

Juego Recreativo: Una alternativa para fomentar la comunicación asertiva en los grados octavos de la Institución Educativa Técnico La Esperanza.

Autores:

Ricardo A. Arias P.

Rafael G. Ochoa J.

Asesora:

Ingrith C. Pavas Romero.

Universidad Popular del Cesar

Facultad de educación

Licenciatura en educación física, recreación y deportes

Valledupar, Cesar

2025

Tabla de contenido

Resumen.....	3
Contextualización del proyecto.....	5
Justificación	8
Propósito	9
Perspectiva teórica	10
Cronograma de actividades.....	1
Metodología	1
Marco Legal	4
Marco Conceptual.....	6
Encuesta	9
1. Impulsos y violencias	9
2. Discusiones y desacuerdos	9
3. Enojo y frustración	10
4. Sentimientos de resentimiento.....	10
5. Impulsividad y percepción de los demás.....	11
Actividad #1	11
Actividad # 2.....	17
Discusión.....	24
Conclusión	25
Recomendaciones	27
Bibliografía	29
Anexos 1 Encuesta de Bussy y Perry.....	30
Anexos 2 Consentimiento de los padres	50
Anexos 3 Evidencias.....	54

Resumen

Este proyecto de investigación tiene como fin analizar la influencia de los juegos recreativos en las interacciones verbales entre los estudiantes de octavo grado en la Institución Educativa Técnico La Esperanza, ubicada en la ciudad de Valledupar, Colombia.

El propósito general de este proyecto busca explorar cómo las actividades recreativas pueden mejorar la comunicación asertiva y promover un entorno escolar más respetuoso y colaborativo.

Utilizamos una metodología cualitativa basada en la investigación acción-participativa con este enfoque, los estudiantes participaron activamente en cada juego recreativo, lo que orienta la acción hacia la resolución de problemas y el análisis crítico de las realidades sociales que enfrentan.

En la recolección de los datos se desarrollaron diversas técnicas, como observación participante, entrevistas, discusiones grupales, y análisis de registros fotográficos y vídeos. Estas herramientas permitieron obtener información sobre las experiencias de los estudiantes en relación con las actividades recreativas y cómo estas influyen en su capacidad para comunicarse de manera respetuosa y efectiva. El análisis de los datos se llevó a cabo de manera cualitativa, buscando identificar patrones y reflexionar sobre los aspectos que requieren atención para mejorar las interacciones sociales y comunicativas dentro del grupo.

La muestra de este estudio fue de 130 estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnico La Esperanza. Se seleccionó intencional los estudiantes que participaron en las actividades recreativas organizadas, con el objetivo de estudiar un grupo representativo. La investigación se desarrolló en varias etapas: diagnóstico de la situación,

planificación de actividades, ejecución de la investigación, y devolución de resultados a los participantes.

Las actividades ofrecieron un espacio dinámico en el que los jóvenes tuvieron que expresar ideas, negociar y trabajar en equipo. Mediante los juegos recreativos, los estudiantes aprendieron a defender sus puntos de vista sin agresión, a escuchar activamente las opiniones de los demás y a responder con respeto, incluso en situaciones controvertidas. La mediación constante permitió transformar estos espacios en valiosas oportunidades para fortalecer las relaciones interpersonales y promover una comunicación más efectiva.

El "Proyecto juegos recreativo: Una alternativas para fomentar la comunicación asertiva en los grados octavos de la Institución Educativa Técnica La Esperanza" ha sido una estrategia efectiva para promover valores como el respeto, la cooperación y la empatía entre los estudiantes de octavo grado. Los juegos recreativos no solo favorecieron la convivencia armoniosa, sino que también reforzaron la importancia de la comunicación respetuosa en el entorno escolar. Este tipo de iniciativas contribuye al desarrollo social y emocional de los estudiantes y ayuda a consolidar un ambiente educativo más inclusivo y positivo.

Se recomienda incorporar el juego recreativo en todas las áreas del currículo del Instituto Técnico La Esperanza, adaptándolo a los objetivos de cada materia para fortalecer el aprendizaje y las habilidades sociales. Es clave capacitar a los docentes y desarrollar un plan interdisciplinario para incluirlo regularmente, fomentando la comunicación asertiva, la cooperación y el respeto entre los estudiantes, y creando un ambiente escolar positivo y colaborativo.

Contextualización del proyecto

La palabra agresividad se deriva del latín *aggredior*, que significa “ir o cometer contra otro”. Implica provocación o ataque. Berkowitz (1996) la define como “faltar al respeto, ofender o provocar a los demás”. En la actualidad, se la define desde la perspectiva del agresor y de la víctima y se la ubica en una temporalidad y en un contexto donde se dan las relaciones y las interacciones humanas. Socialmente, el comportamiento agresivo ha sido inherente al ser humano desde los inicios de su existencia. En lo individual, suele manifestarse desde los primeros años de vida. Sin embargo, hay personas que continúan siendo agresivas en edades adultas.

En la primera formulación de Berkowitz (1970) nos habla sobre la agresión, ésta fue explicada a partir de los principios del condicionamiento clásico. Según su propuesta, las respuestas agresivas constituyen una respuesta condicionada a determinados estímulos ambientales. Desde esta teoría los observadores de conductas violentas, o agresivas, asociaron dichos comportamientos con otras experiencias violentas vividas previamente produciéndose una “generalización” del estímulo. El contenido agresivo de la conducta presente, por ejemplo, observar conductas violentas en televisión, provocaría la misma respuesta por parte del observador que le generó el estímulo violento original.

Anderson y Bushman (2002) definen que cualquier conducta dirigida hacia otro individuo que es llevada a cabo con la intención inmediata de causar daño.

La UNICEF (2018) alerta sobre el papel dominante de la violencia entre pares en la educación global, afectando el bienestar y aprendizaje de estudiantes de todas las naciones. La directora ejecutiva, Henrietta Fore, enfatiza que, a pesar de ser fundamental, la escuela no es segura para millones de niños. Los estudiantes enfrentan diversos riesgos diarios como peleas, presión de bandas, acoso físico y virtual, disciplina violenta, agresiones sexuales y

violencia armada. Estos peligros perjudican el aprendizaje a corto plazo y pueden llevar a problemas de salud mental y suicidio a largo plazo. La violencia en la escuela es una lección que ningún niño debería aprender.

Mateo Chacón Orduz (2023) realizó una investigación para el periódico El Tiempo donde encontró que en Colombia el 32,3 por ciento de los estudiantes de colegio dicen haber sido en algún momento víctima de bullying, lo que equivale a uno de cada tres escolares.

El desarrollo integral en las instituciones educativas de la costa Caribe colombiana se encuentra en una etapa de transición. Existiendo avances significativos en la implementación de políticas y programas que promueven el desarrollo integral de los estudiantes, como la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), el Plan Nacional de Desarrollo (PND 2018-2022) y la Política Nacional de Educación para el Desarrollo Integral (PNEDE). Estos documentos reconocen la importancia de la educación física para el desarrollo integral de los estudiantes, y establecen lineamientos para su implementación en las instituciones educativas.

La Institución Educativa Técnico la Esperanza, ubicada en Valledupar, Cesar, Colombia, es una institución pública que atiende a estudiantes de educación secundaria y educación media. Los estudiantes de la institución el 80% proviene de familias de bajos recursos y de entornos sociales conflictivos por lo que la gran parte de los alumnos terminan reflejando dentro de las aulas de clases, descansos y terminación de la jornada académica comportamientos agresivos verbales, los cuales no solo son contra compañeros, si no también con docentes y directivos en ocasiones, conllevando a un entorno conflictivo entre todas las partes involucradas y poco agradable,

El desarrollo del inicio de nuestras actividades para los grados octavos inició en las aulas de clase con el test de agresión de Buss y Perry, luego pasamos a realizar los juegos recreativos en los días miércoles, jueves y viernes en los horarios de la asignatura de Educación Física, los días miércoles se desarrolló con el grado octavo cero tres, la cuarta y quinta hora que correspondían desde las 3:30pm hasta las 5:20pm. Los días jueves se desarrollaban las actividades con dos salones octavo cero dos en la tercera y cuarta hora que conllevaban desde 2:20 pm a 3:15 y después del descanso se retomaba a las 3:30 pm a 4:25pm y con el grado octavo cero uno la quinta y sexta hora, que se establecían desde las 4:25 pm a 6:15 pm. Por último, el grado octavo cero cuatro la primera y segunda hora que iban desde 12:30pm a 2:20 pm, Estas actividades se realizaban de acuerdo a los espacios disponibles en la Institución, los cuales variaban de acuerdo al día de la semana y eventos programados, por lo general utilizábamos el poli deportivo de techo que se encuentra en la parte posterior de la institución, también, se utilizaron la cancha de tierra y de asfalto que se encuentran a los lados derecho y izquierdo del polideportivo.

La UNESCO (2022) destaca la importancia de la educación física, la recreación y el deporte para el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes. La organización señala que estos elementos contribuyen a la salud, el bienestar y la felicidad de los niños, y que les ayudan a desarrollar sus habilidades emocionales, sociales y culturales. Todo lo anterior llevó a plantear la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera los juegos recreativos podrían contribuir a reducir la agresión verbal en un contexto escolar como el de la Institución Educativa Técnico la Esperanza?

Justificación

Cantó define la agresión como el comportamiento cuyo objetivo es la intención de hacer daño u ofender a alguien, ya sea mediante insultos o comentarios hirientes, o bien físicamente a través de golpes, violaciones, lesiones etc.

La agresión verbal, también llamada abuso verbal, es un tipo de violencia que se caracteriza porque pretende hacer daño a otra persona con un mensaje o un discurso hiriente. Se puede manifestar en forma de acusaciones, insultos, amenazas, juicios, críticas degradantes, órdenes agresivas, gritos o palabras descalificantes, o puede no contener insulto alguno, ya que para producir malestar psicológico no es esencial utilizar esa clase de recursos.

La agresividad verbal, además de una forma de **violencia psicológica, es el modo más común del maltrato emocional: el tipo de abuso más disimulado y aceptado por la sociedad**

Este proyecto se realiza con la finalidad de crear espacios de convivencia, la agresión es un problema que afecta a muchos contextos escolares, incluido el de la Institución Educativa Técnico la Esperanza Sede Mixta la Nevada. La agresión puede manifestarse de diversas maneras, como la violencia física, el acoso verbal o el rechazo social.

Incorporar el juego recreativo al plan de estudios de la Institución Técnica La Esperanza es clave para fomentar la comunicación positiva, hábitos saludables y habilidades sociales. Estos juegos reducen la agresión verbal, mejoran la convivencia escolar y promueven valores como el respeto y la empatía. Con capacitación docente y espacios adecuados, esta estrategia contribuye a crear una cultura de paz, promoviendo un ambiente inclusivo y respetuoso que favorece tanto el desarrollo social como el aprendizaje académico.

