

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**JUEGOS INTERACTIVOS LÚDICOS GAMIFICADOS Y
PARTICIPACIÓN ACTIVA EN ESTUDIANTES DE SEXTO DE
PRIMARIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN
LA U.E. TITO VOLTAN FE ALEGRÍA**

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIATURA

**Estudiante: Hilda Quispe Hualca
Tutor: Ms.Sc. Orlando V. Huanca Rodríguez**

**La Paz, Bolivia
2024**

DEDICATORIA

Primeramente, dedico el presente trabajo de investigación a Dios, a mi familia quienes me apoyaron a continuar a pesar de las diferentes dificultades que se presentan, a mis docentes que supieron inculcar valores y deseos crecer constantemente, a mis amigos por apoyarme orientarme e inspirarme a seguir estudiando.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por guiar mis pasos.

Mi reconocimiento a la UMSA, a mi tutor Ms. Sc. Orlando V. Huanca Rodríguez por su apoyo en compartir conocimientos desde su experiencia profesional para completar mi trabajo que permite obtener un título.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1 Análisis Contextual.....	3
1.2 Localización de la unidad educativa	3
1.3 Situación socio – económica.....	4
1.4 Contexto cultural	4
1.4.1 Reseña Histórica.....	4
1.4.2 Justificación del P. E. U. “Tito Voltan” de Fe y Alegría.....	5
1.4.3 Identificación del problema	5
1.5 Formulación del Problema	6
1.6 Justificación	7
1.7 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.7.1 Delimitación temática.....	9
1.7.2 Delimitación espacial	9
1.7.3 Delimitación sujetos	9
1.7.4 Delimitación temporal	9
1.8 Objetivos	9
1.8.1 Objetivo general.....	9
1.8.2 Objetivos específicos	10
1.9 Hipótesis	11
1.9.1 Identificación de Variables	11
1.9.2 Definición Conceptual de Variables	11
CAPÍTULO II	20
MARCO TEÓRICO.....	20
2	20
2.1 GENERALIDADES.....	20
2.1.1 Aspecto histórico del juego	20
2.1.2 Los juegos Olímpicos.....	20
2.2 JUEGOS INFANTILES.....	21
2.3 TEORÍAS DEL JUEGO	23

2.3.1	Teorías biológicas del juego (teoría del crecimiento).....	23
2.3.2	Teoría del Ejercicio Preparatorio.....	23
2.3.3	Teoría Catártico	24
2.3.4	Teoría del Atavismo	24
2.4	TEORÍAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO	24
2.4.1	Teoría de la Energía Superflua	24
2.4.2	Teoría del Descanso o Recreo	25
2.5	LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO	25
2.6	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	27
2.7	CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....	28
2.7.1	Juegos Sensoriales.....	28
2.7.2	Juegos Motores	28
2.7.3	Juegos Intelectuales	28
2.7.4	Juegos Sociales.....	29
2.8	OTRAS CLASIFICACIONES DEL JUEGO	29
2.8.1	Juegos Infantiles	29
2.8.2	Juegos Recreativos	30
2.8.3	Juegos Escolares.....	30
2.8.4	Juegos Atlético.....	30
2.8.5	Juegos Deportivos	30
2.9	IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA.....	31
2.10	REQUISITOS DEL PROFESOR PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO .	34
2.10.1	La observación del profesor.....	34
2.10.2	Papel del profesor durante el juego	34
2.10.3	Acción directa del profesor durante el juego.....	35
2.10.4	Contribución del profesor en los juegos.....	36
2.11	DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS.....	37
2.11.1	Antes de escoger un juego considerar si:	39
2.11.2	Valor educativo del juego.....	39
2.11.3	Valor didáctico del juego.....	40
2.12	LO LÚDICO EN EL PROCESO EDUCATIVO.....	41
2.12.1	Uso del Juego en el Aprendizaje	42
2.12.2	Juego de reglas.	43
2.13	INTERACTIVIDAD	43

2.14	JUEGOS INTERACTIVOS.....	46
2.14.1	Características de los juegos interactivos.....	46
2.15	PERSONALIDAD.....	50
2.15.1	Teorías humanísticas de la personalidad.....	53
2.15.2	Rasgos de la personalidad.....	54
2.15.3	Las cinco grandes categorías de la personalidad.....	55
2.15.4	Cultural o inteligente.....	56
2.15.5	Teorías de la personalidad y su consistencia.....	56
2.15.6	Formación y desarrollo.....	57
2.15.7	Evaluación de la personalidad.....	59
2.15.8	¿Introvertido o extrovertido?.....	60
2.16	APRENDIZAJE ACTIVO.....	63
2.16.1	Diferencia entre aprendizaje pasivo y aprendizaje activo.....	63
2.17	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y.....	65
	SISTEMA EDUCATIVO.....	65
3	CAPÍTULO III.....	69
	MARCO METODOLÓGICO.....	69
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	69
3.2	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	69
3.3	MÉTODOS.....	71
3.4	TÉCNICAS.....	71
3.5	INSTRUMENTOS.....	71
3.6	PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	73
3.7	SUJETOS DE ESTUDIO.....	74
3.8	PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	74
4	CAPÍTULO IV.....	77
4.1	DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	77
4.2	PROBLEMÁTICA PEDAGÓGICA.....	77
4.3	RESULTADOS DEL PRE TEST.....	79
4.4	RESULTADOS PRE Y POST TEST.....	84
4.5	ANÁLISIS ESTADÍSTICO.....	85
5	CAPÍTULO V.....	89
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	89
5.1	CONCLUSIONES.....	89

5.2 RECOMENDACIONES	91
BIBLIOGRAFÍA	93
ANEXOS	95

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación “Juegos interactivos lúdicos gamificados y participación activa en estudiantes de sexto primaria en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la U.E. 'Tito Voltan' Fe y Alegría”. Fue realizado en el Núcleo Padre Dante Invernizzi de la dirección distrital de Minero, provincia Obispo Santistevan del departamento de Santa Cruz.

Propósito. - El propósito de la presente investigación es promover la participación activa de los estudiantes de sexto de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría, por medio de un programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, para lograr el mejoramiento del proceso aprendizaje.

División del trabajo de investigación. - En cada capítulo de este trabajo de investigación se trabaja con relación a la aplicación de un programa de juegos interactivos para promover la participación activa de los escolares que puedan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO I.

PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO. Planteamiento del problema se describen los diversos factores observados para el inicio del estudio, como la falta de participación activa de los estudiantes en el aula durante el proceso de enseñanza y aprendizaje y otros que se registrarán donde corresponda.

En este capítulo se describen las características de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría y de los estudiantes de sexto de primaria.

Continuamos con la formulación del problema, la Justificación del estudio, delimitación, los objetivos, la hipótesis, las variables y la operacionalización.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO. El capítulo referido al Marco Teórico, se aborda la investigación en el marco de la ley 070 Avelino Siñani y Elizardo Pérez. Dentro de

este tratamiento se toma en cuenta el proceso de enseñanza –aprendizaje, objetivos, currículo en la educación primaria; aspecto pedagógico-didáctico apoyado en teorías de aprendizaje de Piaget, Ausubel y Vigotsky que son fundamentales para un enfoque constructivista en el actual enfoque educativo.

CAPÍTULO III.

MARCO METODOLÓGICO. Este capítulo contiene el tipo de investigación, diseño de investigación; los métodos, técnicas e instrumentos utilizados; los procedimientos, los sujetos de estudio y el análisis estadístico.

CAPÍTULO IV.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. Este capítulo trata de la presentación de tablas y figuras obtenidas de los diferentes instrumentos aplicados en la presente investigación.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. El último capítulo muestra las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación, que componen los resultados de este trabajo.

Este trabajo se realizó en el área rural del departamento de Santa cruz, aplicando un programa de juegos interactivos para promover la participación activa de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría, como una contribución al mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la formación del estudiante.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Análisis Contextual

Con la promulgación de la ley Nro. 070 “Avelino Siñani – Elizardo Pérez” cambia la educación en Bolivia. El nuevo modelo educativo socio comunitario productivo MESCP, plantea “la formación integral y holística de los estudiantes en las dimensiones del ser, saber, hacer, decidir, para la formación del ser humano” (Ministerio de Educación, 2010).

1.2 Localización de la unidad educativa

La Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría, se encuentran ubicada en la comunidad de Sagrado Corazón, cuarto distrito del Cantón San Pedro, quinta sección de la Provincia Obispo Santistevan en el departamento de Santa Cruz.

La U. E. “Tito Voltan” Fe y Alegría cuenta con resolución Administrativa n° 48/2000, correspondiente al turno de la mañana, tiene el SIE 61890073, con 1 directora, 22 docentes, 1 secretaría (sin ítem), 1 portera (sin ítem). La población estudiantil es 462 estudiantes inscritos en el nivel primario entre hombres y mujeres.

Las aulas por lo general tienen 6m x 4m, 4 ventanas que mantienen ventilado al ambiente, cuenta con una pizarra en mal estado, sus pupitres son tradicionales, su piso es de cemento y no tiene una buena iluminación. Cuenta con un tinglado y una canchita polifuncional con poca iluminación, son 19 aulas dos direcciones y una portería.

En la gestión 2022 se refaccionaron íntegramente gracias a la cooperación del P. Salesiano Luciano Voltan, la misma que tiene la tendencia de crecimiento por el aumento demográfico y por las innovaciones en cuanto al equipamiento de la Unidad Educativa; tiene gran importancia para la zona, pues es, la formadora de niños que irán al nivel secundario para luego formarse profesionalmente, esta U. E. coordina su trabajo con la Junta Escolar, la Sub-alcaldía y el convenio Fe y Alegría, recibe apoyo de Fe y Alegría, de la Dirección Distrital de Educación de Minero, el programa de transformación se inició el año 1997 con muchos

contratiempos, pero que hoy en día se van superando y se está avanzando, dando frutos que merecen elogio y tienen una buena perspectiva. Los Padres de familias han tomado conciencia de su compromiso con la educación, después de muchos años y están actuando mediante la Junta Escolar, demostrando su apoyo y respaldo al trabajo sacrificado del docente, haciendo gran esfuerzo en estos inicios.

1.3 Situación socio – económica

La gente sagradeña son emigrantes del occidente en su mayoría, son guiados por los salesianos desde 1967, les compraron parcelas de 30 a 50 hectáreas, donde siembran: soya, maíz, trigo, papa, girasol, sorgo, fréjol, verdura para comercializarla en la ciudad de Montero, Santa Cruz. Toda la población se dedica a la agricultura, ganadería, horticultura, avicultura, apicultura, piscicultura. En época de zafra, la gente tiene el poder económico para mantener a su familia y cuando se mantienen los precios de sus productos, existe un movimiento económico relativamente estable, cuando sucede lo contrario los estudiantes no cuentan con el apoyo económico de sus padres.

1.4 Contexto cultural

La gente es emigrante del occidente, en su mayoría de Potosí, Cochabamba, Sucre, Oruro, Beni, Tarija y los que emigraron de algunas provincias cruceñas como Vallegrande, Warnes, Portachuelo. En el lugar se practica la danza de la chovena, taquirari (como danza oriental), los huayños y otras danzas de otros departamentos como practica cultural. El lenguaje materno traído desde el occidente es el quechua que se habla en toda la zona. El 50% de las personas tienen formación primaria, el 35% formación secundaria, el 15% formación superior y 10% aún son analfabetos (Dirección Distrital Mineros, 2021).

1.4.1 Reseña Histórica

Esta comunidad es fruto de la colonización, y la tierra es fértil; determinada por la fuerte migración de personas de las comunidades aledañas de Montero. Allá por el año 1967 llegaron hasta las orillas del río Chané guiados por los Salesianos P. Jorge Pech y el Hermano Pacífico Feletti. Por quedar cerca de inundaciones

provocadas por las lluvias, desborde del río, tuvieron que allegarse más al actual camino principal ubicándose donde actualmente se encuentra.

Su gente es trabajadora, muy querendona de sus tradiciones entremezclándose de los orígenes orientales (Beni, Pando) y los occidentales (Potosí, Oruro, Tarija, Sucre, Cochabamba) tanto en lo referente a su música como a su baile.

1.4.2 Justificación del P. E. U. “Tito Voltan” de Fe y Alegría

Para poder desarrollar la labor pedagógica es necesario:

- ❖ La planificación como puntal para el éxito, de la enseñanza y el aprendizaje.
- ❖ Una detallada planificación de las actividades a desarrollarse durante la gestión la cual marcara el rumbo de la administración hacia los objetivos trazados.
- ❖ Un cronograma de actividades que incluya detalles necesarios y específicos que pueda guiarnos en la gestión programada.

1.4.3 Identificación del problema

En los estudiantes del sexto de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría del Núcleo Educativo “P. Dante Invernizzi”, se observa que la falta de participación activa durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, es un problema que limita la construcción de conocimientos.

La falta de participación activa de los estudiantes, tanto varones como mujeres se percibe con frecuencia y una acentuada pasividad, en muchos casos, poco interés por las actividades que se presentan en el aula, situación que limita bastante la acción educativa.

Otra conducta que se observa en las aulas, es que muchos estudiantes, presentan dificultades en su expresión oral durante las exposiciones que deben realizar, o, en todo caso, cuando la docente desea entablar un diálogo, estos estudiantes apenas dan respuestas con un sí o con un no.

No debe olvidarse que la confianza en sí mismo es el secreto para el éxito. Sin embargo, cabe hacer notar que, en los estudiantes que participan reducidamente, en el quehacer educativo, se presentan de hecho con una conducta propia de un tímido o tímida (introvertido), intentando en este sentido, evitar asumir responsabilidades educativas, también demuestran una conducta evitativa, en cuanto a mostrar su trabajo realizado, induciendo así a ser objeto de crítica o de ser observado por sus compañeros.

Estas conductas propias de los estudiantes, tanto varones como mujeres, incitan a que sean introvertidos, influyendo directamente en las estrategias que utilizan los docentes que involucren la participación activa, que de alguna manera facilitan los procesos de asimilación de ciertos contenidos curriculares.

Ante este problema, con la presente investigación **se pretende mejorar la participación activa de los estudiantes, tanto varones como mujeres**, del sexto de primaria comunitario vocacional, a partir de un programa de juegos interactivos lúdicos de gamificación que facilite y promueva un desenvolvimiento personal adecuado en las correspondientes situaciones de enseñanza y aprendizaje.

1.5 Formulación del Problema

En este marco es que se plantea la siguiente interrogante:

¿La aplicación de un programa de juegos interactivos lúdicos de gamificación promueve la participación activa de los estudiantes, tanto varones como mujeres, en el aula de sexto año de primaria de la unidad educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría?

- a) ¿La poca participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases incide en su aprendizaje?

- b) ¿Cómo los juegos interactivos lúdicas gamificadas influyen en la conducta de los estudiantes?
- c) ¿Se podrá promover la participación activa de los estudiantes a través de las actividades lúdicas gamificadas?

1.6 Justificación

La educación para toda la sociedad es fundamental; sólo una educación con calidad en todo aspecto hace que un país surja. Responder a las diferentes necesidades que van surgiendo en las distintas aulas, es uno de los trabajos de los docentes. La equidad de género también debe practicarse entre los maestros.

El estudiante en los primeros años de escolaridad, debe recibir todo el apoyo y orientación de sus docentes, quienes deben ir actualizándose constantemente, sin embargo, este hecho se ve poco, ya que el estudiante, ya sea varón o mujer, aún en estas épocas, es considerado como un sujeto receptivo, en la construcción, de sus propios conocimientos. Este hecho sale a la luz ahora en el sexto año de primaria de la unidad educativa “Tito Voltan”, donde el estudiante, espera todo del docente.

Cabe hacer notar que las comunidades del entorno, aíslan de cualquier evento, pequeño o grande, al sujeto que demuestra poca participación, lo que hace que el presente trabajo tenga una relevancia social propia.

La presente investigación tiene su importancia social, pues, por medio del programa de juegos interactivos lúdicos gamificadas, permitirá que los estudiantes, tanto varones como mujeres, de poca participación en aula, superen sus dificultades, de este modo puedan integrarse en el quehacer educativo de manera activa, asimismo al contexto social, para poder enfrentar problemas familiares, escolares, sociales, políticos como también profesionales en el futuro.

No debe olvidarse que la participación activa, individual y colectiva, es indispensable en toda sociedad. Aunar esfuerzos para contribuir a superar dificultades de participación, tanto en la escuela como en la comunidad, posibilita mayores oportunidades de desarrollo personal y social.

Lograr la participación activa de los estudiantes, con la presente investigación, es coadyuvar a la educación de los propios estudiantes ya que se constituye en un aporte indispensable al proceso educativo, porque posibilita en ellos aprendizajes significativos que motivan a fortalecer su vida personal y, por consiguiente, permiten el desarrollo de las competencias y habilidades propias de su edad. De ahí que la participación activa es una forma de expresión de los niños y niñas, siendo ésta muy importante, pero no la única.

El presente trabajo de investigación permitirá fortalecer la participación activa de los estudiantes, quienes en adelante estarán preparados para interactuar con sus profesores, con sus padres, con los compañeros de curso y de escuela, de modo que puedan desenvolverse apropiadamente en las actividades educativas y, por ende, mejorar su rendimiento en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los resultados de la investigación permitirán al o la docente, considerar al estudiante como sujeto activo y participativo en una determinada situación educativa, es decir, las decisiones del docente giren alrededor del estudiante y lo eduque respetando las características de su desarrollo, cooperando en la construcción de sus competencias.

En este sentido, con el desarrollo de los juegos interactivos lúdicos gamificados, se pretende lograr un cambio de actitud en los estudiantes, de modo que sean actores de su formación, por ello se justifica la investigación. Así mismo la comunidad educativa y la sociedad recibirán beneficios por la eficiencia del programa.

La educación logrará grandes cambios si verdaderamente los estudiantes alcancen a desarrollar los hábitos de participación. Este estudio será un aporte científico, no sólo para los estudiantes en formación, sino para todas las personas que están interesados en mejorar el aprendizaje del estudiante, a partir de una participación activa en el quehacer educativo.

1.7 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1 Delimitación temática

La delimitación temática está en la educación y psicología en el área de psicopedagogía, la misma se encuentra dentro de lo académico, puesto que existe una relación entre los factores de la gamificación y la participación activa.

1.7.2 Delimitación espacial

La presente investigación se efectuó en la U.E. “Tito Voltan” Fe y Alegría. Fue realizado en el Núcleo Padre Dante Invernizzi de la dirección distrital de Minero, provincia Obispo Santistevan del departamento de Santa Cruz.

1.7.3 Delimitación sujetos

La investigación se realizó en niñas y niños del 6to de primaria vocacional de la U.E. “Tito Voltan” Fe y Alegría

1.7.4 Delimitación temporal

La presente investigación se ejecutó durante la gestión 2022.

1.8 Objetivos

1.8.1 Objetivo general

Promover la participación activa de los estudiantes niños y niñas, del sexto de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría, por medio del programa de juegos interactivos lúdicos gamificados aplicados en aula, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.8.2 Objetivos específicos

- ❖ Establecer la situación inicial de la participación activa de los estudiantes del sexto año de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría, mediante la aplicación de un test de introversión/extroversión.

- ❖ Aplicar el programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, adaptándolo a las características de la personalidad introvertida y de participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

- ❖ Relacionar los resultados de la situación inicial de los niños y niñas del sexto de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” con los resultados después de la ejecución del programa de juegos interactivos lúdicos gamificados.

1.9 Hipótesis

La aplicación de un programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, en niñas y niños de sexto año de primaria, promueve la participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

1.9.1 Identificación de Variables

Variable independiente:

- ❖ Programa de juegos interactivos lúdicas gamificadas.

Variable dependiente:

- ❖ Participación activa de los estudiantes en el aula, en niñas y niños.

1.9.2 Definición Conceptual de Variables

- **Programa de juegos interactivos lúdicas gamificadas:** Constituye un conjunto de juegos que permiten desarrollar actividades entre estudiantes y docente en forma divertida, atractiva y motivadora.
- **Participación activa en el aula:** Actitud del estudiante que realiza diferentes actividades en el aula consigo mismo, con sus compañeros y con la docente.

Tabla 1
DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE	Programa de juegos interactivos lúdicos gamificados				
Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Instrumentos
<p>El concepto de gamificación se orienta al uso de las mecánicas de juego como competencias, premios, metas, niveles, entre otros, en entornos ajenos al juego, además resalta que considera disciplinas complementarias como es la psicología, que para el caso de la educación, trata a través del juego, de persuadir directa o indirectamente a los estudiantes para el cumplimiento de sus objetivos (Moll, 2014)</p>	<p>La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica del juego al ámbito educativo profesional con el fin de obtener mejores resultados al absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas.</p> <p>Constituye un conjunto de juegos que permiten desarrollar actividades entre estudiantes y docente en forma divertida, atractiva y motivadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de contacto • Juego de Comunicación • Juego de identidad • Juegos lúdicos gamificados 	<p>Las niñas y niños mejorar sus relaciones sociales</p> <p>Existe una comunicación reflexiva, afectuosa, calidad, sincera.</p> <p>Percepción de su imagen es positiva</p> <p>Actitud positiva hacia un objeto o fenómeno con significado.</p>	<p>De intervalo</p> <p>De intervalo</p> <p>De intervalo</p> <p>De intervalo</p>	<p>Observación participante</p> <p>Observación participante</p> <p>Observación participante</p> <p>Observación participante</p>

VARIABLE DEPENDIENTE	PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL AULA				
Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Instrumentos
<p>“En todo grupo hay sujetos particularmente dotados en que se polarizan las expectativas de los compañeros, que esperan de esta pequeña élite los mejores resultados, las ideas más brillantes. Quien no forma parte de este grupo privilegiado asume las más de las veces actitudes de renuncia que aumentan notablemente las probabilidades de fracaso” (Klaus, 2000, pág. 8).</p>	<p>Actitud del estudiante que realiza diferentes actividades en el aula consigo mismo, con sus compañeros y con la docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades consigo mismo • Actividades con los demás 	<p>Llegan a comprender su forma de ser: Introvertido o extrovertido</p> <p>Mejoran las relaciones recíprocas con sus compañeros y con la docente. Hay cambio hacia la extroversión en ellos.</p>	<p>De intervalo</p> <p>De intervalo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario preguntas • Cuestionario preguntas

Fuente: Elaboración propia, 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 GENERALIDADES

2.1.1 Aspecto histórico del juego

Según Crinzo (1995), uno de los primeros que habla del juego es Heredado, quien señala como lugar de origen la ciudad de Lydia; menciona como causa histórica una casa denominada anecdótica. Según Heredado, esto se da “En el reinado de Atys”, se experimenta en todo Lydia una carestía de víveres, hombre cruel que asoló todo el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo, pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entrenamientos, entonces inventaron la pelota y otros juegos. Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre.

Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego, “Ludus” en latín que deriva de la palabra Lydia, se da como un hecho incontrovertible, su existencia en todos los pueblos, hace que tomaran frente a él, diferencias; así por ejemplo existieron pueblos como el hebreo que los aceptaron plenamente, y otros como el hindú, que lo rechazó abiertamente. En la cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular “lo que agrada a los hombres, agrada a Dios” y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre (Crinzo, 1995, pág. 7).

2.1.2 Los juegos Olímpicos

En Grecia y en Roma los juegos Olímpicos propiamente dichos, es decir sistematizados empiezan en Grecia.

- a. Los Juegos Olímpicos, constituían las más importantes de las fiestas nacionales y se celebraba en la ciudad de Olimpia, en la Elidía. La primera noticia de su creación data del año 776 a. c.

Inicialmente sólo participan los pueblos de Peloponesia, luego lo hicieron todos los pueblos de Grecia; los extranjeros sólo eran espectadores, los esclavos y mujeres estaban totalmente impedidos de espectral, si lo hiciesen eran condenados a la pena de muerte.

El ganador se hacía acreedor de una Corona de Oliva y una rama de palma; las principales pruebas en ese entonces eran: las carreras, la lucha, el pugilato, el pentlon y los lanzamientos de discos y jabalinas.

- ❖ **Los Juegos Isthimios**, se celebran en el Istmo de Corintia: estos juegos se dedicaban al Dios Poseidón.
- ❖ **Los Juegos Nemeos**, se celebraban en Nemeas, ciudad de Argelida y eran dedicados al Dios Zeus; inicialmente eran sólo para militares, y luego se extendieron a todo el pueblo.
- ❖ **Los Juegos Piticos**, se celebraron cerca de Delfos (la antigua Pita) en honor a Dios Apolo y las diosas Artemisa y Letona. Los juegos de Roma y Grecia constituían las verdaderas fiestas nacionales (Crinzo, 1995, pág. 10-23)

2.2 JUEGOS INFANTILES

La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal; de esa manera el niño está aprendiendo y adquiriendo habilidades, conocimientos, aprende reglas de convivencia y establece sus límites de influencia y poder frente a otros niños.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar. Juegan movidos por necesidad interior,

no por mandato, orden a compulsión exterior; la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón (Agaba 2009).

El juego de una niña o niño posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar, esto es innato.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño o la niña inician gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal motivo no se le debe desalentar a los niños con advertencias como “No hagas eso”, “Es peligroso”, “Te vas a lastimar” ..., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollarse.

Es necesario recordar que el niño o la niña juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

Estos últimos párrafos nos hacen ver que el proporcionar un espacio adecuado a los estudiantes permitirá que enriquezca su ser innato, es decir, el desarrollar un programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, como se demostró en la presente investigación, permite que “el niño o niña, adormecida muchas veces por el abuso del poder del docente en sus primeros años de escolaridad, logren ser

despiertos en un segundo ciclo, convirtiéndose en un sujeto activo de su propio aprendizaje” (Algaba, 2009)

2.3 TEORÍAS DEL JUEGO

2.3.1 Teorías biológicas del juego (teoría del crecimiento)

Según Calero (1998, pág. 37) fue formulado por Casuí, que considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como fenómeno estrictamente físico. Casuí afirma que ***“el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego”***.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así mismo la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

Esta posición, que el juego es una expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del juego según el sexo (Calero, 1998, pág. 40).

