

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA CONSTRUIDA POR LOS NIÑOS ONDAS PARA  
RESIGNIFICAR Y SOCIALIZAR LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN EL AULA DE  
CLASE.**

**AMPARO VALENCIA GRAJALES  
OLGA LILIANA GIRALDO GIRALDO  
LUZ ADRIANA GARCÍA IGLESIAS  
JHON FABER MÁRQUEZ AMARILES**

**UNIVERSIDAD DE MANIZALES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS  
INSTITUTO PEDAGÓGICO  
MAESTRIA EN EDUCACION DESDE LA DIVERSIDAD  
MANIZALES, ENERO DE 2017**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA CONSTRUIDA POR LOS NIÑOS ONDAS PARA  
RESIGNIFICAR Y SOCIALIZAR LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN EL AULA DE  
CLASE.**

**AMPARO VALENCIA GRAJALES  
OLGA LILIANA GIRALDO GIRALDO  
LUZ ADRIANA GARCÍA IGLESIAS  
JHON FABER MÁRQUEZ AMARILES**

Proyecto de grado para optar al título de  
Magister en Educación desde la Diversidad

Asesora: Mg. Gloria Isaza de Gil

**UNIVERSIDAD DE MANIZALES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS  
INSTITUTO PEDAGÓGICO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DESDE LA DIVERSIDAD  
MANIZALES, ENERO DE 2017**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## AGRACEDIMIENTOS

Nuestro principal agradecimiento es para Dios, quien nos ha guiado y nos ha dado la fortaleza para seguir adelante.

A nuestras familias fuentes de apoyo constante e incondicional en todas nuestras vidas.

A nuestras Instituciones Educativas, que nos permitieron desarrollar y enriquecer este proyecto: Aranzazu, Chinchiná, Pácora y Supía.

Gracias, con especial cariño, a Gloria Isaza de Gil, quien con sus conocimientos, orientaciones, paciencia y motivación, hizo posible nuestra formación como investigadores.

A la Universidad de Manizales y a sus excelentes docentes por quienes hemos llegado a obtener los conocimientos necesarios para poder desarrollar la maestría.

Nuestro especial agradecimiento también va dirigido al programa Ondas de Colciencias por brindarnos esta maravillosa oportunidad y haber confiado en nosotros; a la doctora Claudia María Agudelo Vélez Gerente de la Fundación para el Desarrollo Educativo de Caldas FUNDECA, por su decisivo e incondicional apoyo al hacer viable esta Maestría.

Y para finalizar, agradecemos a todos nuestros compañeros de clase, ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo han aportado en un alto porcentaje a las ganas de seguir adelante en nuestra carrera profesional.

## RESUMEN

El siguiente trabajo da cuenta de la investigación: *El juego como estrategia construida por los niños Ondas para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula de clase*; el cual a partir de la identificación de los conflictos que los niños y las niñas perciben en las relaciones cotidianas del aula con sus pares, generan estrategias a través de historietas proponiendo ellos mismos la solución de los conflictos a través de actividades lúdicas.

La investigación, de corte cualitativo, se fundamentó en la información recolectada por 4 docentes que trabajan con el programa Ondas de Colciencias en cuatro diferentes municipios del departamento de Caldas: Aranzazu, Chinchiná, Pácora y Supía. Y a partir del análisis de las correspondientes categorías, los resultados evidenciaron que las propuestas realizadas por los estudiantes Ondas, tales como juegos de roles y de reflexión, fueron utilizados como herramientas simbólicas para la resolución pacífica de conflictos frente a problemáticas encontradas dentro de las aulas de clase. Así mismo se encontraron diferencias frente a los juegos propuestos por los niños con situación de conflicto y los niños sin situación de conflicto, evidenciando la necesidad que tienen éstos para castigar el incumplimiento de las normas.

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	5
PRESENTACIÓN.....	9
1. JUSTIFICACIÓN.....	12
2. ANTECEDENTES.....	15
2.1. Antecedentes Internacionales.....	15
2.2. Antecedentes Nacionales.....	16
2.3. Antecedentes Regionales.....	18
3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	19
4. OBJETIVOS.....	21
4.1. Objetivo General.....	21
4.2. Objetivos Específicos.....	21
5. MARCO TEÓRICO.....	22
5.1. Desarrollo evolutivo de los niños.....	22
5.1.1 Desarrollo Cognitivo.....	23
5.1.2 Desarrollo Comunicativo.....	25
5.1.3 Desarrollo Físico y Motor.....	26
5.1.4 Desarrollo Socio Afectivo.....	27
5.2. Clima escolar.....	28

5.2.1 Situaciones Conflictivas en el Salón de Clases .....	32
5.3. El Juego .....	35
6. METODOLOGÍA .....	48
6.1. Tipo y Diseño de Investigación .....	48
6.2. Unidad de Análisis y Unidad de Trabajo .....	48
6.3. Descripción de la Unidad de Trabajo .....	49
Institución Educativa Elías Mejía Ángel del Municipio de Pácora Caldas .....	49
La Institución Educativa Pio XI sede Manuel Gutiérrez Robledo.....	50
La Institución educativa Obispo sede Mudarra .....	50
6.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información .....	51
6.5. Procedimiento.....	51
7. ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	54
7.1. La perspectiva de género en la solución de conflictos en el aula a través de los juegos propuestos por niños y niñas.....	54
7.2. La perspectiva de los juegos propuestos por niños y niñas como solucionador de conflictos en el aula	62
8. CONCLUSIONES.....	67
9. RECOMENDACIONES .....	68
BIBLIOGRAFÍA.....	69
ANEXO 1. ENCUESTA .....	73
ANEXO 2. TABLA DISCRIMINACIÓN DE CATEGORÍAS.....	74
ANEXO 3.ENCABEZADO DE HISTORIETAS .....	75

ANEXO 4. HISTORIETAS .....	81
ANEXO 5. JUEGOS PROPUESTOS POR NIÑOS Y NIÑAS ONDAS CON Y SIN SITUACIONES DE CONFLICTO.....	87

## PRESENTACIÓN

Los numerosos estudios acerca de las implicaciones que tienen en juego en los procesos del desarrollo de los niños y las niñas en la primera infancia, han demostrado que éste, es clave para desarrollar la creatividad, la solución de problemas y el aprendizaje de los roles sociales. Por lo tanto, siendo el juego una actividad por excelencia, y fundamental para el desarrollo integral en la infancia, se constituye como una excelente vía para la educación ya que a través de él se pueden desarrollar de manera armónica las dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Desde lo social, Mediante el juego los niños y las niñas aprenden normas de comportamiento, ya que les permite reconocerse a sí mismos en el marco de los intercambios sociales y, por lo tanto, construir conjuntamente nuevos procesos para la solución de los problemas que afectan la convivencia, a partir de actividades lúdicas que generan placer, entretenimiento, libre expresión para encauzar energías positivamente y descargar tensiones, constituyendo así un importante equilibrio psicológico y afectivo – emocional, promoviendo la construcción de autoestima, empatía y emocionalidad positiva. Es por lo anterior, que se entrevé la importancia de utilizar los juegos como una herramienta que permita la solución de los diferentes conflictos que se presentan día a día dentro del salón de clase, dejando a los estudiantes aprendizajes significativos que pueden aplicar en la convivencia escolar.

Por lo tanto, en la presente investigación se pretende, a partir de la identificación de los conflictos que los niños y las niñas perciben en las relaciones cotidianas del aula con sus pares, generar estrategias a través de historietas para que sean los mismos niños y niñas quienes propongan la solución de los conflictos a través de actividades de juego emanadas de sus percepciones de la realidad y cómo afrontarlas, para construir desde los propios niños y niñas alternativas de solución de los conflictos escolares de aula y puedan éstas ser didáctizadas para generar procesos de sana convivencia en las aulas escolares.

Partiendo de este punto de referencia y de la propia como docentes, podríamos asegurar que cada niño, a su manera, manifiesta innumerables puntos de vista y sentimientos totalmente diferentes a los de sus compañeros en un solo día, además, en medio de todas estas manifestaciones de sentimientos e ideas puede existir cualquier tipo de contradicción, desacuerdo o roce y que el manejo inadecuado de estas congruencias emocionales puede propiciarse una ofensa o quizás una reacción violenta por alguna de las partes involucradas en el desacuerdo; así mismo, que muchos problemas de la sociedad actual provienen de los hogares en donde se deben formar los principios y valores de la misma; por lo tanto, los docentes debemos plantear la necesidad de educar a nuestros estudiantes en el desarrollo de su personalidad por medio del ejemplo y de los estilos de vida coherentes con las necesidades actuales.

El presente proyecto evidencia un proceso de investigación cualitativa, metódica y sistemática, dirigida a dilucidar “Cómo construyen los niños, a través del juego, estrategias para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula de clase”; a partir de allí, se tratará de construir una reflexión de lo que se desprende; en este caso, debemos tener en

cuenta que, la cantidad es parte de la cualidad, además de dar mayor atención a lo profundo de los resultados y no de su generalización, a describir las cualidades de un fenómeno, a buscar un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad, es decir, descubrir tantas cualidades como sea posible, por ello debemos hablar de entendimiento profundo en lugar de exactitud; de esta manera la investigación cualitativa es también inductiva, porque debe tener una perspectiva holística, que considere el fenómeno como un todo.

## 1. JUSTIFICACIÓN

Existen distintas corrientes del desarrollo humano en las que se apoyan muchos teóricos, entre las cuales coexisten gran cantidad de diferencias, pero al mismo tiempo algunas similitudes en cuanto al bienestar del ser humano se refieren.

Martha Nussbaum también ha articulado sus ideas éticas y políticas en un enfoque general sobre los problemas de la educación en el mundo actual. En un popular libro llamado Sin Fines De Lucro, argumentó que una de las amenazas a las democracias contemporáneas proviene de un deterioro progresivo en la educación en todos los niveles. Se refiere con esto a la pérdida de importancia y gradual desaparición de la formación en humanidades en varias partes del mundo.

Inspirada en las ideas del poeta bengalí Rabindranath Tagore (premio Nobel en 1913), afirma que en la actualidad muchas reformas de los sistemas educativos en el mundo están inspiradas por un énfasis unilateral y erróneo en la productividad y la rentabilidad. Martha Nussbaum analizada por (Arango, 2015, p. 23).

Lo anterior nos demuestra que la productividad y la rentabilidad están ligadas a una dimensión económica, mas no a una educativa; siendo preponderante para todas las naciones, lo que genera la desaparición de la formación en humanidades; esta relación y similitud para las naciones y con la economía, origina un gran interés para los distintos

pensantes y escritores del desarrollo humano por la solución que se le otorga a los conflictos desde la aceptación recíproca que debe existir entre los integrantes de una sociedad o comunidad, para llegar a una meta común en la adquisición de bienes materiales o el flujo de dinero entre sus hogares. El anhelo es en verdad una solución humanitaria o humanizante que para muchos es una utopía, debido a la manera como la sociedad actual se ha ido sumergiendo en la intencionalidad de estar “bien” o sentirse “satisfecho” aun a costa del bienestar del otro, sin importar sus puntos de vista e intereses.

Por otro lado, el concepto de conflicto se ha llevado a relacionarlo solo con guerras o enfrentamientos agresivos y violentos que solo generan una cadena de sucesos carentes de comprensión o aceptación por el otro. Sin embargo, el conflicto es un proceso que se genera en la vida cotidiana como parte inherente a la condición humana en sus relaciones sociales. En este sentido, el juego tiene un rol determinante en el desarrollo social de las personas, pues en este, niños y niñas interactúan con los demás, considerándose como un factor básico en el desarrollo del ser humano; además; de esta manera, la actividad lúdica se considera como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el micro-contexto en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

Por lo tanto, en el presente estudio al considerar el papel preponderante que tiene el juego en el desarrollo social de la infancia, se propone como alternativa procedente de los mismos niños y niñas para solucionar los conflictos en el aula, partiendo del

reconocimiento que los propios niños y niñas hacen de las situaciones consideradas como conflictivas y de las alternativas de solución que proponen a partir de los juegos que consideren pertinentes, de esta manera, los niños y las niñas se constituyen en los actores y autores de sus vivencias en las situaciones conflictivas y propondrán los caminos de solución que consideran pertinentes.

## 2. ANTECEDENTES

### 2.1. Antecedentes Internacionales.

M.<sup>a</sup> del Carmen Rodríguez Menéndez, Jesús Hernández García y José Vicente Peña Calvo de la Universidad de Oviedo (España) en su tesis de Maestría: *Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género* (2004), dan una mirada a la importancia del juego en la socialización de las diferencias de género, enfocándose en la competitividad y posibles roces que se pueden generar por las diferencias entre ambos sexos y el papel lúdico y didáctico del juego en el proceso de convivencia y aceptación de sus compañeros que lleva a una adecuada socialización entre las partes masculinas y femeninas.

La tesis doctoral: *“Te Enseño a Jugar”*: *Caracterización de Movimientos Interaccionales y Formas Lingüísticas Mediante las Cuales se Regula la Interacción Lúdica* (2006), realizada por Alejandra Stein, Maia Migdalek y Patricia Sarlé de la Pontificia Universidad Católica de Chile, muestra como el juego necesita de reglas y tiempos para ser divertido, pues el entretejer cada una de las metas que plantea el juego con ciertas condiciones puestas por los que están involucrados en la dirección del juego permiten hacer el juego con un propósito. De la misma manera, los niños que realizan los juegos en el presente estudio, deben tener de antemano la elaboración del mismo con las reglas que a éste le parezcan, dando así un objetivo y un control vital en la puesta en marcha de los juegos.

## 2.2. Antecedentes Nacionales.

Ballesteros (2011) elaboró la tesis de Maestría en la Universidad Nacional de Colombia: *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. En la investigación se analiza la importancia de mejorar la adquisición de nuevos conocimientos y competencias científicas puesto que ésta suele aludirse a la falta de motivación e interés para obtener aprendizajes. Permite tener una herramienta para determinar cómo el juego facilita en los estudiantes una mejor comprensión de los saberes, así como también un comportamiento adecuado que contribuya a la construcción de tejido social, además, el juego como elemento formador por excelencia en reglas y normas permite crear en los niños, niñas y adolescentes una cultura de la sana convivencia.

