

(Fonnegra, Upegui, Ocampo, & Gomez Franco, 2014)

## **SEMILLERO RECREATIVO COMO EXPERIENCIA LÚDICA EXTRACURRICULAR:**

La dimensión lúdica del ser humano y su desarrollo en el proceso de formación integral de las niñas del Colegio Eucarístico la Milagrosa <sup>1</sup>

**Eliana Fonnegra Arango**

elianamafa@hotmail.com

**Claudia Gómez Franco**

claudia-g-17@hotmail.com

**Juan Sebastián Upegui**

juansebastian@hotmail.com

**Farid Ocampo Gómez**

faridgom555@hotmail.com

### **Resumen**

El artículo pretende abordar de manera particular el área de educación física, en sus componentes de lúdica y recreación. Es resultado del Trabajo de investigación Acción de una mirada técnico práctica del colegio Eucarístico de la milagrosa para estudiantes de los grados 1° 2° y 3° de primaria. Describe la importancia y el impacto que generó el semillero recreativo en la institución educativa y la creación de estrategias recreativas para el beneficio de toda la comunidad. Se establecen estrategias didáctico - recreativas, que permiten relacionar el deseo con las experiencias, los aprendizajes individuales y grupales, con juegos pre deportivos y tradicionales al aire libre. Se abordan indicios de hábitos y rutinas que el grupo de niñas expresaba en el espacio extra escolar, permitiendo crear un diagnóstico para identificar los

---

<sup>1</sup> Artículo presentado para optar al título Licenciado en educación física y deportes, facultad de educación, Universidad de San Buenaventura Seccional Bello, 2014. Asesor Julio César Gil Valencia.

grandes grupos de hábitos y las conductas, que se potenciaron y afianzaron con los objetivos del proyecto y las estrategias didácticas.

**Palabras clave:** juegos cooperativos, educación, pedagogía, sentimientos, hábitos, enseñanza, satisfacción.

### **Abstract**

The article tries to tackle in a particular way the area of physical education, in its components of ludic and recreation. It is the result of the research work of a case study of the Eucharistic School La Milagrosa, for students in 1st, 2nd and 3rd grades of primary. It describes the importance and the impact generated for the recreation breeding in the educational institution and the creation of recreational strategies for the benefit of the whole community. There are established didactic-recreational strategies that allow relating the desire to the experiences and the group and individual learning, with pre-sports and traditional outdoor games.

Evidence of routines and habits that the group of girls expressed in the extracurricular spaces are discussed, allowing to create a diagnosis to identify the major groups of habits and behaviors that were enhanced and strengthened with the project objectives and the didactic strategies

**Keywords:** cooperative games, education, pedagogy, feelings, habits, teaching, satisfaction

## Introducción

El semillero Recreativo es una estrategia curricular que desarrolla diferentes tipos de enfoques didácticos que forman relaciones beneficiosas entre estudiante – profesor y estudiante – estudiante; para que aquellas relaciones estudiante - estudiante tomaran más fuerza y tuvieran un impacto mayor retomamos una estrategia basada en el trabajo grupal llamada Enseñanza entre iguales cuya característica relevante habla de

La promoción de la interacción social del alumnado, como consecuencia del permanente intercambio de información que se produce con los compañeros, pues cada alumno y alumna se ve implicado solidaria y alternativamente en el aprendizaje del otro (Ureña, 1992).

Más allá de las actividades y los materiales que se disponen para el trabajo con las niñas, los objetivos del semillero nos centraron en estrategias basadas en el cooperativismo, el trabajo en equipo y la interacción. Por ejemplo, la ronda “Simón Dice” se convirtió en consigna de clase, es una herramienta creativa y divertida que sirvió de manera positiva para fortalecer habilidades socio-emocionales, valores, actitudes, etc. Esta fue la manera en que se formaban los equipos para el desarrollo de los juegos y además se tejían relaciones sociales que les permitían identificarse y reconocerse en el otro como un sí mismo.

Por ello el objetivo del proyecto se cumple las experiencias vividas por las niñas, y en el debido enlace que se presenta entre los juegos cooperativos, pre-deportivos, tradicionales y al aire libre, cuando aquellos aprendizajes individuales y grupales se conjugan y dan como resultado una serie de eventos visibles y otros ocultos, como lo son la alegría, la satisfacción, el afecto, el goce, el disfrute la cooperación, la euforia, el enojo, la rabia, el cansancio, la pereza y la tranquilidad entre otros.

## **El juego y su impacto**

En cuanto al juego como concepto unificador de las actividades y las estrategias didácticas es importante retomar lo que Huizinga refiere del juego:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura (Trigo, 1999).