2.3.2 Teoría del Ejercicio Preparatorio

Defendido por Groos, ha definido al juego como “El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activan, las ocupaciones que realizarán cuando mayores (Calero, 1998, pág. 41).

2.3.3 Teoría Catártico

Carr, citado por Calero (1998, pág. 42), defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las posiciones antisociales con las que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

Esta teoría hace ver que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse (Calero, 1998, pág. 43).

2.3.4 Teoría del Atavismo

Para Calero (1998:45), fue expuesto por Stanley Hall, según el autor, en el juego se reproducen los actos que los antepasados no dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad.

Esta posición no es correcta, porque muchos tradicionales que hablan sobre esta teoría deberían haber desaparecido por sólo recordar algunas cosas o partes del juego, pero lo que se puede rescatar de esta teoría son los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados que en la actualidad siguen siendo utilizados, como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras, luchas, etc. (Calero, 1998, pág. 46).

2.4 TEORÍAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO

2.4.1 Teoría de la Energía Superflua

Olortegui (1989, pág.25) expresa que esta teoría fue formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. “El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del

juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos”.

Esta teoría permite ver una posición crítica ya que el juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse.

En tal sentido los estudiantes, tanto varones como mujeres, no sólo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora (Olortegui, 1989, pág.26).

2.4.2 Teoría del Descanso o Recreo

Su principal representante Sherithel; sostuvo que “el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad”. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas. (Olortegui, 1989, pág.28).

Este planteamiento sostiene que el estudiante, juega para cansarse y no para descansar.

2.5 LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones Psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño o niña; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas, pese a la modernidad que se vive o se exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños y niñas a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la acriticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo. Por el avance de contenidos que existe dentro de los programas los profesores se aferran a avanzar sin dar espacio al juego, ni siquiera tomarlo en cuenta dentro de su plan de clase.

El juego en la educación es la capacidad humana que permite la generación de comunicación de ideas nuevas y valiosas para el bien individual y para el beneficio colectivo, se debe promover el desarrollo de esa capacidad en un ambiente adecuado, flexible y constante.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar (Salete, 1982, pág.58).

Por lo visto, queda claro que, si se sabe aprovechar el juego, como un espacio de desarrollo psicológico, los resultados que se obtengan serán muy beneficiosas para el estudiante, participe, este hecho fundamenta los resultados obtenidos con la aplicación del programa de juegos interactivos que buscaron fortalecer la participación activa de los estudiantes de sexto año del nivel primario.

2.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.

Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño, encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, pensarán los coches que nada es verdad.

-El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. – El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía. – El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y la anula.

-El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

-Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

-El juego es una lucha por algo o una representación de algo (Salette, 1982, pág.64)

En términos generales, el juego permite al estudiante, sentirse libre, porque en ella puede empezar a expresar sus sentimientos, a partir de esta idea se planteó el programa de juegos interactivos.

2.7 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

2.7.1 Juegos Sensoriales

Estos juegos son los relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños y niñas sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, “Para ver a qué saben”, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. Examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos (Crinzo, 1995, pág.37).

2.7.2 Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis: otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. (Crinzo, 1995, pág. 38)

2.7.3 Juegos Intelectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominó, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Clarparede citado por Crinzo dice “la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño o niña, mezclándose a todas sus comparaciones, así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos un caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas” (Crinzo, 1995, pág. 39).

2.7.4 Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin, mencionado por Crinzo dice, “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos (Crinzo, 1995, pág.41).

Dentro esta clasificación presentada, el programa de juegos interactivos se enmarca en esta última, que considera al juego con una finalidad de participación del estudiante en el grupo, cuya intención fue tomada en cuenta en el programa.

2.8 OTRAS CLASIFICACIONES DEL JUEGO

Se tiene acuerdo a la lógica y se divide a los juegos en cinco grandes categorías.

2.8.1 Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

2.8.2 Juegos Recreativos

Estos juegos llamados de salón, son aquellos que, además de proporcionar placer, exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: corporales y mentales.

2.8.3 Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el periodo de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

2.8.4 Juegos Atléticos

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

2.8.5 Juegos Deportivos

Es un juego especializado, conveniente para el niña y niño y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto, pues, de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos" (Crinzo, 1995, pág. 44-46).

2.9 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

Según Llanes (2000, pág. 76), las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: “que el hombre es hombre completo sólo cuando juega”. De ello se desprende, de que la dinámica del juego entra en desarrollo completo, el ansía de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego, el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico, el juego es una manifestación de lo que es la niña o el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño y la niña, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplio, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplicación de la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño o la niña, muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- a. **Para el desarrollo físico.** - Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y, el particular, influyen sobre la función cardiovascular y, consecuentemente, para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero, el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

- b. Para el desarrollo mental.** - Es en la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. La niña o el niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, es cuando la niña o el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se toman poderosos y precisos, pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego la niña o el niño, desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño y la niña, al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego, aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, la niña o el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el periodo del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c. Para la formación del carácter. - Los niños ya sean varones o mujeres durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman citado por Llanes decía:

“Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores” (Llanes, 2000, pág.55).

d. Para el cultivo de los sentimientos sociales. - Los niños viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las instituciones educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo, donde el niño o la niña va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. Éstas son valiosas enseñanzas para el niño o la niña, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera (Llanes, 2000, pág. 60-66).

2.10 REQUISITOS DEL PROFESOR PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO

2.10.1 La observación del profesor

Para Crinzo (1995), el profesor debe ser constante observadora para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que éstos manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez para impedir el juego brusco y peligroso.

2.10.2 Papel del profesor durante el juego

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas, aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras, el docente es moral y materialmente responsable de los estudiantes que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos. Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días, incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso el profesor debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo.

Si le es posible debe participar en los juegos, dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo.

Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad del profesor.

Así mismo debe impedir todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos.

Tratar de hacer desaparecer en los niños los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina.

El juego es la fuente de las primeras impresiones y estas actividades depende la vida futura de la niña o el niño, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de la enseñanza – aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

2.10.3 Acción directa del profesor durante el juego

En los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como el profesor procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles cómo se desenvuelven.

En los juegos suele ocurrir un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará lo tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño y la niña ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de

recreaciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa de la docente sea más afectiva en los juegos debe procurar:

- ❖ Ser paciente, tolerante y alegre.
- ❖ Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios estudiantes.
- ❖ Ser firme en cuanto se exige el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- ❖ Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en si mismo.
- ❖ Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños y niñas se aficionen por un solo juego.
- ❖ Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- ❖ No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- ❖ No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que en la clase de juego.

2.10.4 Contribución del profesor en los juegos

La contribución del profesor en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- ❖ Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.

- ❖ Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.

- ❖ Inventando nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarios, arreglarlas y aplicarles con la combinación metódica de probar sus resultados.

Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor (María Luisa, 1995:107).

2.11 DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS

Según Crinzo (1995), al enseñar un juego cada maestro de curso deberá tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad, asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

- ❖ Tener tacto al tratar a los niños. Ayudarlos, no hacerles resentir cuando no saben hacer algo.
- ❖ Reconocer y celebrar los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- ❖ Ser parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- ❖ Estar alerta y tan pronto decaiga el interés no seguir jugando ese juego.
- ❖ Reconocer lo bueno y siempre esperar de cada uno lo mejor que puede hacer.

- ❖ Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- ❖ Dirigir la atención e interés a la actividad y no al niño.
- ❖ Estar alerta y preparado para cualquier accidente o situación
- ❖ Dirigir, o sea ser líder.

Los demás recibirán las instrucciones de Ud. Solamente.

- ❖ Recortar todos los detalles del juego.
- ❖ No cambiar las reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, trae confusión.
- ❖ En los juegos de competencia, anunciar el resultado.
- ❖ No presentar juegos de la misma organización y tono en un solo periodo.
- ❖ No sacar del juego a los niños que pierden.
- ❖ También hay que considerar la ocasión y el sitio.
- ❖ No obligar al niño a jugar, buscar el medio de interesarlo.
- ❖ Cada vez que se va enseñar el juego repasarlo antes.
- ❖ Mantener el interés en el juego.
- ❖ Decir lo que se va hacer. No debe decirse lo que no va hacer.
- ❖ Dar explicaciones claras y usar palabras que todos entiendan.
- ❖ Hacer demostraciones según se va explicando el juego.

- ❖ Estar seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- ❖ Si hay sugerencias de parte de los niños, aceptarlas, así se tendrá mejor armonía y disposición. –tener tacto. No ridiculizar a los niños, porque se conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en el docente. – tener el equipo o material que se va usar, prepararlos y pasar a los jugadores cuando la vayan a usar (Crinzo, 1995, pág. 110).

2.11.1 Antes de escoger un juego considerar si:

- ❖ El juego se adapta a las características de los niños. Si es juego para o el aula. Número de participantes.
- ❖ La hora, día tiempo del que dispone.
- ❖ Estudiar y practicar la mejor manera de organizar el grupo para los juegos.
- ❖ El juego debe dar participación a todos.
- ❖ El juego debe estar adecuado a la edad y al curso.

2.11.2 Valor educativo del juego

Como la pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que se deben al desarrollo de las actividades corporales y a su enlace con la educación moral e intelectual.

Expresa M. Kant que “el hombre es el único ser que debe ser educado para afrontar todos los eventos”.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace al fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente, porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil. La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, es él está basada toda actividad motora, es decir, neuro-muscular.

Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervengan el elemento muscular. El juego tiene repercusión sobre los órganos y sobre las funciones y como consecuencia sobre la acción educativa del niño.

2.11.3 Valor didáctico del juego

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo al aprendizaje, y como el mundo del niño gira alrededor del juego, éste será cuidadosamente orientado y vigilado.

El juego instruye, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo.

Asimismo, un juego bien diseccionado puede fortalecer ciertas debilidades en el niño o niña como en el caso de los estudiantes pasivos guiarlos y orientarlos hacia una participación mucho más activa en sus propios aprendizajes.

De todo lo referido, se deduce que el juego al margen de ser una fuente de placer y aprendizaje de toda clase, es un espacio donde el estudiante puede fortalecer su personalidad de manera adecuada, como en la presente investigación, lograr la participación activa de los educandos en la construcción de sus conocimientos, en

tal sentido el programa de juegos interactivos se presenta como ayuda en su desarrollo personal y social; siendo una riqueza a la actividad infantil, y además posibilita el que la educadora o el educador puedan aprovecharla como instrumento educativo (Crinzo, 1995, pág.120).

2.12 LO LÚDICO EN EL PROCESO EDUCATIVO

Según Silvestre (1993, pág. 146), la lúdica, como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo tienen en común estas prácticas culturales, es que, en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Por lo tanto, plantea Silvestre (1993), que para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarse de las teorías conductistas – positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Por otra parte, también se debe comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

En tal sentido queda claro la importancia del juego interactivo en el fortalecimiento de la participación activa en el aula, que, de manera directa, tendrá su influencia en la asimilación de los diferentes contenidos.

Asimismo, aclara Silvestre que, alrededor del concepto del juego existen muchas teorías, como de Psicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos,

Recreólogos, historiadores, etc. Cada teoría aborda dicho concepto desde el dominio experimental de las disciplinas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

“El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de la realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Caillois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga). Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud)” (Silvestre, 1993, pág. 290).

2.12.1 Uso del Juego en el Aprendizaje

Tomando en cuenta la información extractada del Internet, los juegos tienen un carácter fundamental en el desarrollo psicológico del niño, por eso la importancia de su empleo en la enseñanza, de ahí que, al margen de ser un elemento de pasatiempo y diversión para la vida; el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene esencialmente, un carácter motivante.

Tomando en cuenta estas consideraciones, con la investigación se buscó que el niño o niña de sexto año del segundo ciclo tenga una participación más activa que pasiva.

Por otro lado, la información extractada del Internet plantea que los juegos en las clases y las mismas relaciones con los estudiantes varían favorablemente, mejor aún si el juego es manejado bajo el interés del estudiante, en este sentido, se

puede afirmar que el juego muy bien explotado puede ser un elemento auxiliar de gran eficacia para lograr los objetivos.

2.12.2 Juego de reglas.

Según la teoría de Piaget, citado por Calero (1998), comienza sobre los seis años y se extiende hasta la adolescencia. Es de carácter social y en él existen una serie de reglas que todos los jugadores han de respetar. Tiene un papel muy importante desde el punto de vista del desarrollo social, ya que los niños y las niñas deben cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego y todos deben respetar las reglas, así como competir entre ellos, ya que habitualmente un individuo o equipo gana y otro pierde. Obliga a situarse en la perspectiva del otro tratando de anticipar sus acciones para evitar que gane, por lo que obliga a coordinar diferentes puntos de vista. Esto es muy importante desde una perspectiva del desarrollo social, porque ayuda en la superación del “egocentrismo”.

2.13 INTERACTIVIDAD

Zaremsky (2002) escribió, “La verdadera interactividad al desarrollar un contenido, reside en la capacidad que posee el educador didáctico para ponerse en el lugar del otro, el que va a aprender”.

Así, por ejemplo, uno de los valores con que se intenta destacar a la mayoría de las herramientas educativas, como la computadora u otros digitales, es el de que posea una “gran interactividad”: más “clic” sobre la pantalla y esto supone mayor interacción.

En tal sentido, la interactividad es la acción recíproca entre personas, unos objetos o elementos. Cuando se habla de aprendizaje esa reciprocidad o interacción está dada por el intercambio entre una información y una persona: la información acciona sobre el sujeto quien a su vez la transforma según sus conocimientos

previos, necesidades y posibilidades para “usarla” en su realidad (Zaremsky, 2002, pág.13).

En la educación presencial ese proceso está mediatizado por la relación personal dentro de la tríada que conforman el o la docente, el grupo de estudiantes y la tarea (objetivos, y contenidos a aprender) (Zaremsky, 2002, pág.13).

El canal que soporta esa interacción es la comunicación: las palabras, los gestos, el clima grupal, el estilo de coordinación y liderazgo que asume la ola docente, en síntesis, la metodología y el paradigma de aprendizaje que la sustenta.

Por ejemplo, si trasladamos estas ideas al aprendizaje digital se podía pensar que interactividad es mucho más que un cúmulo de “clics” (en todas sus variantes conocidas: arrastres, avances y retrocesos, elección de opciones, etc.). Estos recursos no son sólo la parte operativa de la interactividad (Zaremsky, 2002, pág.14).

Las personas necesitan de los otros para crecer y desarrollarse, por ello, el aprendizaje solitario requiere de la emulación de este intercambio. Esta posibilidad se potencia aún mucho más si dicho aprendizaje se realiza, además, con el intercambio grupal (foros de discusión, tutorías, etc.).

En tal sentido, el desarrollo del contenido del programa de juegos interactivos que nos ocupa busca este fin.

Según Zaremsky (2002), en primer lugar, para considerar la verdadera interactividad al desarrollo de un contenido, reside en la capacidad que posee el o la docente como diseñador didáctico en ponerse en el lugar del otro, del que va a aprender. Esto implica un pensamiento anticipatorio, es decir: evaluar cuidadosamente sus posibles motivaciones, entre otras tantas variables.

Cada estudiante es único y habrá que contemplar el mayor abanico de posibilidades que atiendan a ese universo de destinatarios diferentes entre si, con el fin de lograr un verdadero “lazo” entre el contenido: en el caso de la investigación el contenido del programa de juegos interactivos y cada estudiante en particular.

Lograr esto requiere una cantidad de pasos previos. Para empezar cada juego transita un fuerte proceso de interacción interna (consigo mismo y con el grupo). Esto implica soportar un recorrido de avances y retrocesos. Hacer – deshacer – contradecirse discutir, son partes ineludibles que conlleva además de talento y conocimiento, un gran esfuerzo y una alta dosis de incertidumbre con la que debe aprender a convivir ya que es precisamente la que da lugar a la creatividad (Zaremsky, 2002, pág.17).

Esa tarea interna permite trazar entre uno y el usuario, un paralelo que contempla los movimientos que asume el pensamiento: nunca lineales ni en un único sentido sino más bien errático, circulares, en redes de asociación de ideas.

La tarea consiste en plasmar el propio proceso de interacción con la información (el juego en si), en un tejido que nunca pierde de vista al estudiante.

Esta concepción del aprendizaje como fruto de la interacción, no es privativa de los medios digitales como algunos lo plantean, sino que responde a una filosofía aplicable a todo medio: no hay aprendizaje si no se crea un puente entre las personas (Zaremsky, 2002, pág.18).

Es precisamente esa suerte de trama casi invisible que ve desde nuestro pensamiento hasta el estudiante lo que se considera como el primer indicio de verdadera interactividad, la acción recíproca: el estudiante actúa sobre la tarea del o la docente desde el momento en que concibe un desarrollo específico para él y

luego es él quien percibe que antes y detrás hubo personas atendiendo a sus expectativas (Zaremsky, 2002, pág.20).

2.14 JUEGOS INTERACTIVOS

“Mientras que los procesos tradicionales de enseñanza – aprendizaje interesan casi exclusivamente la dimensión cognoscitiva del niño, los juegos interactivos implican todo su ser, pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidad, despertando sobre motivación al juego” (Klaus, 2000, pág.5).

Así la seriedad y la energía con que los niños se entregan al juego son motivo de renovada admiración para el adulto. Por ejemplo, respetan las reglas del juego mucho más escrupulosamente que otras reglas, por ejemplo, las de la escuela o la familia.

En este sentido si en el juego infringe una regla no podrá contar con la comprensión de los compañeros. Precisamente a estos efectos apuntan los juegos interactivos, que permiten a los educadores aprovechar el potencial de energía psíquica liberado en el juego a favor de procesos sistemáticos de aprendizaje.

Según Klaus (2000), estas actividades lúdicas constituyen, además, un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades. El uso de los juegos interactivos permite al educador realizar un amplio espectro de objetivos en el ámbito psicosocial, interesando la dimensión cognoscitiva y afectiva, en modo más incisivo que el que consiguen las acostumbradas estrategias didácticas.

2.14.1 Características de los juegos interactivos

2.14.1.1 Participación activa

Dice Klaus (2000), que todo niño física y psíquicamente quiere tomar parte activa en el aprendizaje. Desgraciadamente muchas situaciones didácticas están

caracterizadas por la pasividad, como si el niño estuviese sólo para recibir. No hay que extrañarse que situaciones didácticas de este tipo provoquen apatía y aburrimiento, pues no dejan espacio alguno a la curiosidad natural de los niños y a su necesidad de exploración.

En tal sentido el estudiante se siente forzado a aprender cosas que no cuenta con su interés, se defiende por todos los medios de los intentos de manipulación de los adultos. Con los juegos interactivos, en cambio, el niño participa en primera persona, expresa espontáneamente sus sentimientos, se comunica a través de códigos verbales y no verbales, interpreta diversos roles, se mueve libremente, establece relaciones, se enfrenta a situaciones, toma decisiones. Puede experimentar un amplio abanico de acciones que influyen eficazmente en la vida del grupo. Así se hace sujeto del proceso educativo y no inerte destinatario de la “sabiduría” del educador.

2.14.1.2 Objetivos bien definidos en los juegos interactivos

Al respecto Klaus (2000) anota, que todo juego interactivo acaba con un momento de reflexión en que se discute sobre lo que ha pasado en el desarrollo del experimento. Esto depende del hecho de que el juego interactivo responde a tiempos y contenidos muy precisos lo que provoca un despliegue de energías físicas e intelectuales del niño.

Por tanto, la fatiga que el estudiante siente al término de estas actividades, es bien distinta de la causada por la pasividad y la frustración.

2.14.1.3 Resultados abiertos en los juegos interactivos

Mientras los objetivos de un juego interactivo son bien definidos, los resultados a que puede conducir son abiertos y también esto tiene gran importancia. En un juego interactivo no se dan soluciones acertadas y equivocadas. Cada uno juzga, guiado por sus sensaciones y por el feed –back que recibe de sus compañeros, si un determinado comportamiento es adecuado o no a la finalidad.

2.14.1.4 Interacción en los juegos

Klaus (2000) plantea que, muchos juegos interactivos aprovechan precisamente aquellas energías que normalmente se consideran un obstáculo al aprendizaje, por ejemplo, las ganas de hablar y de moverse propias del niño. Algunos educadores pretenden que los niños sepan concentrarse, limitando al máximo el movimiento y la interacción con los compañeros.

Los juegos interactivos, en cambio, tienen en cuenta las necesidades del niño, que pueda moverse libremente, establecer contactos verbales o no verbales, dar libre escape a sus energías. Igualmente, importantes son los procesos de comunicación que se establecen en el grupo, en el que cada uno aprende en contraste con los otros miembros, probablemente de modo más intenso y motivado que cuando todo se centra en el profesor. Existen pocas estrategias didácticas que favorezcan tanto las dinámicas interactivas.

“El deseo natural de comunicación del niño es considerados frecuentemente como un atentado a la disciplina. Por el contrario, los juegos interactivos utilizan para el aprendizaje las necesidades y energías naturales del niño, en vez de reprimirlos con fatiga y, en fin de cuentas, sin ningún resultado” (Klaus, 2000, pág.6).

2.14.1.5 Competitividad y colaboración en los juegos

Klaus (2000) anota que los juegos interactivos tienen un componente de competitividad. Responden así a una sociedad natural del niño que hay que encauzar a objetivos constructivos, si no se quiere crear tensiones latentes que amenacen el clima del grupo. Por otra parte, plantea que todos los juegos interactivos incentivan el espíritu de colaboración. Muchas actividades suponen trabajos por parejas o en pequeños grupos así se tiene en cuenta la disposición natural del niño a colaborar constructivamente.

2.14.1.6 Posibilidad de participación para todos

“En todo grupo hay sujetos particularmente dotados en que se polarizan las expectativas de los compañeros, que esperan de esta pequeña élite los mejores resultados, las ideas más brillantes. Quien no forma parte de este grupo privilegiado asume las más de las veces actitudes de renuncia que aumentan notablemente las probabilidades de fracaso” (Klaus, 2000, pág.8).

En tal sentido, Klaus (2000) plantea que los juegos interactivos ofrecen nuevas posibilidades a estos sujetos que ven como soluciones espontáneas y originales, son con frecuencia más apreciadas y eficaces que las respuestas estandarizadas. La facilidad de palabra, casi siempre es garantía de éxito, no es la única que se valora: son igualmente importantes la capacidad de trabar relaciones, la apertura y el espíritu de iniciativa, la osadía y la sensibilidad empática. Todo esto lo captan pronto los chicos, que pueden así concentrar serenamente su atención en el juego y no en la pregunta de si van a tener éxito.

2.14.1.7 Cohesión de grupo en el juego

Al respecto, Klaus (2000) anota que, frecuentemente a través de las técnicas didácticas es casi imposible convertir un cierto número de niños, que se encuentran casi al azar, en un verdadero grupo. Precisamente es ésta una nueva fuerza de los juegos interactivos, que favorecen la cohesión y el acuerdo. Cada componente toma conciencia de ser parte del grupo, no sólo porque asume un determinado rol, sino en cuanto personas.

Sintiéndose aceptado, se capacita para aceptar y apreciar a los otros. Satisfecha su necesidad de pertenencia, puede orientar su energía psíquica e intelectual al logro de los objetivos del grupo.

2.14.1.8 Rol del educador durante el juego

En el juego interactivo la función del guía o educador queda delegada a la misma estructura del juego.

“Los niños experimentan que el grupo es quien los estimula y sostiene, y descubren que pueden hacer experiencias significativas aún sin la ayuda del educador. Esto resulta particularmente importante para aquellos niños que manifiestan actitudes de excesiva dependencia de la autoridad o de injustificada rebeldía. No teniéndose que preocupar de las relaciones del educador, están más libres para compartir con los compañeros la responsabilidad para el resultado del experimento. El alternar situaciones de aprendizaje centradas exclusivamente en el grupo, con otras en que el grupo aprende con la ayuda del educador (fase de evaluación) o con situaciones de aprendizaje centradas en el educador (fase de introducción) permite a los niños desarrollar una relación más elástica con la autoridad” (Klaus, 2000, pág.10).

2.15 PERSONALIDAD

Por lo visto muchas son las definiciones que se han dado de la personalidad y a pesar de todos los estudios, no se ha logrado precisar con exactitud. Generalmente las definiciones dadas se clasifican dentro de tres tendencias:

- ❖ Considerar la personalidad como efecto exterior que una persona causa en los demás.

- ❖ Definirla por su esencia y estructura.

- ❖ Considerarla como algo operacional: por las operaciones que produce.

No existen definiciones correctas o incorrectas, sino más o menos adecuadas para los objetivos que se pretenden, así:

Avila (1990) plantea que, la personalidad no es más que el patrón de pensamientos, sentimientos y conducta que representa una persona y que persiste a lo largo de toda su vida, a través de diferentes situaciones.

Hasta hoy, Sigmund Freud, es el más influyente teórico de la personalidad, éste abrió una nueva dirección para estudiar el comportamiento humano.

Según Freud, el fundamento de la conducta humana se ha de buscar en varios instintos inconscientes, llamados también impulsos, y distinguió dos de ellos, los instintos conscientes y los instintos inconscientes, llamados también, instintos de la vida e instintos de la muerte.

Los instintos de la vida y los de la muerte forman parte de lo que él llamó ELLO o ID, y el YO, o EGO.

Los instintos de la vida, en la teoría freudiana de la personalidad, son todos los instintos que intervienen en la supervivencia del individuo y de la especie, entre ellos el hambre, la auto preservación y el sexo.

Los instintos de muerte, en la teoría freudiana, es el grupo de instintos que produce agresividad, destrucción y muerte.

El ELLO, es la serie de impulsos y deseos inconscientes que sin cesar buscan expresión.

El **yo**, o el **ego** es parte de la personalidad que media entre las experiencias del ambiente (realidad), la conciencia (super yo) y las necesidades instintivas (ello); en la actualidad se utiliza a menudo como sinónimo del ego (Avila, 1990, pág. 41 - 44).

Por otro lado, se tiene a W. Allport cuya posición de tendencia esencialista se considera en el desarrollo de la presente investigación.