Por otra parte, Sánchez Calderón & Velandia, (2011) en su proyecto de investigación para obtener el título de Pedagogía infantil, de la Universidad de la Amazonía: *La lúdica: una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños de grado primero en el ciclo básica primaria*, presentan una propuesta de investigación que tiene como brújula la lúdica para mejorar la convivencia escolar alterada por la agresividad en los estudiantes del grado primero de la Institución educativa Verde Amazónico, sede Bellavista de San Vicente de Caguán; donde la mayoría de los conflictos terminan en forma agresiva, creando un ambiente que no propicia una sana convivencia. El documento Proporciona herramientas lúdicas que fortalezcan el buen trato y argumenta un cambio real en niños de edad temprana. Estos resultados permiten ser punto de referencia para determinar cómo el juego proporciona posibilidades de cambio en el aula de clase.

En esta misma línea, Machado Hernández, González Ortega & Carbonel Manjarrez, (2012) en su investigación: *Estrategias pedagógicas para la solución de conflictos escolares*, analizan las distintas estrategias que pueden generar cambios positivos y convivencia en cuanto a la solución de conflictos entre los estudiantes de la Institución Educativa Distrital Nicolás Buenaventura, en la ciudad de Santa Marta, por medio de la creación de una cartilla con actividades lúdicas que ofrezca un ramillete de alternativas lúdicas para la posible solución a estos conflictos escolares. Este proyecto de investigación permite abordar esta problemática, pero es enfático en sus resultados cuando evidencia que aún para los padres de familia y la demás comunidad educativa el juego puede ser una buena alternativa, sin embargo, no es la definitiva.

En el estudio se resaltaba que el conflicto debe ser visto de una manera diferente a la que se le ha dado al pasar por un contexto de guerras y violencia a través de los años, el conflicto en su esencia además de generar inconformidades puede ser el puente para llegar al dialogo, a acuerdos y posibles soluciones o situaciones favorables para las distintas comunidades que quizás la situación de confort no les había permitido cambiar.

En referencia a lo anterior, la publicación en la revista *Diversitas - perspectivas en psicología*, Olga Elena Suárez Basto, psicóloga, magíster en Evaluación en Educación, docente Facultad de Psicología, Universidad Santo Tomás, publica un artículo muy interesante en el que argumenta el verdadero sentido que debe tener el conflicto y su importancia para el ámbito escolar, además, como su posible gestión en forma positiva,

desde la pedagogía, puede crear una sana convivencia y una verdadera mediación transformadora de situaciones de inconformidad y malestar dentro del contexto educativo.

De la misma manera, en este proyecto los niños que hacen parte del grupo de investigación deben tener claro que el conflicto es el punto de partida para que el salón de clase deje de ser un campo de batalla y se convierta en un lugar de compartir experiencias, distintos puntos de vista y conocimientos de una manera divertida y atractiva, partiendo de su creatividad e iniciativa para solucionar sus conflictos por medio de juegos propuestos por ellos mismos.

### **2.3. Antecedentes Regionales.**

En la Universidad Tecnológica de Pereira, para optar el título en Pedagogía Infantil, Valencia Osorio & Zapata Salazar ( 2007) desarrollaron la investigación: *La solución de conflictos a través de la mediación en el aula*. En ella proponen al docente a participar en la intervención de situaciones de conflicto con el fin de sensibilizar, diagnosticar, planear, ejecutar y evaluar una propuesta llevada a cabo a través del aprendizaje cooperativo como herramienta pedagógica.

### 3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Sabemos que la diversidad cultural enmarca a las distintas sociedades que hoy transitan por los distintos contextos sociales, ésto debido a que cada persona es un mar inagotable de emociones, pensamientos, paradigmas, creencias, etc. Como lo afirma (Morín, 1999. P. 24 ): *“El ser humano es el mismo singular y múltiple a la vez. Hemos dicho que todo ser humano, tal como el punto de un holograma, lleva el cosmos en sí. Debemos ver también que todo ser, incluso el más encerrado en la más banal de las vidas, constituye en sí mismo un cosmos”*.

Partiendo de este punto de referencia y de la propia como docentes que han analizado por años el comportamiento de cada uno de los sujetos que han pasado por sus manos como estudiantes, podemos asegurar que cada niño que está en el salón de clase es un universo totalmente diferente a aquellos con los que comparte aún el mismo pupitre. En otras palabras, cada niño puede a su manera manifestar innumerables puntos de vista y sentimientos totalmente diferentes a los de sus compañeros y, en medio de todas estas manifestaciones de sentimientos e ideas puede existir cualquier tipo de contradicción, desacuerdo o roce, cuyo manejo inadecuado puede propiciar una ofensa o quizás una reacción violenta por alguna de las partes involucradas en el desacuerdo.

Lastimosamente los niveles de tolerancia entre los niños son muy pocos, rara vez una contradicción o diferencia entre niños no termina en un conflicto sea verbal o físico. Puede ser por el nivel competitivo de los estudiantes que afloran en ellos sentimientos de

agresividad y falta de tolerancia. En el contexto descrito, las actividades lúdicas pueden constituirse en una herramienta efectiva para que los niños y las niñas resignifiquen y socialicen lo que para ellos puede ser un conflicto y a la vez, ellos mismos encuentren puntos de partida para la reconciliación y la sana convivencia en el aula, abordando el conflicto como una oportunidad de dialogo, mejora y solución. Por lo tanto, en la presente investigación se formula el siguiente problema: ¿Cómo construyen los niños Ondas a través del juego estrategias para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula de clase?

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1. Objetivo General**

Comprender cómo construyen los niños Ondas a través del juego estrategias para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula de clase.

### **4.2. Objetivos Específicos**

- Identificar desde los niños y las niñas Ondas los conflictos más significativos que perciben en sus interacciones en el aula de clase.
- Analizar las estrategias que a través del juego proponen los niños y niñas Ondas para solucionar los conflictos en el aula.
- Proponer las estrategias que a través del juego desarrollan los niños y las niñas como experiencias didácticas para la solución de conflictos en el aula.

## 5. MARCO TEÓRICO

### 5.1. Desarrollo evolutivo de los niños

Durante la etapa de la niñez el proceso de constitución integral del sujeto es el recorrido central de su desarrollo, debido a que ésta implica una gran cantidad de transformaciones tanto en el área cognitiva como en la del lenguaje, además de un sin número de variaciones físicas y socio afectivas que hacen parte de un destacable proceso de cambios que lo caracterizan como ser social y racional.

Aunque el hombre sufre distintos procesos de cambio durante toda su vida, se puede decir que en ésta etapa es altamente vulnerable a la estimulación y afectación que puedan generar en él los adultos que hacen parte de su contexto y demás personas que le rodean. Por tal motivo el infante tiene en su quehacer un gran entramado de tareas dirigidas y a su vez aquellas que surgen del mismo proceso de crecimiento. Lo cual lo ubica en un camino en el cual la reflexión acerca de lo que puede o no hacer forman su diario vivir.

Por esto, teniendo en cuenta la gran labor que realiza el maestro en su papel de orientador, es destacable además el gran cuidado que éste debe tener del nivel de desarrollo en el que se encuentran sus estudiantes, no solo para estar preparado ante cualquier situación de cambio sino para estar diseñando estrategias que le permitan mejorar notablemente las falencias que se puedan encontrar en este proceso de transformación permanente en la que se encuentran los niños.

Sin embargo, antes de conocer los distintos aportes teóricos a cada una de las estrategias y factores determinantes para sustentar el presente trabajo de investigación, debemos resaltar la responsabilidad del maestro de conocer de antemano las principales características en el desarrollo de un niño de 7 a 10 años de edad, en los aspectos psicomotores, comunicativos, cognitivos y socio-afectivos. Debido a que este es el margen de edades sobre las cuales se ha realizado éste trabajo.

### **5.1.1 Desarrollo Cognitivo**

En estos momentos el pensamiento infantil continúa su evolución madurativa, asimilando y perfeccionando las adquisiciones que lo han ido separando de la fase pre-lógica, alcanzando nuevas potencialidades que en los años de la adolescencia consolidarán la capacidad de razonamiento lógico científico que caracteriza intelectualmente a los adultos.

Según los conceptos de conservación que conocemos en estas edades (7-10 años) van a asimilar la noción de peso y volumen, así como un sensible aumento de la atención y la manifestación de una mayor capacidad de retentiva, constituyendo así los avances cualitativos más importantes que hay que registrar en este periodo en el área del razonamiento.

Complementando estos progresos se halla la evolución de la memoria, ahora en un punto crucial de su desarrollo. La memoria consiste en la facultad de almacenar

información mentalmente y tener la capacidad de recobrarla más tarde para utilizarla, no obstante, se presume que los niños de mayor edad han descubierto la utilidad de distintas técnicas o estrategias mnemotécnicas para almacenar información y afianzar el recuerdo.

Siendo evidente esta relación entre capacidad de retención o memorización y nivel de inteligencia, es necesario aclarar el por qué entre dos individuos del mismo nivel intelectual, no existe necesariamente la misma capacidad para recordar, pues en estas edades influyen principalmente dos factores de la memoria: La motivación o interés por una determinada formación y la atención prestada en el momento de recibirla.

Los niños de estas edades son capaces de pensar de forma descentrada, es decir, pueden considerar más de un aspecto de un problema, pero su atención solo puede enfocarse en una sola situación. De hecho, su atención es dominada por características conceptuales de los estímulos de las órdenes.

La atención en los niños de 7 a 10 años se caracteriza de la siguiente manera: la primera es “la información exclusiva”, el segundo aspecto es “la información relevante” y el tercero “la atención selectiva”. Este aspecto es muy importante para la solución de problemas. Después ingresa a la etapa denominada “flexibilidad” donde la atención es desviada de una característica o de un problema a otro con el fin de llegar a una solución concreta.

En la etapa de la creación el niño busca desarrollar el pensamiento lógico porque es desde aquí que éste utiliza un razonamiento más definido y centrado principalmente en la

atención de las longitudes, en pocas palabras desarrolla pensamientos, porque el mismo busca soluciones a las preguntas hechas, también aprende a observar, analizar y a preguntar frente a los cuestionamientos hechos y a sus respuestas.

Piaget dio el nombre de operaciones concretas al conjunto de procesos lógicos para el análisis de la información adquirida por los niños alrededor de los 7 a los 11 años de edad, debido a que durante este periodo los niños adquieren la capacidad de comprender, argumentar, aceptar o rechazar todo lo que recibe por parte de todos aquellos que hacen parte de su contexto. De esta manera el niño comienza a formar sus propias ideas de lo que quiere o no para sí o para los demás. Esto permite realizar los procesos de expresarse, proponer, y demás que conforman este proyecto.

### **5.1.2 Desarrollo Comunicativo**

La competencia comunicativa es considerada como una dimensión del lenguaje, que se caracteriza como la capacidad que tienen las personas de “actuar comunicativamente”, esto quiere decir, conocer el cómo, el cuándo, el por qué y el con quién, encierra todo acto comunicativo. Esta también hace parte de la competencia cultural y además es un elemento de desarrollo intelectual, emocional, ético y estético.

En cuanto a la lectura en estas edades comienza a identificarse como un proceso de construcción de significados, es una relación constante con el texto donde se descubre, analiza, interpreta y argumenta mensajes de acuerdo a su propia vida. Por medio de la

lectura el niño puede aumentar su léxico, conocer nuevos conceptos que lo ayudan a enfrentarse a las realidades. Por eso todo proceso de lectura debe comenzar por la lectura de la realidad, del contexto, de la propia vida; es decir, no solamente se lee lo que está escrito, se lee a diario todo lo que nos rodea, todo lo natural y artificial que influye en él directa o indirectamente.

Con relación a la escritura, es un proceso que asume etapas. Para un adecuado desarrollo de ésta, es fundamental que el maestro sea un agente activo y no pasivo porque todo proceso implica recomendaciones acordes para un buen desarrollo.

Para lograr un buen fortalecimiento en cuanto al leer, escribir, hablar y escuchar es necesario hacerlo en una forma dinámica, constante y armoniosa. Además, debe construirse una práctica de libertad, porque aquel que lee y escribe lo que quiera puede sentirse más contento frente al desarrollo de sus habilidades y puede expresarse sin temores o sin cohibiciones.

### **5.1.3 Desarrollo Físico y Motor.**

La Psicomotricidad implica no solo la competencia para realizar determinados movimientos. En este sentido la pedagogía moderna, hace uso, de las tecnologías basadas en el control de los propios movimientos, con técnicas de relajación muscular, relajación mental, ejercicios de concentración, atención y memoria. Por medio de un adecuado

desarrollo psicomotor en los niños se obtendrán resultados satisfactorios que implican buenos procesos frente a la realidad.

Como dominio especial de psicomotricidad de los primeros siete años está el desarrollo de las habilidades motoras básicas a saber: equilibrio y coordinación motriz.

El equilibrio puede ser dinámico o estático, se refiere a la capacidad de mantener una posición durante un lapso de tiempo determinado. La coordinación motriz puede ser fina o gruesa, es la capacidad armónica o la sincronización entre los grupos musculares que intervienen en la realización de movimientos macros (correr, caminar, saltar, etc.) y movimientos micro (escribir, rasgar, etc.)

#### **5.1.4 Desarrollo Socio Afectivo**

La escuela es para el niño un medio más amplio y complejo que el familiar, en ella se encuentra expuesto a nuevos estatus y roles, a nuevos derechos y obligaciones y a una gran variedad de relaciones interpersonales.

Con su recién adquirido estatus de estudiante, el niño se integra a la escuela y con el tiempo se va comprometiendo con una participación más activa y compleja en lo que a las actividades de la institución se refiere. Así mismo, sus derechos y obligaciones van cambiando a medida que avanza en el sistema escolar.

La personalidad del niño va adquiriendo mayor complejidad y éste se encuentra en un medio en el cual se le permite comprobar sus comportamientos, ideas, opiniones, es decir, someterlos al juicio de los demás y modificarlos de acuerdo a su reacción.

El desarrollo social se acelera durante el periodo de la educación preescolar, cuando los niños tienen interacciones más fuertes y espontáneas con sus iguales. Aquí el juego con otros niños tiene un poder catalizador, ayudando a que los individuos superen su egocentrismo.

Aproximadamente los niños entre los siete y diez años están interesados en formar pequeños grupos en los cuales los integrantes no se mantienen con un carácter rígido, sino que este cambia fácilmente. Entre los diez y los doce años comienzan a estructurarse grupos más formales y estrictos para recibir nuevos integrantes.

Como una recomendación relacionada con el desarrollo socio afectivo debe tenerse en cuenta que los comentarios y juicios emitidos por los padres, amigos y docentes con respecto a las capacidades y defectos del estudiante, contribuyen notablemente a que él labore su autoestima.