Propósito

Propósito general

Analizar la influencia de los juegos recreativos en las interacciones verbales entre los estudiantes de octavo grado en la Institución Educativa Técnico la Esperanza.

Propósitos específicos

1. Diseñar un conjunto de actividades recreativas enfocadas en la interacción y comunicación positiva, adaptadas al contexto y necesidades de los estudiantes de octavo grado.
2. Aplicar las actividades recreativas en el entorno escolar, observando las dinámicas grupales y los tipos de interacciones que surgen durante las sesiones.
3. Evaluar los cambios en las interacciones verbales de los estudiantes después de la implementación de los juegos recreativos, explorando patrones de comportamiento y la percepción de los estudiantes sobre el uso de estas actividades.

Perspectiva teórica

Antecedentes Internacionales

Gupioc Ynga, (2021) “Actividad física inteligente para el desarrollo emocional de los estudiantes de la institución educativa N° 18156”. Se propone un marco para evaluar la calidad de la enseñanza universitaria en Perú, con criterios de pertinencia y eficacia, mediante una investigación no experimental en la institución educativa N° 18156 de Olto – Amazonas, con 144 estudiantes distribuidos en tres niveles. Este proyecto nos proporciona una base sólida para desarrollar un marco de acción enfocado en actividades recreativas que no solo promuevan el bienestar emocional, sino que también favorezcan el desarrollo de habilidades interpersonales como la comunicación asertiva. Este enfoque de investigación y la evaluación de la efectividad en un contexto específico serán herramientas clave para asegurar el éxito de nuestro proyecto en la Institución Educativa Técnico La Esperanza.

Rillo Albert en (2022) “Modelo GIAM: transformar conflictos en relaciones de bienestar socioemocional en Educación Física” El propósito de esta investigación es transformar las relaciones interpersonales conflictivas en el alumnado de 3° y 4° de ESO mediante la intervención pedagógica basada en juegos tradicionales, con el fin de mejorar el bienestar socioemocional y la convivencia pacífica. El aspecto principal de la investigación es el uso del modelo GIAM para regular emociones, reducir conflictos motores y promover un entorno educativo inclusivo e igualitario. Ofrece para nuestro proyecto una metodología efectiva para transformar las relaciones conflictivas en relaciones de bienestar a través de la intervención pedagógica y el uso de juegos. Al adaptar el Modelo GIAM a nuestro proyecto de juegos recreativos, podemos no solo fomentar la comunicación asertiva en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnico La Esperanza, sino también crear un

espacio educativo donde las emociones sean gestionadas adecuadamente, los conflictos sean reducidos y la convivencia pacífica sea una prioridad.

Torres et al. (2023) “El desarrollo del juego y su impacto en la familia (Ludum-Famulus)” El propósito del artículo es examinar el impacto de la tecnología en la interacción familiar y la importancia de reinterpretar el juego físico como herramienta para fortalecer los lazos familiares. La conclusión destaca cómo la prevalencia de juegos virtuales ha reducido la interacción social real, contribuyendo a la pérdida de relaciones lúdicas parentales. El artículo ofrece una reflexión sobre cómo esta dinámica podría estar relacionada con la agresividad verbal en las instituciones educativas, influenciada por el contenido en redes sociales. El artículo nos ayuda a comprender cómo el juego físico y las interacciones cara a cara son esenciales para el desarrollo de habilidades socioemocionales y de comunicación. Al integrar estos elementos en nuestro proyecto de juegos recreativos, podemos ofrecer a los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnico La Esperanza una alternativa valiosa para mejorar su comunicación asertiva y, al mismo tiempo, reducir la agresividad verbal y promover un ambiente escolar más positivo y colaborativo.

Antecedentes Nacionales

Bustamante. Hernandez (2021) “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la Institución Educativa “Marceliano Polo” en tiempos de Covid-19” El objetivo es investigar estrategias pedagógicas basadas en el juego para fortalecer el aprendizaje y la socialización de niños de grado transición en la sede Caracas de la Institución Educativa “Marceliano Polo” durante el Covid-19. Se utilizaron observaciones y entrevistas. El proyecto nos proporciona una sólida base sobre cómo el juego puede ser una herramienta poderosa para fortalecer la socialización y el aprendizaje en contextos educativos, incluso en

circunstancias difíciles. Al aplicar estos principios en nuestro proyecto de juegos recreativos, podemos crear un entorno donde los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnico La Esperanza desarrollen habilidades de comunicación asertiva, mejoren sus relaciones interpersonales y aprendan a expresarse de manera respetuosa y efectiva en un ambiente grupal.

Villamizar Sierra (2021) “Actividades recreativas como medio para la solución de problemas de convivencia en la fundación Dharma Pamplona” El propósito del estudio fue estructurar un programa de actividades recreativas para resolver problemas de convivencia en la Fundación Dharma Pamplona. Se utilizó una metodología mixta con observación directa, participativa y encuestas en una muestra de 13 niños y jóvenes. Los resultados mostraron una alta aceptación de las actividades por parte de los participantes y evidenciaron la efectividad de las actividades recreativas para mejorar la convivencia. El estudio nos ofrece un marco que resalta la importancia de las actividades recreativas para mejorar la convivencia y la comunicación entre los miembros de un grupo. Al adaptar estas estrategias a nuestro proyecto de juegos recreativos en los grados octavos de la Institución Educativa Técnico La Esperanza, podemos promover la comunicación asertiva entre los estudiantes, resolver posibles conflictos y mejorar el ambiente escolar de manera divertida y efectiva. Al igual que en el estudio mencionado, la alta aceptación de los juegos y la observación de su efectividad en la mejora de las relaciones interpersonales serán elementos clave en el éxito de nuestra intervención.

Arias Ortiz (2022) “Jugando, aprendo valores para la sana convivencia de los estudiantes del grado tercero del centro Educativo el Guayabal” El propósito del estudio fue desarrollar una propuesta metodológica con actividades recreativas para fomentar valores que mejoren la convivencia entre los estudiantes de grado tercero del centro educativo El

Guayabal de Simacota. Utilizando un modelo mixto y encuestas, se identificó una carencia en valores esenciales como respeto, solidaridad y empatía. Los resultados destacaron la importancia de integrar estos valores en las actividades para reducir la agresividad verbal y mejorar la convivencia. El estudio nos brinda una estructura útil para integrar valores esenciales como el respeto, la empatía y la solidaridad en las actividades recreativas, que son claves para fomentar una comunicación asertiva. Al adaptar este enfoque en nuestro proyecto de juegos recreativos, podemos trabajar en la construcción de relaciones más saludables y respetuosas entre los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnico La Esperanza. Esto, a su vez, contribuirá a mejorar la convivencia en el aula y a reducir la agresividad verbal, creando un ambiente más armonioso y colaborativo.


Antecedentes Regional

Daza Sierra (2019) “El deporte para fortalecer valores en menores del barrio Populandia de Valledupar” El propósito del proyecto fue promover el deporte para fortalecer valores y prevenir el consumo de sustancias en niños del barrio Populandia en Valledupar. Utilizando una muestra de 64 niños y herramientas como cronogramas de actividades, charlas y encuestas, se concluyó que el deporte mejoró la asimilación de valores como respeto, tolerancia y trabajo en equipo. Esto demostró que el deporte es eficaz para promover valores positivos y reducir la agresividad verbal. El estudio nos proporciona un modelo sólido sobre cómo las actividades recreativas, como el deporte, pueden ser una herramienta eficaz para promover valores y reducir comportamientos negativos, como la agresividad verbal. Al aplicar estos principios a nuestro proyecto de juegos recreativos en los grados octavos de la Institución Educativa Técnico La Esperanza, podemos fortalecer la comunicación asertiva entre los estudiantes, promover el respeto y la cooperación, y contribuir a un ambiente escolar más positivo y respetuoso.


Aletti Tassara (2020) investigó el uso de juegos interactivos para fomentar el respeto en estudiantes de quinto grado en una institución educativa oficial de Valledupar. La investigación utilizó técnicas como observación, diario de campo y un cuestionario Pre-Test. Los resultados mostraron que los estudiantes comenzaron a adoptar comportamientos respetuosos en un entorno virtual. El estudio destacó la efectividad de las actividades recreativas como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar y fortalecer las relaciones interpersonales, sin importar el contexto socioeconómico. El estudio nos proporciona una base sólida sobre cómo los juegos interactivos pueden ser utilizados como una herramienta eficaz para mejorar la convivencia escolar, fomentar el respeto y fortalecer las relaciones interpersonales. Al integrar estos principios en nuestro proyecto de juegos recreativos para los grados octavos de la Institución Educativa Técnico La Esperanza, podemos crear un espacio donde los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación asertiva, mejoren la convivencia y aprendan a interactuar de manera respetuosa y colaborativa, independientemente de su contexto socioeconómico.

Bragir Arango (2022) “Actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de 3 y 4 años del CDI San Martín de Valledupar, Cesar” El propósito del estudio fue brindar atención y formación integral a niños de 3 a 4 años en el CDI San Martín, potenciando sus capacidades intelectuales, emocionales y sociales mediante la metodología Montessori. A través de observación, entrevistas y diarios de campo, se concluyó que la propuesta pedagógica, centrada en actividades lúdicas, fue bien aceptada y adecuada para la diversa población infantil. El proyecto destaca la importancia de involucrar a los padres para fortalecer el desarrollo de habilidades en los niños. el estudio nos proporciona un modelo valioso para utilizar las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas que fomenten el desarrollo integral, la comunicación y las relaciones interpersonales. Al aplicar estos principios a nuestro proyecto de juegos recreativos en los

Reunión con los docentes para presentar el proyecto													
Realización de la entrevista													
Selección de los juegos recreativos													
Implementación de los juegos recreativos													
Reflexión de los juegos recreativos													
Evaluación de los juegos recreativos													
Presentación de los resultados													

Rojo falta por hacer 

En proceso 

Verde ya se realizó 

Metodología

Diseño

La metodología utilizada en este diseño es cualitativa, basada en la investigación-acción participativa. Esta metodología se caracteriza por los siguientes aspectos:

- Participación de los actores involucrados: Los participantes de la investigación son los protagonistas del proceso, participando activamente en todas las etapas de la investigación.
- Orientación hacia la acción: La investigación tiene como objetivo generar cambios en la realidad, por lo que los participantes trabajan juntos para identificar los problemas y encontrar soluciones.
- Reflexión crítica: La investigación se basa en una reflexión crítica sobre la realidad, buscando comprender las causas de los problemas y las posibles soluciones.

El diseño de este trabajo de grado tiene una metodología de enfoque cualitativo con un paradigma socio-crítico, con información que se recolecta de observación participativa, diarios de campo, registro fotográfico, videos y entrevistas. (Jean Paul Sartre) desarrolló la teoría de la praxis. Cree que la acción es la base del conocimiento. La investigación socio-crítica, según Sartre, debe ser una acción que promueva la transformación social.