Allport plantea que, “la personalidad es la organización dinámica, en el interior del individuo, de los sistemas psicofísicos que determinan su conducta y su pensamiento característicos”. (Allport, 1975, pág. 56).

Esta definición indica:

- ❖ Que la conducta y el pensamiento son característicos de cada individuo, y que en ellos se refleja su adaptación al ambiente, a la vez que son formas de acción sobre él. Que la personalidad es de naturaleza cambiante: organización dinámica.
- ❖ Que es algo interno, no de apariencia externa.
- ❖ Que no es exclusivamente mental, ni exclusivamente neurológica, sino que su organización exige el funcionamiento de mente y cuerpo como unidad.
- ❖ Que los sistemas psicológicos son tendencias determinantes que dirigen y motivan la acción.

Aunque Allport en su definición no señala ningún sistema concreto, como aclaración que puede ayudar a comprenderla mejor, señalaremos algunos sistemas a los que él se refiere: costumbres, sentimientos, rasgos creencias, expectativas, estilos de conducta, constitución física, sistema glandular y nervioso. En la génesis de toda personalidad se encuentran elementos de origen hereditario y elementos de origen ambiental.

La herencia proporciona una constitución física y una dotación genética, mediante las cuales se va a captar el mundo y a responder ante él.

El ambiente proporciona elementos de interpretación, pautas para dar significado a los estímulos, y determinar formas de respuesta.

La influencia simultánea de lo hereditario y lo ambiental a través del tiempo y del espacio, van dando origen y determinando la personalidad. El individuo no nace con una personalidad determinada, sino con cierta dotación que condicionará, en parte, el desarrollo posterior. La personalidad se conquista, se hace, se construye. Las condiciones heredadas se complementan y transforman a través de la experiencia, el aprendizaje, la educación, el trabajo, la fuerza de voluntad, la convivencia y el cultivo de la persona (Allport, 1975, pág.57).

2.15.1 Teorías humanísticas de la personalidad

Considerando a Freud, que pensaba que la personalidad era el resultado de la resolución de los conscientes y de los inconscientes de las personas, además de las crisis del desarrollo. Muchos de sus seguidores modificaron sus teorías, uno de ellos, por lo visto fue, Alfred Adler, quien apreciaba una perspectiva muy distinta de la naturaleza humana de la que tenía Freud.

Adler, escribió sobre las fuerzas que contribuyen a estimular un crecimiento positivo y a motivar el perfeccionamiento personal. Por tal razón que en ocasiones se considera a Adler como el primer teórico humanista de la personalidad (Avila, 1990, pág.46).

La teoría humanista de la personalidad, hace hincapié en el hecho de que los humanos están motivados positivamente y progresan hacia niveles más elevados de funcionamiento.

Dice que la existencia humana es algo más que luchar conflictos internos y crisis asistenciales.

Así queda claro que cualquier de la personalidad que subraya la bondad fundamental de las personas y su lucha por alcanzar niveles más elevados es reconocido dentro de la teoría humanística de la personalidad.

Otra teoría es la de la tendencia a la auto realización; según Rogers, el impulso del ser humano a realizar su auto – concepto o las imágenes que se ha formado de si mismo es importantes y promueve el desarrollo de la personalidad.

También decía que el impulso de todo organismo a realizar su potencial biológico y a convertirse en aquello que intrínsecamente puede llegar a ser. (Teoría de la realización) (Ávila, 1990, pág. 52 -59).

2.15.2 Rasgos de la personalidad

No son más que las disposiciones persistentes e internas que hacen que el individuo piense, sienta y actué, de manera característica.

2.15.2.1 Teoría de los rasgos

Los teóricos de los rasgos rechazan la idea sobre la existencia de unos cuantos tipos muy definidos de personalidad. Señalan que la gente difiere en varias características o rasgos, tales como, dependencia, ansiedad, agresividad y sociabilidad. Todos poseemos estos rasgos, pero unos en mayor o menor grado que otros (Corominas, 2003, pág.67).

Desde luego es imposible observar los rasgos directamente, no se puede ver la sociabilidad del mismo modo que se ve el cabello largo de una persona, pero si esa persona asiste constantemente a fiestas y a diferentes actividades, se puede concluir con que esa persona posee el rasgo de la sociabilidad. Los mismos rasgos pueden calificarse en cardinales, centrales y secundarios.

a. Rasgos cardinales

Son relativamente frecuentes, son tan generales que influyen en todos los actos de una persona. Un ejemplo de ello podría ser una persona tan egoísta que prácticamente todos sus gestos lo revelan.

b. Rasgos centrales

Son más comunes, y aunque no siempre, a menudo son observables en el comportamiento. Ejemplo, una persona agresiva tal vez no manifiesta este rasgo en todas las situaciones.

c. Rasgos secundarios

Son atributos que no constituyen una parte vital de la persona pero que intervienen en ciertas situaciones. Un ejemplo de ello puede ser, una persona sumisa que se moleste y pierda los estribos (Corominas, 2003, pág.70 -71).

2.15.3 Las cinco grandes categorías de la personalidad

Estas categorías son las siguientes:

2.15.3.1 Extraversión

Locuaz, atrevido, activo, bullicioso, vigoroso, positivo, espontáneo, efusivo, enérgico, entusiasta, aventurero, comunicativo, franco, llamativo, ruidoso, dominante, sociable.

2.15.3.2 Afabilidad

Cálido, amable, cooperativo, desprendido, flexible, justo, cortés, confiado, indulgente, servicial, agradable, afectuoso, tierno, bondadoso, compasivo, considerado, conforme.

2.15.3.3 Dependencia

Organizado, dependiente, escrupuloso, responsable, trabajador, eficiente, planeador, capaz, deliberado, esmerado, preciso, practico, concienzudo, serio, ahorrativo, confiable.

2.15.3.4 Estabilidad emocional

Impasible, no envidioso, relajado, objetivo, tranquilo, calmado, sereno, bondadoso, estable, satisfecho, seguro, imperturbable, poco exigente, constante, plácido, pacífico.

2.15.4 Cultural o inteligente

Inteligente, perceptivo, curios, imaginativo, analítico, reflexivo, artístico, perspicaz, sagaz, ingenioso, refinado, creativo, sofisticado, bien informado, intelectual, hábil, versátil, original, profundo, culto (Escaramuza, 1992, pág.130 - 132).

2.15.5 Teorías de la personalidad y su consistencia

Para Avila (1990), todas las teorías de la personalidad, en general, manifiestan que el comportamiento es congruente a través del tiempo y de las situaciones. Según esta perspectiva, una persona agresiva tiende a ser agresiva en una amplia gama de situaciones y continuará siendo agresiva de un día a otro, o de un año a otro. Este comportamiento constantemente agresivo es una prueba de la existencia de un rasgo de la personalidad subyacente de agresividad, o de una tendencia hacia ella.

No obstante, algunos teóricos se preguntan si en realidad el ser humano mantiene una conducta persistente y consciente, de ahí se preguntan: ¿Interviene la herencia en la adquisición de la personalidad?; un acervo cada vez mayor de investigaciones indica que sí. Los estudios comparativos de gemelos idénticos, que comparten el mismo material genético, indican que se parecen mucho más que los gemelos fraternos en características de la personalidad como emotividad, sociabilidad, e impulsividad. Por consiguiente, se determina científicamente que la herencia influye genéticamente en la adquisición de una personalidad determinada (Avila, 1990, pág.85 -86).

Con esta posición queda claro que la herencia toma parte de la personalidad del estudiante, sin embargo, cabe aclarar que el medio en la que se desenvuelve también influye.

2.15.6 Formación y desarrollo

Para Corominas (2003, pág. 178), la herencia y ambiente interactúan para formar personalidad de cada sujeto. Desde los primeros años, los niños difieren ampliamente unos de otros, tanto por su herencia genética como por variables ambientales dependientes de las condiciones de su vida intrauterina y de su nacimiento. Algunos niños, por ejemplo, son más atentos o más activos que otros, y estas diferencias pueden influir posteriormente en el comportamiento que sus padres adopten con ellos, lo que demuestra cómo las variables congénitas pueden influir en las ambientales. Entre las características de la personalidad que parecen determinadas por la herencia genética, al menos parcialmente, están inteligentes y el temperamento, así como la predisposición a sufrir algunos tipos de trastornos mentales.

Por lo visto, entre las influencias ambientales, se debe tener en cuenta que no solo es relevante el hecho en sí, sino también cuándo ocurre, ya que existen periodos críticos en el desarrollo de la personalidad en los que el individuo es más sensible a un tipo determinado de influencia ambiental. Durante uno de estos periodos, por ejemplo, la capacidad de manejar el lenguaje cambia muy rápidamente, mientras que en otros es más fácil desarrollar la capacidad de entender y culpabilizarse otros (Corominas, 2003, pág.180).

La mayoría de los expertos cree que las experiencias de un niño en su entorno familiar son cruciales, especialmente la forma en que sean satisfechas sus necesidades básicas o el modelo de educación que se siga, aspectos que pueden dejar una huella duradera en la personalidad. Se cree, por ejemplo, que el niño al

que se le enseña a controlar sus esfínteres demasiado pronto o demasiado rígidamente puede volverse un provocador. Los niños aprenden el comportamiento típico de su sexo por identificación con el progenitor de igual sexo, pero también el comportamiento de los hermanos y/o hermanas, especialmente los de mayor edad, puede influir en su personalidad (Corominas, 2003, pág. 181).

Así se puede deducir que, como el ambiente familiar influye en la formación de la personalidad del estudiante, la escuela también puede aportar ya sea de manera positiva o negativa a esa personalidad en formación, lo que de alguna manera motivó plantear un programa de juegos interactivos para lograr un estudiante más activo o llamado también extrovertido que pasivo o introvertido, para que de ese modo sea participa de su propio aprendizaje.

Algunos autores hacen hincapié en el papel que cumplen las tradiciones culturales en el desarrollo de la personalidad. La antropóloga Margaret Mead convivió con dos tribus de guinea y mostró esta relación cultural al comparar el comportamiento pacífico, cooperativo y amistoso de una, con el hostil y competitivo de la otra, pese a tener ambas las mismas características étnicas y vivir en el mismo lugar.

Aunque tradicionalmente los psicólogos sostienen que los rasgos de la personalidad de un individuo se mantienen estables a lo largo del tiempo, recientemente se cuestionan este enfoque, señalando que los rasgos existían sólo en la óptica del observador, y que en realidad la personalidad de un individuo varía según las distintas situaciones a las que se enfrenta (Corominas, 2003, pág.183).

Lo que permite confirmar que si se ofrece a los estudiantes ya sean varones y mujeres del primer ciclo, considerado como sus primeros años de escolaridad, un ambiente donde su rol sólo debe ser el mantenerse en completo silencio en las horas de clase, asimismo hacer estrictamente como lo demostró el o la docente.

Puede que fortalezca una personalidad introvertida, más tarde que temprano influirá en sus procesos de aprendizaje demostrando poca participación, lo que de alguna manera se observa en sexto de primaria, hecho que permite en la investigación plantear el programa de juegos interactivos, con la intención de revertir lo que se observa la pasividad de los estudiantes.

2.15.7 Evaluación de la personalidad

Según Miranda (1989), en algunos aspectos, medir la personalidad, se asemeja mucho a evaluar la inteligencia. En uno u otro caso se intenta cuantificar algo que no se puede ver ni tocar, y, en ambos casos, una buena prueba ha de ser confiable y válida a la vez.

Al evaluar la personalidad, no intensa la mejor conducta, lo que se quiere averiguar es la conducta típica del sujeto, es decir, cómo suele comportarse en situaciones ordinarias, así en la presente investigación el comportamiento en el aula y durante los procesos de enseñanza aprendizaje.

Para Corominas (2003), la entrevista personal, el método más utilizado para conocer la personalidad, es el medio para obtener un informe sobre el pasado, presente y previsible reacciones futuras de un individuo en concreto. La mayoría de las entrevistas son desestructuradas, pero algunas emplean una serie de preguntas tipo siguiendo una secuencia dada. Los entrevistadores más experimentados ponen atención en lo que manifiesta verbalmente el individuo entrevistado, pero también atienden a otros elementos de expresión no verbal, como gestos, posturas, silencios, etc.

La observación directa, ya sea en su contexto natural o en laboratorio, trata de recoger sistemáticamente las reacciones del individuo ante situaciones cotidianas, y sus respuestas típicas hacia las personas, o bien, de manipular experimentalmente situaciones artificiales para medir su respuesta frente a esas

condiciones controladas en laboratorio. Como fuente de información, también son útiles los relatos de aquellas personas que han observado al individuo en el pasado (Avila, 1990, pág. 134).

Considerando lo planteado que, de alguna manera se observó en los estudiantes que inician el segundo ciclo de primaria, se pudo constatar que ante situaciones que exigen la participación de los estudiantes como el desarrollar ciertos contenidos curriculares, ellos permanecían pasivamente, en tal sentido mantenían un completo silencio y predispuestos a seguir de manera estricta lo que exigía la docente.

Asimismo, Avila (1990) plantea que los métodos codificados de evaluación psicológica de la personalidad (los tests de personalidad), se basan generalmente en cuestionarios de preguntas cerradas sobre hábitos personales, creencias, actitudes y fantasías (pruebas psicométricas), o bien en técnicas proyectivas, en las que el individuo responde libremente ante estímulos no estructurados o ambiguos, a través de las cuales reflejará los aspectos más profundos y menos controlados de su personalidad.

De lo planteado en la investigación, se utilizará el test de personalidad con preguntas cerradas del Instituto Pedagógico San Jorge de la Salle – Universidad de Montreal Madrid.

El test de Rorschach, la prueba proyectiva más famosa, consiste en una serie de manchas de tinta sobre las que el sujeto manifiesta sus percepciones. Del análisis de sus manifestaciones, a través de complejos sistemas de codificación y de interpretación, el analista deduce aspectos esenciales de la dinámica de la personalidad del individuo (Ávila, 1990, pág.135).

2.15.8 ¿Introvertido o extrovertido?

Se nace predispuesto a un tipo de temperamento: extrovertido, introvertido, conflictivo o tranquilo..., unos rasgos que nos convierten en seres únicos e irrepetibles.

Un pequeño entre los 5 y 7 años, quien experimenta nuevas sensaciones cuando inicia la primaria, comienza a mostrarse realmente como es y, en ocasiones, su temperamento puede afectar su desempeño escolar y su manera de relacionarse con sus maestros y compañeros de clase.

Según expertos, un niño extrovertido, que despliega energía y emoción al relacionarse con los demás y con su entorno, aprende mucho más cuando habla e interactúa, pero tiende a meterse en más problemas que un niño introvertido, debido a que está todo el tiempo molestando a los vecinos, corriendo, silbando y pidiendo respuestas.

Por su parte, un niño introvertido prefiere estar con personas muy conocidas y aprende mejor mediante la observación y la reflexión. En general, obtiene un refuerzo positivo del maestro al permanecer el silencio y no interrumpir la clase (para los demás compañeros, esta actitud puede ser mal vista).

Cuando se aprende a reconocer la personalidad del estudiante se comprende su comportamiento en ciertas situaciones y reduce las preocupaciones respecto de su bienestar.

Si se muestra retraído al comienzo, tal vez sea de aquellos que prefiere observar primero que antes de involucrarse. Aunque no pueda cambiar su temperamento, sí se puede ayudar a desarrollar seguridad en sí mismo para aceptarse como es. Se aconseja.

A. SI ES INTROVERTIDO

- ❖ Saber al comienzo de cada año escolar, el tiempo que necesita cada estudiante para adaptarse antes de participar en las actividades del curso. Esto es útil para que se sienta bien por la actitud en clase de los demás compañeros, sobre todo aquellos que son muy activos.
- ❖ Darle tiempo para responder. Un niño introvertido medita las cosas y evita hablar hasta saber realmente qué quiere decir. Respetar su ritmo y no completar sus frases.
- ❖ No bombardear con preguntas. Esto hará retraerse más porque necesitará reflexionar sobre cada una.
- ❖ Respetar sus preferencias sociales. Si se pregunta a quién va a invitar a su fiesta de cumpleaños, es posible que sólo dé el nombre de uno o dos niños. Tratar de recrear una actividad divertida para los tres. Por ejemplo, cuando asista a la fiesta de uno de sus compañeros, llega temprano a la reunión con el fin de darle tiempo para socializar.

B. SI ES EXTROVERTIDO

- ❖ Permitirle pensar en voz alta. Según los expertos, en un niño extrovertido las palabras salen de la boca, van a los oídos y luego al cerebro. Cuando las expresa las está formando y si lo interrumpimos, perderá el hilo de lo que estaba pensando. Animarlo a continuar con su charla: expresar un “humo” o “ya veo” hasta que concluya su idea.
- ❖ Enseñarle a esperar su turno. Para ayudarlo a desarrollar la paciencia, preparar con actividades como, sembrar una semilla o competir juntos en un juego en el cual deban tomar turnos. Después de un día estará deseoso de contar cómo le fue. Hacerlo le ayuda a darle sentido a sus experiencias.

- ❖ Tener presente que su exageración es normal. No está tratando de engañar a nadie, sino que dice lo primero que se le ocurre para caerle bien a la gente. Si miente, decirle: “tienes mucha imaginación”. De esta forma, sabrá que miente o exagera sin hacerle pasar vergüenza. Cuando esté a solas con él, hacerle entender la importancia de la honestidad.

- ❖ Debe comprender que para él es difícil hacer las cosas sólo. Si le pide que arregle algo, es muy posible que lo haga a medias. Tampoco se trata de hacerle sus tareas, sino de acompañarlo y brindarle apoyo.

2.16 APRENDIZAJE ACTIVO

Villanueva (2001), plantea que el aprendizaje activo es, dicho simplemente, aprender haciendo. Difiere grandemente de la metodología que típicamente se usa demasía en las iglesias: el aprendizaje pasivo.

Así, en algunas aulas, los estudiantes, generalmente se sientan alrededor de una mesa. Los maestros dictan su clase. Los niños tienen que vérselas con sus libros más sus cuadernos. Es esa rutina semana tras semana, muy poco aprenden y en algunos casos menos quieren regresar.

2.16.1 Diferencia entre aprendizaje pasivo y aprendizaje activo

Para comprender esta diferencia se presenta la vida de los pilotos de aviones quienes saben muy bien la diferencia entre el aprendizaje pasivo y activo. Su aprendizaje pasivo viene al escuchar a un instructor de vuelo y leer manuales de instrucción sobre el vuelo. Su aprendizaje activo viene al volar en la práctica un avión o un simulador de vuelo. Los libros y lecciones pueden ser beneficiosos, pero los pilotos le dirán que aprendieron realmente a volar al manipular con sus propias manos los controles del avión.

Se puede observar el aprendizaje en algunas aulas de forma. Aunque se puede hacer que los estudiantes lean y escuchen pasivamente a los maestros, su comprensión y aplicación realmente tomará vida a través de experiencias reales y simuladas.

Este hecho también se observa en las iglesias donde sólo se escucha al padre y no se aplica realmente en la vida la palabra de Dios.

Por ejemplo:

Aprendizaje pasivo: el líder de jóvenes se preocupa por la formación de grupitos dentro del grupo. Ve a los adolescentes excluir a sus compañeros, particularmente a los recién llegados. Les da un sermón sobre cómo Dios desea que aceptamos a los demás y que los grupitos son destructivos.

Esa es una manera de abordar el problema mediante el aprendizaje pasivo. Ahora consideremos una manera de aprendizaje activo.

Aprendizaje activo: el líder divide a los jóvenes en grupos de seis personas. Le pide a cada grupo que forme un círculo. A uno de cada grupo se le pide que salga del círculo mientras los otros cinco cruzan los brazos unos con otros, indicándoles que deben tratar de evitar que los “de afuera” entren en su respectivo círculo.

Los chicos comienzan a sacudirse, empujarse, hacerse cosquillas y reírse. Algunos de los que están afuera logran abrirse paso a la fuerza para entrar en el círculo. Otros luchan, pero no lo logran. Uno de ellos se da por vencido y se sienta en un rincón.

Ahora el líder de jóvenes pide que los muchachos tomen asiento y les pide que analicen lo que acaban de experimentar. Les pregunta a los que estaban fuera del círculo “¿Cómo se sintieron al verse fuera del grupo? Luego le pregunta al grupo que formaba el círculo: “¿Cómo se sintieron al esforzarse por dejar afuera al otro

joven?”. “Entonces sondea un poco más profundo” “¿Cómo se asemeja esa experiencia a lo que sucede en la escuela o aquí mismo en nuestro grupo de jóvenes?”.

Los muchachos comienzan a sincerarse. Se les prendió la luz en su cerebro. Comienzan a comprender lo destructivo de su comportamiento pasado. Aprenden y su comportamiento cambia. ¡Eso es aprendizaje activo!

Otras formas de aprendizaje activo incluyen juegos de simulacro, teatro improvisado, proyectos de servicio, experimentos, proyectos de investigación, pantomimas de grupos, juicios simulados, juegos de propósito específico y excursiones. Este tipo de aprendizaje se puede usar semana tras semana (Villanueva, 2001, pág. 123 - 126).

Considerando estas explicaciones los juegos interactivos presentan una estrecha relación con el aprendizaje activo; a partir de ello se puede afirmar que se logra un ambiente de mayor participación de los estudiantes de sexto de primaria en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

2.17 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y SISTEMA EDUCATIVO

En el ámbito educativo boliviano las TIC tiene una presencia a través de programas que fueron diseñados desde el 2006, establecidas en el Plan Nacional de Desarrollo y tomadas en cuenta en la Ley 070, con fin de incorporar telecentros dotando TIC en **las poblaciones alejadas** y con la ayuda del Satélite Tupac Katari. Desde el 2014 a través de programas para incorporar TIC se doto a las unidades educativas de computadoras, que no dieron resultados esperados por la debido a los problemas administrativos que existen en las unidades educativas, pero el aspecto positivo es que se trascendió a una nueva concepción cultural en la educación. Otro aspecto a destacar es la dotación de computadoras a cada

profesor y profesora a fin de cubrir una necesidad en el docente en la elaboración de sus planes y programas, abriendo paso a la tecnologización a través de las TIC.

También destacar la importancia del aprendizaje significativo y colaborativo. David Ausubel propuso el aprendizaje significativo, según la cual es necesario relacionar los nuevos aprendizajes con los aprendizajes previos. En **cambio**, el aprendizaje colaborativo, propicia el aprendizaje social y en grupo, donde es responsable de su propio aprendizaje en **ambientes colaborativos**.

Lo digital se ha normalizado en la sociedad en general, especialmente en la educación, según Gértrudix, et.al, (2007), las tecnologías llegaron con fuerza al ámbito educativo. En los procesos de enseñanza aprendizaje las aplicaciones están vigentes y actualizados constantemente, por hecho de que los niños y niñas cuentan con un celular desde la infancia y establecen contacto con las aplicaciones que guían su aprendizaje. Sin embargo, los maestros necesitan conocer más de cerca cuales aplicaciones pueden ser las más útiles para desarrollar los contenidos su clase, para llegar a esta situación es necesario una actualización constante. Actualmente se cuenta con varias plataformas, pero en la investigación solo fueron aplicadas la plataforma Kahoot, para fines de cambiar el comportamiento de los estudiantes de sexto de primaria comunitaria vocacional.

El Kahoot, mantiene su vigencia porque constantemente se está actualizando, consiste en una serie de metodologías como ser la elaboración de cuestionarios, presentados de forma divertida, incorporando colores y un aspecto creativo, también esta los puzles a través de confecciona imágenes las cuales pueden ser respondidas en grupo, también está el examen tipo test que son presentados de forma analítica y con las preguntas que el maestro diseñe.

La gamificación, nos permite utilizar diferentes formas de aprendizaje con poco esfuerzo y de manera instintiva, la cual esta mediada a partir del juego, para

obtener diferentes resultados. Los juegos tienen una mecánica que permiten obtener resultados inmediatos o analizados. En este sentido según Moll (2014), propone los siguientes factores, según la característica del juego gamificado que mantiene una cierta regla o norma logrando atraer al estudiante para involucrarse en los distintos retos, entre ellas podemos citar la colección a través de logros y recompensas, los puntos que se va adquiriendo tras la fidelidad del estudiante, los ranking donde se clasifica o compara entre estudiantes de un curso, el nivel que va adquiriendo el estudiante logrando identificarse en sus diferentes progresos tras realizar las actividades, la progresión que motiva al estudiantes a adquirir el 100% de la actividad recomendada.

Dentro de los juegos gamificados, también están presentes las dinámicas que tiene que ser conocidas por los estudiantes que en cierta forma motivan e implican al estudiante, despertando el interés los cuales se les puede enumerar de la siguiente forma: competición, estatus, cooperativismo, solidaridad. Estas tienen el objetivo de despertar el interés, insistir en la consecución y realización logrando un cooperativismo y manifestar el altruismo entre compañeros.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica del juego al ámbito educativo profesional con el fin de obtener mejores resultados al absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. La gamificación está representada según las características de la didáctica las cuales pretende potenciar el aprendizaje significativo, presentando oportunidades para que el estudiante se interese a través de la motivación.

Kahoot como medio de aprendizaje. - Kahoot es una herramienta de gamificación totalmente gratuita, se puede y se debe aprender jugando y esta herramienta lo hace posible. Kahoot fue diseñado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik, siendo realizado y desarrollado en la Unidad de Ciencia y Tecnología de Noruega. Contiene tres partes:

Create.- Crear una serie de preguntas de opción múltiple, donde se puede agregar videos, imágenes y diagramas para ampliar el entendimiento o diversificar.

Play. - Los jugadores responden en sus propios dispositivos y los juegos se muestran en una pantalla compartida.

Share. - aprende en grupo, promueve la discusión y el impacto pedagógico, después los jugadores se animarán a crear y compartir sus propios kahoots para profundizar la comprensión del contenido. Kahoot es una batería de preguntas de elección múltiple, donde se promueve la discusión y que puede ser utilizado en un dispositivo (ordenador, móvil, Tablet).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Hernández en su obra *Métodos de la Investigación*, hace énfasis a la clasificación de Dankhe, esto para evitar confusiones, en tal sentido los tipos de investigación las divide en: exploratorios, descriptivos, correlaciones y explicativos (Hernández; 2018, pág. 58).