## **5.2. Clima escolar**

Sabemos muy bien que la convivencia es algo que se aprende, y que la escuela juega un papel fundamental en ese aprendizaje, pues es en ésta en la que por primera vez el

niño debe tomar decisiones relacionadas con la empatía y aceptación del otro en un contexto diferente a la casa. Además, los testimonios del profesorado sobre las vivencias de los estudiantes en el salón de clase nos permiten evidenciar la existencia de amistades, rivalidades, indiferencias, preferencias, discriminación y demás circunstancias que conlleva consigo la convivencia. En cuanto a esto, se puede afirmar, por ejemplo, que existen distintos tipos de socialización en un mismo espacio, es decir, en un salón de clases pueden encontrar aceptación y diferenciación de género, racismo, clasismo, y todo tipo de manifestaciones sentimentales y emocionales positivas y negativas que hacen de éste lugar, una metrópolis de impresiones, emociones y pasiones que direccionan la fluidez comportamental de los alumnos y que demuestran un factor fundamental en el desarrollo de la personalidad de los mismos conocido como el Clima Escolar.

A su vez todo lo que el estudiante aprenda o socialice dentro del aula de clase puede ser el punto de referencia para éste ante un mundo real que lo despertará del adormecimiento que le ocasionaba la realidad que tenía en casa ante un contexto totalmente diferente al que consideró su mundo antes de llegar a la escuela. En otras palabras, como afirman Milicic & Arón, (1999, p. 574). “La percepción del clima social incluye la percepción que tienen los individuos que forman parte del sistema escolar sobre las normas y creencias que caracterizan el clima escolar”.

Lo que ese pequeño aprende en ese pequeño mundo del aula de clase es lo que lo ubica en su propia realidad del mundo exterior, es decir, si en el salón aprende que puede ser engañado por sus compañeros él inmediatamente crea la imagen de que en el mundo hay engañadores, pues de su micro contexto se prepara para conocer el gran contexto que

existe fuera de esas cuatro paredes. Al mismo tiempo la comunidad externa a la educativa tiene una perspectiva del salón de clase similar a un taller donde el artista (docente) está formando grandes obras maestras (estudiantes), por lo cual, de inmediato ponen a prueba a los niños en el momento en que los ven explorando el mundo exterior a su salón de clases, por ejemplo: el tendero espera que el niño pida el favor, o que, de las gracias, el vecino espera que se limpie los zapatos al entrar o que sepa leer, etc. De acuerdo al clima escolar en el cual se está formando el niño podrá dar a conocer todo lo que ha aprendido, además de demostrar lo “sociable” que puede llegar a ser con las personas que lo rodean.

En otras palabras, el clima escolar define la diversidad de personalidades y vivencias dentro del plantel educativo para las afueras del mismo, pues el compartir un mismo espacio conlleva a que la socialización sea un factor fundamental y casi obligatorio en el desarrollo de las distintas competencias y habilidades comunicativas de los niños, debido a que siempre en su proceso de crecimiento mental estos van buscando e indagando lo que más puedan del porqué de los comportamientos de sus pares y todo tipo de manifestación emocional, cognitiva o física es un nuevo dato que codificar, un nuevo mundo que explorar para tomar la decisión de quedarse allí y compartir los puntos de vista o acciones de sus compañeros y así determinar desde su aún exploratorio carácter, ser indiferente o no, ser patrocinador o contradictor de esas nuevas posturas que está explorando en sus cohabitantes de aula.

Este proceso de asimilación ha ocasionado en los salones de clases grupos de amistades, o ciertos tipos de estrategias en las cuales los estudiantes avanzan en conceptos propios en cuanto al respeto por el otro, la libertad de expresión, los distintos gustos e

intereses que generan empatía y apatía hacen parte de algunos de los conceptos que se adhieren al pensamiento de cada niño.

Aunque cabe resaltar que como afirma la Unesco “El clima escolar, sin embargo, suele ser reflejo de las capacidades instaladas en las escuelas” (Unesco, 2013, p. 5). En verdad el rol del docente y los directivos es fundamental para promover el adecuado entorno de respeto y reciprocidad entre los estudiantes. Pues es de tener en cuenta que además de su función como transmisores de conocimientos y de enmarcar metas probables académicamente hablando, el promover a través de su influencia de liderazgo dentro y fuera del aula la comprensión y aceptación por el otro además del desarrollo de una personalidad libre de expresarse y digna de respeto hace parte de un complemento perfecto de su carrera humanística de educador.

Aunque ésta es una de las muchas alternativas que el personal docente puede tener en cuenta entre un sin número de estrategias que promocionan, fortalecen e impulsan un clima escolar adecuado para el libre desempeño y avance psicosocial en el aula de clase, es indispensable para los docentes también, el hacer partícipes a los padres de familia y/o acudientes de los niños para que de una manera crucial desde casa fortalezcan la solidaridad, el respeto y demás principios que se trabajan con ellos dentro del aula de clase. Pues es evidente que la solución de conflictos debe tener un punto de referencia desde casa.

Es en casa donde el niño conoce los primeros conceptos de situaciones agradables, incómodas y hasta dolorosas, como es el caso del ser molestado o el pelear, en estas dos situaciones siempre va a haber un par involucrado en casa, bien sea un hermano, primo o

vecino. Por esto al llegar al salón tendrá la idea de molestar y pelear, de una manera muy personal, pero en el aula de clase tendrá a más de una decena de personitas que pueden ser sus víctimas o victimarios, debido a que desde el punto de vista del niño siempre estará alerta ante la posibilidad de experimentar algo que le desagrada muchísimo desde su casa que es que lo molesten o que tenga que pelear con alguno de sus compañeros.

### 5.2.1 Situaciones Conflictivas en el Salón de Clases

- **Molestar en el salón de clases:** El concepto de molestar para el diccionario de la Real Academia Española, (2015) Es: “Causar fastidio o malestar a alguien”.

Partiendo de este concepto para darle una ubicación en el contexto escolar se debe entender que el estudiante desarrolló preconceptos en casa de ciertas situaciones que son agradables y otras que no lo son para él, así que hay una gran variable dependiendo de la manera en la que ha sido criado, o de las oportunidades económicas de sus padres, sin embargo, existen situaciones con un común denominador que incomodan a todos los niños, como lo son: el ser maltratados, ignorados, burlados,<sup>1</sup> situaciones que al ver en la escuela un posible actor de las mismas van a mostrar resistencia o prevención.

El molestar en clase es una situación muy repetida en muchos niños de edad escolar y aún más en la colegial, algunos lo hacen con la finalidad de llamar la atención

---

<sup>1</sup> La descripción de estas situaciones fue dada por los niños por medio de una encuesta inicial sobre: ¿Qué es lo que no te hace feliz en el salón de clase?

y ser tenidos en cuenta por sus compañeros como los famosos del salón, otros lo hacen bajo el pretexto de que se aburren, ya sea porque la personalidad del estudiante es demasiado activa o por que la clase no tiene la motivación suficiente para ellos.

Fingermann (2011, p 69.) afirma que “la mayoría de las veces se trata de una conducta consiente y premeditada, destinada a boicotear el aprendizaje y molestar a los compañeros”. Es muy importante resaltar que las distintas maneras que puede encontrar el estudiante para lograr tal objetivo varía dependiendo de sus intereses ya que pueden ser el maltrato físico, la de solo manifestarle a sus compañeros que está pendiente hasta del más mínimo detalle para burlarse de quien se lo permita o dado el caso de encontrar la manera como hacerle entender al profesor que no quiere más de su aburrida clase.

Sin embargo, sea cual sea la razón el docente siempre debe encontrar la manera para que el alumno comprenda el por qué está allí en el salón de clases, y es para estudiar, no molestar, y que si una broma puede en algún momento ser aceptada, cuando se trata de conductas malintencionadas se debe tomar medidas disciplinarias acordes a la situación, con el fin de que nada de esto se salga de control.

Por esto los límites puestos por el profesor siempre serán indispensables, ya que el niño tiene que aprender que existen reglas y deben ser acatadas para que la armonía nunca deje de ser un valor agregado fundamental dentro del aula de clase. Aunque es de notar que todas estas normas deben ser asimiladas y tenidas en cuenta por parte de los niños de manera voluntaria, aprendiendo de las consecuencias que puede traerle el ser alguien molesto para el grupo en general.

- **Peleas en el salón de clases:** La definición de pelear según el diccionario de la Real Academia Española (2015). Contender o reñir, aunque sea sin armas o solo de palabra”. Aunque la sola palabra genera en nosotros cierto malestar solo al mencionarla. Es muy importante tener en cuenta que es un factor común en las aulas de clases en la actualidad.

Como afirma el Healthy Children (2012, p1.) *“De la misma manera que los adultos, los niños también experimentan situaciones de enojo con sus compañeros y, desgraciadamente, muy a menudo las vías de resolución de sus conflictos resultan ser los insultos o las peleas”*. El tener diferencias o conflictos de intereses viene con nosotros desde que somos muy pequeños, en edad preescolar vemos a menudo los niños pelear por cualquier juguete. Aunque si es casi un patrón de comportamiento diario, puede ser una señal de que el niño tiene otros problemas de conducta.

Un niño con problemas de conducta y actitudes agresivas constantes puede tener gran dificultad para controlar sus emociones, debido a haber sido víctima de abuso sexual o haber sido testigo de violencia en el hogar o en la escuela.

Muchos estudios han demostrado también que el estar expuestos a la agresión y la violencia a través de películas o juegos de video han sido estimulantes para generar conductas agresivas en los niños. También se ha podido demostrar que los niños que tienen comportamientos agresivos son tendientes a continuar con ese mismo comportamiento cuando son adultos.

Por esto, si un estudiante persiste en estar peleando, mordiendo o siendo agresivo de alguna manera con sus compañeros, el docente debe empezar un seguimiento en su observador y reportar el caso ante el (la) psicorientador (a) para focalizar al niño y llevar a cabo el debido proceso con la compañía de los padres de familia en pro del bienestar del infante y de todos los que comparten sus mismos espacios.

### **5.3. El Juego**

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Para lo anterior el juego debe cumplir ciertas características especiales tales como: debe ser una actividad placentera, debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario, debe tener un fin en sí mismo, debe implicar actividad, se debe desarrollar en una realidad ficticia, deben tener una limitación espacial y temporal, debe ser innato, debe permitirle al niño o niña afirmarse, debe favorecer su proceso socializador, debe cumplir una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora y no deben ser necesarios los objetos.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

- **Físicas:** El constante movimiento que se realiza en la mayoría de los juegos le permite a los niños ejercitarse de manera involuntaria, desarrollando al mismo tiempo en el que se divierten su coordinación psicomotriz y con ello la motricidad fina y gruesa, esto teniendo en cuenta lo saludable que es para todo su cuerpo, además de permitirles dormir muy bien.

- **Desarrollo sensorial y mental:** Existen muchos juegos que le permiten realizar discriminación de olores, formas, tamaños, etc.

- **Afectivas:** Este es quizás el desarrollo que más nos interesa, por las características que conforman este proyecto. El niño por medio del juego experimenta un sin número de emociones, como la alegría, rabia, tristeza, compañerismo; además que le permite crear grupos de acuerdo a sus intereses y/o aceptabilidad. Por medio de un juego pueden solucionar desacuerdos y crear un ambiente de amistad o compañerismo con otros niños con los cuales en algún momento tuvo alguna diferencia. En pocas palabras aprende a enfrentarse a la vida real y a solucionar las dificultades afectivas que se puedan presentar en algún momento.

- **Creatividad e imaginación:** Por la espontaneidad de los niños y la facilidad con la que cada juego puede ser alterado en sus reglas por condiciones de momento y lugar en todo momento el juego le permite despertar y desarrollar ideas nuevas y disfrutar cada una de ellas.

- **Forma hábitos de cooperación:** Debido a q la mayoría de los juegos a campo abierto necesitan desarrollarse en grupos o como mínimo en parejas siempre existirá la

posibilidad de colaborar o ayudar a la consecución de las metas propuestas para llegar a ganar el juego, pues siempre existe una competencia.

Por otra parte, el juego a través de la historia ha ido evolucionando de acuerdo a los contextos y a las necesidades de las personas que lo realizan, desde la antigua Grecia el juego era desarrollado solo por los pequeños y era una actividad que estaba presente en su cotidianidad; más adelante en el siglo XVII surge la idea del juego como ayuda educativa y como elemento facilitador del aprendizaje y ya para el siglo XVIII el juego se concibe como instrumento pedagógico que se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.

Por lo tanto, (Claparède, 1975) afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos. La clave del juego para Claparede es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto. Según lo anteriormente mencionado el juego no es solamente una estrategia que requiera de actividad física, sino que también pueden existir diferentes tipos de juegos que para su desarrollo requieran la quietud y la calma.

Para Vigotsky (1930), el juego realiza un papel determinante dentro del desarrollo social de las personas, pues es en el desarrollo del juego donde el niño o la niña interactúa con los demás, le permite la adquisición de reglas determinantes para la convivencia en cualquier sociedad, además, el juego permite el acercamiento con la naturaleza y los

objetos. Considerando el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres, normas y tradiciones.

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma Vigotsky (1930) que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP), que consisten en la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

Siguiendo esta misma línea se manifiesta que el juego es un potencializador de valores innatos dentro de cada uno, puesto que cada individuo se desarrolla de acuerdo al medio en el que crece y a su vez permite la adquisición de nuevos conocimientos, en la medida que al ser una actividad que llama la atención, que trae consigo una intencionalidad pedagógica es mucho más fácil lograr la meta de ser un facilitador de aprendizajes.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo porque al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación y para el desarrollo social. Deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego, el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Por ejemplo, cuando el niño quiera hacer que su torre de bloques pueda ser más alta, utilizará su pensamiento para descubrir que debe colocar los bloques más grandes en la base, o hacer una base con varios bloques pequeños y conseguir hacer una torre más alta que si lo hiciera apilando un bloque tras otro.

Por otra parte el juego como elemento facilitador del aprendizaje es una herramienta eficaz para la adquisición de nuevos conocimientos, pues si las actividades son planeadas pensando en los niños, estas serán desarrolladas con más facilidad y el nuevo ámbito conceptual será asimilado de manera más significativa, pues el estudiante recordará con mayor rapidez el juego o la actividad que realizó para aprenderse esto o aquello, el juego

siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

La escuela es una parte del sistema educativo que comienza a ser considerado como un período de educación diferente y de mucha relevancia. Desde el comienzo de la escolarización obligatoria, la escuela ha sido entendida como un lugar donde se aprenden conocimientos y habilidades específicos que la sociedad valora útiles para la integración en el mundo social, así como un contexto de desarrollo y progreso personal.