- (Herbert Marcuse) La investigación socio-crítica, debe ayudar a los participantes a liberarse de las estructuras de opresión.

- (Frantz Fanon) La investigación socio-crítica, según Fanon, debe ayudar a los participantes a liberarse del colonialismo y del neocolonialismo.

Es realizar una investigación que tenga un impacto social positivo, contribuyendo a la transformación de la realidad.

Población

La población del estudio está formada por los estudiantes de la Institución Educativa Técnico la Esperanza de la ciudad de Valledupar, Colombia.

Muestra

La muestra está compuesta por estudiantes de los grados octavos con una población de 130 estudiantes de la Institución Educativa Técnico la Esperanza.

Técnicas de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos utilizadas en este diseño son las siguientes:

- Observación participante: El investigador participa de las actividades de los participantes, observando y registrando sus acciones.
- Entrevistas: El investigador entrevista a los participantes para obtener información sobre sus opiniones, creencias y experiencias.
- Discusiones grupales: El investigador organiza grupos de discusión con los participantes para generar un diálogo sobre el problema que se investiga.

Técnicas de análisis de datos

Las técnicas de análisis de datos utilizadas en este diseño son las siguientes:

- **Análisis cualitativo:** El investigador analiza los datos de forma cualitativa, buscando comprender el significado de las acciones y las palabras de los participantes.
- **Reflexión crítica:** El investigador reflexiona críticamente sobre los datos, buscando identificar las causas de los problemas y las posibles soluciones.

El proceso de investigación se divide en las siguientes etapas:

- **Etapla diagnóstica:** Se realiza un diagnóstico de la situación, identificando el problema que se investiga.
- **Etapla de planificación:** Los investigadores planifican la investigación, definiendo los objetivos, la metodología y los instrumentos de recolección de datos.
- **Etapla de ejecución:** Se llevará a cabo la investigación, recolectando y analizando los datos.
- **Etapla de devolución:** los resultados de la investigación a los participantes, para que los utilicen para generar cambios en la realidad.

Potencial de generar un impacto social positivo, contribuyendo a la transformación de la realidad. Esta metodología se basa en la participación de los actores involucrados, la orientación hacia la acción y la reflexión crítica.

Marco Legal

En el manual de convivencia de la Institución Educativa Técnico la Esperanza podemos encontrar como base la Ley 1620 de 2013 “Por la cual se crea El Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”

La Constitución Política de 1991 asigna al ámbito educativo responsabilidades específicas relacionadas con la formación para la paz y la convivencia, promoviendo el respeto por la ley, la diversidad, las diferencias, la democracia y la resolución pacífica de los conflictos.

Perfil del Estudiante según el Manual de Convivencia de la Institución:

El estudiante de la Institución Educativa Técnica La Esperanza se caracteriza por ser:

1. **Comprometido socialmente:** Se integra activamente en la comunidad con una actitud solidaria y sensible al bien común, participando en campañas, programas sociales y comunitarios que contribuyan a la solución de conflictos sociales.
2. **Autónomo:** Reconoce y potencia sus habilidades, enfrenta las situaciones que se le presentan con criterio propio, toma decisiones y asume la responsabilidad de sus actos, en conformidad con las normas de convivencia social.
3. **Competente intelectualmente:** Desarrolla las competencias necesarias para acceder a estudios superiores y, más tarde, integrarse al ámbito laboral.
4. **Con actitud transformadora:** Está dispuesto a enfrentar los retos y cambios del entorno, realizando acciones que favorezcan su crecimiento y desarrollo personal.

Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar:

Esta ruta define los procesos y protocolos que deben seguir las entidades e

instituciones que conforman el sistema nacional de convivencia escolar y formación en derechos humanos, educación para la sexualidad, y prevención y mitigación de la violencia escolar. Estos procedimientos se aplican en todos los casos en que se vea afectada la convivencia escolar y los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes. La ruta busca articular una oferta de servicios ágil, integral y complementaria.

La Ruta de Atención Integral es un proceso que tiene como objetivo garantizar el bienestar y la protección de los estudiantes dentro del contexto escolar, abordando las situaciones de convivencia, violencia y demás situaciones que puedan afectar su desarrollo integral. De acuerdo con el Artículo 29 de la Ley 1620 de 2013, esta ruta debe incluir al menos cuatro componentes fundamentales:

- ✓ **Promoción:** Se enfoca en sensibilizar sobre los derechos de los estudiantes y fomentar una cultura de respeto, inclusión y paz, promoviendo valores como la empatía, tolerancia y cooperación.
- ✓ **Prevención:** Busca identificar tempranamente riesgos o factores que generen conflictos, implementando actividades y programas que prevengan la violencia, el acoso y otros problemas de convivencia, fortaleciendo habilidades socioemocionales.
- ✓ **Atención:** Proporciona una respuesta inmediata ante incidentes que afecten la integridad de los estudiantes, mediante la intervención de profesionales como psicólogos y orientadores para resolver conflictos y ofrecer apoyo emocional.
- ✓ **Seguimiento:** Garantiza la efectividad de las soluciones a largo plazo, evaluando y monitoreando la evolución de los casos, ofreciendo apoyo **continuo para mejorar la convivencia y el desarrollo emocional de los estudiantes.**

Marco Conceptual

Juego Recreativo

La palabra recreación proviene del latín “recreatio, -ōnis” que significa “aquello que refresca o restaura”. Por su parte “recrear” según su definición en la Real Academia Española significa divertir, alegrar o deleitar. Desde su concepción, entonces el término recreación por lo tanto equivale a diversión, deleite, alegría.

Comunicación Asertiva

La comunicación asertiva es un estilo de interacción que consiste en expresar de manera clara, directa y respetuosa tus ideas, opiniones y sentimientos, sin agredir ni menospreciar a los demás. Se fundamenta en el respeto mutuo y busca equilibrar tus necesidades con las de los otros.

Ser asertivo implica comunicar tus deseos y necesidades de manera firme, pero sin caer en la agresividad ni en la pasividad. El objetivo es ser claro y honesto, manteniendo el respeto tanto por ti mismo como por los demás. La comunicación asertiva es esencial en diferentes áreas de la vida, tanto personal como profesional, y constituye un pilar fundamental para resolver conflictos, tomar decisiones y establecer límites saludables.

Desarrollo emocional

Es el proceso por el cual las personas aprenden a identificar, comprender y expresar sus emociones de manera saludable. (American Psychological Association, 2023)

El desarrollo emocional es un proceso continuo que comienza en la infancia y continúa durante toda la vida. Es importante para el bienestar mental y social.

Conflicto en instituciones educativas

Es una situación en la que dos o más personas o grupos tienen intereses, necesidades o metas incompatibles que no pueden resolverse de manera pacífica. (Padilla, 2019)

Los conflictos son una parte natural de la vida. Sin embargo, cuando ocurren en las instituciones educativas, pueden tener un impacto negativo en el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes.

Conflictos sociales

Son aquellos que ocurren entre grupos de personas que pertenecen a diferentes estratos sociales, culturas o ideologías. (Muñoz, 2022)

Los conflictos sociales pueden ser causados por una variedad de factores, como la desigualdad económica, la discriminación o el cambio social.

Valores en las instituciones

Son los principios morales que guían el comportamiento de las personas que forman parte de una institución. (Ayala, 2022)

Los valores son importantes para el funcionamiento de las instituciones ya que ayudan a crear un sentido de comunidad y a promover la cooperación.

- Piaget (1962): El juego es una actividad libre, placentera y no obligatoria que tiene un propósito en sí misma. Piaget propuso que el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. A través del juego, los niños exploran su entorno y aprenden sobre el mundo que les rodea.
- Vygotsky (1978): Consideró el juego como una actividad social que promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Vygotsky creía que el juego es una herramienta poderosa para el aprendizaje. A través del juego, los niños interactúan con sus compañeros y aprenden a cooperar, a resolver problemas y a regular sus emociones.
- Bruner (1976): Destacó el papel del juego en el aprendizaje, ya que permite a los niños explorar su entorno y aprender de sus experiencias, Bruner creía que el juego es una forma natural de aprendizaje. A través del juego, los niños aprenden sobre el mundo que les rodea y desarrollan nuevas habilidades.

Importancia del juego recreativo

El juego recreativo favorece el desarrollo integral, mejorando la condición física, la coordinación y el equilibrio. Además, potencia la autoestima, la confianza y la regulación emocional, mientras fomenta la cooperación, el trabajo en equipo y la creatividad. Es una herramienta clave para fortalecer habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

El juego recreativo en las instituciones educativas

El juego recreativo puede ser una herramienta eficaz para promover el desarrollo integral de los estudiantes en las instituciones educativas.

El juego recreativo como estrategia para la resolución de conflictos

El juego recreativo puede ser una estrategia eficaz para la resolución de conflictos en las instituciones educativas, al brindar a los estudiantes oportunidades para jugar juntos, el juego recreativo puede ayudar a promover el entendimiento, la cooperación y el respeto mutuo, al proporcionar un espacio seguro para la expresión de emociones, el juego recreativo puede ayudar a los estudiantes a resolver conflictos de manera pacífica.

Encuesta

1. Impulsos y violencias

Preguntas 1, 5, 9, 17, 21, 30, 34 y 37

Opciones de respuesta	Frecuencia	%
NO	515	49.52%
SI	525	50.48%
TOTAL	1040	100%

Los resultados mostraron que el 49,52% de los estudiantes pueden mantener el control, mientras que el 50,48% tienen problemas para mantener los impulsos violentos.

2. Discusiones y desacuerdos

Preguntas 2, 6, 10, 14, 18 y 31

Opciones de respuesta	Frecuencia	%
NO	370	47.44%
SI	410	52.56%
TOTAL	780	100%

Los resultados arrojaron que el 47,44% de los estudiantes afirmó que no suele participar en discusiones y desacuerdos. Por otro lado, el 52.56% afirmó que si tendía a incurrir en este tipo de situaciones.

3. Enojo y frustración

Preguntas 3, 7, 22, 29, 32 y 35

Opciones de respuesta	Frecuencia	%
NO	356	45.64%
SI	424	54.36%
TOTAL	780	100%

Se encontró que el 45,64% de los estudiantes afirmó no sentirse habitualmente enojado o frustrado. En cambio, el 54,36% de los estudiantes afirmó haber experimentado efectivamente estos sentimientos.

4. Sentimientos de resentimiento

Preguntas 8, 12, 16, 26, 33, 36 y 39

Opciones de respuesta	Frecuencia	%
NO	293	32.20%
SI	617	67.80%
TOTAL	910	100%

Con los resultados obtenidos se encontró que el 32,30% de los estudiantes no expresan resentimiento. Sin embargo, una mayoría del 67,80% admitió estar efectivamente insatisfecho.