Es descriptiva, porque, “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández, 2018, pág. 117).

Por lo tanto, en esta investigación describimos las situaciones y hechos como se observan dentro y fuera del aula, de acuerdo a los datos recogidos mediante los instrumentos correspondientes.

Tomando en cuenta la clasificación propuesta por Hernández, la presente investigación corresponde al tipo descriptivo para explicar las relaciones entre la variable independiente: programa de juegos interactivos lúdicos gamificados y la variable dependiente: participación activa en el aula (Hernández, 2018, pág. 66).

3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Cuasi experimental

El diseño es cuasi experimental, donde se registran las situaciones como se presentan, es decir que son: “Estudios que se realizan sin la manipulación

deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (Hernández, 2018, pág. 151)

Transaccional. - Porque se encarga de recolectar datos en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado, en los sujetos de estudio.

Según Hernández (2018, pág. 109), los tipos de diseño del que se dispone en la investigación del comportamiento humano son la investigación experimental e investigación no experimental; considerando las características de la presente investigación, ésta responde a la investigación cuasi experimental.

En el caso presente, la aplicación de un programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, promueven la participación activa de los estudiantes del sexto año de primaria, son de aplicación de instrumentos de recogida de información y observación de los sujetos de estudio en el proceso de participación.

Por lo tanto, la investigación corresponde al *diseño con pre y postest con participación de los 20* estudiantes, *paralelo “A” del sexto curso de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría.*

Se aplica un pretest para establecer el diagnóstico del perfil de personalidad de los estudiantes y el nivel de participación activa en el aula, para luego aplicar el programa de juegos interactivos y realizar el postest y determinar las diferencias.

De ahí que la investigación permite establecer los efectos en el grupo de estudio del programa de juegos interactivos lúdicas gamificadas y su repercusión en una participación activa en el aula.

Tabla 2

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

GRUPOS	PRETEST	Aplicación del programa	POSTEST
SUJETOS DE ESTUDIO	20 estudiantes	Programa de juegos interactivos lúdicos gamificados para promover la participación activa de los niños y niñas.	20 estudiantes

Fuente: Elaboración propia, 2022.

3.3 MÉTODOS

De acuerdo a la clasificación de los métodos que se hace en el campo de las investigaciones sociales, la presente investigación es inductiva, donde se parte de casos particulares, como la identificación de la situación personal inicial de cada estudiante el procesamiento del cambio mediante la participación en los juegos interactivos lúdicos gamificados, hasta llegar a la deducción para promover la participación activa.

3.4 TÉCNICAS

Considerando que las técnicas son un conjunto de mecanismos, sistemas y medios de dirigir, recolectar y procesar datos con vista a los propósitos. En este estudio se utilizaron la técnica de encuesta con la aplicación de un test de introyección y extroversión, posteriormente la técnica de la investigación bibliográfica, que permitió sistematizar el marco teórico y la técnica de trabajo de campo, a partir de la experimentación del programa de juegos interactivos lúdicos gamificados.

3.5 INSTRUMENTOS

El instrumento como lo define Sabino (1992) es “Un instrumento de recolección de datos, en principio, cualquier recurso de que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información (pág. 88)

En esta investigación es el Test para extrovertidos o introvertidos (en anexos), el mismo es de gran utilidad en investigaciones sociales, ya que permite ver el tipo de personalidad que tiene cada estudiante, por otro lado, se recurrió a la observación participante, bajo dos parámetros: participación activa y poca participación, lo que permitió realizar un seguimiento sobre cada uno de los estudiantes y así poder motivar a los estudiantes con poca participación.

El inventario de personalidad introversión – extroversión, por medio de afirmaciones, permite obtener información o datos de los sujetos, en el caso presente con relación a su personalidad, con dicho instrumento, el investigado se identifica o no con la afirmación en forma personal.

Asimismo, el inventario, en cuanto a su terminología fue adaptado a nuestro medio, por lo que permite recopilar datos rigurosamente estandarizados, lo que permite determinar el objeto de investigación, entendida como una personalidad introvertida (pasiva) o extrovertida (activa).

Según Hernández (2018, pág. 250) la “...confiabilidad varía de acuerdo al número de ítems que incluya el instrumento de medición”. Es decir, cuando más ítems que provocarán cansancio en el respondiente, en tal sentido el inventario contiene 13 afirmaciones, con las que el sujeto puede identificarse con un sí, si es introvertida o en caso contrario, con uno, si no lo es.

La validez, en términos generales, se refiere al grado que en un instrumento realmente mide la variable que se pretende medir, se entiende por “la validez de los instrumentos está determinada por el contenido donde la revisión previa de toda la información sobre las variables a ser medidas, se elaboró un universo de

ítems posibles a medir las variables y sus dimensiones bajo una cuidadosa evaluación, luego a través de la muestra probabilística (Hernández, 2018, pág. 214-251) se seleccionaron los ítems a ser administrados cuidando, su representatividad”.

Variable que se midió fue:

- a. participación activa del estudiante de sexto año del segundo ciclo de primaria en el aula (entendida como introversión o extroversión).

3.6 PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Para la validación del instrumento se procedió a utilizar el coeficiente de Alfa de Cronbach para observar el comportamiento de las preguntas a fin de determinar las características del instrumento con el siguiente procedimiento:

Tabla 3
Alfa de Cronbach

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.787	13

Nota. Alfa de Cronbach 0.787 (0.7 – 0.8) ACEPTABLE

Interpretación. – Para la fiabilidad el instrumento se consideró 20 sujetos para establecer el Alfa de Cronbach, presentando una fiabilidad de 0.787 dando lugar que el instrumento que entra en el rango de ACEPTABLE, y se puede aplicar a la muestra de la investigación.

3.7 SUJETOS DE ESTUDIO

Los sujetos de la investigación fueron 20 estudiantes, tanto varones como mujeres, de sexto año del paralelo “A”, nivel primario de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría del Núcleo P. Dante Invernizzi.

Para el desarrollo de la investigación se consideró 20 estudiantes.

En tal sentido, la población estuvo representada por N=20 número total de estudiantes del sexto año de primaria, paralelo “A”. Se trabajó directamente con toda la población objetivo y por ser ésta muy pequeña no se procedió a extraer la muestra.

3.8 PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo de la presente investigación se la realizó en tres fases:

Primera fase

Aplicación del inventario de personalidad sobre introversión – extroversión denominada pre test y su posterior tabulación e interpretación, de modo que permita establecer el nivel de introversión o extroversión de cada estudiante, sea varón como mujer.

Segunda fase

Aplicación del programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, al total de los estudiantes de sexto de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan”. Fe y Alegría

- ❖ Para el desarrollo del programa se organizó a los estudiantes tanto varones como mujeres, en grupos de cinco; para tal efecto, se utilizó una dinámica,

a partir de los colores de los globos, así se utilizaron 5 globos blancos, 5 rojos, 5 verdes y 5 amarillos.

- ❖ Como los globos se encontraban inflados, se indicó a los estudiantes, tanto varones como mujeres, que podían jugar con ellos sin dejar caerlos, por lo que todos se encargaron de que no cayeran al suelo por un minuto, al final del tiempo se les comunicó que cada estudiante debe apropiarse sólo de un globo.

- ❖ Una vez organizados los grupos, en el grupo experimental, se procedió a desarrollar el programa de 35 juegos interactivos, cada juego tuvo una duración aproximada de 15 a 30 minutos y fue durante 35 sesiones (ver anexos).

Tercera fase

Se utilizó el mismo inventario de personalidad como post test, de modo que permitió establecer el nivel de efecto que tuvo el programa desarrollado en los estudiantes, tanto varones como mujeres, del sexto año de primaria.

Tabla 4
APLICACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS LÚDICOS GAMIFICADOS

JUEGOS	INDICADOR	TRIMESTRE	PRETEST NIÑOS/AS	POSTEST NIÑOS/AS	PARTICIPACIÓN ACTIVA	INSTRUMENTOS
Juego de contacto: Moverse en parejas, masaje de espalda, junto a mi hay un sitio libre, batalla naval, orquesta, la fila india, masajes en cadena.	Los alumnos participan y mejoran sus relaciones con sus compañeros, demostrando mayor flexibilidad, en las actividades.	Febrero, 20 niñas/os	Introversos niveles normales 4 niñas/os	15 niñas/os	Mejoran las relaciones recíprocas con sus compañeros y con la docente. Hay cambio hacia la extroversión en ellos. Actividades con los demás	Test de extroversión/introversión
Juego de comunicación: como: ¿Cómo sigue este cuento?, diálogo de sordos, diálogo escrito, ¿De qué habla la gente?, ¿Tú hablas con nosotros?, interlocutor, palabras vivas, mi voz – mi humor, comunicación sin palabras.	Los alumnos demuestran una comunicación franca, reflexiva, afectuosa, cálida y sincera, en actividades.	Marzo 20 niñas/os	Introversos niveles altos 2 niñas/os	3 niñas/os		Test de extroversión/introversión
Juego de identidad: dibujen su nombre, carta de un niño a otra ciudad, mi mayor éxito, serás un triunfador, mis cualidades, yo decido que, ¿Qué me gusta hacer?, así me veo yo así me ven los otros, una experiencia inolvidable, ¿Qué me pasa por la cabeza?, la felicidad de cada día, momentos mágicos, los diez mandamientos, cualidades y aptitudes, tres deseos, ¿Cuándo deseo éxito?, éxito y felicidad.	La percepción de su imagen de cada alumno es más positiva durante las actividades.	Abril 20 niñas/os	Introversos nivel alto y excesivo 14 niñas/os	2 niñas/os		Test de extroversión/introversión
Juegos lúdicos gamificados	Aplicación de Kahoot, divertido, atractivo, motivador.	Abril 20 niñas/os	Introversos nivel alto y excesivo 14 niñas/os	2 niñas/os		Test de extroversión/introversión

Fuente: Elaboración propia, 2022.

CAPÍTULO IV

4.1 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Realizado un **DIAGNÓSTICO INTERNO Y EXTERNO** de la situación que nos rodea y que directamente afecta a nuestra labor educativa, nos señala los siguientes problemas y necesidades:

1.-Tenemos una infraestructura insuficiente, y escaso material didáctico, tornándose el ambiente inadecuado para desarrollar nuestras labores pedagógicas de acuerdo a las exigencias pedagógicas de la infraestructura bajo la cual estamos trabajando.

2.- Larga distancia a la ciudad y del mal estado del camino, cada año nos es difícil conseguir los servicios maestros normalistas.

3.- Notamos también escaso nivel de escolaridad de los padres y madres de familia y poca preocupación por el avance pedagógico de sus hijos; pudiendo ser una causa el trabajo rural que desempeñan la gran mayoría de ellos y que dificulta su participación y acompañamiento en el desarrollo de sus tareas, en las reuniones y convivencias de PP. FF.

4.- La ayuda de las monjas que amadrinan a los estudiantes se convierte en una dependencia por querer gratis todo el material escolar o almuerzo; lo que provoca bajo interés en la presentación de trabajos de parte de los estudiantes.

4.2 PROBLEMÁTICA PEDAGÓGICA

En las diferentes observaciones que se fue efectuando, la conducta de los estudiantes del sexto de primaria tanto varones como mujeres presentan bastante timidez cuando se debe realizar las exposiciones, dando la responsabilidad sólo a

una persona que salga al frente, cuando existe conversaciones que tienen interrogantes se limitan a contestar sí o no, evitan asumir trabajos escolares dentro y fuera del aula, y prefieren que expongan los que siempre lo hacen.

Tienen miedo a ser observados o burlados por algún error que puedan tener, como la comunidad es pequeña la mayoría no quieren causa de burla. La participación en actos cívicos es casi obligada por notas que la maestra les ofrece, no tanto por voluntad propia.

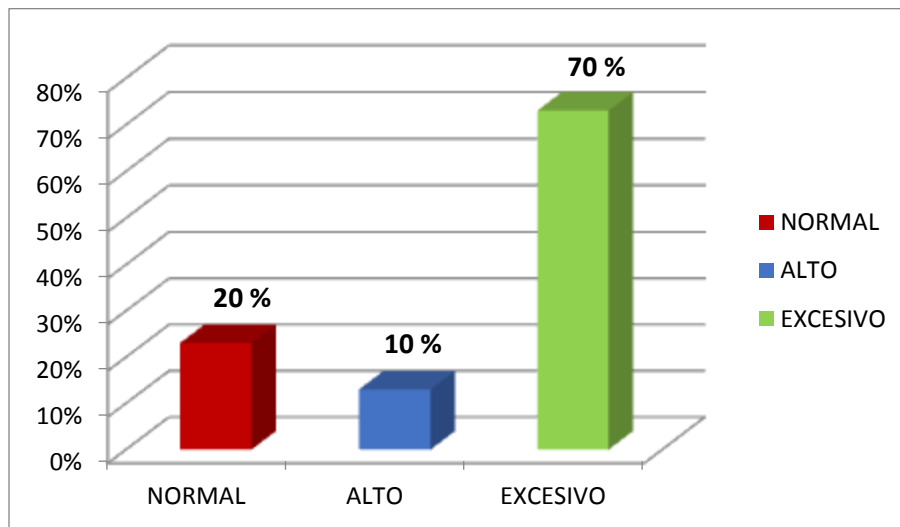
4.3 RESULTADOS DEL PRE TEST

TABLA 5
ESTUDIANTES CON UN PERFIL DE PERSONALIDAD INTROVERTIDO
(PASIVO)

INDICADORES	Población objetivo	
	No	%
Nivel normal	4	20
Nivel Alto	2	10
Nivel Excesivo	14	70
TOTAL	20	100

Fuente: Elaboración propia, 2022

FIGURA 1
PRE TEST



Fuente: Elaboración propia, 2022

El grupo de trabajo muestra que el 20%, que hacen 4 estudiantes, presentan una introversión aceptable y el 10%, que hacen 2 estudiantes, debe llamarnos la atención su introversión alta; sin embargo, el 70% de los estudiantes, esto puede

entenderse que son poco participativos en el aula; pero con los del nivel alto sube al 80%.

Llama la atención el número de estudiantes que son pasivos a la participación, la motivación que debe existir en clases tal vez es exenta esta actividad por el docente ya que la edad que ellos tienen necesita de lo lúdico.

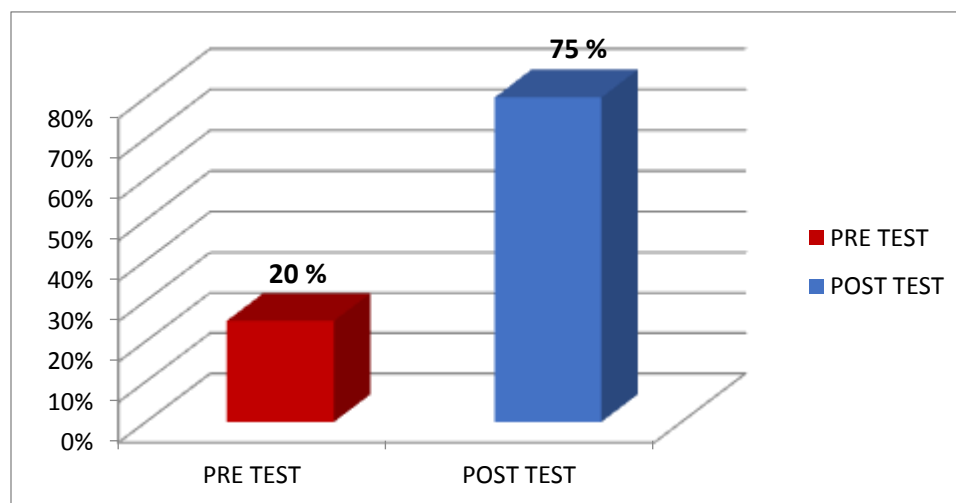
RESULTADOS POR INDICADOR NIVELES DE INTROVERSIÓN DEL PRE Y POST TEST.

TABLA 6
ESTUDIANTES QUE PRESENTAN UN PERFIL DE PERSONALIDAD
INTROVERTIDO NORMAL

INDICADORES	Población objetivo			
	PRE TEST		POST TEST	
	No	%	Nº	%
Nivel normal	4	20	15	75

Fuente: Elaboración propia, 2022.

FIGURA 2
PERFIL DE PERSONALIDAD INTROVERTIDO NORMAL



Fuente: Elaboración propia, 2022.

La población, objetivo presenta una variación notable, así el pre test muestra que sólo un 20% de los estudiantes, tenían una personalidad con un nivel de introversión normal, sin embargo, los resultados del post test muestran que el porcentaje se elevó a un 75%.

Los estudiantes con el inicio de intervención del programa de juegos de participación cambian de actitud paulatinamente, con lo que eleva su confianza en sí mismo, nace el interés por intervenir en las diferentes actividades.

Lo que hace entender que este resultado, al margen de los 4 estudiantes, que presentaban una introversión con un nivel normal, los 11 estudiantes, presentaban dificultades, es decir 2 con un nivel de introversión alto y 9 con un nivel de introversión excesivo, luego de desarrollar el programa de Juegos Interactivos, lograron cambiar de una personalidad, introvertida a una extrovertida normal, porque la cantidad de estudiantes, se elevó considerablemente, así el post test muestra que son 15 estudiantes, que presentan una personalidad con un nivel de introversión normal, lo que hace deducir que el programa experimental tuvo un efecto positivo.

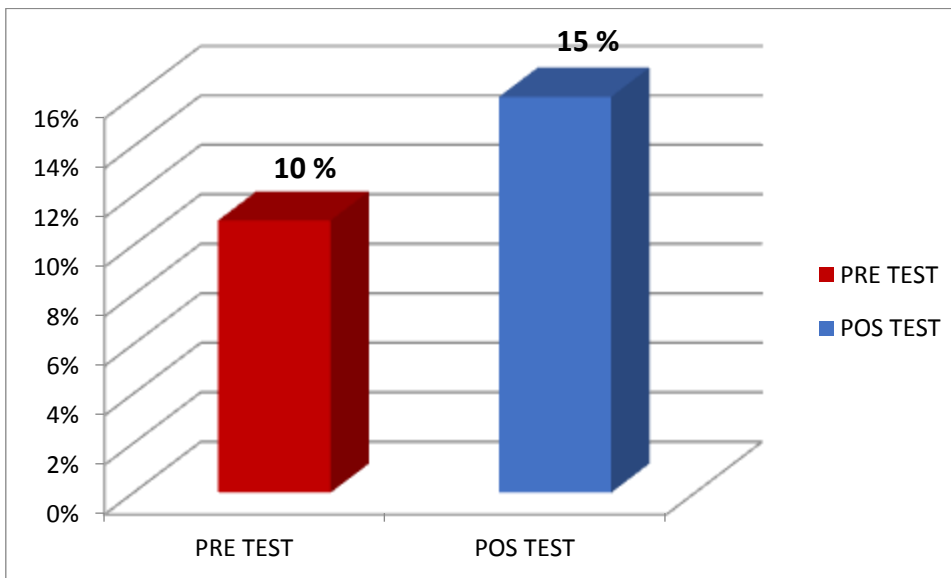
Con los datos comparados las dificultades de introversión cambian cuando se hace participar en estos juegos, les agrada sentir confianza en lo que hace.

TABLA 7
ESTUDIANTES QUE PRESENTAN UN PERFIL DEL PERSONALIDAD
INTROVERTIDO/A ALTA

INDICADORES				
	PRE TEST		POST TEST	
	No	%	Nº	%
Nivel Alto	2	10	3	15

Fuente: Elaboración propia, 2022.

FIGURA 3
PERFIL DE PERSONALIDAD INTROVERTIDA ALTA



Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes, del sexto curso, muestran una variante, un 10% en el pre test, se incrementa a un 15% en el post test, porque de los 5 estudiantes, que quedaron en el nivel del programa de juegos interactivos.

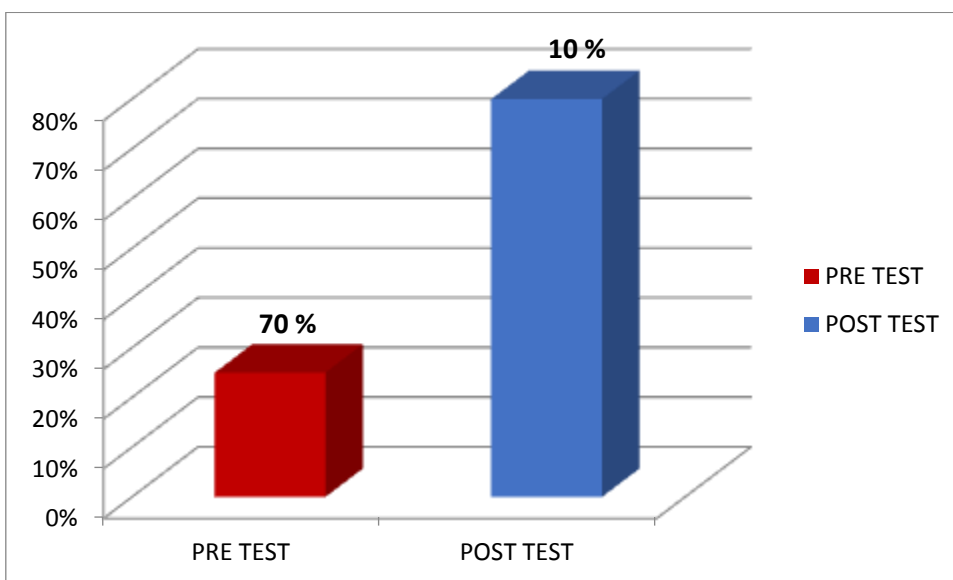
Cuando se ha intervenido con el programa de los juegos comunicativos, por ejemplo, se ha visto como la habilidad básica hablar, comprender, atender, entender se parte de su comunicación.

TABLA 8
ESTUDIANTES QUE PRESENTAN UN PERFIL DE PERSONALIDAD
INTROVERTIDO/A EXCESIVO

INDICADORES				
	PRE TEST		POST TEST	
	No	%	Nº	%
Nivel Excesivo	14	70	2	10

Fuente: Elaboración propia

FIGURA 4
PERFIL DE PERSONALIDAD EXCESIVO



Fuente: Elaboración propia

En el grupo de trabajo, el gráfico muestra una variación muy notable, producto del desarrollo del programa de juegos interactivos, así de un 70% de estudiantes, que presentaban una personalidad introvertida con un nivel excesivo, se redujo a un 10% esto quiere decir que, de 14 estudiantes, que eran pasivos y que no participaban en el aula, se redujo sólo a 2 con un nivel excesivo, haciendo que el resto ya participa activamente en las clases.

Como se está desarrollando actividades través del programa propuesto como alternativa de ayuda pedagógica, el docente ha centrado su capacidad de centrar la atención, el potencial expresivo de los estudiantes, va cambiando las actitudes de introversión de forma gradual en el nivel excesivo.

4.4 RESULTADOS PRE Y POST TEST

TABLA 9

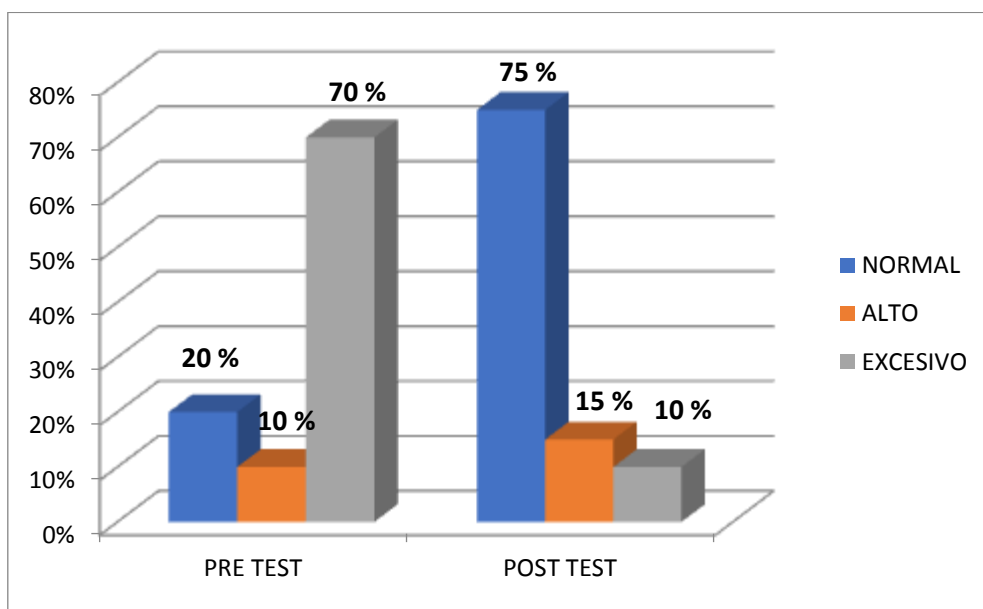
ESTUDIANTES CON UN PERFIL DE PERSONALIDAD INTROVERTIDO/A

INDICADORES				
	PRE TEST		POST TEST	
	No	%	Nº	%
Nivel normal	4	20	15	75
Nivel Alto	2	10	3	15
Nivel Excesivo	14	70	2	10
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Elaboración propia

FIGURA 5

NIVELES DE PERSONALIDAD INTROVERTIDA PRE Y PORT TEST



Fuente: Elaboración propia

La figura muestra que, en el test, de 4 estudiantes, que presentaban un perfil de personalidad de introversión normal que hacían a un 20%, en el post test, luego de haber desarrollado el programa de juegos interactivos, el porcentaje se incrementa, llegando a un 75%, que hacen 15 estudiantes, es decir 11 estudiantes, han mejorado su personalidad introvertida alta o excesiva pasando a la normal, en tal sentido la participación de los mismos ya es más activa. Por tanto, se puede afirmar que el programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, tuvo su efecto positivo, ya que se logró incrementar en más de un 100 % al nivel normal.

Con todo el programa aplicado los estudiantes cambian de actitud, manifiestan sus intereses coincidiendo con los demás, toman conciencia de sus cualidades y aptitudes, trabajan de modo constructivo y responsable con lo cual establecen una atmosfera cálida y confiable. Para ennoblecer este trabajo cada maestro debe tomarlo en cuenta.