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no, hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

Para los niños jugar es la oportunidad de entrelazar sentimientos y relaciones interpersonales dándole con esto un valor social a esta actividad, debido a que todo lo que incluye diversión es llamativo para los niños, al mismo tiempo todos aquellos que hagan parte de esta diversión serán aceptados y bien vistos por él.

Si se permite el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que se debe hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego.

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego.

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia.

Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños.

También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo, la resolución de conflictos interpersonales es una vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones.

Aunque cabe resaltar que en nuestra investigación damos prioridad a la influencia que puede tener el juego en el desenvolvimiento social y en la adquisición de conocimientos significativos para el niño. De esto partimos entonces con el punto de vista psicológico, teniendo en cuenta autores como Sigmund Freud y Eric Berner e interiorizando en la lúdica con los fundamentos de Jhojan Huizinga.

Freud (1937), parte de que las relaciones humanas están basadas en el ello (consiente), el yo (preconsciente) y el súper yo (sub consiente). A esto Berne (2010) le suma la teoría de los juegos transaccionales, basado en tres estados que corresponden a un análisis transaccional, el estado niño, el estado padre y el estado adulto.

Según Freud en el momento en que compartes con alguien puedes pasar por cada uno de estos estados, al primero Freud le llama el impulso libidinal o estímulo que posee dos etapas el de la alimentación y la del contacto físico (estar con los otros). En el estado niño se enmarca la tendencia humana a que el peor castigo que puedes dar a cualquier

persona es quitarle el contacto con los demás. Unos docentes fríos o castrantes de las relaciones interpersonales pueden ocasionar mentes psicóticas.

Cuando somos niños y necesitamos tantos estímulos se nos hace indispensable la interacción y el juego, es una estrategia fundamental para cumplir este objetivo, si no podemos convertirnos en personas dependientes que, desde un punto de vista más claro, son personas inmaduras que son gobernadas por el estado niño, un estado que es indispensable pues en él se evidencian la creatividad y la espontaneidad.

El estado padre, denota una postura de protección, dirección, liderazgo, es el control que demarca mi vida y viene de la interiorización de las figuras paternas, de allí la importancia de no permitir en la escuela, esos eventos desafortunados que tienen algunos niños que en casa le roban su infancia, como por ejemplo un proceso de divorcio, en el cual los padres quieren tomar la postura de niños haciéndole al niño tomar la postura de padres causando un abuso emocional, controlando la mente de sus hijos esperando de él que tome la mejor decisión en esta situación tan dolorosa para él.

El juego le permite al niño reclamar su postura adulta que en una medida progresiva desarrolla en cada actividad llevando el control de sus emociones personales, sin presiones demandantes que puedan castrar su proceso ordinario. Es así como el docente en por medio de una relación sana, simétrica, se convierte en niño y le permite al niño seguir siendo niño, sin obligarle a dejar de serlo, pues esto lo perturbaría mentalmente.

En el estado adulto se evidencia la parte asociativa, lógica, racional y de percepción de la realidad del sujeto. Todos los seres humanos tenemos ventanas de percepción de nuestra propia realidad, basadas en los compromisos que tenemos en el contexto multicultural al que pertenecemos, es aquí donde el juego lleva al niño a pensar en una realidad en la que en su rol de estudiante debe cumplir con ciertas metas u objetivos planteados para su bienestar personal y académico.

Estas unidades transaccionales según Berne (2010) van desde lo mínimo; comenzando con las caricias (el reconocimiento del otro), ya que con solo una mirada ya hay una caricia, el niño interpreta que es alguien. Esto se divide en etapas que denotan la personalidad que caracterizará a cada estudiante.

Generando rituales en los que aun siendo adultos permitirá salir el niño que creó estos puntos de vista, por ejemplo: en cualquier actividad social formará grupos con aquellos que se diviertan como él aprendió a divertirse (de compras, hablando de deportes, sentimentalismos, etc.).

Es el juego entonces un motor que impulsa y promueve el compartir con el otro mientras el niño decide desde su propio punto de vista sus intereses personales; lo que conlleva en nosotros como educadores una función de acompañante y ejemplo en esa visión formativa socialmente hablando que está gestándose en el carácter del niño.

Ahora bien, el juego como una actividad de aprendizaje significativo, conlleva el tenerlo en cuenta como una herramienta principal, que debe ser incorporada a toda

comunidad educativa, sacando así de todo contexto académico la idea de que el juego es un generador de desorden y conflictos.

Por medio del juego podemos aplicar técnicas creativas y didácticas a la comunidad infantil, cuya base pedagógica sea el facilitar el aprendizaje significativo a través de la motivación que provoca éste.

Para Huizinga (1972) en su tesis: "El Homo Ludens" la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla, mostrando las características de este. El juego según este autor está delimitado espacial y temporalmente, tiene reglas que seguir, es decir un orden, pues es armonioso y estético; en este hay sensación de libertad, ya que uno se abstrae de su realidad. Para su representación se utilizan disfraces, pues el jugador se cree el rol que está desempeñando en cada actividad lúdica, dejando en evidencia además la broma.

Todas las expresiones culturales del hombre se van evidenciando como un juego, por ejemplo, la danza y la música, las cuales son representaciones de los mitos creadores. El autor parte del origen de la palabra MUSES que significa pasatiempo o recreación considerando con esto que en varias culturas la palabra jugar significa tocar una melodía o parte de una obra musical.

También la competencia es parte fundamental del juego, un ejemplo es la guerra, que, aunque puede parecer un ejemplo salido de contexto, esta evidenciada por las órdenes y roles de liderazgo y sometimiento a este por parte de los participantes.

Además, en el juego van generando reglas que se vuelven costumbres. El juego según Huizinga (1972), tiene entonces, características creadoras, debido a que estas reglas y tradiciones van dándole forma a la cultura, pues según el autor "la cultura se juega"

Por esto el tener el juego como estrategia de aprendizaje significativo, nos permite crear una cultura de personas lúdicas que adquieren conocimientos que perduran y se conservan, pues más que almacenar teorías y criterios académicos el niño está creando la cultura de conservar lo aprendido lúdicamente y ponerlo en práctica en su diario vivir sociocultural.

Generando con esto personas, que tienen un rol definido en un quehacer estudiantil que no lo enmarca como un autómatas que solo capta y absorbe la información que puede, sino, en un sujeto activo que afecta su estado personal de estudiante con un divertido "aprender jugando".

Finalmente, se considera que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego. Con éste hemos aprendido que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, etc. Como define muy bien Escudero (1981, p 13.) en una de sus obras, "el juego contribuye a la formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo".

Para concluir se aduce que el juego es una actitud activa que implica en su totalidad al niño y que refleja en este un compromiso emocional, físico e intelectual con respecto al

mundo que le rodea y es allí donde la labor del docente entra a realizar su rol pues depende de éste que en el aula de clase se desarrollen actividades encaminadas al desarrollo psicológico, afectivo y académico de cada uno implementando actividades en las que el juego sea el protagonista.

## 6. METODOLOGÍA

### 6.1. Tipo y Diseño de Investigación

El presente estudio se inscribe en un enfoque hermenéutico, ya que se trata de comprender como los mismos niños y niñas identifican y definen los conflictos que perciben en el aula para desde ahí, a través de una prueba proyectiva basada en historietas, generen juegos que les permitan solucionar los conflictos identificados.

### 6.2. Unidad de Análisis y Unidad de Trabajo

**Unidad de análisis:** Estrategias lúdicas de los niños para la solución de conflictos en el aula.

**Unidad de trabajo:** La unidad de trabajo está conformada por 48 niños y niñas que hacen parte del proyecto Ondas, distribuidos en las cuatro instituciones educativas en donde se realiza el estudio, los cuales cursan cuarto y quinto de primaria.

Los grupos de niños y niñas en cada institución educativa se distribuyeron en dos grupos determinados por los docentes partiendo del conocimiento previo que se tiene de cada uno de sus estudiantes y su historial disciplinario así: un primer grupo conformado por los Niños Con Situación de Conflicto (**NCSC**), correspondiente a aquellos niños y niñas caracterizados por ser los provocadores de situaciones disciplinarias en el aula y un

segundo grupo será el de los Niños Sin Situación de Conflicto (**NSSC**), que a criterio de los docentes no generan situaciones conflictivas. Este proyecto se realizará en cuatro instituciones educativas del departamento de Caldas con los niños que participan en el proyecto Ondas de estas instituciones.

En el siguiente cuadro se muestra la distribución de los niños y las niñas en cada una de las instituciones:

<b>MUNICIPIO</b>	<b>Niños Con Situación de</b>		<b>Niños Sin Situación de</b>		<b>TOTAL</b>
	<b>Conflicto (NCSC)</b>		<b>Conflicto (NSSC)</b>		
	<b>N° NIÑOS</b>	<b>N° NIÑAS</b>	<b>N° NIÑOS</b>	<b>N° NIÑAS</b>	
<b>SUPÍA</b>	3	3	4	2	12
<b>CHINCHINÁ</b>	2	4	3	3	12
<b>ARANZAZU</b>	4	2	2	4	12
<b>PÁCORA</b>	3	3	2	4	12
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>48</b>

A continuación, se hará una descripción contextual de cada una de las instituciones en las que se realizará la investigación:

### **6.3. Descripción de la Unidad de Trabajo**

**Institución Educativa Elías Mejía Ángel del Municipio de Pácora Caldas**

Para el estudio y realización del presente trabajo investigativo se toma el nivel de cuarto y quinto de la básica primaria. Este grupo está conformado por cuarenta estudiantes con edades comprendidas entre los 10 y los 14 años de edad, pertenecientes a diferentes estratos socioeconómicos, básicamente 1 y 2, algunos de ellos en situación de desplazamiento provenientes de otros departamentos o del mismo municipio.

### **La Institución Educativa Pio XI sede Manuel Gutiérrez Robledo**

Se encuentra ubicada en una zona de fácil acceso para los estudiantes de grados transición a Quinto de la zona urbana y rural del municipio de Aranzazu y de los sectores de menor capacidad económica, la mayoría de las familias son de estrato 1 y 2 con una cultura tradicionalista donde además no existe tolerancia, ni respeto hacia el otro; esta situación conduce a conflictos entre ellos, que conllevan a agresiones tanto físicas como verbales y psicológicas.

### **La Institución educativa Obispo sede Mudarra**

Está situada en la zona rural de Supía, Caldas, aunque está muy contaminada con el área urbana, en esta investigación la población son 17 niños entre aproximadamente 8 y 10 años los cuales viene de una cultura afro descendiente, lastimosamente con unos niveles de tolerancia muy bajos, algunos estudiantes son agresivos y actúan como si estuvieran en conflicto con todos los que los rodean.

### **La Institución Educativa El Trébol sede Santa Helena**

La vereda se encuentra ubicada en las riveras del Rio Cauca aproximadamente a unos 20 metros de la orilla. El referente cotidiano del sector es el límite con la población de Arauca \_ Palestina y a las riveras del rio Cauca. Este sector está ubicado en el bosque San Francisco del sector de la represa hidroeléctrica de La Esmeralda.

La población es de 50 personas aproximadamente y la escuela cuenta con una matrícula actual de 16 niños y niñas, de los cuales 12 hacen parte del presente estudio.

#### **6.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

Se utilizó una técnica proyectiva, la cual constituye en una metodología diseñada a partir de fundamentos psicoanalíticos, que consiste en la presentación de estímulos, preferiblemente ambiguos, para que la persona los logre proyectar en aquellos aspectos inconscientes de su personalidad.

A partir de esta técnica, se diseñaron como instrumentos para la recolección de información unas historietas cuyo objetivo es poner a los estudiantes en situaciones fuera de su cotidianidad, donde ellos lideran un proceso de empoderamiento para la solución de los conflictos que en ellas se presentan a través de juegos. (Ver anexo 4)

#### **6.5. Procedimiento**

##### **Momento 1: Detección de las Situaciones de Conflicto**

Para comprender las situaciones de conflicto en los niños se realizó un estudio preliminar tendiente a detectar por parte de ellos mismos si tienen situaciones de conflicto dentro del aula. A partir de nuestro contacto permanente con los niños y nuestras percepciones los dividimos en dos grupos, aquellos “*niños sin situación de conflicto*”, es decir, aquellos estudiantes que, de acuerdo a su historial disciplinario y desempeño con sus demás compañeros, no presentan ningún tipo de dificultades cuando de convivir y relacionarse con los demás se refiere. Por otra parte, los “*niños con situación de conflicto*”, quienes, por el contrario, siempre están involucrados en peleas, malos tratos con y hacia sus demás compañeros y que además su historial disciplinario es muy irregular.

A todos los niños que hacen parte del programa Ondas en nuestros proyectos de investigación, se les entregó una encuesta de pregunta abierta donde se les interrogaba sobre qué era lo que les impedía ser felices en el aula (ver anexo 1), con el fin de detectar los resultados en un cuadro, que discrimina cada uno de las distintas situaciones de conflicto y las ubica en categorías según las características que los mismos niños mencionan. Los resultados obtenidos en el cuadro (ver anexo 2), mostró que las situaciones conflictivas que más describen los niños sin situación de conflicto y los niños con situación de conflicto coinciden en **77%** vs **60%** con relación a dos categorías, **el que los molesten y las peleas en el salón de clase**, resultados muy similares que permitieron focalizar inmediatamente estas categorías de acuerdo al siguiente paso.

### **Momento 2: Elaboración de Historietas**

A partir de los resultados se elaboraron para cada categoría tres historietas, es decir, tres para molestar y tres para las peleas. Estas historietas fueron diseñadas por los docentes

investigadores, partiendo de la creación de mundos fantásticos, en los cuales ocurren situaciones de conflicto muy similares a las que los estudiantes se ven envueltos en el aula de clase, al mismo tiempo ubican a los niños en una posición de héroes, es decir, de que las situaciones que allí se presentan lo necesitan para que por medio de su creatividad enmarcada en la creación de un juego puedan hallar una solución.

### **Momento 3: Diligenciamiento de las Historietas por los Niños**

Inicialmente, se hizo una prueba piloto, aplicando las historietas a niños y niñas que no hacen parte de la unidad de trabajo, con el fin de determinar su comprensión y el tiempo de diligenciamiento que se utiliza.

A los niños y las niñas se les aplicó las historietas que fueron clasificadas por sexo, niños sin situación de conflicto, niños con situación de conflicto y la institución a la cual pertenecen. Cabe resaltar que cada historieta tuvo a su respaldo un encabezado (Ver Anexo 3), que les permitió a los estudiantes escribir un paso a paso del juego que inventaron. También, es necesario aclarar que los docentes solo les explicamos como se diligenciaba este formato, más no hicimos parte alguna de la creación del juego.