5. Impulsividad y percepción de los demás

Preguntas 4, 19, 20, 23, 28 y 40

Opciones de respuesta	Frecuencia	%
NO	350	44.87%
SI	430	55.13%
TOTAL	780	100%

Los resultados obtenidos muestran que el 44,87% de los estudiantes no mostraron características impulsivas, ni se preocuparon significativamente por las opiniones de los demás. por otro lado, el 55,13% de los estudiantes sí presentaban estas características

Actividad #1

MES DE OCTUBRE

1. Referente Teórico (Párrafos y rondas – tema a tratar infantiles – autor).

Las actividades de hoy están enfocadas en la cooperación, que según Johnson y Johnson (1989), se define como “una forma de trabajo dentro de las diversas modalidades de trabajo en grupo, caracterizada por ser una metodología activa y experiencial dentro de un modelo interaccionista de enseñanza y aprendizaje”. Según estos autores, el papel del profesor no se limita a observar el trabajo de los grupos, sino que debe supervisar de manera activa (sin ser directivo) el proceso de construcción y transformación del conocimiento, así como las interacciones entre los miembros de los diferentes grupos.

2. Objetivos (3 componentes: Motriz, Cognitivo y Socioafectivo)

Coopero con los compañeros para la preparación de la secuencia de movimientos atendiendo las pautas de ejecución establecidas.

3. Fases Inicial (2 juegos muy activos de los mejores – motiva al niño resto de la clase)

TINGO TANGO

Los participantes se sientan en círculo y pasan un objeto de mano en mano rápidamente mientras una persona dice "tingo" de forma continua. En cualquier momento, esa persona puede decir "tango" en lugar de "tingo", lo que detiene el movimiento del objeto.

4. Central (4 juegos no repetidos con sus variantes) mejor clase resultado 5.0

MALENTENDIDO

1. Formación de Equipos:

- El juego se juega con dos personas, que se sientan espalda con espalda.

2. Desarrollo del Juego:

- La persona A tiene un objeto en sus manos, pero no puede decir explícitamente qué es.
- Su tarea es describir el objeto de manera detallada y creativa, sin mencionar su nombre ni características demasiado evidentes.
- La persona B, sin ver el objeto, debe escuchar las descripciones y dibujar lo que cree que es el objeto basado en la información proporcionada.

3. Objetivo del Juego:

- El objetivo es que la persona B logre dibujar el objeto lo más fielmente posible, basándose solo en las descripciones de la persona A.

4. Logros del Juego:

- Impulsar la comunicación creativa y efectiva entre los participantes.

- Fomentar la resolución de problemas mediante la adaptación y la creatividad al comunicarse.
- Reconocer que la comunicación nunca es perfecta, y que se necesita flexibilidad para hacerla efectiva en diversas situaciones.

5. Adaptación para Grupos Más Grandes:

- El juego se puede adaptar para equipos de dos personas dentro de un grupo más grande.
- En este caso, se puede convertir en una competencia, evaluando qué equipo tiene el dibujo más preciso.

PEDAZOS DE CARTAS

Pedazos de cartas consiste en formar grupos de 3 o 4 en al menos 3 equipos.

Cada equipo recibirá un sobre de cartas o tarjetas cortadas y mezcladas.

Luego los equipos tienen un tiempo determinado para negociar e intercambiar con el fin de completar sus cartas.

El equipo con más cartas completas gana.

PASAR POR EL ARO.

1. Formación del Grupo:

- Los estudiantes se dividen en grupos de 8 y se colocan de pie en un círculo, agarrados de las manos.

2. Preparación del Juego:

- Se coloca un aro de gimnasia atravesado entre los brazos de dos participantes del círculo.

3. Desarrollo del Juego:

- A la orden del docente, cada participante debe intentar pasar su cuerpo a través del aro sin soltar las manos en ningún momento.
- El objetivo es que el aro pase por todo el círculo, comenzando por la primera persona hasta que llegue de nuevo a ella misma.
- Los participantes deben colaborar y coordinarse para que cada uno pase el aro sin soltarse de las manos.
- Después de completar una vuelta, el grupo puede repetir la actividad en sentido contrario.

4. Adaptación para Grupos Más Grandes:

- Si el grupo es mayor de 15 participantes, se pueden agregar dos o tres aros en el mismo círculo para hacerlo más desafiante.

SUBIR EL ARO SIN MANO.

1. Formación de Grupos:

- Se forman grupos de tres a cinco personas, quienes deben agarrarse de las manos.

2. Preparación del Juego:

- Cada grupo se coloca en un círculo, con un aro colocado en el suelo en el centro de su formación.

3. Desarrollo del Juego:

- El objetivo es que el grupo levante el aro sin usar las manos, únicamente con la ayuda de sus cuerpos.
- Pueden colocar el aro sobre los hombros, la cintura o cualquier otra parte del cuerpo, pero sin tocarlo con las manos.
- El desafío es llevar el aro hasta encajarlo en un palo o pica sin que se caiga.

EL TELÉFONO ROTO

1. Formación de Equipos:

- Se forman 4 equipos de 7 estudiantes, quienes se colocan en hileras.

2. Desarrollo del Juego:

- A cada equipo se le asigna una frase que el docente les proporciona.
- El primer estudiante de cada hilera susurra la frase al oído del compañero que está a su lado, quien debe transmitirla de la misma manera al siguiente niño.
- El mensaje debe pasar de un estudiante a otro hasta que llegue al último niño de la hilera.

3. Comparación de Mensajes:

- El último estudiante susurra el mensaje recibido al oído del docente.
- El docente revela la frase original que le dijo al primer estudiante y compara con el mensaje recibido por el último niño.
- Se analiza cuán distorsionado o cercano estuvo el mensaje después de haber pasado de uno a otro.

PROPAGANDA

1. Formación de Equipos:

- Se forman 4 o 5 equipos de estudiantes, cada uno listo para participar en una ronda.

2. Desarrollo del Juego:

- En cada ronda, un equipo se coloca frente al resto y debe realizar una mímica de un comercial famoso, sin usar palabras ni sonidos.
- El resto de los equipos deberá adivinar de qué comercial se trata basándose únicamente en la actuación del equipo.

3. Repetición:

- Cada equipo hará su mímica del comercial dos veces para darle oportunidad a más equipos de adivinar correctamente.

4. Puntuación y Ganador:

- El equipo que adivine más comerciales correctamente durante el juego será el ganador.

EL JUEGO DE LOS OJOS VENDADOS

Este juego implica dividir a todos los estudiantes en grupos.

Cada uno de ellos tendrá los ojos vendados y navegará por una pista de obstáculos siguiendo las instrucciones que le dan sus compañeros en voz alta.

El equipo que recoja primero todos los objetos que le pertenecen al grupo gana.

el juego de los ojos vendados funciona porque crea confianza, capacidades de escucha y habilidades de instrucción.

5. Fase final (2 actividades de vuelta a la calma. manualidades, relajación, colorear, plegados, origami)

Ronda

Se identificaba las falencias de los resultados en cada grupo de acuerdo a cada actividad y se buscaban formas de mejorar estrategias que pudiesen dar resultados positivos tanto en los juegos como en la vida diaria.

6. Metodología: Cuál va a ser su método al orientar la clase.

Mando directo, demostrativa, explicativa – demostrativa.

7. Evaluación: Como va a evaluar su sesión clase)

Observación directa, retroalimentación al finalizar la clase.

8. Recursos: Locativos, materiales, humanos. (niños 4° - profesor titular)

Objetos varios, conos, estudiantes de octavo, conos, platillos, silbato.

9. Bibliografía - web grafía (enlaces)

<https://www.userlike.com/es/blog/juegos-de-comunicacion>

<https://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html>

Actividad # 2

MES DE NOVIEMBRE

1. Referente Teórico (Párrafos y rondas – tema a tratar infantiles – autor).

Las actividades del día de hoy se centran en la comunicación, queriendo incentivar a cada uno de los estudiantes a el mejor manejo de sus formas de comunicarse.

La Comunicación. Salus, 20(3), 5-6. Recuperado en 15 de noviembre de 2024, mencionan que “Los seres humanos vivimos en el lenguaje como peces en el agua, muchas veces pasa en transparencia y no somos conscientes de él. A través de la palabra pensamos, nos comunicamos, reflexionamos, nos expresamos, opinamos. Es a través de las conversaciones que nos relacionamos con el otro, constituimos equipos, organizaciones, sociedades, proyectos. Según sea nuestra calidad de conversación con alguien es la calidad de relación que tenemos con esa persona (y viceversa). Es a través de conversaciones que coordinamos acciones (comunicación significa, también, acción en común). Aprender a comunicarnos, a escuchar al otro, a diseñar conversaciones es una competencia cada vez más necesaria, tanto a nivel personal como profesional y empresarial.”

2. Objetivos (3 componentes: Motriz, Cognitivo y Socioafectivo)

Coopero con los compañeros para la preparación de la secuencia de movimientos atendiendo las pautas de ejecución establecidas.

3. Fases Inicial (2 juegos muy activos de los mejores – motiva al niño resto de la clase)

Cambia tu camiseta: el juego consiste en entregar a cada equipo una camisa grande, que deberán colocarla y quitársela para posteriormente entregarla al siguiente compañero hasta pasar todos.

El equipo que pase todos los integrantes primero gana.

Variante: se hace el ejercicio teniendo que pasar obstáculos después de colocarse el suéter y llevarlo al siguiente compañero.

4. Central (4 juegos no repetidos con sus variantes) mejor clase resultado 5.0

JUEGO EL TESORO DE ELIZABETH

1. Objetivo del Juego:

- Romper los grupos habituales dentro de la clase.
- Fomentar el espíritu de equipo.
- Promover la colaboración entre compañeros y compañeras.
- Identificar errores y aprender a pedir disculpas.

1. Reglas del Juego:

- Cada grupo recibirá una lista de tareas a completar.
- Todas las actividades deben realizarse dentro del tiempo asignado.
- Mantener el orden y el respeto durante la ejecución de las tareas.

2. Materiales Necesarios:

- Imperdibles
- Botones
- Pinturas
- Otros objetos relacionados con las actividades propuestas.

3. Desarrollo del Juego:

- Formar equipos con participantes al azar para evitar los grupos habituales.
- Asignar a cada equipo una lista de tareas que deberán completar.
- Establecer un tiempo límite para realizar las actividades.
- Supervisar el trabajo en equipo, fomentando la colaboración y el respeto mutuo.
- Al finalizar, realizar una reflexión conjunta para identificar aprendizajes, reconocer errores y practicar pedir disculpas cuando sea necesario.

EL FACILITADOR

1. Formación de Equipos:

- Organizar dos grupos con 12 integrantes cada uno.

2. Dinámica del Juego:

- Cada grupo debe buscar y recopilar los elementos indicados en la lista de tareas en el menor tiempo posible.