4.5 ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Los resultados finales fueron comparados realizando un análisis de medias utilizando la prueba de Shapiro-Wilk, previa una prueba de normalidad de la hipótesis con un nivel de confianza del 95% con la utilización del programa estadístico SPSS 20.

Hipótesis estadística

Ho= La aplicación de juegos interactivos ludicos gamificados NO mejora la personalidad introvertida hacia la extrovertida

Hi= La aplicación de juegos interactivos ludicos gamificados mejora la personalidad introvertida hacia la extrovertida.

Tabla 10

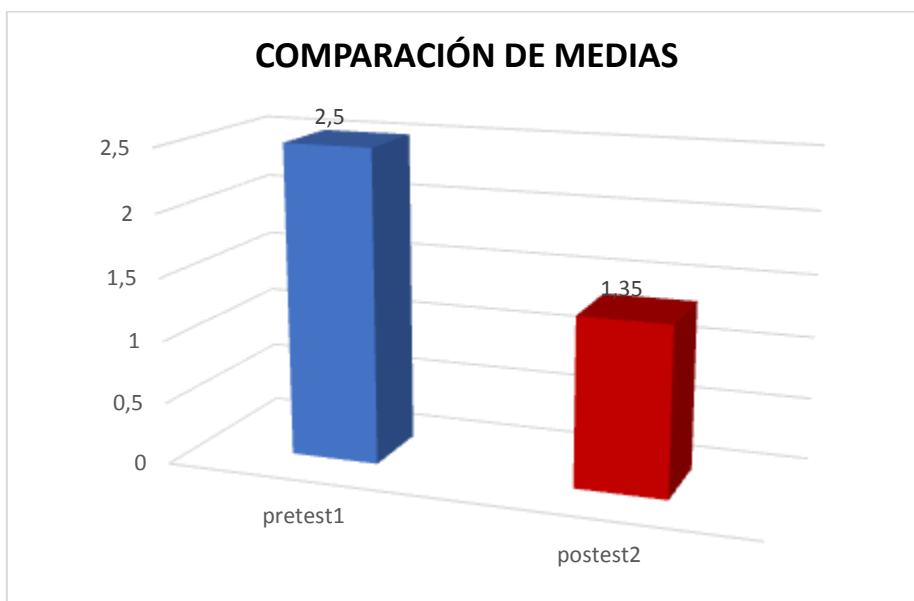
Pre test y postest Prueba Media. Desviación Standar

	N	Media	Desviación típ.
Pretest 1	20	2.5	0.827
postest 2	20	1.35	0.671

La tabla muestra la media de la prueba de pretest y la de postest donde se observa una disminución significativa de 2,5 a 1,35. De igual forma se presenta la D.S., de 0.827 a 0.671 demostrándose que el programa tiene una incidencia en el cambio de comportamiento.

Figura 6

Comparación de medias



Fuente: Elaboración propia, 2022

Para tal efecto se aplicará la rutina estadística comenzando con la prueba de normalidad KS y/o la Shapiro Wilk considerando la cantidad de sujetos.

Prueba de Normalidad

Plantear Hipótesis

Ho. Datos provienen de una distribución normal

Hi. Los datos no proviene de una distribucion normal

P-valor = Aceptar Ho. Datos provienen de una distribución normal

P-valor = Aceptar Hi. Datos NO provienen de una distribución normal

P-valor = pretest 0.000 < (menor) Alfa = 0.05

P-valor = postest 0.000 < (menor) Alfa = 0.05

Conclusión: Los datos no provienen de una distribución normal

Tabla

Prueba de Normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
pretest1	0.612	20	0.00
postest2	0.578	20	0.00

Según los datos observador en la tabla, se aplicará prueba para datos no paramétricos utilizando las medianas de Wilcoxon para pruebas no paramétricas similar a la T students que es paramétrica y tiene una distribución normal.

Plantear hipótesis

La Ho. La aplicación de juegos interactivos ludicos gamificados NO mejora la personalidad introvertida hacia la extrovertida

La Ha. La aplicación de juegos interactivos ludicos gamificados mejora la personalidad introvertida hacia la extrovertida

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon Estadísticos de contraste(a)

Valores	postest2 - pretest1
Z	-3.416 b)
Sig. asintót. (bilateral)	.001

a) Prueba de los rangos con signos de Wilcoxon

b) Basado en los rangos positivos

Nivel de significancia = 5% = 0.05 95% confianza 5% error

Elección de la prueba estadística

Wilcoxon

Estimación del p valor 0.001 es menor que 0.05

Toma de decisión

$P < 0.05$ entonces rechazamos la H_0

Nos quedamos con la hipótesis del investigador de diferencias porque el pretest y el postest hay diferencias o un descenso significativo gracias al programa de gamificación de juegos interactivos en la cual fueron incluidos los 20 niños y niñas.

La prueba de Wilcoxon para dos muestras relacionadas, pre test y post test, se puede utilizar cuando la distribución no es normal, y en prácticas observacionales y experimentos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

1.- Mediante la presente investigación se ha podido verificar el efecto positivo del tratamiento práctico del programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, en la promoción de la participación activa en el aula en los estudiantes, del sexto año de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría.

2.- El punto de partida ha sido estructurar un programa de juegos interactivos lúdicos gamificados, a partir de los juegos de contacto, de comunicación y de identidad (anexos) AÑADIR LOS JUEGOS LÚDICOS GAMIFICADOS. Estos juegos fueron enfocados para cambiar el perfil de personalidad introvertida alta o excesiva hacia lo normal, en otros términos, hacia una extroversión normal, para lograr un incremento en la participación activa de los estudiantes, en el aula.

3.- A la conclusión de la intervención con el tratamiento o experiencia, los estudiantes, han logrado mejorar su perfil de personalidad introvertida hacia la extroversión, lo que, a la vez, ha incidido en la participación activa de ellos en el proceso educativo de aula, haciendo más eficiente su participación y favoreciendo su desarrollo emocional.

4.- Con esta experiencia se ha comprobado que una personalidad que se desarrolla sin represión, favorece el aprendizaje del habla, que, a la vez, permite la construcción del pensamiento y éste se fortalece más con la lectura y otros importantes procesos de aprendizaje. La psicopedagogía actual muestra que, un aprendizaje eficiente con la participación activa del estudiante, permite el desarrollo intelectual y emocional del mismo y, por ende, su capacidad para procesar e integrar información de manera adecuada.

5.- También con esta investigación se ha podido evidenciar los beneficios educativos del conjunto de juegos interactivos aplicados, la posibilidad de replicar en estudiantes, de otros cursos del nivel primario, así como sus resultados. De estos juegos puestos en práctica en el programa, por lo que se concluye que todos los juegos interactivos pueden ser utilizados para lograr elevar el nivel de participación activa inclusive en otras unidades educativas de la región.

6.- Sin embargo, algunos podrían presentar algunas dificultades para su ejecución, debido al tiempo que requieren para su aplicación. La utilización de materiales que han acompañado a este trabajo ha sido de gran utilidad para el desarrollo de la investigación. Para su mejor utilización se ha tenido que guardar el mayor de los cuidados.

En tal sentido, se concluye que el objetivo general planteado fue logrado ampliamente, ya que por medio del programa de juegos interactivos se logró elevar la participación activa de los estudiantes, del sexto de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría.

Del mismo modo, los **objetivos específicos** fueron logrados:

- **Primero** cuando por medio del pre test se estableció la situación real de los estudiantes, en cuanto a su nivel o perfil de personalidad que presentaban, respecto a la introversión (Tabla 1, Figura 1 y 2).
- **Segundo objetivo específico** fue logrado con la aplicación del programa de juegos interactivos lúdicos gamificados a los estudiantes, como sujetos de estudio.
- Se cumplió con el **tercer objetivo**, al establecer el perfil de personalidad y sus niveles de introversión de cada uno de los estudiantes, luego de haberse desarrollado el programa.

- Finalmente se realizó la comparación sobre la participación activa de los estudiantes, antes y después de la aplicación del programa cuyos resultados (Tabla 5 y Figura 6) muestran que los efectos del programa fueron positivos.

En conclusión, se afirma que, **la hipótesis se confirmó plenamente**, puesto que los estudiantes del sexto curso de primaria de la Unidad Educativa “Tito Voltan” Fe y Alegría, que participaron en el programa de juegos interactivos han logrado, en su mayoría incrementar su participación activa en el proceso de aprendizaje en aula, como efecto de la reducción de sus niveles de introversión, lo que promueve, a la vez, un mayor éxito en el proceso educativo.

Se destaca el interés evidente de los estudiantes para participar en diferentes juegos, lo que ha posibilitado la búsqueda de juegos adicionales que no fueron parte del programa inicial.

5.2 RECOMENDACIONES

Al concluir este trabajo de tesis, cabe hacer una reflexión de tipo más pragmático dirigido a los educadores, a raíz del análisis de la necesidad de guiar la personalidad del estudiante a temprana edad, como parte del proceso educativo, desarrollando en las clases diarias juegos que permitan fortalecer la personalidad extrovertida reduciendo la introversión de los estudiantes.

Por tanto, se recomienda a los educadores investigar, de manera más precisa, la utilización de juegos interactivos lúdicos gamificados, para promover la participación activa de los estudiantes del nivel primario en las escuelas como una estrategia de desarrollo educativo, contrastarlo con este trabajo de resultados positivos.

En relación a los efectos de la presente investigación se recomienda:

A los docentes, lograr que los estudiantes puedan identificar sus propias emociones, base imprescindible para conocer a los demás, enseñándoles a valorar si son apropiados o no, para luego, hacer notar que son dueños de su propia conducta, dominando la fuerza de las emociones, a partir de la dinámica de la razón.

Que tengan un autocontrol de sus impulsos y emociones, controlando sus propios deseos y temores. Ya que el autocontrol en el docente resulta ser una de las cualidades que juega un papel muy importante en la vida de sus estudiantes, debido a que su labor está dirigida a considerar y apoyar la diversidad de características de la personalidad de los estudiantes.

Evitar la agresión física o verbal hacia los estudiantes (bajo control emocional), que sólo provocará un bajo rendimiento, o en casos extremos, sólo se logrará el abandono escolar del centro educativo dejando con este hecho una huella negativa en la vida de los niños y niñas.

Considerar al estudiante como un sujeto libre, cuyos actos aun siendo considerados como negativos, debemos direccionarlos en la dirección de su propio desarrollo.

Adoptar criterios éticos para la valoración de la conducta del estudiante de modo que pueda éste considerar cuáles son sus modos de ser y de actuar que apoyan en la perfección como persona o cuáles la rebajen.

Por último, se recomienda dar a las diversas dinámicas que ofrece el programa presentado y aplicado en esta investigación, las mismas que favorecen el fortalecimiento de la personalidad de cada estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

- Allport G. W. (1975). Los Estados de Ánimo y su influencia en la personalidad, s. e. s. i.
- Algaba, M.J. (2009). El Juego en la escuela, Granada.
- Avila, M. (1990) Técnicas de Estudio sobre la Personalidad. Ed. Afiche, Lima Perú.
- Calero P.M. (1998). Educar Jugando, Ed. San Marcos. Impreso Perú.
- Cousinet, R. (s/f). La Vida Social de los Niños, s. e. s. i.
- Corominas, J. (2003). Investigaciones de la Psicología sus Conceptos Modernos, Exposición, hecha en el centro ecuestre de la Universidad complutense de Madrid, mayo.
- Crinzo, M. L. (1995). Sugerencias para trabajar con juegos, Ed. Trillas. Primera edición. México.
- Escaramuza, R. (1992). Estudios Psicológicos Avanzados, Ed. Contemporáneas, Madrid España.
- Gértrudix, M., et al. (2007). Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 4 (1), 14-25. <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v4i1.296>
- Hernández, S.R. (2018). Metodología de la Investigación, Ed. Mc. Graw Hill México.
- Hoffman, L. (1995). Psicología del Desarrollo hoy, edit. Mc Graw Hill, sexta edición Vol. 1 Madrid España.
- Klaus, W.V. (2000). La Tecnología en la Educación, s.e. Madrid.
- Klaus W. V. (2000). Juegos De Interacción: Contacto, Percepción, Identidad. Para niños y preadolescentes. (3ª ed.). Alcalá, Madrid: Edit. CCS.
- Llanes, V. (2000) Juegos Escolares para todas las Edades, S. E., Buenos Aires.
- Olortegui, M.F. (1989). Psicología del Desarrollo, Ed. San Marcos. Primera Ed. Perú.

Ministerio de Educación (2010). Ley educativa Nro. 070 La Paz, Bolivia

Moll, S.; (2014) Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona.

Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona.

<http://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/>.

Papalia, D. E. (1995). Psicología, editorial Mac Graw – Hill México.

Papalia, D. E., et al. (2012). Desarrollo humano (12a ed. --.). México D.F.: McGraw Hill.

Salete, P. (1982). Juegos en la Escuela con Grupos, Ed. Paulina. Sao Paulo.

Sabino C. (1992) El Proceso de la Investigación. Ed. Panapo, Caracas, Publicado también por Ed. Panamericana, Bogotá, y Ed. Lumen, Buenos Aires

http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf

Silvestre, R. (1993). Lo lúdico en el desarrollo Humano, s. e. s. i.

Stephen L. Y. (1997). La Psicología en el Aula. Ed. Trillas México.

Villanueva, A.V. (2001). ¿Qué es el Aprendizaje Activo? s.e.s. i.

Villaroel, M.I. (1999). Recursos Didácticos al Alcance de Todos.

Zaremsky, U. (2002). La Personalidad en la educación, s. e. Barcelona.

ANEXOS

TEST PARA EXTROVERTIDOS O INTROVERTIDOS

Este test, te permite conocer si eres extrovertido o introvertido. Debes marcar sobre el círculo de la columna SI "S" o NO "N", que en tu opinión mejor te defina, en relación a la cuestión formulada. Una vez hayas respondido a todas las preguntas, comprueba los totales. Luego accede a la interpretación de tu resultado que se encuentra en la parte inferior.

TEST DE EXTROVERSIÓN / INTROVERSIÓN

S	N	CUESTIÓN
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Prefiero estar sólo/a que con mis compañeros del curso.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Me cuesta decir lo que siento frente a mis compañeros.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Me incomoda hablar frente a mis compañeros del curso.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Me gustan los lugares tranquilos.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Prefiero escuchar a mis compañeros que hablar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Mi forma de vestir es muy sencilla.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Me cuesta decir a mis compañeros de curso lo que pienso.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> No me gustan las fiestas ni de cumpleaños.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Soy muy tranquilo/a en el aula.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Me gusta pasar desapercibido por mis compañeros.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> No me gusta la bulla.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Procuo no ser el centro de atención de mis compañeros.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Soy incapaz de contar un chiste a mis compañeros.

TOTALES S/N SI NO

Si has respondido mayoritariamente "SI" recurre a mayoría "S" Si has respondido mayoritariamente "NO" recurre a mayoría "N" Final del formulario.

MAYORÍA “SI”

INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS; MAYORÍA DE RESPUESTAS “S”. HASTA SIETE RESPUESTAS “S”: (NIVEL NORMAL)

Tu nivel introversión es bastante aceptable, pero deberías de trabajar un poco tu capacidad para relacionarte con los demás, ya que con el tiempo puedes tender a aislarte demasiado.

ENTRE OCHO Y DIEZ RESPUESTAS “S”: (NIVEL ALTO)

Tu dificultad para relacionarte con los demás empieza a ser preocupante, ya que en muchas ocasiones te conducirá a la frustración, puesto que te impedirá alcanzar tus objetivos.

Deberías de buscar ayuda profesional, para superar las barreras de comunicación, ya que de lo contrario podrías acabar desarrollando un auténtico problema de relación.

ENTRE ONCE Y TRECE RESPUESTAS “S”: (NIVEL EXCESIVO)

Tus índices de timidez incomunicación, son verdaderamente alarmantes. Tu dificultad para abrirte a los demás es muy elevada, con todas las dificultades que esto conlleva.

No te consueles pensando que esto es algo normal, habida cuenta que muy poca gente merece la pena, porque no es así. Aunque de las personas que se crucen en tu vida, solo unas pocas merezcan la pena, para descubrirlas, precisas relacionarte con los demás.

No lo dejes para mañana, una ayuda profesional hará que tu vida cambie por completo.

MAYORÍA “NO” INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS: MAYORÍA DE RESPUESTAS “N”

HASTA SIETE RESPUESTAS “N”: (NIVEL NORMAL)

Tu nivel de extroversión es muy normal, pero deberías de trabajar un poco tu capacidad de relación, para no caer en la necesidad de reconocimiento exagerada, que te lleve a falsear tus auténticos deseos.

ENTRE OCHO Y 10 RESPUESTAS “N”: (NIVEL ALTO)

Tu capacidad para relacionarte con los demás es muy buena, pero puedes tender a querer ser demasiado el punto de referencia en las reuniones. Controla esta tendencia, para evitar parecer egocéntrico.

ENTRE ONCE Y TRECE RESPUESTAS “N”: (NIVEL EXCESIVO)

Tu necesidad de relacionarte con los demás puede resultar exagerada, sobre todo teniendo en cuenta que precisas a cualquier precio sentir que te valoran y que eres tú el que lidera la reunión.

Este exceso en la necesidad de destacar, puede obedecer a muchos factores, pero por regla general suele esconder carencias emocionales. Por otro lado, un exceso de necesidad de relaciones sociales, puede conducirse a olvidar tus responsabilidades. Si además entiendes, que tu comportamiento excesivamente sociable es solo una “fachada”, busca ayuda profesional.

Recuerda que la necesidad imperiosa de agradar a todo el mundo, puede llevarte a cosechar todo lo contrario, ya que puedes resultar “pesado” o “pedante”.

I. JUEGOS DE CONTACTO

PRIMERA ACTIVIDAD

MOVERSE POR PAREJAS

OBJETIVO. Con este juego los estudiantes pueden:

Establecer con facilidad un primer contacto con los/as compañeros/as y crear en el grupo una atmósfera cálida y amigable.

PARTICIPANTES. Edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. Para el juego bastan 10 minutos. La evaluación que siga puede ser muy breve.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. Les propongo un pequeño juego durante el que podrán realizar diversas experiencias.

- Para comenzar, escojan un/a compañero/a. Cójanse de la mano en cualquier lugar de la sala.
- Inicien un tranquilo paseo y cada vez que encuentren otra pareja, salúdenla con una gran inclinación como lo hacen los chinos. (1 minuto).
- Párense y despídanse de su compañero/a.
- Escojan otro/a niño/a con el que harán un nuevo paseo. De pie, espalda contra espalda, agarren las manos de su compañero. Manténganse bien agarrados. Ahora procuren moverse algunos pasos. Cuidado a no soltar las manos (1 minuto).
- Ahora despídanse de este/a compañero/a y busquen otros. Cójanse de la mano y, agachados, salten como dos ranas juntas por la sala. Atentos a no soltar la mano de su amigo/a y a no perder el equilibrio (1 minuto).
- Ahora párense y vuelvan a ponerse derechos. Despídanse de este compañero y busquen otro. Miren quién de los dos es el mayor y quién el más pequeño/a. el más pequeño/a cerrará los ojos y el mayor lo tomará por la mano y lo guiará por la sala como si fuera ciego. Tengan cuidado de que su compañero “ciego” se sienta seguro y no tropiece con nada (1 minuto).

- Saluden a su compañero y busque otro para el último juego. ¿A quién escogen para este último encuentro? Cójense de la mano y corran por la sala tan rápido como puedan. Pero atentos a no tropezar con ninguna otra pareja. Deben también sintonizar su ritmo, de un modo que eviten accidentes. ¡Adelante! (1 minuto).
- ¡stop! Siéntense ahora todos en un círculo y hablemos un poco juntos de este juego.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ¿Cómo me siento ahora?
- ¿Quién me ha escogido como compañero de juego?
- ¿He tenido siempre el compañero que deseaba?
- ¿He escogido yo o he preferido dejarme elegir?
- ¿Qué ejercicio he encontrado particularmente difícil?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este sencillo juego es muy estimulante al empezar una clase y permite a cada niño tomar contacto con seis distintos compañeros. EL movimiento contribuye a eliminar tenciones, inquietud y apatía. La carrera veloz. Con que concluye el juego, permite a los niños descargar energías y sentirse activos.



SEGUNDA ACTIVIDAD

MASAJE DE ESPALDA

OBJETIVOS. - Con este juego los preadolescentes tienen la oportunidad de: Establecer un contacto por medio de las manos, dándose suaves palmadas y leves golpes. (Normalmente estos gestos se consideran hostiles, sin advertir que, en cambio, pueden tener sentido positivo y expresar, por ejemplo, benevolencia y dar ánimo).

PARTICIPANTES. Edad mínima: 10 años. Número de jugadores a discreción.

DURACIÓN. Como unos 10 minutos. Si se usa el juego como ejercicio de relajación al principio o fin de una lección, la evaluación final puede abreviarse.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. Hoy quiero proponerles un juego que les permitirá usar las manos de un modo algo diferente al ordinario.

- Saben que las manos no sólo sirven para vestirnos, escribir, comer o llevar algo, sino también para tocar a los otros. Tocamos a nuestros padres y hermanos. Más raramente tocamos también a otras personas que no forman parte de nuestra familia. Alguna vez se tocan entre ustedes, cuando se pelean o en ocasiones para demostrarles amistad y afecto.
- Quiero hacerles un pequeño ejemplo. ¿Hay alguno de ustedes que en este momento se siente un poco cansado?
- Si nadie se presenta espontáneamente, inviten a participar a un niño/a que parezca bastante cansado/a.
- Ahora me pongo detrás de ti y comienzo y hacerte un masaje de hombros: a ver qué notas. Golpea los hombros y antebrazos del niño con golpes ligeros como tocaran al piano. Observen sus reacciones y regulen la intensidad del masaje de modo que le resulte agradable. Continúen por unos 30 segundos.
- ¿Te ha gustado mi masaje?

- ¿Quieren participar todos en este nuevo juego? Escojan un compañero/a.
- Vean quién es el mayor y quién el más pequeño de los dos. El pequeño se arrodilla y pone las manos en el suelo; inclina la cabeza dulcemente hacia abajo: está tranquilo y relajado. El mayor se le arrodilla al lado. Ahora en silencio, le apoya con delicadeza las manos en la espalda.
- “Pásenselas” sobre la espalda a lo largo y a lo ancho como si fueran las patas de un animal lento y pesado (15 segundos).
- Ahora corran de aquí para allá con la punta de los dedos, ligeros como si fueran las patas de un ratón (15 segundos).
- Ahora sean como un caballo al galope (15 segundos).
- Ahora muevan las manos como si fueran una enorme serpiente (15 segundos).
- ¿Y si la espalda fuera un tambor muy suave? Tóquenla con golpes rápidos, delicados y elásticos (15 segundos).
- Ahora hagan una breve pausa e inviertan las posiciones.
- Tienen 3 minutos para comentar este juego. ¿Qué les ha gustado más dar o recibir ese masaje? Su compañero, ¿ha imitado bien el paso de los animales? ¿” Tomaron en serio su papel de “masajistas”?

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS:

- ¿Qué me ha gustado más en este juego?
- ¿Qué me ha gustado?
- ¿he tenido el compañero que quería’
- ¿Qué animal me gustaría imitar?
- ¿Cuál animal que ha caminado por mi espalda me a gustado más? ¿Por qué?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE:

Los niños aprenden así a ampliar su repertorio comunicativo. El masaje de espalda les relaja y hace que se sientan más libres y llenos de energía. Este juego es muy útil para acabar una clase especialmente fatigosa.



MASAJE EN LA ESPALDA



TERCERA ACTIVIDAD

JUNTO A MI UN SITIO LIBRE

OBJETIVOS:

Este juego permite:

- Tomar contacto de modo libre y estimulante favoreciendo la capacidad de reacción y de atención.
- Aprender los nombres de los participantes.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. El número de participantes es discrecional.

DURACIÓN. - para este juego se requieren de 5 a 10 minutos.

DISPOSICIÓN. - Los niños/as están sentados en sillas dispuestas en círculo. Junto al educador hay una silla vacía.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les propongo un juego que les enseñará a escucharse unos a otros y a cumplir rápidamente las ordenes de un compañero. Comenzaré yo diciendo: “junto a mí hay un sitio vacío, querría que lo ocupara...Cristina”. Apenas lo haya dicho, Cristina vendrá a sentarse junto a mí, lo más rápida posible.

Ahora ha quedado vacía otra silla, la de Cristina. El compañero que se encuentra a la izquierda de la silla dirá mi misma frase: “junto a mí hay un sitio vacío, querría que lo ocupará...” y llama al compañero que querría tener al lado, por ejemplo, Hugo. Cada uno piensa quién querría tener al lado. Entretanto Hugo correrá lo más rápido posible a ocupar la silla vacía. Ahora el niño que tiene a su derecha una silla vacía: le toca a él decir quién querría que la ocupará. Tienen que estar bien atentos a dos cosas: si alguno pronuncia su nombre y si queda libre el sitio de su derecha. Sólo el muchacho que está a la izquierda del sitio vacío puede llamar a otro para que se siente junto a él. ¿Entendido cómo funciona el juego? Ahora comienzo yo.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS.

- ¿He sido invitado por alguno?, ¿por quién?
- ¿Hay alguno que nunca ha sido invitado?

- ¿Hay alguno que ha recibido muchas invitaciones?
- ¿Cómo me siento, si no he sido nunca invitado?
- ¿Y cómo, si me han invitado muchas veces?
- ¿Qué me ha divertido más?
- ¿Conozco el nombre de todos mis compañeros?
- ¿De quiénes no sé aún el nombre?
- ¿Hay niños que tienen el mismo nombre?
- ¿Qué ha pasado cuando ha sido llamado ese nombre?
- ¿Cómo me siento ahora?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE

Este divertido juego de movimiento es particularmente indicado para el inicio de un proceso didáctico, para llamar la atención de los niños sobre el grupo y cada uno de los participantes. Jugando, establecen un primer contacto y se familiarizarán entre ellos.