### **Momento 4: Análisis de la Información**

Se analizó la información detectada en los juegos que proponen los niños identificados por sexo, municipio y situación de conflicto. A partir de ello, se construyó el inventario de juegos que resultaron y se analizaron por sexo, lugar y por situación de conflicto.

## 7. ANÁLISIS DE LOS DATOS

### 7.1. La perspectiva de género en la solución de conflictos en el aula a través de los juegos propuestos por niños y niñas

Al realizar el análisis de cada uno de los juegos creados por los niños y las niñas, se llegó a conclusiones significativas en cuanto a sus comportamientos y actitudes a la hora de proponer soluciones a los distintos conflictos que se enfatizaron en el aula de clase de cada una de las sedes educativas, esto debido a que el haberles dado el protagonismo y la responsabilidad de proponer soluciones a través de juegos inventados por ellos, determinó posturas diferenciadas en cuanto a las situaciones de juego presentadas por los niños y las niñas para dirimir las situaciones desde el punto de vista moral con respecto a la perspectiva de género.

Al respecto, Kohlberg (1992), establece que hay 3 niveles del desarrollo moral: nivel preconvencional, convencional y post convencional; realizando el respectivo análisis de los juegos realizados por el género masculino (niños) con situación de conflicto, es posible ubicarlos dentro de la etapa de la orientación instrumental – relativista del nivel preconvencional, pues la mayoría pretende promover entre sus compañeros una idea de justicia, es decir, proponer juegos que enfatizan entre lo que es correcto e incorrecto desde sus propias perspectivas. Es así como se satisface las necesidades tanto propias como las ajenas, en el cual hay un beneficio no solo personal sino grupal. Además, es posible encontrar que el afecto está asociado a lo socialmente aceptado y lo que es aplicable para la respectiva situación de conflicto.

Estas posturas tienen un común denominador, parten de situaciones comunes en las que ellos mismos se encuentran involucrados en algunas ocasiones, es decir, toman el lugar de aquellos que se encuentran en conflicto para buscar una solución por el bien de los demás desde lo que creen conveniente para sí. En este punto es posible encontrar que estos niños se encuentran en una transición entre la etapa 2: La orientación instrumental-relativista u orientación por el premio personal del nivel pre-convencional y la etapa 3: La orientación de concordancia interpersonal del nivel convencional propuestos por Kohlberg, porque si bien los niños buscan el beneficio colectivo mediante el intercambio de ayuda, también buscan la aprobación dentro de su grupo de pares en el aula como un niño “bueno”, intentando así mejorar sus relaciones interpersonales. Es así como los niños toman por suyos los conflictos que se presentan en el aula de clase y dan una solución a la problemática, sirviendo de mediadores o conciliadores.

Un ejemplo de esta situación lo encontramos en un juego propuesto llamado “El escuadrón de los valores”, el niño que lo inventó es enfático en ubicar a sus compañeros en escuadrones como si fueran militares, con el fin de que haya ganadores y perdedores, aunque, con la variable de que los que se crean ganadores y traten de humillar a otros pueden perder su puesto y al mismo tiempo ser expulsados, porque otros niños tuvieron un comportamiento más cordial o se desempeñaron mejor. Buscando con estas reglas, actitudes justas desde su propia realidad, lo que en el desarrollo del pensamiento planteado por (Kohlberg, 1981. P. 105) se conoce como pensamiento crítico, en el cual *“las relaciones sociales positivas son sistemas de reciprocidad basadas en la gratitud y mantenimiento recíproco de expectativas por parte de dos participantes sociales”*, esto es observado en el anterior juego propuesto, pues en él se busca mantener buenas relaciones

interpersonales mediante un sistema de reglas en el que prime el respeto por el otro y en el cual se busca también el cese de comportamientos y actitudes que de una u otra forma afectan de manera negativa a los demás compañeros.

Otras situaciones similares se presentaron en instituciones de contextos totalmente diferentes y a distancias significativas, como es el caso de otro niño en situación de conflicto que propone el juego “Premios” en el cual pretende dar a cada quien el reconocimiento que se merece, desde su propio concepto de justicia, el juego consiste en entregar a cada participante una bolsa con tres corazones y tres lágrimas. Con el objetivo de que cada niño tome la palabra y exprese cuando alguno de sus compañeros lo ha hecho sentir bien o mal, entregándole al mismo tiempo un corazón o una lágrima respectivamente. Según el creador del juego al final gana el niño a quien sus compañeros le hayan reconocido por medio de la mayor cantidad de corazones entregados, ya que sus aportes a la sana convivencia son buenos; y por el contrario aquellos que tengan más lágrimas perderán evidentemente por la manifestación sincera de todos los presentes de que causan más dolor o inconformidad en el grupo.

Por otro lado con el género femenino (niñas) con situación de conflicto podemos evidenciar que buscan solucionar los conflictos planteados teniendo en cuenta las diferentes condiciones del contexto y las personas involucradas en el juego, como por ejemplo el propuesto por una niña, el cual llamó “*El bien se come el mal*”, el cual parte de los conflictos que se evidencian en el salón de clase o “falencias” como ella los llama. Con la firme intención de que por medio de una adaptación del tradicional juego el gato y el ratón, los valores (el gato) se coman a los antivalores (el ratón) con una finalidad, y es la de crear

conciencia en las falencias de convivencia que se presentan en el salón de clase generando un compromiso grupal. Partiendo de situaciones como éstas encontradas en el análisis es posible afirmar que las niñas con situación de conflicto no toman una situación conflictiva como un problema, sino como un aspecto por mejorar, por lo que proponen un juego en el cual se realice una reflexión frente a la “falencia” encontrada, y se generen compromisos de los cuales se realice la respectiva solución al conflicto. “*Se mueven en lo contextual, en la responsabilidad por los demás*”, como lo afirma (Gilligan, 1985. P. 22), además de tener “*una concepción global y no solo en la normativa de lo moral*”, pues genera compromisos grupales, además de adquirir la responsabilidad de darle solución a un conflicto que afecta su contexto social – educativo y lo enmarca en un aspecto moral.

En el anterior juego la creadora se enfoca en el respeto a la diversidad y en dar prioridad a las necesidades del otro; también encontramos el caso de otra niña también en situación de conflicto que propone un juego al cual no le dio nombre pero es enfática en determinar como norma general que cada participante debe ir donde sus compañeros a preguntarles qué es lo que más le gusta jugar y así entre todos complacerse, teniendo en cuenta la diversidad del grupo, y como ella lo dice, “conviven más y sin peleas”. Partiendo desde “*La moral y la teoría. Psicología del desarrollo femenino*” de (Gilligan, 1985), podemos observar cómo estas niñas se enfocan en el cuidado y la responsabilidad, pues su juicio moral frente a una situación es de carácter global, teniendo en cuenta el punto de vista del otro así como sus necesidades, es por esto que la niña del juego propuesto anteriormente, enfatizaba en la importancia de complacer a todos, de manera tal que cada individuo pueda ser partícipe de una actividad en la cual se tuvo en cuenta su opinión.

En conclusión la ética de la justicia de los niños y niñas con situación de conflicto valora la imparcialidad, el mirar al otro como otro igual, sin tener en cuenta los detalles, si es un juego o no, ni los involucrados, para no dejarse afectar por la simpatía o el sentimiento de “amistad”, aplicando principios morales inmersos en el respeto a los derechos comunes de los demás, buscando que haya equidad y decisiones justas.

Si realizamos el análisis de los juegos propuestos por los niños y niñas sin situación de conflicto podemos determinar que su manera de solucionar los conflictos está basada en la obligatoriedad que tiene el ofensor de pagar las consecuencias de sus actos a como dé lugar. Lo anterior se puede entrever en juegos como “*Pagar por molestar*”, que el niño sin situación de conflicto propone que cada uno de sus compañeros que moleste a otro sin importar familiaridad o simpatía debe pagar su falta con una suma de \$500 (quinientos pesos) o como es el caso de un niño que plantea el juego “*Tapo Hoyo*” el cual es una evidente muestra de los principios de justicia que demandan los niños sin situación de conflicto, al exigir castigos a quienes molesten y además obligarles a pedir disculpas a los mismos, sumado a esto si siguen molestando los expulsa del juego y los envía a hacer tareas. Partiendo de la teoría de Kohlberg (1992), podemos observar como dichos niños se encuentran aún en la primera etapa del nivel preconvencional, pues para ellos prima el razonamiento de la obediencia y el castigo, en el cual se establece que un acto de desobediencia merece un castigo, dichos niños ven la moralidad de manera externa a ellos, es decir, dentro del juego, alguien impone las reglas, y estas deben ser obedecidas para evitar ser castigados, de manera que se pueda llevar un orden y se mejore el comportamiento, y así, el ambiente dentro del aula de clase.

Si continuamos revisando los juegos propuestos por los niños sin situación de conflicto, a la luz de la teoría propuesta por Kohlberg, podemos encontrar que un grupo de niños se encuentran en la etapa de la reciprocidad, en el cual se busca un intercambio de situaciones del cual se vea beneficiado; esto es evidenciado en el juego propuesto por otro niño sin situación de conflicto llamado “*Capitanes y Bomberos*” que consiste en dos policías que deben ayudar a dos bomberos a los cuales les acaban de robar, pero estos no lo hacen porque los bomberos no les ayudaron a apagar el incendio de sus casas. Así que solo cuando uno de ellos decide perdonar salen a correr a capturar los ladrones, no sin antes decirles a los bomberos que jamás le volverán a fallar ni molestar. Se hace notoria que las categorías morales que acompañan estos juegos son el derecho y la obligación, demostrando sentimientos como la exigencia de respeto, el deber, la dignidad y el merecimiento, además de buscar relaciones recíprocas. En este juego se evidencia la importancia que tiene para el niño un intercambio justo, en el cual cada uno recibe lo merecido de acuerdo a lo dado, de ahí la necesidad de castigar a quien falle.

Al realizar la revisión de los juegos propuestos por las niñas sin situación de conflicto, se encuentra que dichas niñas buscan juegos de roles conformado por un grupo pequeño de personas, en el cual se pueda dar de manera práctica la explicación de una situación, además de poder estar en la posición del otro.

Uno de estos juegos planteados determina que solo debe haber cuatro participantes pues uno será el profesor, el otro quien van a molestar y solo dos serán quienes molesten con la idea de enseñar que se debe reaccionar de manera mesurada ante este tipo de conflicto en el aula, es decir, demostrar un comportamiento ejemplar al resto del salón,

dejando en evidencia a quienes para ella molestan tanto. Dentro de este juego podemos ver como se aplica la ética del cuidado del que habla Gilligan (1985, p. 126), pues dentro del juego se lleva a cabo el establecimiento de roles, los cuales cumplen con una responsabilidad para el entendimiento de la situación a solucionar, contrastando la imparcialidad como un criterio de justicia, ya que cada uno ve sus acciones como hechos particulares, dejando a un lado la afectación global del mismo, es así, como partiendo del juego propuesto, se da participación a la responsabilidad individual, pues cada uno tendrá un punto de vista propio y de sus compañeros, analizando contextualmente el conflicto.

Otro ejemplo en este análisis es el juego “*Conocerse a sí mismos*”, el cual se desarrolla en parejas, las cuales deben mirarse a la cara y decirse qué tienen de cualidades, lo anterior, con la idea de respetar las diferencias y destacar a aquellos que tengan más cualidades entre el grupo y obviamente dejar en evidencia a los que no. Dentro de este juego es posible vislumbrar la importancia de relacionarse y de realizar no solo el conocimiento de uno mismo, sino el conocimiento y reconocimiento del otro, aceptando tanto sus responsabilidades y las propias, tomando dicho juego como un mecanismo para la auto-reflexión de las acciones propias y ajenas, así como la influencia que tienen dichas acciones sobre el ambiente.

También se encuentra el juego “*Mi Disciplina*” en el que su creadora plantea una situación en la que una niña no se puede quedar quieta en su puesto y como alternativa lúdica propone que solo dos personas deben participar, la niña inquieta y otra a quien ésta debe imitar con exactitud y así aprender a ser disciplinada. De acuerdo a lo anterior, se establece un modelamiento de las acciones de la niña inquieta, interiorizando la conducta

que es aceptada por sus compañeros de clase, permitiendo así el desarrollo de valores y principios comunitarios; así mismo se entrevé el principio de responsabilidad, toda vez que el acto de enseñar una conducta tiene como fin el bienestar y el mejoramiento del ambiente escolar.

Como puede observarse en éstas situaciones los juegos de los niños y las niñas sin situación de conflicto están enmarcados en la formulación y aplicación de reglas, de imparcialidad, de justicia, sin importar quién sea el participante, lo que conlleva a la creación de relaciones equitativas. En otras palabras estos hacen sus propuestas mediante el cumplimiento de las normas y el cumplimiento de los derechos que ellos consideran poseen por ser en cierta forma niños “buenos” ya que como afirma Gilligan (1985, p. 54). *“los hombres se mueven en lo formal y abstracto, en el respeto a los derechos formales de los demás, en el ámbito individual y en las reglas colectivas”, y “El sexo femenino tiende a ver todas las cosas de una manera particular”*.

De acuerdo con Gilligan (1985, p. 38), *“la sensibilidad a las necesidades de los demás y el asumir responsabilidad por cuidar de ellos llevan a las mujeres a escuchar voces distintas de las suyas y a incluir en sus juicios otros puntos de vista”*, es por lo que generalmente los juegos propuestos por las niñas trabajan más los valores a partir de grupos reducidos, de manera que las problemáticas se puedan solucionar más rápidamente.

En conclusión, podemos decir que a pesar de las diferencias entre los juegos de los niños y las niñas con y sin situación de conflicto y la manera de solucionar conflictos que tienen en particular, su base fundamental es un entendimiento del otro desde su propia

mirada. Por lo cual los conflictos representados en las historietas y sus respectivas soluciones, se dan de una manera enmarcada en todas las normas que se han establecido en la ética justa de cada niño y por lo tanto serán de carácter obligatorio en cualquier situación. Como dice Gilligan (1985, p. 45) *“hombres y mujeres en el camino a la adultez, alcanzan esta integración entre integridad y cuidado en la resolución de dilemas morales concretos a los que se veían enfrentados, o sea, reconocen la necesidad de los dos contextos para la elaboración de un juicio”*. Por consiguiente la solución de conflictos tanto en el juego como por medio de él, tanto en niños como en niñas, exige la articulación de aspectos como la justicia y el deber pero también el cuidado y la responsabilidad, lo que permite una sana convivencia y el desarrollo de competencias comunicativas y sociales entre hombres y mujeres.