3. Logros Esperados:

- Trabajar de manera organizada y eficiente.
- Fomentar la colaboración y el trabajo grupal entre todos los integrantes.
- Desarrollar sincronización y gestión del tiempo para completar las tareas asignadas.

JUEGO CAMPO MINADO

1. Preparación:

- Reúne a todo el equipo en un espacio amplio y abierto.
- Divide al grupo en subgrupos.
- Diseña una carrera de obstáculos adecuada al espacio disponible.

2. Inicio del Juego:

- Cada subgrupo elige a un líder.
- El resto de los participantes se vendará los ojos.

3. Desorientación y Dirección:

- Gira a los miembros con los ojos vendados en círculos para desorientarlos.

- El líder debe guiarlos a través de la carrera de obstáculos usando solo cinco comandos:

- ◆ **Izquierda**

- ◆ **Derecha**

- ◆ **Adelante**

- ◆ **Atrás**

- ◆ **Alto**

4. Rotación de Roles:

- El juego se puede repetir varias veces, cambiando de líder en cada ronda para fomentar la práctica de diferentes roles de liderazgo.

5. Objetivos del Juego:

- Fomentar la confianza entre los miembros del equipo.
- Aprender a escuchar y seguir instrucciones claras.
- Estimular el trabajo colaborativo y la comunicación efectiva dentro del equipo.

JUEGO EL AJO

1. Elección del Agricultor:

- Se selecciona a un estudiante voluntario para que desempeñe el papel de "Agricultor".

2. Formación del Ajo:

- El resto de los estudiantes representan el "Ajo".
- Los estudiantes que forman el ajo deben agruparse de manera concéntrica, creando las "capas" del ajo.

3. Desarrollo del Juego:

- El Agricultor intenta separar a los miembros del grupo para "pelar" el ajo.
- Si un estudiante del ajo es separado del grupo, automáticamente se convierte en el nuevo agricultor y debe intentar separar a los demás.

4. Logros del Juego:

- Romper el hielo y crear un ambiente óptimo de trabajo en el aula.
- Aprender a escuchar y valorar las opiniones de los compañeros.
- Reflexionar sobre las emociones y sensaciones experimentadas durante el juego.

5. Objetivos del Juego:

- Fomentar la conexión entre los miembros del grupo.
- Crear un ambiente positivo de camaradería y colaboración.
- Brindar confianza y fortalecer los lazos entre los participantes.

5. Fase final (2 actividades de vuelta a la calma. manualidades, relajación, colorear, plegados, origami)

EL JUEGO DE LOS CANGREJOS

1. División de Equipos:

- Divide a los niños en dos equipos.
- Cada ronda será jugada por dos niños, uno de cada equipo.

2. Preparación:

- Coloca varios conos en el centro de un salón amplio, asegurándote de que los niños tengan espacio para moverse.
- Los niños deben colocarse en posición de "cangrejos" (boca arriba, caminando solo con manos y pies).

- Si los niños son más grandes, se les puede pedir que caminen hacia atrás, como los cangrejos.

3. Desarrollo del Juego:

- A la cuenta de tres, los niños deben salir de la línea de partida y dirigirse al centro del salón donde están los conos.
- Deben tomar una almohada con las manos y colocarla sobre su barriga.
- Luego, deben regresar a la línea de partida caminando en posición de cangrejo.
- Si la almohada se cae durante el recorrido, no cuenta como trofeo.
- No está permitido que los niños se ataquen o intenten quitarse las almohadas entre sí.

4. Reglas de Puntuación:

- Gana el equipo que recoja más almohadas sin que se presenten actitudes agresivas durante el juego.

5. Objetivo del Juego:

- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo, mientras se evita la agresividad y se promueve una actitud positiva y respetuosa.

6. Metodología: Cuál va a ser su método al orientar la clase.

Mando directo, demostrativa, explicativa – demostrativa

7. Evaluación: Como va a evaluar su sesión clase)

Observación directa, retroalimentación al finalizar la clase,

8. Recursos: Locativos, materiales, humanos. (niños 4° - profesor titular)

Trabalenguas, sopas de letras, conos, estudiantes, profesores de proyecto, silbato,

9. Bibliografía - web grafía (enlaces)

<https://www.userlike.com/es/blog/juegos-de-comunicacion>

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-71382016000300002&lng=es&tlng=es.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-71382016000300002&lng=es&tlng=es)

[https://www.euroinnova.com/blog/juegos-para-la-memoria-y-](https://www.euroinnova.com/blog/juegos-para-la-memoria-y-concentracion#:~:text=momento%20y%20lugar.-)

[concentracion#:~:text=momento%20y%20lugar.-](https://www.euroinnova.com/blog/juegos-para-la-memoria-y-concentracion#:~:text=momento%20y%20lugar.-)

[.Sopas%20de%20letras,m%C3%A1s%20complejas%20destinadas%20a%20adultos.](https://www.euroinnova.com/blog/juegos-para-la-memoria-y-concentracion#:~:text=momento%20y%20lugar.-)

Discusión

Los juegos recreativos son una herramienta eficaz para promover una comunicación segura entre los estudiantes porque proporcionan un entorno dinámico en el que necesitan expresar ideas, negociar y trabajar en equipo. Las observaciones de los alumnos de octavo grado indican que, en general, son capaces de comunicarse de forma clara, respetuosa y proactiva, lo que facilita la resolución de conflictos y el logro de objetivos compartidos.

Sin embargo, también vemos casos en los que los estudiantes usan un lenguaje inapropiado o participan en formas de comunicación no constructivas. En estas situaciones, la intervención es necesaria para guiar a los participantes hacia un lenguaje más apropiado e

interacciones respetuosas. Estas intervenciones resaltan la importancia de enseñar y reforzar continuamente las habilidades de asertividad durante las actividades de ocio.

Los juegos recreativos no sólo te permiten practicar la asertividad, sino que también resaltan áreas de mejora en las interacciones del equipo. A través de estos espacios, los estudiantes aprenden a defender sus opiniones sin agresiones, escuchar activamente a sus compañeros y responder con respeto incluso en situaciones controvertidas. Con una mediación adecuada, estos escenarios pueden convertirse en valiosas oportunidades para una comunicación segura y relaciones fortalecidas. Además, los estudiantes desarrollan habilidades de comunicación y resolución de conflictos que pueden ser útiles más allá del entorno escolar y en una variedad de entornos sociales y familiares. Estas habilidades no sólo mejoran la convivencia en la escuela, sino que también ayudan a construir relaciones más sanas y respetuosas fuera del entorno educativo, promoviendo la comprensión y la cooperación en el hogar y en la comunidad.

Conclusión

El proyecto “Juego Recreativo: Una alternativa para fomentar la comunicación asertiva”. implementado en el octavo grado de la institución educativa Técnico La Esperanza ha demostrado ser una estrategia efectiva para promover valores como el respeto, la cooperación y la empatía entre los estudiantes. A través de actividades recreativas, los adolescentes pueden comunicarse y apoyarse unos a otros, utilizar un lenguaje seguro que ayude a resolver conflictos y fortalecer las habilidades de comunicación.

Los resultados muestran que los métodos recreativos no sólo promueven la convivencia armoniosa sino que también refuerzan la importancia de la comunicación respetuosa en el ambiente escolar. Este tipo de iniciativas son herramientas valiosas para

promover el desarrollo social y emocional de los estudiantes y consolidar un entorno educativo más inclusivo y positivo. Además, el programa logró sus objetivos al mejorar las habilidades de comunicación y resolución de conflictos, con potencial más allá del aula. Los alumnos aprenden a utilizar estas habilidades en su vida diaria, lo que les permite interactuar respetuosamente no sólo en la escuela sino también en otros entornos sociales y familiares, promoviendo una comunicación segura y constructiva en un entorno más amplio.

Recomendaciones

Es importante incorporar el juego recreativo como estrategia didáctica en todas las áreas del currículo del Instituto Técnico La Esperanza, más allá de su uso exclusivo en las clases de educación física. Estas actividades se pueden adaptar a los objetivos de cada materia, permitiendo un aprendizaje más dinámico y fortaleciendo al mismo tiempo las habilidades sociales y comunicativas de los estudiantes.

El juego recreativo proporciona un espacio seguro y divertido donde los jóvenes pueden desarrollar habilidades de comunicación basadas en el respeto, la empatía y la tolerancia. Estas dinámicas permiten a los estudiantes interactuar de manera efectiva, resolver conflictos pacíficamente y mejorar la convivencia armoniosa dentro del aula.

Para implementar esta estrategia, se recomienda capacitar a los docentes en el diseño y ejecución de actividades recreativas orientadas a mejorar la comunicación y las relaciones interpersonales. Esto podría incluir talleres, asesoramiento o la creación de guías prácticas que proporcionen herramientas para adaptar el ****juego recreativo**** a diferentes áreas del conocimiento.

Es importante desarrollar un plan interdisciplinario para incluir el juego recreativo como actividades regulares en el currículo. Esto se puede lograr a través de proyectos colaborativos entre profesores de diferentes materias, donde las actividades recreativas sean un medio para potenciar el aprendizaje académico y las habilidades sociales de los estudiantes.

De esta manera, los juegos recreativos se consolidarán como una herramienta transversal que no sólo enriquece el proceso educativo, sino que también contribuye a la formación integral de los estudiantes, preparándolos para interactuar de manera respetuosa y efectiva en diversos contextos.

Se recomienda realizar un seguimiento a largo plazo para corroborar la mejora continua de los procesos socioemocionales en los estudiantes. Este seguimiento permitirá evaluar el impacto sostenido de las actividades recreativas en el desarrollo de habilidades comunicativas, la resolución de conflictos y la convivencia armoniosa. Además, se sugiere la implementación de evaluaciones periódicas que involucren tanto a estudiantes como a docentes, a fin de ajustar las estrategias y asegurar que los objetivos del proyecto sigan alineados con las necesidades emocionales y sociales de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Bibliografía

- Guterman, T. (s. f.). Los juegos recreativos en las clases de Educación Física: una mirada integradora. efdeportes.com. <https://www.efdeportes.com/efd198/los-juegos-recreativos-en-educacion-fisica.htm>.
- Mamanchura, S. C., & Mamanchura, S. C. (2024, 19 diciembre). La Importancia del Juego en el Desarrollo Integral de los Niños Pequeños. Polimatía TemisEdu. https://polimatia.temisedu.com/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollointegral-de-losninos-pequenos/?utm_sourc
- Aletti Tassara, M. V. (2020). El uso de los juegos interactivos como estrategia didáctica para la promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de primaria de una institución educativa de carácter oficial de la ciudad de Valledupar. Repositorio Institucional Universidad del Norte. <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/9403/467298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias Ortiz, L. (2022). *Jugando, aprendo valores para la sana convivencia de los estudiantes del grado tercero del centro Educativo el Guayabal*. Repositorio Institucional Universidad de Pamplona. Recuperado 15 de noviembre de 2023, de http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/4441/1/Arias_2021_TG.pdf
- Bragir Arango, K. J. (2022). *Actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de 3 y 4 años del CDI San Martín de Valledupar, Cesar*. Repositorio Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Recuperado 15 de noviembre de 2023, de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/53336/kjarangop.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bustamante, A. R., & Hernández, L. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa “Marceliano Polo”, en tiempos de Covid-19*. Repositorio Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38355/2021arnidisbustamante.pdf?sequence=6&isallowed=y>
- Daza Sierra, J. (2019). *El deporte para fortalecer valores en menores del barrio Populandia de Valledupar*. Repositorio Institucional Areandina. Recuperado 15 de noviembre de 2023, de <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/4433/Proyecto%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos 1 Encuesta de Bussy y Perry

Pregunta 1: ¿De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	47	36%
2	Bastante falso	16	12%
3	Ni verdadero ni falso	30	23%
4	Bastante verdadero	22	17%
5	Completamente verdadero	15	12%
Total		130	100%



Pregunta 2: ¿Cuándo no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos?