Son posibles algunas variantes se puede establecer que cada niño llame a un compañero sólo una vez y que en la próxima oportunidad tenga que elegir a otro compañero; o bien que sólo se pueda llamar a quien todavía no ha sido llamado, etc.



CUARTA ACTIVIDAD

BATALLA NAVAL

OBJETIVOS

Este juego permite:

- ❖ Estimular la fantasía de los niños: concentrándose en un ambiente imaginario, vencen su timidez inicial y toman más fácilmente contacto con su cuerpo.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. El número de participantes es direccional.

DURACIÓN. - Para este juego se requiere largo tiempo.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Hoy les propongo un juego muy simpático que les hará moverse y pasarlo en grande. Se llama “Batalla naval”.

- ❖ Caminen tranquilamente sin preocuparse de lo que hacen sus compañeros.
- ❖ No hablen entre ustedes, así se podrán concentrar mejor. Comenzamos.
- ❖ Miren el suelo (15 segundos).
- ❖ Imaginen que el suelo está inundado de agua.
- ❖ Están caminando en el agua. Salpíquense un poco... ¿Sienten el agua en sus pies? (20 segundos).
- ❖ El nivel del agua va subiendo, ahora llega a las rodillas. ¿Cómo se sienten? ¿Les gusta caminar así? ¿Se han dado cuenta de que ahora les cuesta más caminar? (20 segundos).
- ❖ El agua ha subido más, ahora les llega a la cintura. ¿Les gustaría tocarla con las manos? ¿Se han dado cuenta de que ahora les cuesta más caminar? (20 segundos).
- ❖ El nivel del agua continúa subiendo, ahora les llega el cuello. Sólo la cabeza queda fuera del agua. ¿Qué impresión les hace caminar en el agua? Ojo, a no meter también la cabeza dentro. Sienten la diferencia: su cuerpo está metido en el agua, mientras el aire rodea la cabeza. ¿Dónde tienen las manos? Sigam caminando: ¡cuánta fuerza hay que hacer para

moverse en un agua tan profunda! (20 segundos). Ahora imaginen que el agua les cubre también la cabeza. No tengan miedo. Tienen un respirador como el de los submarinistas. Pueden respirar perfectamente. ¿Qué impresión les da sumergirse en el agua? ¿Pueden ver el fondo? (20 segundos).

- ❖ Ahora el nivel del agua comienza a bajar lentamente...la cabeza ya queda fuera. Ahora el agua llega sólo a los hombros. ¿Cómo se mueven? (20 segundos), a las rodillas (10 segundos), a los pies (10 segundos).
- ❖ Ahora sólo les moja la planta de los pies (10 segundos).
- ❖ Párense y sacúdanse en el agua como los perritos (10 segundos).
- ❖ Ahora busquen un compañero con el que van a jugar. Pónganse frente a él de modo que puedan tocarlo con los brazos extendidos.
- ❖ Imaginen que el agua les llegue de nuevo a las rodillas. ¡Imaginen una batalla salpicándose y tirándose agua!
- ❖ Mírense a la cara y protejan los ojos y la cara del ataque de su compañero. Ahora pueden decir, chillar y gritar todo lo que quieran. Traten de remojar bien a su amigo, pero han de estar atentos a no caer en el agua. Para esta batalla tienen un minuto de tiempo.
- ❖ El juego ha terminado. Siéntense en el suelo que ya otra vez está seco. Cuenten su batalla. ¿Por qué han elegido este compañero? ¿Les ha gustado echarse agua? ¿Se entraron hasta el fondo? Tienen dos minutos para intercambiar sus impresiones.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Cómo me siento?
- ❖ ¿Qué me ha divertido especialmente?
- ❖ ¿Qué ha encontrado difícil?
- ❖ ¿Lograba imaginarme el agua?
- ❖ ¿Cuándo ha sido la última vez que he caminado en el agua?
- ❖ Mientras jugaba, ¿me sentía mirado por los otros?, ¿me daba vergüenza?
- ❖ ¿Me sentía un poco tonto?

- ❖ ¿Qué partes del cuerpo he sentido más durante mi “paseo en el agua”?
- ❖ ¿A quién he elegido por compañero?
- ❖ ¿Qué me gusta especialmente de este compañero?
- ❖ ¿Le dejé bien portado?
- ❖ Y él, ¿cómo se ha portado?
- ❖ ¿Sé nadar?
- ❖ ¿Qué diferencia encuentro entre el agua y el aire?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Se trata de un experimento que fascina al niño que le permite establecer un buen contacto con su cuerpo. Imaginar que se mueve en el agua da a la mayor parte una sensación de frescura y de alegría.

Al final de la batalla pueden invitar a todos los niños a que se salpiquen. Este gesto, además de ser divertido, puede librar a algunos de la timidez que pueden sentir ante el educador y para otros puede servir para desahogar una posible agresividad.

El juego es muy indicado para introducir a ejercicios más complejos de imaginación guiada. La fase final del juego activa sus energías y abre una inocente válvula de escape a sus sentimientos agresivos.

El juego resulta así resulta un agradable recreo.

QUINTA ACTIVIDAD

ORQUESTA

OBJETIVOS. El juego permite:

- ❖ Estimular la fantasía y la creatividad de los muchachos y da ocasión de practicar el lenguaje simbólico.
- ❖ Profundizar en el conocimiento, al menos, de dos compañeros.
- ❖ Practicar la cooperación y la colaboración.

PARTICIPANTES. Edad mínima 10 años. Es indispensable que los niños hayan adquirido ya cierta espontaneidad en manifestar sus emociones. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. Para este juego se necesitan de 10 a 15 minutos.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. Quiero proponerles un juego que nos permitirá formar una orquesta y tocar juntos aún sin instrumentos

- ❖ Pónganse en círculo de modo que puedan tocar cómodamente con los brazos extendidos los hombros del niño que se encuentra ante ustedes. Desde este momento no se puede hablar.
- ❖ ¿En qué instrumento musical les gustaría transformar el compañero que tienen delante?
- ❖ Elijan un instrumento que se acomode al compañero.
- ❖ Cuando lo hayan decidido, comiencen a tocar sobre su espalda como si fuera el instrumento elegido. Acompañen los movimientos con la voz. ¿Qué melodía están tocando? Toquen lo que les pase por la cabeza. También el compañero que tienen detrás hará lo mismo. ¿En qué instrumento te ha transformado?
- ❖ Ahora todo el grupo se ha convertido en instrumentos musicales y en músicos. Toquen alguna nota de prueba, acompañándola con la voz (1 minuto).

- ❖ Ahora cada uno dirá al compañero qué instrumento representa, así todos sabrán cómo está compuesta nuestra orquesta. Comiencen a tocar (20 minutos).
- ❖ De cuando en cuando, escuchen con atención la música que ejecutan los otros músicos, de forma que puedan ponerse de acuerdo para ejecutar la misma pieza toda, como una verdadera orquesta (3 minutos).
- ❖ Ahora me gustaría que hiciéramos un desfile ejecutando todos y cantando que todos sepan...rompan el círculo y formen una larga serpiente. Caminen y acompañense la voz (3 minutos).
- ❖ Ahora siéntense y expliquen por qué han transformado a su compañero precisamente en ese instrumento.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Me ha gustado este juego?
- ❖ ¿Qué me ha resultado más difícil?
- ❖ ¿Me sentía un poco tonto mientras jugaba?
- ❖ ¿En qué instrumento me he convertido?
- ❖ ¿Me cae bien?
- ❖ ¿Qué instrumento escogería para mi mismo?
- ❖ ¿Qué melodía he tocado?
- ❖ ¿Era una música alegre, triste?
- ❖ ¿Cómo era la música que hemos tocado todos juntos?
- ❖ ¿Los instrumentos estaban de acuerdo?
- ❖ ¿Qué me ha llamado más la atención en otros chicos?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este juego, además de resultar divertido, representa, para el animador, un interesante instrumento que le consiente experimentar el grado de espontaneidad de los niños, su capacidad de ponerse de acuerdo y qué posibilidades expresivas consiguen realizar.

“Orquesta” es, al mismo tiempo, un juego de recalentamiento estimulante y un modo distinto de dar una lección de música.

SEXTA ACTIVIDAD

LA FILA INDIA

OBJETIVOS. Este juego de entrenamiento sirve para:

PARTICIPANTES. Edad mínima 10 años. Discrecional, el número de participantes.

DURACIÓN. Se necesitará, al menos, 10 minutos.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. Para comenzar este juego. “La fila india”, se necesitan siete niños. Deberían salir de la sala para ponerse de acuerdo cómo ponerse en la fila india: en este orden darán una vuelta corriendo alrededor de la sala delante de nosotros. Después volverán a marcharse.

- ❖ Nosotros, los espectadores, debemos estar al orden en que han entrado. Después volverán a entrar en la sala, pero en fila de distinto orden.
- ❖ El que cree saber en qué orden han entrado la primera vez se adelantará y, llamando a cada uno por su nombre, procurará restablecer el primer orden. Si adivina, los indios ejecutarán una danza de alegría. Si se equivoca, otro tratará de adivinar y así hasta que, por fin uno acierte.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Me ha gustado el juego?
- ❖ ¿Qué me ha molestado?
- ❖ ¿He conseguido recordar en qué orden hablan salido los indios?
- ❖ ¿Sé cómo se llaman todos mis compañeros?
- ❖ ¿Me ha impresionado alguna otra cosa en este juego?, ¿Qué?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este juego ayuda a los niños a concentrarse y a memorizar el nombre de los nuevos compañeros.

Variante: El experimento resulta aún más divertido (especialmente para los niños mayores) si progresivamente aumenta el número de indios.

SEPTIMA ACTIVIDAD

MASAJES EN CADENA

OBJETIVOS.- Este juego interactivo ayuda a los niños a relajarse, experimentando calor y distensión, por lo tanto, permite.

- ❖ Tomar contacto con dos compañeros: aprende a dar gusto a uno y, al mismo tiempo, a dejarse mimar un poco.

PARTICIPANTES. - Edad mínima 10 años. El juego supone que los niños se conocen ya bien y que dentro del grupo reine un clima de confianza. El número de participantes es limitado.

DURACIÓN. - Se necesitan 10 minutos.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les propongo un juego bonito de veras. Dispongan las sillas en círculo. Siéntense dando la espalda a su vecino de la izquierda. De este modo tendrán delante la espalda del compañero de la derecha. Dejen las sillas con el respaldo hacia fuera del círculo. Siéntense a una distancia que les permita apoyar cómodamente las manos sobre los hombros de quién les queda delante.

- ❖ Les invitaré a hacer un suave masaje en los hombros del niño que tienen delante: deben proporcionarle una sensación de bienestar, ayudándole a que se relaje en los hombros y el cuello. Les doy algunas instrucciones para un buen masaje.
- ❖ El que recibe el masaje comunica al masajista cuánto le agrada el masaje con un suspiro de satisfacción. Indíquenle así también si quieren un masaje más vigoroso o más dulce. Es importante: no hablen, sólo mediante sonidos expresarán su agradecimiento.
- ❖ Así pues, cada uno envía unas señales y, al mismo tiempo, procura descifrar las que recibe para mejora su masaje.
- ❖ ¿Entendido cómo va la cosa? Entonces, cierren los ojos y comiencen a hacer el masaje a su compañero (2 minutos).

- ❖ Ahora abran los ojos y dense la vuelta hacia el compañero de la izquierda. Cierren de nuevo los ojos y comiencen un nuevo masaje, señalen cómo se sienten y escuchen con atención las indicaciones “sonoras” del otro compañero (2 minutos).
- ❖ Párense otra vez. Hablen con sus vecinos del experimento, comenzando por uno de ellos: ¿Te ha gustado dar el masaje?, ¿y recibirlo? ¿Has interpretado bien las señales de tu compañero? ¿Has logrado concentrarte en él? ¿Tienen dos minutos de tiempo para esta conversación? Ahora vuélvanse a la parte opuesta e igualmente comenten con el otro compañero cómo les ha ido la cosa. Tienen otros dos minutos.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS.

- ❖ ¿Cómo me siento ahora?
- ❖ ¿Qué me ha gustado especialmente de este juego?
- ❖ ¿Qué he encontrado difícil?
- ❖ ¿Había recibido un masaje alguna vez?, ¿de quién?, ¿cuándo ha sido la última vez?
- ❖ ¿En qué ocasiones me siento rígidos los hombros y la nuca?
- ❖ ¿Me ha gustado más dar o recibir el masaje?
- ❖ ¿He notado alguna diferencia entre mis dos compañeros?
- ❖ ¿He emitido señales claras?
- ❖ ¿He sabido entender qué querían comunicarme los compañeros?
- ❖ En este grupo, ¿a quién querría dar un masaje?
- ❖ ¿Quién querría que me diera?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este experimento es bueno tanto para iniciar como para concluir un encuentro. Si se emplea para terminarlo es mejor dejar la fase de evaluación de grupo.

El juego es especialmente válido para los grupos en que se da un elevado grado de agresividad, porque permite a los participantes establecer un contacto más dulce y amable.

Cuando el juego concluye un encuentro, deja generalmente en los niños una sensación de energía y optimismo. Si, en cambio, abre un encuentro, suaviza tensiones y miedos, y permite tomar contacto de modo fácil y espontáneo.

“El único hombre que no se equivoca es el que nunca hace nada”

II. JUEGOS DE IDENTIDAD

OCTAVA ACTIVIDAD

DIBUJEN SU NOMBRE

OBJETIVOS. - Los niños pueden tomar contacto, en este juego, con un importante aspecto de su identidad, su nombre. El dibujo permite.

- ❖ Profundizar el interés espontáneo por el propio nombre y proporcionar material visual para la comprobación.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. Cualquier número de jugadores.

DURACIÓN. - Se necesitan de 30 a 45 minutos.

MATERIALES. - Se precisa papel de dibujo y colores de cera para cada niño.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les propongo hoy trabajar con nuestros nombres. Tomen todos papel de dibujo y colores de cera, después les explico que vamos a hacer.

- ❖ Cada niño repita, para comenzar, un par de veces su nombre en voz baja y después dibuje lo que pasa por la cabeza, escuchando su nombre. Tienen un cuarto de hora a su disposición.
- ❖ Un minuto más para terminar su trabajo, ahora afirmalo.
- ❖ Dejen su dibujo y vaya a ver el dibujo de aquellos por los que tienen especial.
- ❖ Un minuto más para terminar su trabajo. Ahora firmarlo.
- ❖ Dejen su dibujo y vayan a ver de aquellos compañeros por los que tienen especial interés. Si quieren comentar sus dibujos. Si hay algo que no entienden, pidan explicaciones.
- ❖ Si el autor del dibujo que están contemplando no está presente, llámenlo. Tienen un cuarto de hora para dar vueltas por los pupitres y hacer las preguntas.

- ❖ Antes de evaluación, fijen todos los dibujos en la pared, de modo que puedan contemplarlos, Fijen juntos los dibujos de los niños que tengan el mismo nombre.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ Mi nombre, ¿qué me ha hecho pensar?
- ❖ ¿Qué significa mi nombre?
- ❖ ¿Por qué mis padres han elegido precisamente este nombre para mí?
- ❖ ¿Me gusta?
- ❖ ¿Cómo sería yo, si me llamara de otra manera?
- ❖ ¿Cómo me gustaría llamarme?
- ❖ ¿Cómo me sentiría con un nombre larguísimo?
- ❖ ¿Y con un nombre muy corto?
- ❖ ¿Qué les ha ocurrido a los otros niños a propósito de su nombre?
- ❖ ¿Me han gustado sus dibujos?
- ❖ ¿A qué tipo de dibujos han hecho los niños que se llaman como yo?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE. - Generalmente este experimento saca a la luz un montón de material que vale la pena analizar atentamente. ¡Eviten que se interpreten los dibujos! Con los niños tiene más sentido proceder por asociaciones y descripciones.

NOVENA ACTIVIDAD

CARTA A UN NIÑO DE OTRA CIUDAD

OBJETIVOS. - Con la ayuda de una carta que han de completar, los niños se ejercitan en:

- ❖ Describir su propia persona.
- ❖ Expresar importantes aspectos de su identidad.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. - Hacen falta unos 30 minutos.

MATERIALES. - Un ejemplar de la carta a completar para cada niño.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Van a escribir una carta algo rara. Deben dirigirla a un amigo desconocido que vive en otra ciudad.

- ❖ Imaginen que han recibido la dirección de un niño, de su misma edad, que quiere comunicarse con ustedes. Para darse a conocer van a escribirle una carta en la que le contarán algunas cosas importantes de ustedes.
- ❖ Para ayudarles he preparado ya parte de la carta, de modo que sólo tengan que completar las frases ya comenzadas.
- ❖ Miren la carta. Léanla bien (1 minuto).
- ❖ Ante todo, den un nombre a su amigo y escojan la ciudad donde vive. ¿Entendido? Comiencen a escribir. Debajo de la carta pueden dibujar el retrato de ustedes.
- ❖ Tienen 20 minutos de tiempo.
- ❖ Ahora busquen un compañero a quién quieran leer su carta. Tienen 10 minutos. Después hablaremos todos juntos.
- ❖ Después, los niños que lo deseen, leerán en voz alta sus cartas e intercambiarán sus impresiones.

HABLEMOS DE TODO JUNTOS

- ❖ ¿Me ha divertido el juego?

- ❖ ¿He escrito alguna vez una carta así?
- ❖ ¿Escribo cartas habitualmente?
- ❖ ¿Qué frase me ha llamado más la atención?
- ❖ ¿Qué frase refleja mejor cómo soy yo?
- ❖ ¿A qué compañero he leído mi carta?
- ❖ ¿He descubierto algo nuevo al leer su carta?
- ❖ Ahora mi amigo desconocido, ¿me conoce un poco mejor?
- ❖ ¿Me gustaría recibir carta de cuando en cuando?
- ❖ ¿Me gustaría escribir con más frecuencia cartas de este sitio?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este juego es eficaz en aquellos grupos que tienen ya experiencia en juegos interactivos.

CARTA A UN/A NIÑO/A DE OTRA CIUDAD

Querido(a).....de.....me
 llamo.....y tengo.....años.
 Tengo los ojos.....y el
 pelo.....mi color preferido es
mi animal preferido
 es.....me pongo triste
 cuando.....me
 pongo contento cuandome
 gusta mucho.....la experiencia.....más
 bonita que he tenido últimamente ha
 sido.....que querría que mi
 mamá.....querría.....en la
 clase tengo
 miedo.....cuando.....
cuando sea
 mayor,.....querría.....
que tú

supieras.....

.....con

frecuencia.....

estoy.....la persona con quién juego más a

gusto.....quiero decirte que con todo mi

cariño.....

.....

DECIMA ACTIVIDAD

MI MAYOR ÉXITO

OBJETIVOS. - Este juego permite:

- ❖ Favorecer la imagen positiva de uno mismo y reforzar la sensación que tenemos cuando decimos: "Soy formidable".

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. El número de participantes no debe superar los 16.

DURACIÓN. - Basta un cuarto de hora.

MATERIALES. - Carta y lápiz para cada niño.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - El juego de hoy se refiere al éxito.

- ❖ Piensen y recuerden cuál ha sido el mayor éxito que han tenido este año. Descríbanlo después en ocho frases. Digan en qué situación lo han obtenido, cómo, con quién y qué han logrado. Escriban su nombre en el papel. Tienen 10 minutos de tiempo.
- ❖ Recojan las hojas, lean algunas elegidas a suerte y pidan a los niños que digan su opinión y adivinen de quién es el escrito.
- ❖ Ahora vamos a jugar a analizar la lectura SERAS UN TRIUNFADOR en grupos de 5 personas después de haberla leído y analizado por 10 minutos, algún compañero del grupo pasará a leer el análisis que extrajeron de la lectura. ¿Han comprendido entonces empiecen?

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Qué me ha gustado de este juego?
- ❖ Por el contrario, ¿me ha molestado algo?
- ❖ ¿Han adivinado mis compañeros de quién era mi escrito?
- ❖ ¿Qué siento ahora?
- ❖ ¿Quién ha pensado cosas parecidas a las mías?
- ❖ ¿A qué éxito doy más importancia?
- ❖ ¿Qué ventajas saco?

- ❖ Aprendí algo de la lectura **Serás un triunfador**
- ❖ Qué cosas, por ejemplo.
- ❖ Me fue difícil analizarla ¿por qué?
- ❖ ¿A qué compañero me gustaría expresar mi admiración? ¿Por qué?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo con relación a algún compañero?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este juego refuerza la autoestima: para algunos niños resulta muy importante, al menos una vez, expresar un juicio positivo acerca de si mismo.

SERÁS UN TRIUNFADOR

Cuando el egoísmo no limite tu capacidad de amar. Cuando confíes en ti mismo aunque duden de ti y dejes de preocuparte por el que dirán. Cuando tus acciones sean tan concisas en duración como largas en resultados. Cuando puedas renunciar a la rutina sin que ello altere el metabolismo de tu vida. Cuando sepas distinguir una sonrisa de una burla, y prefieras la eterna lucha que la compra de la falsa victoria. Cuando actúes por convicción y no por adulación, cuando puedas ser pobre sin perder tu riqueza y rico sin perder tu humildad. Cuando sepas perdonar tan fácilmente como ahora te disculpes. Cuando puedas caminar junto al pobre sin olvidar que es un hombre, y junto al rico sin que es un dios. Cuando sepas enfrentar tus errores tan fácil y positivamente como tus aciertos. Cuando halles tu satisfacción compartiendo tu riqueza. Cuando sepas obsequiar tu silencio a quién no te pide palabras, y tu ausencia a quien no te aprecia. Cuando ya no debas sufrir por conocer la felicidad y no seas capaz de cambiar tus sentimientos o tus metas por el placer. Cuando no trates de hallar las respuestas en las cosas que te rodean, sino en Dios y en tu propia persona. Cuando aceptes los errores, cuando no pierdas la calma, entonces, y solo entonces, serás... ¡UN TRIUNFADOR!

DECIMO PRIMERA ACTIVIDAD

MIS CUALIDADES

OBJETIVO. - Este juego permite a los muchachos a:

- ❖ Tomar conciencia de sus capacidades y posibilidades.

PARTICIPANTES. -Edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. - Hacen falta 45 minutos.

MATERIALES. - Papel y bolígrafo.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les invito a jugar el juego de “Mis cualidades”. Hagan una lista de sus habilidades, dotes y cualidades que tienen. Por ejemplo: me gusta la matemática, sé manejar bien la bicicleta, juego bien al fútbol, tengo mucha constancia, sé consolar a los otros, me entiendo bien con los amigos, etc.

Tienen 10 minutos para eso.

Ahora cuenten todas las buenas cualidades y comuniquen al grupo el total de cualidades.

EVALUACIÓN

- ❖ ¿Me ha sorprendido el número de cualidades de algún compañero?
- ❖ ¿Quién entre todos ha descubierto más cualidades?
- ❖ ¿Quién menos?
- ❖ ¿Cuál es la diferencia entre los dos?
- ❖ Yo, ¿dónde me pongo?
- ❖ ¿Por qué son tan distintas las sumas de las cualidades de cada uno?

Dediquen 15 minutos a esta evaluación.

Ahora podemos catalogar todas las cualidades que hemos descubierto en nuestro grupo. Escriban en la pizarra la lista de todas las cualidades del grupo distinguiéndolas en las distintas categorías, por ejemplo: aptitudes intelectuales, cualidades espirituales, habilidades físicas, etc.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Cuál ha sido el momento en que me he sentido más a gusto en este juego?
- ❖ En general, ¿me doy cuenta de mis cualidades?
- ❖ ¿Me resultaría más fácil hacer la lista de mis defectos?
- ❖ ¿Qué ventaja hay en tener muy en cuenta las propias limitaciones?
- ❖ ¿Qué cualidad me gustaría desarrollar de modo particular?
- ❖ ¿De las personas que conozco, quién acostumbra a poner de relieve mis buenas cualidades?
- ❖ ¿Qué cualidades son especialmente apreciadas?
- ❖ ¿Cuál de mis cualidades aprecia especialmente mi papá y/o mi mamá?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Se trata de un buen experimento que ayuda a los muchachos a desarrollar un concepto positivo de sí mismo. Si un chico tiene dificultad en descubrir sus buenas cualidades, inviten al grupo a que lo ayuden diciéndole todo lo positivo que ven en él.

Procuren que se tome en consideración un amplio abanico de cualidades y habilidades, no sólo las escolares.

DECIMO SEGUNDA ACTIVIDAD

¿QUIÉN SOY YO?

OBJETIVOS. - Este juego permite el estudiante a:

- ❖ Tomar conciencia sobre su identidad personal, llamando la atención de los demás, sobre importantes aspectos de su personalidad.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. - Unos 25 minutos.

MATERIALES. - El cuestionario: "¿Quién soy yo?"

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Hoy les propongo un juego que se titula: "¿Quién soy yo?". Les repartiré un cuestionario para que lo llenen. Tienen 10 minutos de tiempo.

Ahora formen grupos de cuatro niños. Lean lo que han escrito y hablen juntos. Tienen un cuarto de hora a su disposición.

Ahora nos ponemos en círculo para continuar la conversación todos juntos.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Cómo me siento?
- ❖ ¿Qué pregunta me ha parecido especialmente importante?
- ❖ ¿A qué pregunta me ha sido más difícil responder?
- ❖ ¿Quiénes eran mis compañeros de grupo?
- ❖ ¿Los he elegido o me han elegido?
- ❖ ¿Sobre cuál de ellos he descubierto algo nuevo?
- ❖ ¿Cuál es la persona que, con mucho, mejor me conoce?
- ❖ En este grupo, ¿quién es el que me conoce mejor?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este experimento ayuda a los niños a desarrollar una actitud de serena atención en relación a sí mismo. El pequeño grupo favorece un conocimiento más profundo y un más fuerte sentimiento de confianza.

Variante: inviten a los muchachos a aumentar más preguntas en este cuestionario con la pregunta: “¿Qué preguntas más deberán hacerme para conocer de veras quién soy?”.

CUESTIONARIO

“¿QUIÉN SOY YO?”