La multiculturalidad que se requiere entonces en el salón de clases el cual es un lugar de acopio de maneras de pensar, situaciones económicas y familiares buenas y no tan buenas y demás expresiones de mundos distintos, como lo son nuestros niños, es indispensable. Por tal motivo darle a cada niño y niña una voz, la alternativa de expresar lo que no les gusta, pero sin enfrascarse en quejas y reclamos, sino, permitirles proponer soluciones didácticas y divertidas, desde sus postulados éticos, de justicia y de moral, hace de éste proyecto de investigación uno en verdad enmarcado en la diversidad.

## **7.2. La perspectiva de los juegos propuestos por niños y niñas como solucionador de conflictos en el aula**

De acuerdo con (Vygotski, 1979), el juego tiene una gran influencia en el desarrollo del niño, ya que éste, como situación imaginaria, guía de cierta forma la conducta del niño en la situación y le da su significado. Teniendo en cuenta dicha influencia, creemos necesario el análisis de los juegos que los niños Ondas realizaron y la dinámica frente a sus participantes, pero no desde una perspectiva de género como en la anterior categoría, sino desde una perspectiva integrativa.

Al analizar a los niños y las niñas con situación de conflicto y sin situación de conflicto frente a los juegos creados como solución de un problema, es evidenciable la proposición de actividades que incitan a la reflexión, adaptando juegos ya existentes en los cuales se proponen el trabajo en equipo y el trabajo de otros valores. Es decir, resignifican un juego, de manera que lo vuelven útil para la situación existente.

Se presenta en algunas ocasiones el juego de roles con la idea de poner a sus compañeros en el trabajo de encontrar soluciones a los conflictos. Además, dan la conclusión y aseguran que esto será la forma de solucionarlo. A pesar de que dichos juegos llevan a la reflexión, no explican ni dan a conocer la manera como se solucionan los conflictos, encontrando en estos niños un déficit en ésta habilidad social (Resolución de conflictos).

Según Vygotski (1979, p.146), *“toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria”*, es por lo anterior, que algunas niñas plantean juegos con recursos o materiales que no tienen al

alcance o que solo lo han visto en la televisión, dándole un uso en el juego para la solución de una problemática.

A pesar de que durante el juego se exhibe la imaginación y se desarrolla la capacidad de concentración y las habilidades empáticas, se evidencia durante la creación de los juegos, que muchos niños no comprendían la actividad, pues varios no elaboraron un juego, sino que realizaron el resumen de la historia que les correspondía, evidenciando su falta de atención y concentración a las instrucciones que se le indicaban durante la actividad.

Dentro de los juegos elaborados también es posible observar que algunas niñas hacen diferencia de género al momento de realizar el juego, separando las actividades entre niños y niñas, haciendo grupos más pequeños. Resaltando en situaciones como éstas suposiciones como la de (Gilligan, 1985) en cuanto a que cuando las niñas juegan, normalmente lo hacen en grupos pequeños y lugares selectos desarrollando más empatía y capacidad de entender al ponerse en el lugar del otro. Dichos grupos pequeños permiten una mejor comunicación entre los participantes, dando lugar al juego pacífico y por tal a la solución del conflicto que afecta su entorno escolar.

Algunos niños sin situación de conflicto mostraron orden y creatividad, además de concluir para qué era el juego, dando a entender que cuando se trabaja en equipo no hay manera de que se presenten conflictos durante el juego, es por tal que dichos juegos llevaban al trabajo en equipo y a la reflexión del trabajo realizado. Al respecto Vygotski (1979), aduce que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo

próximo, en el cual se busca, en este caso, el aprendizaje frente a la resolución de un conflicto en el área escolar, partiendo de actividades grupales.

En algunos casos se evidenciaron juegos que relacionan la diversidad y juegos punitivos o relacionados con castigos, en los cuales es posible concluir la necesidad de castigar una mala o errónea acción. Esta conducta es justificada por Klein (1955), quien manifiesta que el juego es una herramienta de manifestación simbólica de sus fantasías y deseos. Teniendo en cuenta lo anterior, algunos niños sin conflicto, usaron los juegos como método para realizar castigos a sus compañeros con situación de conflicto. Si lo miramos desde su punto de vista, sería una conducta “justa”, toda vez que el niño al que se le castiga (niño con conflicto), ha realizado actos injustos o no ha cumplido con las reglas del juego, de manera que se justifica el castigo o la penitencia propuesta.

Sin embargo, la conducta anteriormente expuesta también se observó en los juegos propuestos por niños con conflicto, pero dichos juegos eran más reflexivos, y proponiendo acciones mediadoras y castigos suaves para los que incumplan las reglas del juego. Si tenemos en cuenta lo anteriormente dicho por Klein (1955), sería posible deducir, que éstos niños desean para ellos mismo castigos no tan severos o mejores métodos de resolución a sus propios conflictos, y lo manifiestan en los juegos que proponen.

Es importante resaltar que para los niños, el conflicto es una situación circunstancial y pasajera, lo que en un momento para ellos es muy grave en media hora ya no tiene relevancia, esto lo podemos leer en el momento que los estudiantes proponen cualquier tipo de juego en cualquier circunstancia, es como si para ellos el solo hecho de jugar solucionara

todos sus conflictos y allá en el patio o en la cancha se les olvidara qué era por lo que estaban enojados, esto se identifica claramente en que muchos niños no propusieron un juego específico para solucionar un conflicto, ellos simplemente en su mente de niños pensaron en jugar y divertirse.

## 8. CONCLUSIONES

Después de haber analizado las reacciones de los niños y niñas con y sin situación de conflicto, se pudo comprobar que las situaciones que impiden que los niños sean felices en el aula de clase son las peleas y que los molesten. Teniendo en cuenta dichas situaciones, los estudiantes ondas propusieron juegos para solucionar conflictos en el aula desde una perspectiva de género y caracterización en el grupo; desarrollando juegos entre los que se pueden desatacar los juegos de roles y los juegos de reflexión, como estrategia pedagógica y herramienta para lograr generar ambientes agradables dentro de su aula de clase.

Los estudiantes caracterizados con situaciones de conflicto demuestran en sus juegos la necesidad de mejorar su comportamiento en el aula por medio de expresiones de amistad, mientras que los estudiantes sin situación de conflicto desarrollan juegos con castigos o penitencias más severas.

Con respecto a la perspectiva de género se comprueba la teoría de la justicia de Kohlberg y la teoría del cuidado de Gilligan, pues los niños promovieron entre sus compañeros una idea de justicia, es decir, propusieron juegos que enfatizaban entre lo que es correcto e incorrecto desde sus propias perspectivas; mientras que las niñas desarrollaron juegos en los cuales primaba las necesidades de los demás, asumiendo su responsabilidad para la resolución del conflicto, de manera que se permitía escuchar otros puntos de vista para dar soluciones justas a partir del cuidado y la responsabilidad.

## 9. RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta lo concluido en el presente trabajo, se recomienda implementar los juegos propuestos por los estudiantes para la resolución de conflictos en la instituciones educativas para constatar que si son útiles para mejorar el ambiente escolar; así como implementar la estrategia del juego propuesta para la resolución de conflictos en otras instituciones para corroborar las teorías planteadas, además de desarrollar diferentes estrategias lúdicas con los estudiantes para que desde su punto de vista pueda darle una solución a algún conflicto y de la misma manera desarrollar esta habilidad social.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arango, P. R. (2015). *En viaje filosófico de Martha Nussbaum*. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12337630>
- Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Baquero, R. (1997). *"Vygotsky y el aprendizaje escolar"*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Aique S.A. Recuperado de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6PE\\_Baquero\\_2\\_Unidad\\_2.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6PE_Baquero_2_Unidad_2.pdf)
- Berne, E. (2010). *La intuición y el Análisis Transaccional*. Sevilla, España: Jeder Libros.
- Blondel, J.-L. (2004). *La globalización: análisis del fenómeno y de sus incidencias para la acción humanitaria*. Recuperado de <https://www.icrc.org/spa/resources/documents/misc/66kjpl.htm>
- Claparède, É. (1975). *La educación funcional*. Madrid, España: Cátedra.
- Escudero, J. (1981). *Modelos didácticos*. Barcelona: Oikos-Tau. Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-207.htm>
- Fingermann, H. (2011). *Molestar en clase*. Recuperado de <http://educacion.laguia2000.com/general/molestar-en-clase>
- Freud, S. (1937). *Análisis terminable e interminable*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- García Gonzalez, E. (2001). *Piaget: la formación de la Inteligencia*. México. Recuperado de <https://sites.google.com/site/liceoamador1/PIAGET.doc?attredirects=3>
- Gilligan, C. (1985). *La moral y la teoría. Psicología del desarrollo femenino*. México: FCE.

- Healthy Children. (2012). *Cómo ayudar a los niños a afrontar y resolver conflictos*. Recuperado de <http://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/como-ayudar-ninos-afrontar-resolver-conflictos>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/47228858/Johan-Huizinga-Homo-Ludens-espanol>
- Klein, M. (1955). *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado*. Barcelona, España: Paidós.
- Kohlberg, L. (1981). *The Philosophy of Moral Development. Moral Stages and the Idea of Justice*. San Francisco: Harper & Row Pubs.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del Desarrollo Moral*. San Francisco: Desclée De Brouwer S.A. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/97151683/Kohlberg-Psicologia-Del-Desarrollo-Moral>
- Machado Hernández, A., González Ortega, G., & Carbonel Manjarrez, T. (2012). *Estrategias pedagógicas para la solución de conflictos escolares*. Escenarios, 10(1), 63-68. Recuperado de <http://ojs.uac.edu.co/index.php/escenarios/article/view/726/518>
- Marsellach, G. (2012). *Agresividad Infantil*. Recuperado de [http://serbal.pntic.mec.es/pcan0012/documentos/conducta\\_3-agresividad.pdf](http://serbal.pntic.mec.es/pcan0012/documentos/conducta_3-agresividad.pdf)
- Milicic, N., & Arón, A. M. (1999). *Climas sociales tóxicos y climas sociales nutritivos para el desarrollo personal en el contexto escolar*. Recuperado de [http://www.buentrato.cl/pdf/est\\_inv/conviv/ce\\_aron2.pdf](http://www.buentrato.cl/pdf/est_inv/conviv/ce_aron2.pdf)
- Morín, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Paris: Santillana. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001177/117740so.pdf>
- Real Academia Española. (2015). *Definición de molestar*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=PZ2fjJW>

- Real Academia Española. (2015). *Definición de pelear*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=SNRFqD4>
- Rodríguez Menéndez, M. d., Hernández García, J., & Peña Calvo, J. V. (2004). *Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1051440>
- Sánchez Calderón, D., & Velandia, O. (2011). *La lúdica: una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños de grado primero*. Recuperado de <https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/1.31.+LA+L%C3%9ADICA+UNA+HERRAMIENTA+DID%C3%81CTICA+PARA+DISMINUIR+LAS+CAUSAS+QUE+GENERAN+AGRESIVIDAD+Y+VIOLENCIA+EN+LOS+NI%C3%91OS+DE+GRADO+PRIMERO+EN+EL+CICLO+BÁSICA+PRIMARIA.pdf>
- Stein, A., Migdalek, M., & Sarlé, P. (2012). *"Te Enseño a Jugar": Caracterización de Movimientos Interaccionales y Formas Lingüísticas Mediante las Cuales se Regula la Interacción Lúdica Psykhe, vol. 21, núm. 1, pp. 55-67*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/967/96722718004.pdf>
- Suárez Basto, O. E. (2008). *La mediación y la visión positiva del conflicto en el aula, marco para una pedagogía de la convivencia*. Publicación en Revista Diversitas - Perspectivas en Psicología, 4(1), 187-199. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67940115>
- Unesco. (2013). *Análisis del clima escolar: ¿Poderoso factor que explica el aprendizaje en américa latina y el caribe?* Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/analisis-del-clima-escolar.pdf>
- Valencia Osorio, A. M., & Zapata Salazar, S. V. (2007). *La solución de conflictos a través de la mediación en el aula*. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/497/1/3707V152.pdf>

Vygotski, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España : Crítica.

Vygotski, L. S. (1930). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Tomo III. Obras escogidas. Madrid: Visor

## ANEXO 1. ENCUESTA



Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

Diga 5 cosas que no lo dejan ser feliz en el salón de clase:

1. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Recuerde que las respuestas deben

ser totalmente individuales y de acuerdo a sus

propios puntos de vista.