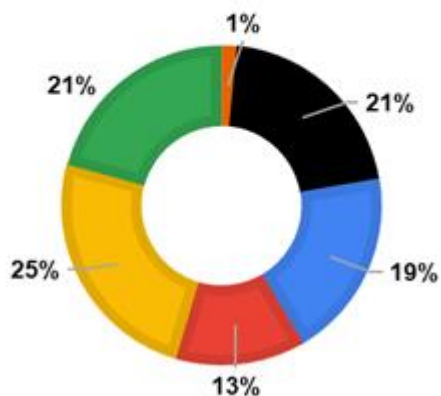
#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	1	1%
1	Completamente falso	33	25%
2	Bastante falso	24	19%
3	Ni verdadero ni falso	33	25%
4	Bastante verdadero	35	27%
5	Completamente verdadero	4	3%
Total		130	100%



Pregunta 3: ¿Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	2	1%
1	Completamente falso	27	21%
2	Bastante falso	25	19%
3	Ni verdadero ni falso	17	13%
4	Bastante verdadero	32	25%
5	Completamente verdadero	27	21%
Total		130	100%

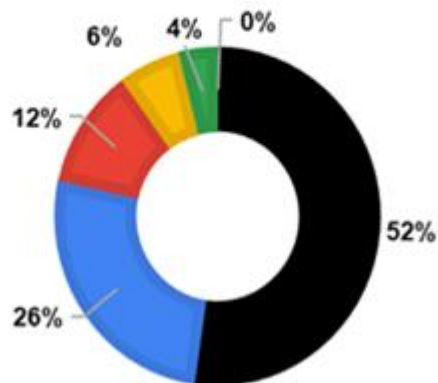
■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero



Pregunta 4: ¿A veces soy bastante envidioso?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	68	52%
2	Bastante falso	34	26%
3	Ni verdadero ni falso	15	12%
4	Bastante verdadero	8	6%
5	Completamente verdadero	5	4%
Total		130	100%

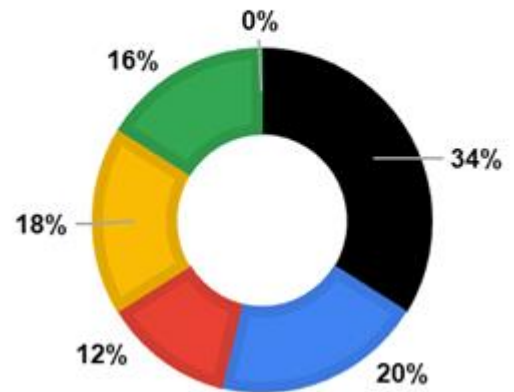
■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero



Pregunta 5: ¿Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	44	34%
2	Bastante falso	26	20%
3	Ni verdadero ni falso	16	12%
4	Bastante verdadero	23	18%
5	Completamente verdadero	21	16%
Total		130	100%

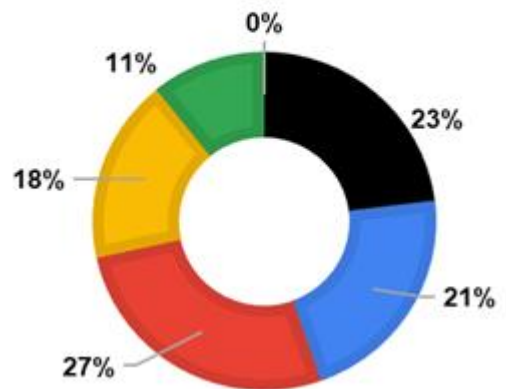
■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero



Pregunta 6: ¿A menudo no estoy de acuerdo con la gente?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	30	23%
2	Bastante falso	28	21%
3	Ni verdadero ni falso	35	27%
4	Bastante verdadero	23	18%
5	Completamente verdadero	14	11%
Total		130	100%

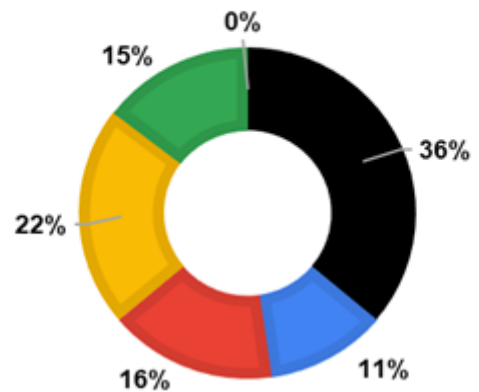
■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero



Pregunta 7: ¿Cuándo estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	47	36%
2	Bastante falso	15	11%
3	Ni verdadero ni falso	21	16%
4	Bastante verdadero	28	22%
5	Completamente verdadero	19	15%
Total		130	100%

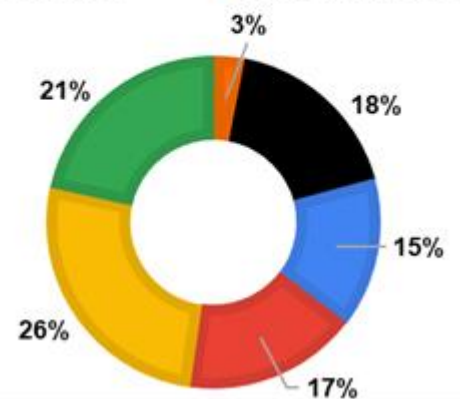
■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero



Pregunta 8: ¿En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	4	3%
1	Completamente falso	23	18%
2	Bastante falso	19	15%
3	Ni verdadero ni falso	22	17%
4	Bastante verdadero	34	26%
5	Completamente verdadero	28	21%
Total		130	100%

■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero



Pregunta 9: ¿Si alguien me golpea, le responde golpeándolo también?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	6	5%
1	Completamente falso	23	18%
2	Bastante falso	20	15%
3	Ni verdadero ni falso	20	15%
4	Bastante verdadero	30	23%
5	Completamente verdadero	31	24%
Total		130	100%



Pregunta 10: ¿Cuándo la gente me molesta, discuto con ellos?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	24	18%
2	Bastante falso	21	16%
3	Ni verdadero ni falso	32	25%
4	Bastante verdadero	27	21%
5	Completamente verdadero	21	16%
Total		130	100%



Pregunta 11: ¿Algunas veces me siento como un barril de pólvora a punto de estallar?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	40	31%
2	Bastante falso	24	18%
3	Ni verdadero ni falso	12	9%
4	Bastante verdadero	23	18%
5	Completamente verdadero	26	20%
Total		130	100%



Pregunta 12: ¿Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	7	5%
1	Completamente falso	27	21%
2	Bastante falso	17	13%
3	Ni verdadero ni falso	30	23%
4	Bastante verdadero	26	20%
5	Completamente verdadero	23	18%
Total		130	100%





Pregunta 13: ¿Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	56	43%
2	Bastante falso	18	14%
3	Ni verdadero ni falso	25	19%
4	Bastante verdadero	17	13%
5	Completamente verdadero	9	7%
Total		130	100%

Pregunta 14: ¿Cuándo la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos?



#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	4	3%
1	Completamente falso	30	23%
2	Bastante falso	25	19%
3	Ni verdadero ni falso	24	19%
4	Bastante verdadero	25	19%
5	Completamente verdadero	22	17%
Total		130	100%

Pregunta 15: ¿Soy una persona apacible?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	24	18%
2	Bastante falso	10	8%
3	Ni verdadero ni falso	34	26%
4	Bastante verdadero	27	21%
5	Completamente verdadero	30	23%
Total		130	100%



Pregunta 16: ¿Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	13	10%
2	Bastante falso	9	7%
3	Ni verdadero ni falso	35	27%
4	Bastante verdadero	42	32%
5	Completamente verdadero	26	20%
Total		130	100%



Pregunta 17: ¿Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	3	2%
1	Completamente falso	24	19%
2	Bastante falso	20	15%
3	Ni verdadero ni falso	21	16%
4	Bastante verdadero	37	29%
5	Completamente verdadero	25	19%
Total		130	100%



Pregunta 18: ¿Mis amigos dicen que discuto mucho?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	4	3%
1	Completamente falso	43	33%
2	Bastante falso	24	19%
3	Ni verdadero ni falso	26	20%
4	Bastante verdadero	21	16%
5	Completamente verdadero	12	9%
Total		130	100%



Pregunta 19: ¿Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	3	2%
1	Completamente falso	47	36%
2	Bastante falso	23	18%
3	Ni verdadero ni falso	25	19%
4	Bastante verdadero	19	15%
5	Completamente verdadero	13	10%
Total		130	100%



Pregunta 20: ¿Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	3	2%
1	Completamente falso	21	16%
2	Bastante falso	9	7%
3	Ni verdadero ni falso	28	22%
4	Bastante verdadero	33	25%
5	Completamente verdadero	36	28%
Total		130	100%



Pregunta 21: ¿Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	35	27%
2	Bastante falso	23	18%
3	Ni verdadero ni falso	25	19%
4	Bastante verdadero	23	18%
5	Completamente verdadero	19	14%
Total		130	100%



Pregunta 22 ¿Algunas veces pierdo los estribos sin razón?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	38	29%
2	Bastante falso	19	15%
3	Ni verdadero ni falso	29	22%
4	Bastante verdadero	22	17%
5	Completamente verdadero	17	13%
Total		130	100%



Pregunta 23: ¿Desconfío de desconocidos demasiado amigables?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	6	5%
1	Completamente falso	26	20%
2	Bastante falso	15	12%
3	Ni verdadero ni falso	17	13%
4	Bastante verdadero	37	28%
5	Completamente verdadero	29	22%
Total		130	100%



Pregunta 24: ¿No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	7	6%
1	Completamente falso	32	25%
2	Bastante falso	21	16%
3	Ni verdadero ni falso	29	22%
4	Bastante verdadero	25	19%
5	Completamente verdadero	16	12%
Total		130	100%