Por la mañana, cuando me levanto, generalmente
estoy.....
.....antes de dormirme muchas veces
pienso.....me gustan sobre
todo.....
.....me gustan las personas que.....tengo
confianza en las personas
que.....estoy
cuando.....querría que mis padres
supieran que.....tengo miedo
cuando.....me pongo triste
cuando.....yo
soy.....
.....OTRAS
PREGUNTAS.....
.....
.....

FECHA

FIRMA

DECIMA TERCERA ACTIVIDAD 13

YO DECIDO QUE...

OBJETIVOS. - Con este juego los niños se dan cuenta de que, en realidad, toman en la vida más decisiones de lo que pienso. El juego permite.

- ❖ Reforzar en los niño/as en sentido de independencia, su espontaneidad y creatividad.

PARTICIPANTES. - edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. - Bastan unos 15 minutos.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Hoy hablaremos de un tema muy importante la decisión. Yo he decidido, por ejemplo, animar este grupo. Ustedes pueden decidir, participar o no, hablar o quedar callados. Pues, miren lo que les propongo hacer.

- ❖ Por turno, cada participante comunica al grupo una decisión suya. Y enseguida se dirige a un compañero diciéndole qué decisión está tomando él. Si al interesado no está de acuerdo, debe decirlo enseguida. Pongo un ejemplo.
- ❖ Jorge dice: “Pilar, decido invitare a la fiesta de mi cumpleaños. Y tú Marcos, decides mi estado de salud”. En este caso Marcos deberá responder: “Yo no puedo decidir si tú te encuentras bien o mal. Este sólo puedes decidirlo tú”.
- ❖ Otro ejemplo:” Hoy yo decido no ir a clase. Tú Enrique decides si quieres acompañarme al cine o no”. En este caso Enrique no tendrá nada que objetar porque es verdad que él ha de decidirse.
- ❖ Hacemos otro turno para hablar de las decisiones de papá y mamá. Por ejemplo: Ana dice: “decido llegar puntual para la comida. Mi mamá decide cuánto dinero ahorramos al mes”.
- ❖ Hagamos otro turno.

- ❖ Ahora cada uno dice lo que decide él y lo que decide un amigo suyo. Por ejemplo, Sabina dice: “decido dormir el domingo hasta las once y mi amigo Mario decide ir a entrenarse a la cancha.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS...

- ❖ ¿Empleo con frecuencia las palabras decisión/decidir?
- ❖ ¿Uso otros sinónimos?
- ❖ ¿Me dejan decidir mis padres?
- ❖ ¿Me dejan decidir mis amigos?
- ❖ ¿Me deja decidir mi profesor?
- ❖ ¿Cómo deben comportarse los padres si quieren que sus hijos lleguen a ser autónomos?
- ❖ ¿Cuánta libertad tengo actualmente?
- ❖ ¿Qué cosas no puedo decidir todavía por mi cuenta?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Se trata de un experimento muy importante que ayuda a los niños a sentirse protagonistas responsables de sus acciones.

Generalmente los niños copian de los adultos un modo de expresarse que no subraya bastante la responsabilidad que toman con sus decisiones. Por ejemplo, se dice: “Ahora no puedo hacer los deberes”, en lugar de decir: “Ahora no quiero hacer los deberes”. Se dice: “Carlos, me haces enojar”, en vez de decir: “Carlos, estoy enojado contigo”. Se dice: “¿Cómo no me has invitado a tu cumpleaños?”, en vez de decir: “Me ha caído mal que no me hayas invitado”.

DECIMO CUARTA ACTIVIDAD

¿QUÉ ME GUSTA HACER?

OBJETIVOS. - Con este juego los jóvenes aprenden a:

- ❖ Tomar conciencia de lo que hacen con gusto y de lo que, en cambio, hacen a desgano y cuál es el significado que para ellos tiene la actitud de sus padres y de los adultos con relación a esas actividades.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 12 años. No más de 16 participantes.

DURACIÓN. - Se necesita cerca de una hora.

MATERIALES. - Dos fichas para cada participante con la lista de las actividades agradables y molestas.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Vamos a probar un experimento que se titula “ ¿Qué me gusta hacer?”.

- ❖ Les repartiré dos hojas. En una encontrarán escrito “cosas que me gusta hacer”. En la otra, “cosas que no me gusta hacer”. Escriban en la primera columna del primer módulo cinco cosas que hacen a gusto. Y en el segundo módulo cinco cosas no les gusta hacer. Después en la segunda columna escriban qué le parece a su padre o a su madre cada una de esas cinco cosas que les gustan. En la tercera columna escriban lo que, según les parece, pienso yo.
- ❖ ¿Han entendido lo que quiero?
- ❖ Tienen 30 minutos a su disposición.
- ❖ Ahora busquen un compañero con quien hablar de lo que han escrito. Tienen 10 minutos para este intercambio de ideas.

- ❖ Ahora cada uno puede decirme una actividad que le gusta y una que no le gusta. Yo diré qué es lo que pienso y ustedes podrán comprobar si han acertado mi pensamiento.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Me ha gustado este juego?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de mi mismo?
- ❖ ¿He aprendido algo acerca de algún compañero?
- ❖ ¿Son importantes para mí las opiniones de mis padres?
- ❖ ¿Y las del educador?
- ❖ ¿Mis suposiciones acerca de sus juicios eran acertadas?
- ❖ ¿Qué ventajas y qué desventajas me reportan las actividades que me gusta hacer?
- ❖ ¿Qué ventajas y qué desventajas tengo si dejo de hacer las cosas que no me gustan?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Con este interesantísimo juego interactivo pueden lograr dos objetivos: en primer lugar, los niños deberían tomar conciencia de que tienen derecho a tener sus preferencias y repugnancias, y de que otras personas - en este caso importantes figuras de referencia tienen también derecho a expresar valoraciones completamente diferentes.

En segundo lugar, los niños pueden darse cuenta de las consecuencias de sus opciones y, por tanto, desarrollar criterios de decisión más realistas y coherentes. El juego ofrece al educador además un interesante feed-back acerca del modo con que el grupo vive las diversas actividades propuestas.

MODULO 1

Lo que me gusta hacer ¿Qué le parece a mi padre, ¿Qué le parece al a madre?
¿Educador?

COSAS QUE ME GUSTA HACER

MODULO 2

COSAS QUE NO ME GUSTA HACER

Lo que no me gusta hacer ¿Qué le parece a mi padre, ¿qué le parece al a mi madre? ¿Animador?

DECIMO QUINTA ACTIVIDAD

ASI ME VEO YO ASIME VEN LOS OTROS

OBJETIVOS. - Este juego ofrece a los muchachos la posibilidad de:

- ❖ Comparar la imagen que tienen de si mismos con la imagen que los otros se forman de ellos y comprobar si se valoran con realismo.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes. Es importante que entre ellos reine un clima de confianza.

DURACIÓN. - Se necesitan unos 45 minutos.

MATERIALES. - Para cada niño una pieza de cartulina y un lápiz.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. -Vamos a jugar todos a un juego que se llama “Así me veo yo – Así me ven los otros”.

- ❖ Tomen esta cartulina y escriban por un lado autorretrato. Después escriben un máximo de cinco frases que digan cómo se ven, cuáles son sus rasgos característicos, por ejemplo: “Soy puntual. Hago con mucho cuidado mis deberes. Soy tímido ante personas desconocidas. Pierdo la paciencia cuando la mamá me riñe”.
- ❖ Ahora den vuelta a la cartulina y escriban. Así me ven los demás. Ahora se trata de describir cómo creen que les miran los demás, por ejemplo: “los otros piensan que soy un egoísta. Creen que soy puntual...”.
- ❖ Tiene un cuarto de hora de tiempo. No pongan su nombre.
- ❖ Ahora divídanse en grupos de seis. Elijan compañeros con quienes deseen trabajar. Recojan sus seis cartulinas, barájenlas y después tomen una cualquiera. Lean primero, y sólo las frases del “Autorretrato” e intenten descubrir quién es el autor. Explicar qué les induce a pensar así. Por ejemplo: “me parece que es Cristina la que escribe esto. Dice que es ambiciosa, pero también buena amiga. Yo encuentro que Cristina es

bastante ambiciosa y, según mi experiencia, puede ser una buena amiga”. Cuando todos hayan expresado su idea, se presentará el autor. Entonces podrán pasar a leer otro autorretrato.

- ❖ En una segunda vuelta lean lo que está escrito bajo el título “Así me ven los otros”. Ahora ya saben quién ha escrito la cartulina y pueden decir si están de acuerdo o no con lo que dice: añadan el porqué de su opinión. Si, por ejemplo, Enrique ha escrito:” Los otros creen que soy un cobarde”. Miguel puede decir: “Estoy de acuerdo. Cuando nos peleamos siempre te escapas”. Cristina podrá añadir: “pues a mi no me parece cobarde. A veces, delante del profesor, se ha quejado de él: para eso se necesita valor”. Así cada uno puede describir cómo, en realidad, lo ven los otros miembros del grupo. Tienen 30 minutos. Después discutiremos la experiencia de todos juntos.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Cómo me he sentido durante esta experiencia?
- ❖ ¿A qué compañeros he elegido para trabajar en grupo?
- ❖ ¿Qué clima ha habido en nuestro pequeño grupo?
- ❖ ¿Algo me ha hecho enfadar?
- ❖ ¿Me siento ofendido?
- ❖ ¿Creo haber ofendido a alguno?
- ❖ ¿Bajo qué punto de vista me veo completamente distinto de los otros niños del grupo?
- ❖ ¿Me ha reconocido con facilidad mis compañeros?
- ❖ ¿He descubierto algo nuevo acerca de mí?
- ❖ ¿He descubierto algo nuevo de algún compañero?
- ❖ ¿Pienso cambiar algo de aquí en adelante?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Si los niños acostumbrados a discutir solos en pequeños grupos, en este juego encontrarán estímulos inmediatos para un útil fee-back. hacerles ver que las reacciones de los compañeros pueden ser una ayuda para conocer algunos aspectos de nuestra personalidad. Debemos considerarlas informaciones, no juicios. Quién lo desee puede pedir el parecer de otros compañeros. Es importante comunicar también la pena frente a las críticas.

DECIMO SEXTA ACTIVIDAD 16

UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE

OBJETIVOS. -Con este juego los muchachos pueden:

- ❖ Revivir una experiencia importante de su vida, profundizando así en el concepto de tiempo.

PARTICIPANTES. - Edad mínima:10 años. El número de participantes conviene que no supere los 16.

DURACIÓN. - Se necesitan unos 35 minutos.

MATERIALES. - Papel y colores.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. -Este juego se llama “Una experiencia inolvidable”.

- ❖ Pónganse de pie y cierren los ojos. Ahora levanten los brazos manteniendo los ojos cerrados.
- ❖ Pónganse de puntillas como si quisieran tocar el techo con la punta de los dedos. Intenten llegar más alto...un poco más (10 segundos).
- ❖ Ahora cierren los ojos manténganlos cerrados hasta que les diga que los abran.
- ❖ Busquen una posición bien cómoda. Inspiren profundamente: imaginen que el aire les penetra hasta las piernas y los brazos.
- ❖ Ahora expiren bien, hasta expulsar todo, todo el aire.
- ❖ Imaginen que están hojeando un álbum que contiene las fotos de momentos muy importantes de su vida.
- ❖ He aquí una foto interesante; está relacionada con una experiencia inolvidable.
- ❖ Obsérvenla atentamente. Noten todos sus detalles, las personas, las cosas que aparecen, en el ambiente...
- ❖ Cuando la hayan mirado bien, vuelvan a abrir los ojos.

- ❖ Pinten la foto que han contemplado. Tomen la lámina y los colores.
- ❖ Tienen un cuarto de hora para hacer su dibujo. Les pido que trabajen en silencio.
- ❖ Escriban en la lámina su nombre y la época en que sucedió el acontecimiento que han ilustrado.
- ❖ Ahora muévanse libremente por la sala y vean los dibujos de sus compañeros. Si quieren, comenten sus dibujos. Tienen un cuarto de hora para ello. Después nos colocaremos de nuevo en círculo.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Cómo me he sentido durante el juego?
- ❖ ¿Cómo me siento ahora?
- ❖ ¿He dibujado un acontecimiento alegre o triste?
- ❖ ¿Cuándo he pensado por última vez en ese acontecimiento?
- ❖ ¿Quién tomó parte en él?
- ❖ ¿Cambió en algo mi vida por ese acontecimiento?
- ❖ ¿Hablo de eso con gusto?
- ❖ ¿Con quién me gustaría comentarlo?
- ❖ ¿Cómo puedo superar los recuerdos tristes?
- ❖ ¿Qué niños han dibujado un acontecimiento semejante al mío?
- ❖ ¿Con qué niños he hablado de mi dibujo?
- ❖ ¿Quién ha hablado conmigo de su dibujo?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de mi mismo?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de un compañero?

LA EXPERIENCIA NO DICE QUE...

Este juego ayuda a los muchachos a tomar conciencia de momentos importantes de su vida. La comparación con los compañeros favorece el respeto y la confianza mutuos. Ayuda a los niños a que reproduzcan acontecimientos tristes y traumáticos. Vea si querrían hablar con las personas implicadas. Tenga muy presente que acontecimientos aparentemente banales pueden constituir una experiencia traumática para quien los vive.

DECIMO SEPTIMA ACTIVIDAD

¿QUÉ ME PASA POR LA CABEZA?

OBJETIVOS. - Este juego centra la atención de los muchachos en lo que es quizá el elemento más importante de su identidad: la conciencia. El juego puede ayudarles a:

- ❖ Tomar conciencia de lo que piensen y sienten en el momento presente. Si se ejercitan en hacerlo, son más capaces de concentrarse y por tanto de trabajar de modo constructivo y responsable.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes. Es importante que los niños hayan ya experimentado algunos juegos interactivos referentes a la percepción y la esfera afectiva.

DURACIÓN. - Se necesitan como 45 minutos.

MATERIALES. - Hacen falta papel y colores para cada niño.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Hoy haremos juntos una cosa muy interesante... ¡Aprenderán a mirar dentro de su cabeza! Allí, ya saben, pasan muchas cosas...trataremos de descubrirlas.

- ❖ Para facilitar la cosa, quiero que cada uno dibuje el perfil de una cabeza.
- ❖ Tomen papel y colores.
- ❖ Saben que en la cabeza está el cerebro con el que pensamos y en el que recibimos también las distintas sensaciones: los deseos, los miedos, etc. Quiero hacerles ante todo una pregunta: ¿Qué les pasa por la cabeza cuando por la mañana van a la escuela? ¿Quieren contármelo a mí o a sus compañeros? ¿Y cuándo vuelven a casa? ¿Qué les pasa entonces por la cabeza?
- ❖ Espere que los niños respondan espontáneamente.
- ❖ Y, ¿por la noche en la cama antes de dormir?

- ❖ Y, ¿el domingo por la mañana al levantarnos?
- ❖ ¿Ven cómo por la cabeza pasan muchas cosas, distintas según la situación en que no encontremos, lo que sucede, o cómo nos sentimos?
- ❖ Ahora les pido que cierren los ojos y descubran qué está pasando precisamente en este momento por su cabeza. Tienen un minuto para descubrirlo (1 minuto).
- ❖ Ahora dibujen precisamente eso en la cabeza que antes han dibujado. Usen los colores que les parezcan más apropiados. Tienen 10 minutos para hacer este dibujo.
- ❖ Inviten a los niños a mostrar su dibujo a los compañeros, explicando brevemente lo que representa.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Qué es lo que más pienso frecuentemente?
- ❖ ¿En qué pienso más a gusto?
- ❖ En cambio, ¿es qué pienso con disgusto?
- ❖ ¿Cómo puedo adivinar los pensamientos de mis compañeros?
- ❖ ¿A quién me gusta decirle lo que me pasa por la cabeza?
- ❖ ¿A quién no me confiaría nunca?
- ❖ ¿Tengo secretos?
- ❖ ¿Quién me dice lo que le pasa por la cabeza?
- ❖ ¿Cómo me siento ahora?

LA EXPERIENCIA NO DICE QUE...

Con este juego puede ayudar a los muchachos a darse cuenta de sus pensamientos y sensaciones, fundamento indispensable para el desarrollo de su autonomía.

A final de que este ejercicio de toma de conciencia no quede en una experiencia aislada, es útil que pregunte frecuentemente a los niños: "¿Qué les está pasando ahora por la cabeza? Sólo así se puede establecer una relación entre el juego y la experiencia de cada día. Esta pregunta no ha de tener, naturalmente, la pretensión

de controlar a los niños, sino la de darles la oportunidad de tomar conciencia de lo que están pensando y de adquirir confianza en la posibilidad de comunicar a los demás parte de su mundo interior.

DECIMO OCTAVA ACTIVIDAD

LA FELICIDAD DE CADA DÍA

OBJETIVOS.- Este juego pretende:

- ❖ Llamar la atención de los niños sobre los motivos de felicidad que pueden encontrar en la vida de cada día, pues la felicidad no está ligada a acontecimientos excepcionales y extraordinarios.

PARTICIPANTES.- Edad mínima:10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN.- De 15 a 20 minutos, según el número de participantes.

DIRECCIÓN DEL JUEGO.-

Quiero hablarles de un argumento muy importante: de la felicidad. Cierren los ojos y piensen cuál es para ustedes el momento más feliz de un día cualquiera. quede claro que no me refiero a acontecimientos felices, sino a pequeñas alegrías de cada día. Queden con los ojos cerrados hasta que recuerden uno de esos momentos. Ahora me gustaría que cada uno nos dijera qué ha descubierto.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Me ha venido enseguida a la mente un momento feliz?
- ❖ ¿Quién de mis compañeros ha pensado algo parecido?
- ❖ ¿Cómo advierto que soy feliz?
- ❖ ¿dónde siento la felicidad en mi cuerpo?
- ❖ Cuando soy feliz, ¿lo digo o me lo quedo para mí?
- ❖ En mi familia, ¿se da mucha importancia a la felicidad?
- ❖ ¿y en este grupo?
- ❖ ¿cómo me siento ahora?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Es un juego sencillo y simpático y, al mismo tiempo, muy significativo. Es buen completo del juego siguiente.

DECIMO NOVENA ACTIVIDAD

MOMENTOS MÁGICOS

OBJETIVOS. -Este juego interactivo permite a los muchachos reflexionar acerca de su concepto de felicidad y aprender a reconocer los momentos felices que han vivido en las distintas fases de existencia.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 11 años. Número máximo de participantes 16.

DURACIÓN. - Hacen falta 45 minutos.

MATERIALES. - papel y colores.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. -

- ❖ El juego que les presento hoy de la felicidad. Se llama “Momentos mágicos”.
- ❖ Tomen la hoja y los colores. Dividan la hoja en tres partes. Cada parte representa un tercio de vida. La parte de la izquierda representa el primer tercio (por tanto, aproximadamente, de los 0 a los 4 años), la parte central, el segundo tercio (por tanto, de los 4 a los 8 años) y la parte de la derecha, el último tercio de su vida (de los 8 a los 12 años). Ahora traten de recordar un momento especialmente feliz de cada tercera parte de su vida y dibújenlo.
- ❖ No importa que el dibujo no resulte perfecto, lo importante es que sepa expresar los momentos que recuerden. Escojan bien los colores. Tienen media hora de tiempo a disposición.
- ❖ Terminen el trabajo poniendo la fecha y la firma. Ahora dejen la hoja en su sitio. Pueden moverse libremente para dar una ojeada a los dibujos de sus compañeros. Si quieren hablen con los autores, entrevístenles y, si les parece, reúnanse en torno de aquellos dibujos que les resulten particularmente interesantes. Pueden también invitar a algún compañero a completar su dibujo.
- ❖ Tienen para todo un cuarto de hora. Después discutiremos juntos el experimento.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Me ha gustado este juego?, ¿cuándo me he sentido espacialmente contento?
- ❖ ¿Cuándo me he sentido triste o incómodo?
- ❖ ¿Cómo me siento ahora?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de mí?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de algún compañero?
- ❖ ¿Me ha sido fácil recordar las situaciones felices?
- ❖ ¿Las he vivido solo o en unión de otras personas?
- ❖ ¿Con quién las he compartido?
- ❖ ¿Cuál es la persona más feliz que conozco?
- ❖ Mi vida, ¿la considero feliz o más bien desgraciada?
- ❖ ¿Qué puedo hacer para ser más feliz?
- ❖ ¿soy feliz en este curso?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este experimento ayuda a los muchachos a profundizar, de modo consciente, en el significado de la felicidad. Con su ayuda llegarán a la conclusión de que los momentos mágicos no pueden programarse, sino que hemos de acogerlos como un regalo gratuito variante: "¿Qué experiencia feliz querría vivir en los próximos cinco años?". Cada participante se hace, con los ojos cerrados, esta pregunta y deja que de interior aflore una respuesta.

VIGÉSIMA ACTIVIDAD 20

LOS DIEZ MANDAMIENTOS

OBJETIVOS. - Con este juego se pretende que los niños:

- ❖ Tomen conciencia de los valores que tienen como importante y comiencen a darse cuenta de quién se los ha transmitido.
- ❖ Aprendan a realizar elecciones conscientes y libres.

PARTICIPANTES. - edad mínima: 11 años. Número de participantes:16

DURACIÓN. - se necesita cerca de una hora.

MATERIALES. - papel y bolígrafo.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les presento un juego que se llama “los diez mandamientos” que les ayudarán a reflexionar acerca de los principios que guían el comportamiento de cada uno de ustedes. Ya saben que la Biblia habla de los diez mandamientos, esto es, de diez reglas según las que los hombres deberían dirigir su vida.

Los diez mandamientos

Hagan una lista de las reglas en que se basa su comportamiento. Por ejemplo: “no debo hacer enfadar a mamá. Tengo que ser atento con mis hermanas. Etc.”. tienen 10 minutos para hacer esa lista.

Los diez mandamientos de mi familia

Bajo este título escribirán las diez reglas más importantes que están presentes en su casa. Por ejemplo: “Los domingos comemos todo juntos. Los hijos deben ayudar a mamá en el trabajo de casa. La “paga” semanal la establece la familia de común acuerdo. No se puede distraer a papá cuando trabaja. Etc.”. también para hacer esa lista tienen 10 minutos.

Los diez mandamientos de mis compañeros

Escriban ahora los diez mandamientos que regulan el comportamiento de sus amigos. Por ejemplo: “Hay que tener unos pesos para comprar el helado. Entre los amigos no debe haber secretos. El más fuerte debe proteger al que tiene menos fuerza. etc.”. También para hacer esta lista disponen de 10 minutos. Ahora cada

uno examina despacio las tres listas para ver qué mandamientos son los importantes. Señalen con una cruz los mandamientos que aceptan y con una rayita los que rechazan. Tienen 5 minutos de tiempo. Ahora elijan los dos mandamientos que les parecen más importantes para su vida cotidiana. Añádanlo a sus listas e indiquen, con pocas frases, qué van a hacer para respetarlos. Si, por ejemplo, uno de esos mandamientos es “el domingo hemos de comer todos juntos” puede ser que su intención concreta suene así:” la comida del domingo es la única que en nuestra familia podemos hacer todos juntos. Por eso quiero llegar a tiempo y contribuir a que todos estemos contentos”. ¿entendido? tienen tres minutos de tiempo.

Ahora formen grupos de cuatro y lean a los compañeros lo que han escrito. Discútanlo entre ustedes. Tienen un cuarto de hora. Después discutiremos el experimento todos juntos. Pidan a los muchachos que lean en voz alta los dos mandamientos que les parecen más importantes y escríbanlos en la pizarra. Comprueben si aparecen mandamientos semejantes.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Qué he aprendido en este juego?
- ❖ ¿Cómo me siento ahora?
- ❖ ¿Cuáles son los dos mandamientos que quiero respetar más de aquí en adelante?
- ❖ ¿Qué consecuencias pueden derivarse para mí y las personas con que convivo?
- ❖ ¿Qué piensan mis compañeros de estos mandamientos?
- ❖ ¿Cuál es el mandamiento que rechazo de modo más tajante?
- ❖ ¿Hay mandamientos que muchos muchachos rechazan?
- ❖ ¿Por qué tenemos necesidad de tales mandamientos?
- ❖ ¿Los mandamientos nos guardan de algunos peligros?
- ❖ ¿Cuál es la última vez que has pensado en estos mandamientos?
- ❖ ¿Con quién discuto de estas cosas?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Es importante que los muchachos aprendan a evaluar personalmente las normas de comportamiento que se les imponen, para reconocer las útiles y adaptadas a ellos, y las desadaptadas e incluso dañosas. Ellos deben gradualmente tomar conciencia de que muchas normas son irracionales y contradictorias y que no hay normas válidas para todos y para toda circunstancia. Deben estar dispuestos a discutir las reglas y a asumir responsablemente la decisión de seguirlas o no. Cuando se afrontan estos temas es importante que el educador diga claramente su pensamiento, para dar a los niños ocasión de contrastar su idea con la interpretación de un adulto que valora las cosas con distinto criterio, variante: “¿Cuáles son los diez mandamientos de este grupo? ¿cuáles me parecen útiles y cuáles perjudiciales?”.

VIGÉSIMA PRIMERA ACTIVIDAD 21

CUALIDADES Y APTITUDES

OBJETIVOS. -Este juego ayuda a los niños a:

- ❖ Tomar conciencia de sus cualidades y aptitudes.

PARTICIPANTES. -Edad mínima: 10 años, con tal de que hayan experimentado algunos juegos interactivos. El número de pacientes no sea superior a 16.

DURACIÓN. -Se necesita media hora.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les propongo un juego titulado “cualidades y aptitudes”. En el desarrollo del juego cada uno podrá comunicar a los demás sus propias cualidades. Estas pueden ser de varios géneros: físicas (por ejemplo: “tengo un pelo bonito”), o habilidades especiales (por ejemplo: “yo soy muy bueno en matemáticas”) etc.