## ANEXO 2. TABLA DISCRIMINACIÓN DE CATEGORÍAS

Género	Niños Sin Situación de Conflicto			
	Pácora	Aranzazu	Supía	Chinchiná
Hombres	Molestar	Insultos Molestar	Peleas	Molestar Tristeza
Mujeres	Groserías	Molestar Groserías	Peleas	Molestar Poner quejas
Niños Con Situación de Conflicto				
Hombres	Peleas	Molestar	Peleas	Bromas
Mujeres	Grosería	Molestar Apodos	Peleas	Gritería Molestar
Niños Sin Situación de Conflicto		Molestar 41%	Peleas 16%	
Niños Con Situación de Conflicto		Molestar 30%	Peleas 30%	

### ANEXO 3.ENCABEZADO DE HISTORIETAS



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**PERSONAJES** \_\_\_\_\_

**LUGAR DONDE SE JUEGA** \_\_\_\_\_

**PASOS PARA HACER EL JUEGO** \_\_\_\_\_

**NOMBRE DEL JUEGO** \_\_\_\_\_

## JUEGO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_









## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**PERSONAJES** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**LUGAR DONDE SE JUEGA** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PASOS PARA HACER EL JUEGO** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**NOMBRE DEL JUEGO** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### JUEGO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**PERSONAJES** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**LUGAR DONDE SE JUEGA** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PASOS PARA HACER EL JUEGO** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**NOMBRE DEL JUEGO** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### JUEGO

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



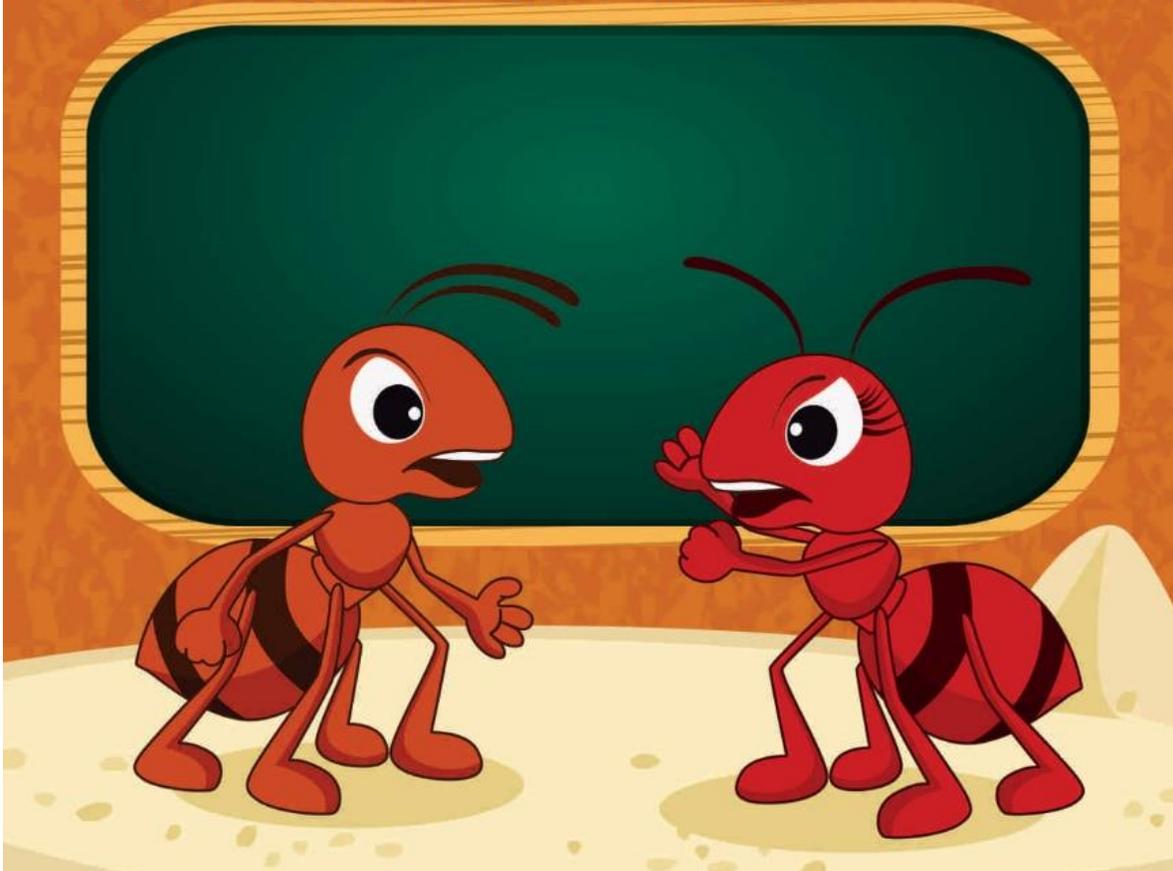


**ANEXO 4. HISTORIETAS**

Todos los días el hormiguero se ve adornado por las lindas hormiguitas que salen a su escuela, ellas van siempre de la mano cantando canciones que su profesora les enseña en un salón del gran hormiguero.

Cuando llegan a clase se limpian muy bien cada una de sus 4 zapatillas para no ensuciar el salón y luego se sientan cada una después de saludar a su querida profesora.

Pero el día de hoy la calma en el salón del hormiguero se está viendo amenazada por los insultos de la hormiguita Pedrito a la hormiguita Isabela, ellas siempre han sido muy buenas hormi-amigas pero están a punto de pelearse en el salón de clase. La profesora hormiguita necesita la ayuda de un niño(a) súper inteligente y súper creativo(a) para que se invente un juego y por medio de este evitar que Pedrito e Isabela se sigan peleando e insultando y también sus demás hormi-compañeritas aprendan a no pelearse en clase.



En una escuela del planeta Marte todos los niños marcianitos van a estudiar con mucha alegría, llevan sus cuadernos espaciales de múltiples colores y sus antenitas muy bien peinaditas por sus mamás marcianitas. El profesor Marcianito cada día además de enseñarles nuevos temas, también observa cómo se comportan sus queridos estudiantes.

En los últimos días espaciales se ha sentido muy preocupado porque ha visto como los marcianitos más grandes del salón molestan a sus compañeros más pequeñitos halando sus antenitas y escondiéndoles los emparedados de gusanitos de su refrigerio antes de salir a recreo. Por esto el profesor Marcianito después de regañarlos y llamarles la atención y ver que nada de esto funcionaba, decidió viajar en su nave espacial a la Tierra, con el fin de encontrar a un niño muy creativo que le enseñe a sus marcianitos por medio de un juego a no molestar a sus compañeritos.





**En la colmena había una pequeña abeja llamada Mariana a la que le gustaba jugar en las celdas de su panal, también le gustaba mucho ver la televisión, pero no la pasaba muy bien en la escuela.**

**A la abeja Mariana le resultaba muy difícil permanecer sentada en su puesto y cuando sus**

**compañeros de clase le quitaban el lápiz o la empujaban, la abejita se enfadaba tanto que de inmediato se ponía a pelear e insultar a sus compañeros. Mariana estaba muy furiosa, confundida y triste porque no podía controlarse y no sabía cómo resolver este problema. Cierta día se encontró con la profesora La Reina, la cual era una abeja muy sabia, entonces le preguntó. ¿Qué es lo que puedo hacer?, La escuela no me gusta, no puedo portarme bien y por más que lo intento no lo consigo. Entonces la reina le respondió: Viajemos a la tierra de los niños y busquemos uno bien dinámico quien podrá darte una solución a tu problema por medio de un juego.**





El caballito de mar llegó como de costumbre a la escuela de la profesora Calamar, ella lo trataba muy bien y también era muy cariñosa con sus demás compañeros. En su clase existían todo tipo de animales del océano, como Andrés el pulpo, Alex el tiburón, Marcela la manta raya y Camila la tortuguita de mar, estos eran los

amiguitos de Miguel el caballito de mar.

Esa mañana Miguel tenía una tarea de ética que consistía en explicarles a los niños el valor de la solidaridad; en medio de la exposición Miguel estaba muy nervioso por lo cual se le olvidó lo que debía decir y se asustó tanto que se puso a llorar. Todos los compañeros de la clase se rieron de él y Miguel se puso muy molesto. Durante el descanso varios niños dijeron cosas hirientes hacia él, por lo se puso muy triste y decidió burlarse de sus compañeros en las siguientes exposiciones, y así fue. Un pecesito llamado Christopher empezó a exponer, Miguel y sus amigos empezaron a reírse y hacerle monerías para distraerlo, éste se sintió tan mal que se sentó y prometió que a la salida iba a pegarles a Miguel y a sus amigos por haberlo molestado en la exposición. La profesora Calamar necesita la ayuda de un niño muy creativo, quien por medio de un juego les enseñe a sus pececitos a no pelear más.



**La escuela de las flores siempre se ha visto muy alegre y hermosa por la variedad de estudiantes que hay en ella, además el orden y el respeto son muy importantes en esa institución.**

**Pero en el grado 5º está pasando algo muy triste, la Rosa Ximena se la pasa últimamente chuzando con sus púas a la Margarita Alejandra y el Girasol Esteban golpea con su cabezota a la rosa Ximena para que no siga Chuzando a su prima la Margarita Alejandra.**

**La profesora Tulipán está muy triste y preocupada porque no sabe cómo solucionar estos conflictos entre sus flores estudiantes La Rosa y El Girasol. Por esto, ella está buscando la ayuda de un(a) estudiante del mundo de los niños, muy inteligente y creativo(a) que le pueda ayudar a solucionar este conflicto por medio de un juego.**



**El bosque era muy lindo, en él había muy variados árboles, flores que alegraban la vista a todos los estudiosos animales que pasaban por allí de camino a la escuela.**

**Estaban los animales en clase de Ética y Valores la profe doña Cangura Lina les decía a todos los animalitos de las buenas relaciones que deben existir entre todos: "Recuerden en la mañana saludar, pedir las cosas prestadas, respetar la forma de ser y pensar de cada uno y de cada una, cuidar nuestro medio ambiente..."**

**De repente la osita Lucrecia empieza a llorar desconsoladamente, la profe detiene la clase y le pregunta cuál era el motivo de su llanto, ella entre sollozo y sollozo logra contar que el mico Federico le había halado los pelos de la espalda con sus largas patas, en ese mismo instante la cebra Manola revienta en llanto, la profe al escucharla le pregunta ¿por qué lo hace? Manola dice que el elefante Roberto con un marcador rojo le había hecho tres rayas en su linda piel blanca y que su mamá le iba a pegar. La**

**profe ante estas situaciones decide buscar la ayuda de un niño(a) muy creativo(a) e inteligente para que por medio de un juego les enseñe a los estudiantes de la selva a no pelear en el salón de clase.**



## ANEXO 5. JUEGOS PROPUESTOS POR NIÑOS Y NIÑAS ONDAS CON Y SIN SITUACIONES DE CONFLICTO

NIÑAS		NIÑOS	
SIN SITUACIÓN DE CONFLICTO	CON SITUACIÓN DE CONFLICTO	SIN SITUACIÓN DE CONFLICTO	CON SITUACIÓN DE CONFLICTO
<b>" La flor de los valores"</b>	<b>" Tarro raspa- raspa"</b>	<b>"la bomba de la amistad"</b>	<b>" La yuca"</b>
(selva) 1	(Marte) 1	(Selva) 1	(Selva)1
<p>Al que adivine los tres valores le daremos un premio de hombre o mujer, y el juego será muy divertido para los niños y las niñas y además aprenderían a jugar éste juego tan divertido y también aprenderán a ser más respetuosos y amables.</p> <p>El juego consiste:</p> <p>En cada pétalo hay tres valores una persona va a arrancar un pétalo y deberá adivinar los tres valores.</p>	<p>Se juega de la siguiente manera. Se escoge uno que vaya por el tarro uno de sus compañeros le pega una patada y el que escogieron va rápido por el tarro y lo coloca en una parte y sale a buscar si por ejemplo uno está bien escondido y sale, pero el que fue no se da cuenta, le vuelve a pegar otra patada al tarro, salen todos y se esconden otra vez y si por ejemplo el que fue por el tarro vio a uno tiene que decir un compromiso</p> <p>Convivencia</p>	<p>El juego consiste en llenar bombas de agua, entonces se reúnen en grupos de dos estudiantes, con tres sábanas se van tirando las bombas; al que le caiga una bomba y se le explote ,cada bomba tiene una bomba dentro más chiquita y esa bomba tiene un papel que dice como pedirle perdón al amigo que le hizo daño; luego cuando se acaban las bombas van por más y se van a correr por todo el parque y se revientan las bombas y se esconden luego van y los buscan y al compañero que encuentren le dan un dulce y ya.</p>	<p>El juego consiste en que todos hacen una fila y se tienen que coger de la cintura e ir jalando hacia atrás, el que se suelte va saliendo así sucesivamente.</p> <p>Así lo quiero ayudar de la situación que tienen estos personajes del cuento para que la profesora pueda dar clase tranquila y los alumnos puedan convivir como buenos amigos</p>
<b>(La colmena) 2</b>	<b>(Selva) 2</b>	<b>" Nos necesitamos "</b>	<b>"Futbol"</b>
Había una vez unas abejas que le gustaban quitarle el lápiz a la	Normas del juego	(Colmena) 2	(Selva) 2
		Reunidos en grupo reciben los siguientes	<p>Empezaron a organizar los equipos entonces la señora cangura dijo; la osita Lucrecia hace equipo con el mico Federico, la cebra Manola hace equipo con el elefante Roberto y yo soy la arquera dijo la señora cangura Lina. Al final del partido ya se arreglaron los</p>

compañera Mariana, entonces la abeja Mariana se sentía mal porque sus amigas abejas le quitan el lápiz, entonces se inventaron un juego y la profesora les dijo, salgamos al patio a jugar al escondite, entonces la amiga Manuela se puso a contar y Mariana su amiga también se escondió y Manuela tenía que encontrar a Mariana y a su amiga; y al que primero viera contaba, y entonces después le tocó contar a Mariana y los otros se escondieron y después que contaron todos se fueron al salón y ya no le volvieron a quitar el lápiz; y estuvieron muy felices.

### **(La selva) 3**

El maestro y un estudiante se sientan, y los otros dos estudiantes los molestan y entonces luego tienen que ver quien resiste a que lo molesten más, hasta que los otros dos pandas que están molestando porque cuando uno no reacciona a las malas acciones de otros con rabia u otro sentimiento negativo va a demostrar que es diferente y la persona que molestó es la que

Primero se reúnen todos en un grupo. Cada persona le va a preguntar a un compañero que es lo que más le gusta.

Ejemplo: Lucrecia le hace una pregunta a Federico, que es lo que más te gusta y él responde, lo que más me gusta hacer es jugar fútbol y otro compañerito le pregunta por ejemplo a Manola que le gusta hacer y ella dice jugar con las muñecas y así conviven más y sin peleas

### **LA PESCA DE LOS VALORES (La Selva)**

Se divide el grupo en dos equipos, a cada uno se le entrega una vara con un imán en la punta, se colocan los peces imanados en el centro, algunos de los cuales llevan escrito un conflicto que se presenta en el aula, por ejemplo: Esconderle las cosas a los compañeros, coger las cosas sin permiso, interrumpir la clase, poner quejas, y otros llevan las posibles soluciones, por ejemplo: Respetar las pertenencias de los demás, pedir las cosas prestadas, manejarse bien en clase, ser más tolerantes. Cada equipo debe pescar el conflicto y la solución correcta. Gana el equipo que más parejas forme. Quienes pierdan deben hacer un compromiso de no volver a

materiales: un vaso desechable grande, 5 copitos desechables, 2 pitillos, 5 palitos para revolver el azúcar.

Deben armar una jirafa pero cada uno tiene ciertas condiciones

- la persona que no ve será las manos del grupo y dará las instrucciones para armar la figura

### **PREMIOS (Marcianitos)**

Quien dirige el juego pregunta a los participantes de cómo se sienten cuando son bien tratados y cómo cuando son mal tratados, y que cuenten la experiencia de cuando les ha sucedido. El dirigente también debe dar ejemplos de lo que le ha ocurrido, explicando a los participantes que es normal sentirse de las dos maneras. Luego reparte a cada jugador una bolsa transparente la cual contiene tres corazones y tres lágrimas, cada una con su nombre. Cuando un jugador hiera a otro, el que recibe la ofensa entrega una de sus lágrimas al que le causó el daño para que la ponga en su bolsa. Cuando por el contrario reciba un gesto de un compañero que le hizo sentir bien, entrega a este un corazón. Gana quien al final obtenga más corazones y quede con sus tres lágrimas.