Pregunta 25: ¿Tengo dificultades para controlar mi genio?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	8	6%
1	Completamente falso	24	18%
2	Bastante falso	28	22%
3	Ni verdadero ni falso	26	20%
4	Bastante verdadero	26	20%
5	Completamente verdadero	18	14%
Total		130	100%



Pregunta 26: ¿Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	8	6%
1	Completamente falso	16	12%
2	Bastante falso	15	11%
3	Ni verdadero ni falso	18	14%
4	Bastante verdadero	28	22%
5	Completamente verdadero	45	35%
Total		130	100%



Pregunta 27: ¿He amenazado a gente que conozco?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	7	5%
1	Completamente falso	40	31%
2	Bastante falso	26	20%
3	Ni verdadero ni falso	24	18%
4	Bastante verdadero	19	15%
5	Completamente verdadero	14	11%
Total		130	100%



Pregunta 28: ¿Cuándo la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	7	5%
1	Completamente falso	15	12%
2	Bastante falso	16	12%
3	Ni verdadero ni falso	25	19%
4	Bastante verdadero	40	31%
5	Completamente verdadero	27	21%
Total		130	100%



Pregunta 29: ¿He llegado a estar tan furioso que he roto cosas?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	4	3%
1	Completamente falso	35	27%
2	Bastante falso	19	14%
3	Ni verdadero ni falso	22	17%
4	Bastante verdadero	27	21%
5	Completamente verdadero	23	18%
Total		130	100%



Pregunta 30: ¿En ocasiones no puedo controlar las ganas de golpear a alguien?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	5	4%
1	Completamente falso	44	34%
2	Bastante falso	26	20%
3	Ni verdadero ni falso	17	13%
4	Bastante verdadero	22	17%
5	Completamente verdadero	16	12%
Total		130	100%



Pregunta 31: ¿A menudo discuto con los demás?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	6	5%
1	Completamente falso	44	34%
2	Bastante falso	24	18%
3	Ni verdadero ni falso	25	19%
4	Bastante verdadero	19	15%
5	Completamente verdadero	12	9%
Total		130	100%



Pregunta 32: ¿Cuándo estoy frustrado, muestro el enfado que tengo?

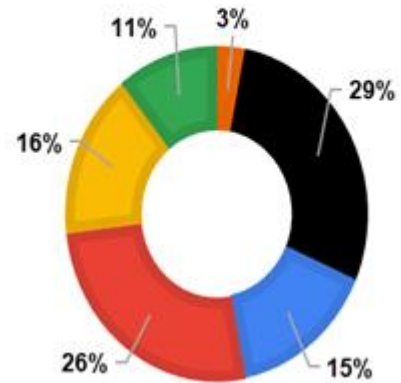
#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	4	3%
1	Completamente falso	29	22%
2	Bastante falso	29	22%
3	Ni verdadero ni falso	27	21%
4	Bastante verdadero	24	19%
5	Completamente verdadero	17	13%
Total		130	100%



Pregunta 33: ¿Me pregunto por qué algunas veces me siento tan hostil con lo que me rodea?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	4	3%
1	Completamente falso	37	29%
2	Bastante falso	20	15%
3	Ni verdadero ni falso	34	26%
4	Bastante verdadero	21	16%
5	Completamente verdadero	14	11%
Total		130	100%

■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero

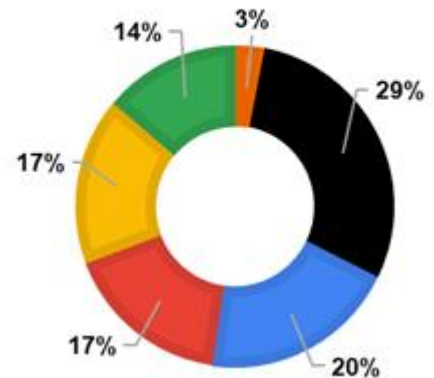


Pregunta 34: ¿Hay gente que me molesta tanto que llegamos a pegarnos?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	4	3%
1	Completamente falso	38	29%
2	Bastante falso	26	20%
3	Ni verdadero ni falso	22	17%
4	Bastante verdadero	22	17%
5	Completamente verdadero	18	14%

Total		130	100%
-------	--	-----	------

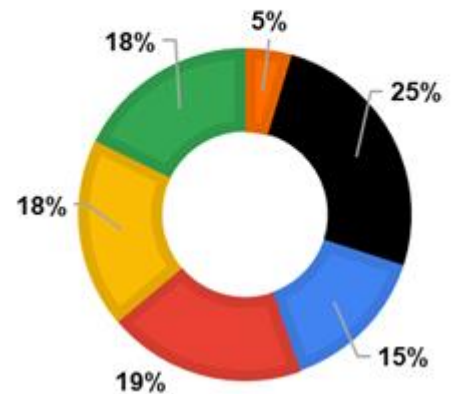
- No respondió
- Bastante falso
- Bastante verdadero
- Completamente falso
- Ni verdadero ni falso
- Completamente verdadero



Pregunta 35: ¿Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	6	5%
1	Completamente falso	33	25%
2	Bastante falso	19	15%
3	Ni verdadero ni falso	25	19%
4	Bastante verdadero	24	18%
5	Completamente verdadero	23	18%
Total		130	100%

- No respondió
- Bastante falso
- Bastante verdadero
- Completamente falso
- Ni verdadero ni falso
- Completamente verdadero

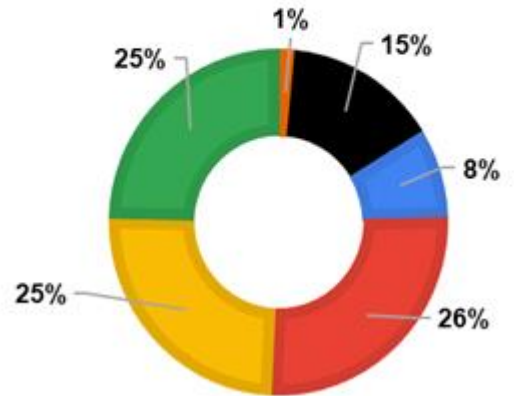


Pregunta 36: ¿Sé que mis "amigos" hablan de mí a mis espaldas?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	2	1%
1	Completamente falso	19	15%
2	Bastante falso	11	8%
3	Ni verdadero ni falso	34	26%
4	Bastante verdadero	32	25%

5	Completamente verdadero	32	25%
Total		130	100%

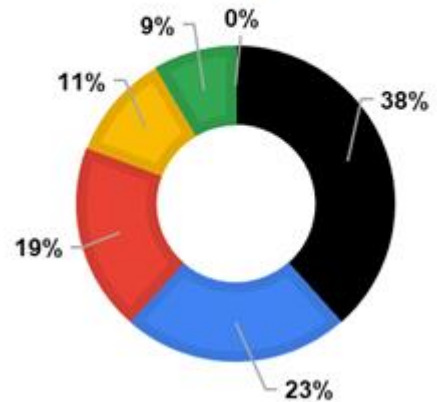
- No respondió
- Bastante falso
- Bastante verdadero
- Completamente falso
- Ni verdadero ni falso
- Completamente verdadero



Pregunta 37: ¿He amenazado físicamente a otras personas?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	50	38%
2	Bastante falso	30	23%
3	Ni verdadero ni falso	25	19%
4	Bastante verdadero	14	11%
5	Completamente verdadero	11	9%
Total		130	100%

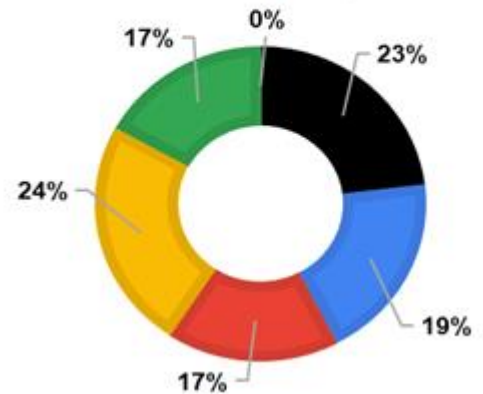
- No respondió
- Bastante falso
- Bastante verdadero
- Completamente falso
- Ni verdadero ni falso
- Completamente verdadero



Pregunta 38: ¿Soy una persona que no suele enfadarse mucho?

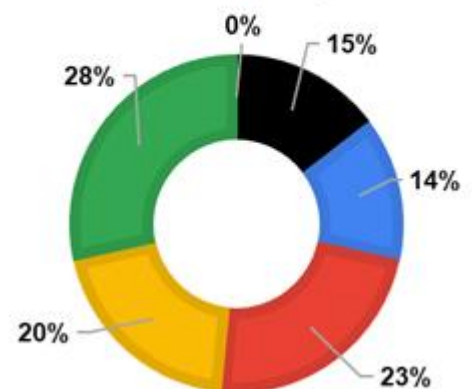
#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	30	23%
2	Bastante falso	25	19%
3	Ni verdadero ni falso	22	17%
4	Bastante verdadero	31	24%

5	Completamente verdadero	22	17%
Total		130	100%



Pregunta 39: ¿Algunas veces siento que la gente me critica a mis espaldas?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	19	15%
2	Bastante falso	18	14%
3	Ni verdadero ni falso	30	23%
4	Bastante verdadero	26	20%
5	Completamente verdadero	37	28%
Total		130	100%

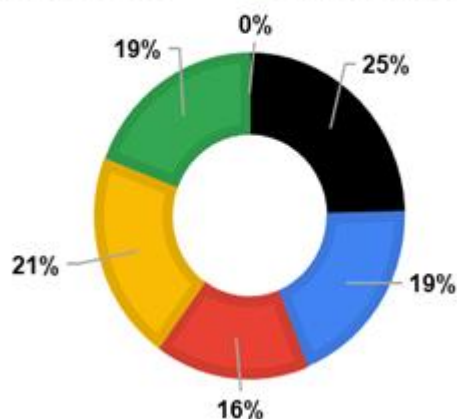


Pregunta 40: ¿Algunos de mis amigos piensan que me enfado fácilmente?

#	Opciones de respuesta	Frecuencia	%
0	No respondió	0	0%
1	Completamente falso	32	25%
2	Bastante falso	25	19%

3	Ni verdadero ni falso	21	16%
4	Bastante verdadero	27	21%
5	Completamente verdadero	25	19%
Total		130	100%

■ No respondió ■ Completamente falso
■ Bastante falso ■ Ni verdadero ni falso
■ Bastante verdadero ■ Completamente verdadero



Anexos 2 Consentimiento de los padres

Carta de Consentimiento Informado para Padres de Familia del Grado 8

Universidad Popular del Cesar

Institución Educativa Técnico la Esperanza

Fecha: 17 de abril de 2024

Señor/Señora Padre/Madre de Familia:

Por medio de la presente, solicitamos su consentimiento informado para que su hijo/a, del grado 8, participe en actividades de fortalecimiento de convivencia escolar, donde se procura estimular la sana convivencia y la buena comunicación entre alumnos, estas actividades llevan como título " juegos recreativos: una alternativa para fomentar la comunicación asertiva en los grados octavos la institución educativa técnico la esperanza"

Las actividades de este proyecto se llevaran a cabo dentro de la institución educativa.