- ❖ Comenzaré yo diciendo, por ejemplo: “Soy un educador estupendo”. Después le tocará a mi vecino de la derecha. Cada uno revelará una cosa que aprecia en si mismo. Deben ser cosas que forman parte de su persona. No vale decir: “ yo tengo una bicicleta último modelo”. No nos interesa lo que un muchacho pueda tener, sino lo que es.
- ❖ Si a uno no se le ocurre nada, no lo salten, inviten a los compañeros a ayudarlo. En todo caso sea el mismo educador quien comunica qué buenas cualidades ve en él.
- ❖ Se pueden hacer dos vueltas.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

- ❖ ¿Qué me ha divertido en este juego?
- ❖ ¿Qué he encontrado difícil?
- ❖ ¿Me ha sido fácil alabarme?
- ❖ ¿Tengo cualidades importantes que no me he atrevido a decir?
- ❖ ¿Cómo hago para saber cuáles son mis lados positivos? ¿Los descubro yo solo? ¿Me los dicen mis padres? ¿? A lo mejor los amigos
- ❖ En este grupo, mis cualidades, ¿son suficientemente apreciadas?

- ❖ ¿Sé alabar a un compañero por sus cualidades?
- ❖ ¿Tengo algunas cualidades positivas que a los otros les resultan incómodas?
- ❖ ¿Cómo me siento ahora?
- ❖

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este juego puede ayudar a los niños a desarrollar un concepto positivo de sí mismos. Es recomendable repetirlo periódicamente. Variante: Un niño se pone en el centro. Los otros le comunican qué cualidades buenas ven en él: "Carlos, tienes unos buenos músculos...una simpática sonrisa...eres valiente...eres bueno en las matemáticas...etc.

VIGÉSIMA SEGUNDA ACTIVIDAD 22

TRES DESEOS

OBJETIVOS. -Con este juego los niños:

- ❖ Aprenden a tomar conciencia de qué esperan de sus compañeros.
- ❖ Expresar deseos y reaccionar, positiva o negativamente, a los deseos de los otros.

PARTICIPANTES. -Edad mínima: 10 años. No más de 16 participantes.

DURACIÓN. -Se necesitan unos 90 minutos.

MATERIALES. -papel y bolígrafo para cada niño.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Quiero jugar con ustedes a “los tres deseos”.

- ❖ Cada uno deberá expresar tres deseos que quisiera que atendieran los compañeros.
- ❖ Les pongo un ejemplo. Jorge podría decir: “Marcos, quisiera que alguna vez me invitaras a jugar contigo”. O bien: “Ana, me gustaría que alguna vez me sonrieras”. ¿Entendido lo que pretendo?
- ❖ Pueden dirigir sus deseos a cualquiera del grupo: yo también me incluyo. Tienen diez minutos para escribirlo en esa hoja. Ahora lean sus deseos dirigiéndose directamente al interesado. Pregúntenle si quiere cumplir su deseo o prefiere no hacerlo. Miren que es también importante aprender a decir que no a las demandas de los otros. Es necesario saber expresar los propios deseos y saber correr el riesgo de que no sean escuchados.
- ❖ Si tengo diez deseos y los expreso, aunque reciba nueve rechazos y un solo consentimiento, obtengo más de lo que habría tenido, si me hubiera callado...
- ❖ ¿Quién quiere comenzar el juego?
- ❖ Si es posible, los deseos inmediatamente realizables deberían verse cumplidos enseguida.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTO...

- ❖ ¿Cómo me he sentido durante este juego?
- ❖ ¿Qué me ha sido fácil y qué difícil?
- ❖ ¿Cómo me siento ahora?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de mi mismo o de los demás?
- ❖ ¿Me he arriesgado mucho?
- ❖ Los demás, ¿se han arriesgado?
- ❖ ¿He manifestado deseos importantes, en verdad?
- ❖ ¿Eran deseos poco importantes?
- ❖ ¿Estoy satisfecho de las respuestas de los compañeros?
- ❖ ¿Cuántas negativas he recibido?
- ❖ ¿He sabido aceptar las negativas?
- ❖ ¿Me he negado a cumplir algún deseo de mis compañeros?
- ❖ En otras ocasiones, ¿siento también decir que no?
- ❖ ¿Qué clima se ha creado en el grupo durante este juego?
- ❖ Este juego, ¿me ha hecho ver algún compañero bajo una luz distinta?
- ❖ ¿Cuántos deseos se han dirigido al animador?
- ❖ ¿Cuál es mi mayor deseo secreto?
- ❖ ¿A quién se lo relevaría?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Este juego interesa mucho a aquellos niños que seriamente se dejan implicar. Generalmente sirve para mejorar el clima del curso. Pero es necesario que el ejercicio de hacer propuestas y de responder afirmativamente en otros momentos y en otras situaciones de grupo.

VIGÉSIMA TERCERA ACTIVIDAD 23

¿CUÁNDO CONSIGO ÉXITO?

OBJETIVOS. -Con este juego los muchachos:

Toman conciencia de lo que piensan del éxito y de qué experiencias han tenido ya en este campo.

PARTICIPANTES. -Edad mínima: 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. -Se requiere un cuarto de hora.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - El juego de hoy se refiere al éxito.

- ❖ Escojan un compañero que se interese. Siéntanse en el suelo el uno delante del otro. ¿Quién de ustedes es el mayor?
- ❖ El más pequeño hará al mayor, durante tres minutos, esta pregunta:
¿Cuándo consigues éxito?
- ❖ El mayor responderá, por ejemplo:” Consigo un éxito cuando llego a convencer a mi hermano mayor a que me ayude a hacer las tareas”.
O bien: **“Tengo éxito cuando consigo construir un modelo de barco”**.
O bien: **“Tengo éxito cuando consigo que mis padres me dejen ver una película en la televisión”**.
- ❖ Les pido que no discutan las respuestas, no pregunten otras cosas y no den explicaciones. ¿Entendido cómo va el juego? Comenzamos, pues, los primeros tres minutos.
- ❖ Ahora interrumpen y cambien los papeles. El mayor será quien pregunte al pequeño. También ahora disponen de tres minutos.
- ❖ Ahora tienen cinco minutos para discutir acerca de lo que han dicho. ¿Cómo se han sentido? ¿Les ha gustado más hacer la pregunta o contestarla? ¿Han aprendido algo nuevo acerca de ustedes mismos o del compañero?

HABLEMOS DE TODO JUNTOS

- ❖ ¿Cómo me he sentido durante este experimento?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de mí mismo?
- ❖ ¿He aprendido alguna cosa acerca de mi compañero?
- ❖ ¿Cuál es la persona que conoces que ha tenido más éxitos?
- ❖ ¿Qué cosas me hacen feliz y cuál infeliz?
- ❖ ¿Existen éxitos que, en el fondo, son fracasos?
- ❖ ¿Cuándo me parece que he tenido especialmente éxito?
- ❖ ¿Qué especie de éxito aprecio más?
- ❖ ¿Tengo algún éxito del que sólo yo estoy orgulloso?
- ❖ ¿Qué éxito me parece tener en este grupo?
- ❖ En este grupo, ¿quién fija lo que ha de considerarse un éxito?
- ❖ ¿Qué puedo hacer para sentirme un poco más, persona de éxito?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Es particularmente importante, durante la evaluación, ayudar a los muchachos a distinguir entre los éxitos reconocibles por la sociedad y los que sólo la persona interesada aplaude. Ya es mucho, si los muchachos se dan cuenta de que el término éxito tiene diversas aceptaciones y que no siempre el éxito es rentable y da prestigio. Variante: inviten a los muchachos a hacer dos breves redacciones de este tipo: “describe una ocasión en que has tenido éxito y te has sentido feliz y otra en que, habiendo tenido éxito, te has sentido triste”.

VIGÉSIMA CUARTA ACTIVIDAD 24

ÉXITO Y FELICIDAD

OBJETIVOS. - Este juego permite a los muchachos:
Analizar su actitud ante el éxito.

PARTICIPANTES. - Edad mínima: 11 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. - Una media hora.

MATERIALES. - El cuestionario.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. -

- ❖ Vamos a trabajar hoy un poco el tema del éxito. Tengo aquí un cuestionario para cada uno. Les pido que dediquen un cuarto de hora para llenarlo. Después hablaremos juntos.
- ❖ Divídanse en grupos de cuatro y lean sus respuestas comportándolas unas con otras. Tienen un cuarto de hora para esta confrontación.
- ❖ Después nos reuniremos todos para una evaluación de grupo.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS...

- ❖ ¿Qué me ha divertido en este trabajo?
- ❖ ¿Me ha parecido interesante?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de mi mismo?
- ❖ ¿He aprendido algo nuevo acerca de un compañero?
- ❖ ¿Pienso que el éxito me sea indispensable para ser feliz o puedo prescindir de eso?
- ❖ ¿Sé juzgar con realismo a mí mismo y mis éxitos?
- ❖ ¿Se aceptan también los fracasos?
- ❖ Los demás, ¿me aceptan, aun cuando no tengo éxito? ¿Qué me dice?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Que hay que ayudar a los muchachos a relativizar los éxitos.

- ❖ Un hombre de éxito es un hombre feliz.
- ❖ El éxito es la cosa más importante de la vida.
- ❖ Cada uno puede construir su propio éxito.
- ❖ La inteligencia y el dinero son los mejores ingredientes para tener éxito.
- ❖ Hay cosas más importantes que el éxito.

Inventa un eslogan con el tema del éxito.



Una mala palabra hiere más profundamente que una espada

III. JUEGOS DE COMUNICACIÓN

VIGÉSIMA QUINTA ACTIVIDAD 25

¿CÓMO SIGUE ESTE CUENTO?

OBJETIVOS.- En este juego los niños:

Ejercitan las habilidades básicas de la comunicación escuchar, comprender el mensaje y conectar, de modo adaptado y creativo, con el interlocutor.

PARTICIPANTES. - Edad mínima 10 años.

DURACIÓN. - Entre 10 y 20 minutos, según el número de participantes.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Me gustaría jugar con ustedes a: “¿cómo sigue este cuento? “Y comienzo a contarles un cuento, lo continuará el que se sienta a mi izquierda añadiendo una frase. Después le tocará seguir al que está a su izquierda y así sucesivamente. Es importante escuchar bien a los compañeros, si no se pierde el hilo de la narración. Piensen lo que van a decir sólo después de haber oído lo que dice el que está a su derecha. Si a alguno no se le ocurre nada, dirá: “Me he quedado sin voz” y cederá así la palabra al siguiente.

¿Entendido bien cómo funciona el juego?

Hagamos un viaje junto...continúen el cuento hasta que vean que los niños lo siguen con interés. Oportunamente avisen de que el cuento está para acabarse. O terminarlo ustedes mismos con una frase apropiada. “Colorín colorado...”.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

¿Qué me ha gustado en este juego?

¿Qué me ha llamado más la atención?

¿He estado atento a lo que aportaban los otros?

¿Estoy contento de lo que he aportado yo?

¿Qué ideas me han gustado más?

¿Ha funcionado bien nuestra colaboración?

¿Me ha gustado el cuento en su conjunto?

¿Qué me divierte más, inventarme yo sólo un cuento o inventarlo junto con otros?

LA EXPERIENCIA NO DICE QUE...

Este juego interactivo estimula la fantasía de los niños y, generalmente, les divierte. Es también un buen instrumento para ejercitar la expresión oral. Otros temas que se prestan a una narración grupal son: Visita a un depósito de coches averiados – Los padres se marchan – vacación en el campo – Una fiesta de grupo – en una caverna – Viaje a un país - etcétera.

VIGÉSIMA SEXTA ACTIVIDAD 26

DIÁLOGO DE SORDOS

OBJETIVOS. - El juego pretende:

invitar a los niños a preguntarse si son buenos oyentes y si les parece que los otros le escuchan bastante.

PARTICIPANTES. -Edad mínima 10 años.

DURACIÓN. -Se necesitan 25 minutos.

MATERIALES. -papel y bolígrafo.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les propongo un juego que se llama “Dialogo de sordos”. Seguro que les ha pasado y que se han encontrado con dos personas que hablan sin escucharse el uno al otro, porque cada uno piensa sólo en lo que quiere decir él mismo. Por ejemplo:

MARCOS: Claudia, ¿vendrás a jugar conmigo esta tarde?

CLAUDIA: me he comprado un nuevo disco.

MARCOS: quiero que veas mi nueva bicicleta.

CLAUDIA: tiene piezas bailables. ¿Conoces ese conjunto...?

MARCO: entonces... ¿vendrás a jugar conmigo, si o no?

CLAUDIA: ¿cómo? ¿no te gusta su música?

¿Entendido qué es un diálogo de sordos? Me gustaría que cada uno escriba un dialogo de este tipo, entre dos personas que no saben escucharse y cada uno habla por su cuenta. Tienen 20 minutos de tiempo. Inviten a los niños a leer sus diálogos, si es posible que los representen.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

¿Me ha gustado el juego?

¿Habría preferido escribir mi cuento con el personaje, acción y escenario que había pensado?

- ¿Me gustaría leer mi cuento a todo el grupo?
- ¿Qué niños han elegido protagonistas parecidos a los míos?
- ¿Qué niños han elegido acciones parecidas a las mías?
- ¿Qué niños han elegido sitios parecidos a los míos?
- ¿Qué niños han inventado cuentos con un resultado feliz?
- ¿Quiénes, en cambio, cuentan que acaban mal?
- ¿Me gustaría ser el héroe de mi historia?
- ¿Hay algún parecido entre mi historia y mi vida?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

El juego puede ayudar a que los niños verbalicen temáticas muy importantes para ellos. Variante: para profundizar la experiencia, se pueden dramatizar algunos cuentos. Para ello el autor elegirá los actores que representarán su cuento.

VIGÉSIMA SÉPTIMA ACTIVIDAD 27

DIALOGO ESCRITO

OBJETIVOS.-El juego llama la atención sobre los contenidos de la comunicación.

Los muchachos aprenden así a:

Controlar la calidad de la comunicación en cuanto se refiere a la sinceridad y la apretura.

PARTICIPANTES. -Edad mínima de 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. -Se necesitan unos 50 minutos.

MATERIALES. - Papel y bolígrafo.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les propongo un juego en el que tienen que inventar una conversación entre una persona mayor y un niño. Pueden elegir libremente quiénes son el adulto y el niño, dónde viven, qué tienen en común, qué espera el uno del otro. Para comenzar escriban en la hoja quiénes son las dos personas que conversan y dónde lo hacen. Por ejemplo: “El profesor y yo. Hablamos en la clase, durante el recreo”. Después comiencen la conversación, por ejemplo, así:

Profesor: - Juan, ¿En qué estás pensando?

Juan: - En el trabajo de matemáticas... ¿Entienden? tienen 20 minutos de tiempo. ¿Quién quiere ser el primero en leernos su conversación? Ahora que hemos oído la primera, respondan a estas preguntas: “¿Qué se me ha ocurrido durante esta conversación? – Los dos interlocutores, ¿se comunican lo que piensan o lo que sienten? - ¿se dicen claro lo que el uno quiere del otro? - ¿tienen en cuenta lo que el otro les ha dicho? – El niño, ¿toma en serio al adulto? Discutan algunos diálogos siguiendo siempre este esquema. Ofrezca a todos los que quieran la posibilidad de leer su conversación.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

¿Me ha gustado este juego?

¿Qué conversación ha escuchado con especial interés?

¿Qué niño ha escrito una conversación parecida a la mía?

¿De qué argumentos han tratado?

¿Con qué adultos suelo dialogar?

¿De qué hablamos?

¿Qué adultos me toman en serio como interlocutor?

¿Cuándo y a quién digo de veras lo que quiero?

¿Cuándo y a quién digo de verdad lo que pienso de él?



VIGÉSIMA OCTAVA ACTIVIDAD 28

¿DE QUE HABLA LA GENTE?

OBJETIVOS. - Con este juego se pretende:

Manifiestar de qué argumentos hablan más a gusto y de si coinciden o no con los preferidos por las personas mayores. Este juego es una buena ocasión para que los educadores conozcan los intereses de los chicos.

PARTICIPANTES. - Edad mínima 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. - Se necesitan 40 minutos.

MATERIALES. - Cuestionario “¿De qué habla la gente?”

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Me gustaría saber de qué hablan más frecuentemente ustedes y qué argumentos, en cambio, prefieren los adultos. Les repartiré un juego ¿entienden cómo hay que llenarlo? Tienen para esto un cuarto de hora. Ahora formen grupos de cuatro y comenten sus respuestas, comparando sobre todo lo que se refiere al punto: “Me gusta hablar de...” Tienen un cuarto de hora ahora quiero que nos digan a todos de que les gusta hablar”. Tomen nota de cada tema, para tener un panorama de los intereses del grupo.

HABLEMOS DE TODOS ESO JUNTOS

¿Me ha gustado este juego?

¿De que hablan, las más de las veces, los adultos?

¿De qué cosas no hablan nunca o casi nunca?

¿De qué quisieran que se hable más en este grupo?

¿De qué quisieran que se hable más en mi familia?

¿Qué otra cosa me ha llamado la atención en este juego?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Si hay tiempo, es recomendable escribir en la pizarra todas las respuestas de los niños. En todo caso, tomen buena nota de las cosas de que quieren tratar más frecuentemente en el grupo.

CUESTIONARIO ¿DE QUE HABLA LA GENTE?

Niños, padres y abuelos tienen parte, argumentos de conversación distintos. Pero hay cosas de las que todos hablan con gusto. Este cuestionario les ayudará a descubrir los temas que les interesan más y los que interesan a los adultos que conocen.

Mi padre habla con gusto de

.....

Mi madre habla con gusto de

.....

Mi abuelo habla con gusto de

.....

Mi abuela habla con gusto de

.....

Mi profesor/a habla con gusto de

.....

Mi amigo/a habla con gusto de

.....

Yo hablo con gusto de

.....

Niños y adultos hablan con gusto de

.....

Niños y adultos hablan poco o nada de

.....

Fechanombre.....

VIGÉSIMA NOVENA ACTIVIDAD 29

TÚ, ¿HABLAS CON NOSOTROS?

OBJETIVOS. - El juego ayuda a los niños a:

Verificar el grado de su participación en las discusiones del grupo.

PARTICIPANTES. - Edad mínima 10 años.

DURACIÓN. - Basta un cuarto de hora.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - El juego que les presento hoy se llama “tú, ¿hablas con nosotros?”. Nos ayuda a ver qué parte toma cada uno de ustedes en las discusiones comunes.

Divídanse en tres grupos. El primer grupo lo formarán los chicos que más intervienen en el juego. El segundo los que intervienen bastante y el tercero los que no hablan casi nunca, ¿entendido? El primer grupo se reúne junto a la puerta; el segundo, junto a la ventana y el tercero, al centro.

Les pido que ahora, durante 10 minutos, piensen en estas preguntas. ¿Por qué me he colocado en este grupo? ¿Cómo se sienten cuando se dan cuenta de que hablan demasiado y demasiado poco? ¿Están contentos de tu nivel de participación? ¿Piensan que los demás componentes de tu grupo se han valorado correctamente? ¿Qué sienten en relación con los chicos de los otros grupos?

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS.

¿Me ha gustado este juego?

¿Qué he aprendido?

¿Estoy contento con mi grado de participación?

¿Quiero pedir algo a los chicos de mi grupo?

¿Quisieras que algunos hablen menos? ¿o que hablen más?

El educador ¿habla poco o demasiado?

¿Qué quisieras cambiar?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Es un juego fácil y útil que contribuye a moderar la hiperactividad y la pasividad de algunos componentes del grupo, es aconsejable repetirlo periódicamente.

TRIGÉSIMA ACTIVIDAD

INTERLOCUTOR

OBJETIVOS. - También este juego sirve para:

Descubrir qué niños intervienen con frecuencia y quiénes prácticamente no lo hacen y cómo se podría cambiar la cosa.

PARTICIPANTES. - Edad mínima 10 años.

DURACIÓN. - Se necesita una media hora.

MATERIALES. - Cada niño ha de tener dos hojas de papel y bolígrafo.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. -

- Hoy vamos a jugar al “interlocutor”.deben descubrir con qué niños hablan más frecuentemente y con cuáles hablan poco o nada.
- Cada uno tendrá dos pequeñas hojas de papel. En la primera escribirán:
- Yo hablo, sobre todo con...
- Y pondrán el nombre del niño con el que hablan más veces, expliquen brevemente su afirmación y firme la hoja.
- En otra hoja escribirán:
- Yo casi nunca hablo con...
- Y pondrán el nombre del niño con el que menos hablan. Determinen también esta afirmación y firmen la hoja.
- ¿Alguna duda?
- Tienen 5 a 10 minutos de tiempo.
- Ahora cada uno entrega sus hojas a los dos interesados.
- Lean al grupo las dos hojas que han recibido.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS

¿Me ha gustado este juego?

¿Mis compañeros hablan bastantes veces conmigo?

¿Con quiénes me gustaría hablar más?

¿Qué puedo hacer?

De aquí en adelante, ¿quiero comportarme de forma distinta a como lo he hecho hasta ahora?

¿Cómo me siento ahora?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE...

Es un juego muy útil que mejora la calidad de la comunicación dentro del grupo.

Es aconsejable repetirlo periódicamente.

TRIGÉSIMA PRIMERA ACTIVIDAD

PALABRAS VIVAS

OBJETIVOS. - Este juego pretende:

Estimular la creatividad de los muchachos y centrar su atención en el potencial expresivo de las palabras que, en el siguiente juego, deben evidenciar gráficamente.

PARTICIPANTES. - Edad mínima de 10 años.

DURACIÓN. - Se necesitan unos 45 minutos.

MATERIALES. - Papel y bolígrafo.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Les propongo un experimento que se llama “Palabras vivas”. Les invito a poner el significado de una palabra a través del modo como la escriben, dándose así una expresión corpórea. Pongamos como ejemplo la palabra “ancho”. Normalmente la escribo así.

Ancho

Pero si quiero expresar gráficamente su significado la escribiré así.

ANCHO

Escriban el ejemplo en la pizarra ¿Tienen idea de lo que vamos a hacer? Les presento algunas palabras que pueden escribir a su gusto para que “digan más claro” lo que significan.

Comiencen con la palabra ALTO. ¿Cómo lo escriben? Ahora tomen la palabra...Bajo...grueso...ancho...largo...corto...liso...áspero...débil...claro...

ahora les digo algunos verbos que transformarán de la misma manera.

Caer...subir...romper...comenzar...acabar...saltar. Y ahora algunas palabras que indican emociones. Transfórmenlas también de forma que tenga un “cuerpo” adecuado:

Amor...odio...tristeza...felicidad. Expongan ahora sus hojas en la pared. Y den una vuelta para ver las ideas que han tenido los otros chicos.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTOS.

¿Me ha gustado este juego?

¿Qué palabras me ha sido más fácil transformar?

¿Cuál me ha parecido más difícil?

¿Me gustan las soluciones dadas por mis compañeros?

¿Qué palabras me parecen mejor expresadas?

LA EXPERIENCIA NOS DICE QUE

Este juego gusta mucho a los niños. Variante: para acabar, pidan que escriban un cuento muy corto en que las palabras cobren vida, según las instrucciones dadas.

TRIGÉSIMA SEGUNDA ACTIVIDAD 32

MI VOZ – MI HUMOR

OBJETIVOS. - El juego pretende:

Invitar a los niños a fijarse en su voz, darse cuenta de que el tono revela sus diversos estados de ánimo y resulta así un mejor instrumento de comunicación.

PARTICIPANTES. - Edad mínima de 10 años. Cualquier número de participantes.

DURACIÓN. - Se necesitan 25 minutos.

DIRECCIÓN DEL JUEGO. - Vamos a jugar a “Mi voz – mi humor”. Ya saben que cuando hablamos, el mensaje que transmitimos nos está formado sólo significado de nuestras palabras, sino también por el modo cómo las decimos. Mi voz puede ser tranquila y dulce, dura y severa, incierta o decidida. El tono de mi voz comunica a mi interlocutor datos importantes acerca de mi humor y de mis intenciones.

Quiero que, ante todo, cada uno de ustedes haga algunos experimentos con su voz. Díganse entre ustedes algunas palabras o frases y fijense en el sonido de su voz (1 minuto). Usen ahora un tono tierno y suave. Pronuncien frases que estén en consonancia con este tono. Por ejemplo: “Te quiero mucho”, “Me siento feliz”, etc. Mientras hablen tóquense y sientan su cuello (1 minuto).

Hablen ahora con voz dura e hiriente. También ahora elijan frases a las que vayan bien ese tono, por ejemplo: “Estoy enfadado”, “no quiero saber nada contigo”, etc. También ahora tóquense y sientan su cuello.

Quiero que ahora hablen de alguno a quien quieran y que no esté aquí. Escuchen su voz, toquen y sientan su cuello (1 minuto).

Hablen ahora de alguno que no les gusta nada. Escuchen su voz y estén atentos al cuello (1 minuto).

¿Qué han descubierto? ¿Han conseguido expresar con el tono de la voz sus diversos estados de ánimo? ¿Han notado que también el cuello cambiaba?

Formen grupos de cuatro y hablen de su experiencia. Tienen cinco minutos de tiempo.

Veán quién es el mayor de los dos. El mayor hablará con voz sonora y decidida. El más pequeño usará una voz tímida y lastimera. Hablen de cualquier cosa y vean

lo que pasa (1 minuto). Ahora cambien los papeles: el mayor hablará con tono lastimero y el pequeño con voz enérgica y clara.

Hablen de cualquier tema. Busquen ahora otro compañero. También vean ahora quien es el mayor. Ahora él hablará con tono monótono e inexpressivo, mientras el pequeño hablará con énfasis. Elijan el tema que quieran (1 minuto). Cambien los papeles. Ahora intercambien alguna idea acerca de su experiencia...En realidad, ¿usan alguna vez un tono lastimero? ¿cuándo hablan con decisión? ¿cuándo te sale la voz fría, firme y cuándo cálido y apasionado? Tienen 5 minutos.

HABLEMOS DE TODO ESO JUNTO

¿Me ha gustado este experimento?

Entre las personas que conozco, ¿quién tiene el tono de voz especialmente duro?.

¿Quién tiene una voz dulce, melosa?

¿A qué tonos de voz presto más atención?

Los demás, ¿atienden a mi tono de voz?

¿Quién tiene una voz que me gusta mucho?

¿Quién tiene una voz que me pone nervioso?

¿Qué ha aprendido durante este juego?

De aquí en adelante, ¿quiero comportarme de otro modo?

¿Cómo me siento ahora?