### **EL PAÍS DE LOS VALORES (La Selva)**

problemas y los que habían causado daño pidieron perdón y se arreglaron todos los problemas y nunca más volvieron pelear

### **"Tingo tingo tango" (Planeta Marte) 3**

Este juego se realiza para evitar que los marcianitos mayores molesten a los marcianitos pequeños. se hacen sentados en un círculo y van rotando una ficha y el que quede con la ficha tiene que decir un valor de un compañero

### **(planeta Marte) " pagar por molestar"4**

El juego pagar por molestar sirve para los niños grandes no molesten a los chiquitos como en el cuento

Consiste: cuando un niño le pega a otro, el profesor debe hacerle pagar \$500 para que dejen de pegarle a los pequeños

### **ELIMINANDO FALTAS (Marcianos)**

Para el desarrollo de este juego se contará con globos que llevan escritas las faltas que más cometen los integrantes del grupo. El director del juego divide el grupo en dos partes iguales y los enumera. Cada grupo se forma y se ubica a unos diez o quince metros del extremo norte de la cancha. En el extremo norte el director del juego a dispuesto para cada equipo una silla y

va a quedar en ridículo.

#### **(Mi disciplina) 4**

##### **Colmena**

Había una vez una niña llamada Valentina a ella le gustaba mucho jugar y ver la televisión pero le dificultaba mucho la escuela. A la niña Valentina le resultaba muy difícil permanecer sentada y portarse bien, entonces inventaron un juego que haría que ella fuera más disciplinada el juego se llamaba "Mi disciplina" : El juego consiste en que valentina lo que yo digo con los ojos cerrados movimientos y actuaciones, les dirá y los imitará, pero ella no podrá ver lo que yo hago sólo escucha mis palabras, estará sentada muy quieta y sin hablar tendrá que hacer lo que yo diga y así tendrá una buena disciplina.

##### **F.S.C.P(14)**

##### **CONOCERSEN A SÍ MISMOS**

**(Selva) Diana Sofía García**

##### **Alzate**

El juego consiste en hacerse de a dos mirarse de frente y preguntar por sus valores, cualidades y escuchar con respeto y agrado la opinión de cada uno y respetar todas sus diferencias y aceptar

molestar en clase

##### **BOLOS MÁGICOS (La Selva)**

Se reparten los integrantes en tres equipos y se enumeran. Salen los números uno de cada equipo a tirar la pelota para tratar de tumbar los bolos, los que llevan impresos el nombre de los valores que más falta hacen en el grupo, cuando un jugador logre tumbar uno o varios bolos debe decir de qué manera todo el grupo va a hacer para adquirir dichos valores, si lo hace bien tiene un punto por cada solución que dé, luego tiran los números dos y así sucesivamente, gana el equipo que más puntos haga, quien será premiado.

##### **EL PULPO AMIGO (Abejas)**

Para el desarrollo del juego se contará con un pulpo que en sus tentáculos lleva adheridos unos vasos, varios pimpones, una lista de preguntas sobre valores y otra de penitencias. El director del grupo enumera los participantes, el juego comienza cuando el director da la orden y le entrega el pimpón al número uno quien tratará de meter el pimpón en un vaso del pulpo a una distancia acordada con anterioridad, si el jugador logra introducir el

Se forman varios grupos con igual número de integrantes y se numeran, el vocero dice un número, al que le corresponda debe salir al centro. El repartidor tendrá en una bolsa negra varias palabras escritas en papelitos, entre ellas habrá diferentes anti valores, objetos y verbos. Cuando un jugador saque un anti valor debe decir cual valor está afectando, regresa a su equipo y entre todos después de dos minutos deben decir una frase que guarde relación con dicho valor. El jurado irá dando puntos. Cuando un jugador saque un verbo lo debe representar con al menos tres jugadores distintos de su equipo. Cuando saque un objeto sede el turno.

Anti valores: Irrespeto, incomprensión, intolerancia, desobediencia, mentira, injusticia, desconfianza, burla, orgullo, egoísmo. Verbos: Abrazar, amar, respetar, perdonar, leer, estudiar, jugar. Objetos: Carta, lápiz, libro, cuento, pelota. Gana el equipo que mayor números de puntos obtenga y será premiado.

##### **M8CCCH (11) EL HOMBRE LORO:**

Un niño debe de fingir ser un loro y los otros niños debe de fingir ser gallinas y cuando llegaba la noche el loro salía a comerse a las gallinas y la última gallina que quedará era el loro, pero con este juego los que se coloquen bravos los sacan del juego hasta que dejen de

tantas globos como participantes tenga cada equipo. A la orden del director que será cuando suene un pito, el jugador de cada fila que tenga el número uno corre hacia el extremo norte coge un globo lo coloca en la silla, se sienta en él hasta que lo logre explotar, si transcurridos treinta segundos no puede explotar el globo el director del juego sonará el pito y el número que siga realiza la misma acción, gana el juego el equipo que en menos tiempo logre eliminar todas las faltas. Al terminar el juego el director preguntará a los participantes como se sintieron y que den algunas sugerencias de cómo mejorar y tratar en lo posible de no cometer faltas.

##### **JUGANDO A LOS MEJORES (Marcianitos)**

En el piso se colocan tiras de papel que llevan escritas diferentes situaciones conflictivas que se presentan en el grupo, por ejemplo: Burlarse de los compañeros, tirar basura al suelo, no traer las tareas, gritar en clase; el número de tiras es una menos que el total del grupo, el organizador del juego repite varias veces la situación conflictiva que más se presente, todos corren entre ellas y al sonar el pito, cada uno coge una, quedando eliminado quien no logre coger ninguna y sale del juego, luego el organizador del juego retira otra tira fijándose de no retirar la situación que se

que cada uno es diferente en su forma de pensar, actuar y comportarse en cada lugar. Luego después de haberse preguntado los dos, el organizador del grupo les da una carita feliz para que se la peguen en la mano al que más buenos valores tenga y que sea respetuoso y así se van conociendo, así mismos y aprenden a convivir juntos.

### **EL BIEN SE COME EL MAL (La Selva)**

El director del grupo realiza con los integrantes del juego una lista de las falencias que presenta el grupo y otra de cómo combatirlas. Por ejemplo en la primera lista aparece la Intolerancia, en la segunda aparecerá la Tolerancia y así sucesivamente. Luego de realizar las dos listas, se hace un círculo donde los participantes se cogen de las manos. Uno de los jugadores hará el papel de una de las falencias que presenta el grupo por ejemplo la Intolerancia y se sitúa dentro del círculo y otro jugador hará el papel de la solución de la falencia en este caso la Tolerancia y se sitúa en el exterior del círculo y debe intentar entrar en el círculo para atrapar al otro jugador, mientras

pimpón será premiado con un delicioso bombón y si por el contrario no lo logra, debe contestar una pregunta relacionada con la forma de combatir las faltas cometidas por el grupo con más frecuencia, o cumplir una penitencia según el caso, si es número par contesta una pregunta y si es impar cumple una penitencia.

**F3CCCH (11) RODAR POR LA MONTAÑA:** Uno tiene que subir a la montaña en grupos y coger costales y se tiran a rodar, así como para que los animales dejen de molestar se deben poner juntos a los animales a jugar juntos.

**F4CCCH (7) LA CULEBRA Y LA MARIPOSA:** Los niños se van arrastrándose, es muy bueno y a ellos les gusta, luego se convierten en mariposas y quien llega primero gana la carrera.

molestar.

**M9CCCH (12) LAS MOTOS:** Que se monte a la bicicleta y los que no están peleando se ponen juntos y los que estén peleando se ponen aparte para que no peleen y así le ayudo a la profesora cangura.

**M10CCCH (13) CAPITANES Y BOMBEROS:** El juego se trata de dos bomberos que están siendo atacados y ellos llaman a la policía y la policía no quiere ayudar porque un día la casa de un policía se quemó y ellos no le ayudaron, pero el otro policía le dice que dejémonos de problemas y ayudémoslos y seamos amigos y entonces los policías salieron a ayudarlo a los bomberos y cogieron a los atacadores y se hicieron amigos y así no volvieron a pelear y son los mejores amigos y se apoyan siempre en todos los casos. Explicación: Todos menos el par de policías, bomberos y ladrones están apoyándose. Los niños se esconden y los bomberos con los ladrones no, y la policía está afuera del salón cuando los otros compañeros llaman a la policía. La policía entra y los bomberos con la policía cogen a los ladrones y se dicen que jamás se vuelven a molestar y los otros participan haciéndole la gente a

deseo mejorar y los participantes continúan corriendo, cuando suene el pito, cada uno coge una..., si dos jugadores cogen la misma tira, se resuelve jugando piedra, papel o tijera. Cuando ya no quede ninguna tira en el suelo, se cuentan las tiras que más veces presentan la misma la situación y esta será la escogida para que durante la semana no se vuelva a presentar, la que siga en mayor número de veces se trabajará la semana siguiente y así sucesivamente, hasta lograr una mejor convivencia en el salón.

### **CARRERA DE AYUDA EN EQUIPOS (Selva) Esteban Gutiérrez**

Dos equipos con tres integrantes cada uno, un corredor se hace en el punto de inicio mientras que los otros 2 en puntos de la pista. El primer corredor sale y la prueba es de velocidad y agilidad teniendo que pasar por varios obstáculos, luego al llegar donde el compañero se le sube en la espalda hasta el primer obstáculo donde tendrán que trabajar en equipo para resolver un problema, después de resolverlo ambos correrán al siguiente obstáculo donde los dos tendrán que trabajar en equipo para superarlo y así sucesivamente hasta llegar donde el tercer compañero, allí el tercer compañero tendrá que llevar a los otros dos en una carreta hasta un obstáculo de fuerza que para lograrlo

que los demás participantes lo protegen intentando evitar que entre el otro jugador. Mientras tanto los jugadores del círculo animan el juego gritando Tolerancia cómete la Intolerancia, acábala, acábala. La ronda termina cuando la Tolerancia logra atrapar la Intolerancia, luego se continúa con otra falencia y así sucesivamente hasta lograr acabar con todas. Cuando el bien no se logre comer el mal, entre todo el grupo se hace un compromiso de cómo combatir el mal.

### **TINGO TANGO VALOR** **(Abeja)**

Este juego se desarrolla con todos los compañeros del grupo (entre más niños mejor) se hace un círculo entre todos, el coordinador con los ojos cerrados inicia cantando tingo tingo tingo ..., a medida que los integrantes del grupo se van pasando en las manos un objeto ya sea una pelota, o un peluche o cualquier otro objeto, cuando el coordinador diga tango el jugador que tenga el objeto debe responder a una de las preguntas que deberá sacar de una bolsa, si lo hace bien tendrá un dulce sino

ellos.

entre los tres tendrán que coger un lado de una superficie pesada que tendrán que usar en el siguiente obstáculo y van a tener que pasar otros tres obstáculos de la misma manera en el último obstáculo el corredor uno y dos se tendrán que quedar jalando unas sogas para que unas paredes que están en el camino se eleven y el corredor tres pueda avanzar y llegar al final. Al finalizar cada integrante le va a decir a sus compañeros lo importante que fue para llegar al final y ambos equipos le dan las felicitaciones al otro equipo.

**M5CCCH (10) TAPO HOYO:** Que no vaya a tirar la pelota y si está molestando que lo castiguen y si sigue molestando que lo siente a hacer las tareas y después se lo dice por las buenas que pase la pelota y si hace el favor así va aprendiendo a hacer caso y más aprende a no molestar y así puede jugar sin molestar y el que gana tira la pelota y sale corriendo y en cada base tiene que pedir disculpa porque estaba molestando y si lo ponchan se va a hacer tareas

**M6CCCH (9) PLUMITA:** El animal coge la pluma y el compañero que está pintando a la cebra de otro color le hace cosquillas y empiezan a jugar a la plumilla como animales con convivencia con sus amigos y el elefante y los otros animales vivan sin pelear que juren que

---

cumplirá una penitencia. Algunas preguntas: Diga dos valores que son necesarios en nuestro diario vivir, Diga dos cualidades que resalta en algún compañero, En los mejores términos posibles aconseja a un jugador para que mejore en alguna falencia que afecta notablemente al grupo, entre otras.

### **EL PANAL DE ABEJAS**

**(Abejas) Lina Moncada**

Los integrantes del grupo deben hacer un círculo tomados de las manos exceptuando uno que será la abeja, la abeja debe ponerse en medio de los compañeros, quienes simbolizan un panal. La persona que queda sin grupo debe intentar entrar al panal de la abeja. Las personas que están formando el círculo y quien está en el medio deben correr e impedir que quien quedó solo entre al medio del círculo, en caso que lo haga, la abeja que estaba en medio pasa al lugar del compañero sin equipo. El objetivo es pasar de un extremo al otro sin perder la abeja del centro. Todos los participantes deben hacer de abeja en medio del panal. El equipo que pase todos sus integrantes gana. (Aquí

no van a pelear.

**M7CCCH (8) EL TORO Y EL HOMBRE.** El juego comienza así, primero alguien tiene que ser el toro y alguien tiene que abrirle la puerta y todos tienen que correr hasta que los coja y vuelve del comienzo que se tienen que separarse. Antes de abrirle al toro primero tiene que pensar como marear al toro y si ya sabe cómo suelta al toro y si no fue capaz si los coge y si se deja cogerse vuelve al comienzo

---

se muestra el trabajo en equipo)

**F1CCCH (12) EL CORAZON DE LA MANZANA:** Todos los niños y niñas tienen que correr para que el oso no los coja y el primero que se deje coger será el oso y el último gana y para que no se molesten más que la profesora le diga a cada uno prometan que no se van a volver a molestar.

**F2CCCH (10) CAER Y VOLVER A PARARSE:** Tiene que ser un equipo para que los niños y las niñas hagan el juego en una piscina y van a perseguirse y se elige un niño o una niña y ese niño o niña van a perseguir a los demás niños y niñas y los niños deben darle una rosa y el niño que de una rosa a una niña se puede meter a la piscina y ahí no lo pueden coger y si un niño antes le hizo algo malo a la niña que le va a entregar la rosa le tiene que pedir disculpas y decirle que no lo va a volver a hacer, así se termina mi juego y entonces cuando termine el juego el niño que prometió no volver a molestar fuera del juego tampoco lo puede volver a hacer porque lo prometió.

---