Los objetivos de estas actividades son:

- diseñar un conjunto de actividades recreativas enfocadas en la interacción y comunicación positiva, adaptadas al contexto y necesidades de los estudiantes de octavo grado.
- 2. Aplicar las actividades recreativas en el entorno escolar, observando las dinámicas grupales y los tipos de interacciones que surgen durante las sesiones.
- 3. Evaluar los cambios en las interacciones verbales de los estudiantes después de la implementación de los juegos recreativos, explorando patrones de comportamiento y la percepción de los estudiantes sobre el uso de estas actividades.

Consentimiento informado:

Al firmar este documento, usted declara que ha sido informado/a sobre las actividades a desarrollar y los objetivos y Usted acepta que su hijo/a participe en estas actividades de manera voluntaria, con fines meramente educativos y de convivencia.

Derecho a negarse a participar:

Usted tiene derecho a negarse a que su hijo/a participe en estas actividades. Si decide negarse, su hijo/a no será perjudicado/a de ninguna manera.

Derecho a solicitar más información:

Si tiene alguna pregunta o inquietud sobre estas actividades, no dude en contactarnos.

GRADO: OCTAVO		GRUPO: 01	PERIODO: _____	AÑO: 2024
APELLIDOS	NOMBRES	Firma del padre/madre de familia:		
AGUILAR PAEZ	JULIAN CAMILO	Angeles Paez		
ALVAREZ FELIZZOLA	DANA CAROLINA	Ricardo Alvarez		
ALVAREZ ROMERO	SANTIAGO JOSE	Natalia Romero		
ARAQUE CASTILLO	DAYLIS MICHELL	Alcides Araque		
AREVALO DIAZ	YOSELIN JULIETH	Maria Diaz		
AYALA GUTIERREZ	SARAY SOFIA	Sebastian Gutierrez		
CANTELO ALVAREZ	MILDRETH PAOLA	Sara Alvarez		
CARRILLO RODRIGUEZ	SANTIAGO	Luz Rodriguez		
CASTRO QUINTANA	TALIANA LUCIA	Paul Castro		
DIAZ VILLANUEVA	MARIA CRISTINA	Rosalia Villanueva		
ESCOBAR MARTINEZ	KENDRY DAYANA	Carlos Escobar		
FELIZZOLA AREVALO	CAMILO ANDRES	Magaly S Arevalo		
FERNANDEZ TORRES	ELVER JESUS	Jose Fernandez		
GUERRERO BRITO	ISABEL SOFIA	Pedro Guerrero		
JIMENEZ TRESPALACIO	MILENA ISABEL	Ana Trespalacio		
LOPEZ PEREZ	JERONIMO	Pedro Lopez		
MACHADO GONZALEZ	DAVIANNI VALENTINA	Isabel Gonzalez		




MAESTRE LINAY	CARLOS JOSE	Carlos Jose
MARTINEZ TARRA	LINDA CRISTAL	Linda Cristal
NEJO PILLARES	SAYCHA DANTH	Saycha Dant
MENDOZA REYES	LINA SANDRITH	Lina Paola Reyes P
MONTENEGRO SARABA	ALEX SANTIAGO	Alexandros Montenegro
MORA MENDUAL	LOYDI HADWAY	Maria Conita Mendual
MORENO MARTINEZ	YESSIRAR DAVID	Yessirar D
OSPINO ORCIZO	MANUEL DAVID	Manuel David
PAJILLA MARTINEZ	ANGEL DAVID	Angel Pajillas
PERALTA PEREZ	MARIA CAMILA	Camila Peralta
PIREZ PUERTA	ANDREA VALENTINA	Maria Pirez P
PORTELA ORATE	AYELIN SORIA	Mirreides Portela
QUINTANA MEJIA	ANDRES CARLO	Andres Mejia P
QUINTERO GONZALEZ	CRISTIAN CARLO	Josefina Quintero
SARMENTO GOMEZ	GLEYRA ANA	Padre Sarmento
SEADA PALMERA	JULIETA VALENTINA DE LOS ANGELES	Julietta Palmira
TERAN ORCIZO	DANIEL ELLIS	Sofia M. Teran
UMEDAS CEPHANTES	CRISTINA ISABEL	Isabel Cephantes
URDUEZ BARRIOS	ISAAC	Isaac Urduez

GRUPO: OCTAVO GRUPO: DE PERIODO: AÑO: 2024

APELLIDOS	NOMBRES	Firma del padre/madre de familia:
ARIZA PALMERA	MANUEL DAVID	Carlos A. Ariza P
ARRIETA ORTEGA	MALLETH CAROLINA	Malleth Arrieta
BALLESTAS PEREZ	HEARY SHARCK	Maria Heary Perez P
BIZINAL BACILLIO	VALERIA	Muchada Bizinal
BLANCO CARRILLO	ANTHONY	Carolina Blanco
CAMACHO CARAMALLO	DANNA MISHEL	Carolina Camacho
CAMPO PACHECO	ELIANA SOFIA	Isaac Pachecho




CARMONA CAMPO	EIVER CALES	Jerónimo Carmona
CARRERO PERDOMO	ROSSELY ALEXANDRA	Maria Perdomo
DAZA TORRADO	DIAR LUIS	Juliana Torrado
DE LA ROZ MARTINEZ	ANDRES VICENTE	Maria Conita Roz
ESCOMAR ARIAS	MANUEL JOSE	Diana Arias
ESQUIVEL ACLAHA	ORIO DANIEL	Soldado Esquivel
ZARRAGOZ REBACA	FENY MISHEL	Jose Rebaca
IBARRA ROMERO	SANDI	Francisco Garcia
GUTIERREZ MONTERO	FAVER DAVID	Isela Montero
HURTADO SANCHEZ	JANDRITH GIOVANNA	Genifer Sanchez
JARABA RUIZ	CAROL YULETH	Jose Maria Jaraba
JIMENEZ PIREZ	ELIBETH PIEL	Genifer Jimenez
JIMENEZ TORRES	ISAAC WIRTH	Diana Torres
JIMENEZ HERNANDEZ	JACIL GABRIEL	Jacil Hernandez
JIMENEZ CAMPO	MILDRETH CAROLINA	Diana Jimenez
LOPEZ ORTEGA	ELIJAN ANDRES	Juliana Ortega
MAESTRE MAESTRE	LEJANA RAELA	Miriam Maestre
MARQUEZ RAMOS	ANGEL MANUEL	Daniel Marquez
MARTINEZ ACLAHA	ABRAHAM DAVID	Daniel A. Martinez
MARTINEZ CABALLERO	EVA SANDRITH	Kathy Caballero
MARTINEZ BLANCO	YONER ENRIQUE	Ricardo Martinez
MONTERO DE HAZ	SEANDER CRISTIANO	Cristina de Haz
MORENO GONZALEZ	DAVID	David Moreno
PULIDO RIVAS	SHERL JHOANA	Carolina Rivas
QUINTO ESCOCCIA	MANUEL ALEJANDRO	Alexandra Escocia
RAMIREZ VEGA	VALERIA MILETH	Camila Vega
ROMERO DIAZ	JOSE DANIEL	Jose D. Romero



MEJIA GOMEZ	CRISTIAN CAMILO	Marco Mejia
MENEZ REIS	JUAN CAMILO	Juan Mendez
MERLADO MEHA	BETHIA ANDREA	Ash Moya
NEGRETE GRACIA	ANNA DANIELA	Anna Negrete
ORCIZO MEYER	ISABEL CRISTINA	Katia Meyer
ORCIZO CABARCAS	LAURETHYS CRISTINA	Laurethys Orcizo
ORCIZA PIMENTA	ALEJANDRO	Beatriz Pimental
PEREZ MESTRE	MARIANELA	Manuela Perez
PEREZ SANDUINO	SAMUEL DAVID	Esica Sanduino
PEREZ CUEVAS	YONELVIS ESTEFANIA	Yonelvis Perez
PERTUZ CHONA	YURANIS DANIELA	Yurani Chona
REJAS GUTIERREZ	KLEYDER GABRIEL	Kleyder Rejas
SANCHEZ DIBARRAND	CAMILA ANDREA	Keiner Sanchez
SARMENTO CASTILLA	JESUS MIGUEL	Jesus Sarmento
VALZOCK BALLESTEROS	SARAY NICOL	Brianda Ballesteros
VARGAS QUINTERO	SEBASTIAN ANDRES	Sebastian Vargas
VERGARA SALGADO	DURLEY MICHEL	Durley Vergara
VINES VASQUEZ	LUIS ALFONSO	Luis Vines
ZABALETA BAYONA	YERLI ANDREA	Yerli Zabaleta

GRADO: DCTAVO GRUPO: 04 PERIODO: AÑO 2024

APELLIDOS	NOMBRES	Firma del padre/madre de familia:
ACOSTA-ILLUIONES	FABIAN ANDRES	David Acosta
2. ARIAS	DAVID	David Arias
3. ALANDETE	CANO LUZ ORIANA	Luz Alandete
4. AVILA	SERRA MARIA CAMILA	Maria Avila
5. BAZETA	MENDOZA SAMUEL ANDRES	Samuel Bazeta
6. CAMARGO	PEREZ JUAN JOSE	Juan Camargo
7. DE LA CRUZ	DATA JESUS MANUEL	Jesus de la Cruz
8. DURAN	TORDECILLA NATHIAS STEVEN	Nathias Duran



9. ESPAÑA	SERRANO NATHALY MICHELL	Priscel España
10. FONTANILLA	LOPEZ YERY LUZ	no Firma
11. GARCIA	BALMACEIDA ZAENZ JAVIER	Ricardo Garcia
12. GIRALDO	MARTINEZ JESUS ADRIAN	Josia Martinez
13. GONZALEZ	GONZALEZ GAMADIEL	Vanesa Gonzalez
14. HERNANDEZ	PRIVARES SAMUEL DAVID	Manuel Privares
15. HURTADO	ACUÑA SARA LUZ	Ligia Acuña
16. JACOME	GOMEZ LINZAY SOFIA	Karla Jacome
17. JULIO	VILLADIEGO ALAN DAVID	Diego Julio
18. MELO	PALLARES SADRY DAHIANARA	no Firma
19. MIELES	CLAVIJO MELANY SOFIA	Nataly Clavijo
20. MOJICA	JIMENEZ JORGE ENRIQUE	Hugo Mojica
21. MORALES	GUTIERREZ TATIANA YULIETH	Tatiana Gutierrez
22. MORENO	MARTINEZ JOSE LUIS	no Firma
23. MUÑOZ	ANGULO DIANA	Santiago Angulo

Anexos 3 Evidencias