Este apartado nos devela una razón visible a la luz de espacios recreativos como el formulado en el semillero, cuando los límites de espacio y tiempo se restringen a una mínima parte en la institución educativa, las sensaciones de disfrute y júbilo afloran cuando surgen opciones que les permitan realizarse jugando, bajo el gobierno del juego quedan a la orden del fin último del semillero recreativo como experiencia lúdica extracurricular. El impacto real que se busca generar en espacios como estos enfocados en una mirada plenamente didáctica y recreativa se tiene que situar bajo la lupa del deseo propio de los protagonistas principales: los niños, la aproximación al concepto del deseo la hace el profesor Gil a propósito del mismo como proceso y creación.

El modo de producción de algo, es siempre el modo de construcción de algo. Guattari y Roláis, 2006, p. 256 (Gil Valencia, 2013)

## **En el juego y en el disfrute el niño construye con sentido propio.**

Generalmente los niños construyen estados emocionales en sus actividades cotidianas que lo llevan a un estado de confort, uno de ellos es el juego, que solo él podrá recorrer, apreciar, disfrutar, habitar. Tanto en el espacio como en el tiempo, dentro de esta zona todo en el niño tiene un sentido, un significado y un significante, un porque y un cómo. Para estos estados emocionales presentes en el juego el niño ha desarrollado indiscutiblemente una serie de acciones que a la luz de las estrategias didácticas tendrán real importancia y coherencia, dentro de estas se presenta el reto propio, que es simplemente el para qué está jugando; ésta de una u otra manera es

una forma de darle un sentido lúdico a los deberes propios e individuales del juego, donde el niño desde el comienzo hasta el final de la acción jugada va marcando unos pasos para llegar a la victoria o simplemente para llegar a la experiencia plural de lo acontecido, el deber cumplido.

En la llave para producir, crear, arriesgarse, explorar otras maneras de comprender, pero también una oportunidad para que dicha comprensión se exteriorice de nuestro ser y pueda abarcar el mundo que nos rodea (Gil Valencia, 2013).

### **Configuración de prácticas formativas extracurriculares: las capacidades sociomotrices que favorecen la participación y la movilización social de las niñas del colegio eucarístico.**

Ahora bien, si antes nos encontrábamos hablando del juego y sus perspectivas de creación, ahora este apartado nos ilustrará como desde el juego socio motriz se pueden favorecer la movilización social de las niñas del Colegio Eucarístico de la Milagrosa, el propósito predominante será aclarar la importancia del desarrollo psicomotor y su trascendencia en el desarrollo integral de las niñas.

En el ámbito local<sup>2</sup> el programa Buen comienzo<sup>3</sup> dentro de sus lineamientos propone la Fundamentación epistemológica que habla de

La educación inicial y la movilización social como ejes articuladores; el desarrollo humano, la pedagogía crítica, la antropología pedagógica y la protección integral como enfoques que orientan la atención integral. (Programa Buen Comienzo, 2013)

Se trata de revisar los juegos que se van a utilizar para favorecer la participación de los niños en la escuela y en la formación de un semillero recreativo con un carácter pedagógico, ¿por qué se hace uso de estrategias metodológicas?, ¿cómo son los juegos cooperativos? Lo anterior busca desarrollar en las estudiantes oportunidades, capacidades de participar, de explorar y divertirse en un espacio determinado del plantel educativo, y por ende empoderarse, integrarse

---

<sup>2</sup> En la ciudad de Medellín – Colombia.

<sup>3</sup> Buen Comienzo es el Programa de la Alcaldía de Medellín que atiende integralmente a los niños niñas y sus familias durante sus primeros cinco años de vida. la atención prioriza las familias en mayores condiciones de vulnerabilidad de la ciudad y se logra con una articulación interinstitucional entre cuatro Secretarías (Inclusión Social y Familia, Educación, Salud y el Inder), en alianza con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), el ministerio de Educación Nacional y la empresa privada

con otros compañeros pertenecientes a grados superiores o inferiores, generando lasos sociales y comunicativos que le permitan crear y disfrutar de un buen ambiente escolar.

En el Colegio Eucarístico de la Milagrosa, se vislumbran múltiples dificultades en el área de educación física, donde se evidencia la falta de orientaciones claras y acciones pertinentes para darle un lugar preponderante al juego y desarrollar en las alumnas una participación activa y movilización social en el ámbito de la socio motricidad en actividades promovidas dentro de la institución educativa.

### **Propósito de la iniciativa del semillero recreativo.**

Inicialmente con la idea de involucrar a las alumnas en el proceso integral de aprendizaje de prácticas formativas extracurriculares se realiza un semillero, cuya duración es de tres meses iniciándose en agosto y terminando en octubre del año en curso 2014, este se lleva a cabo con las estudiantes de los grados 1° 2° y 3° de primaria del Colegio Eucarístico de la Milagrosa, cuya intensidad horaria es de 1 hora y 15 minutos, las actividades se desarrollan en el patio central y el salón social.

Las actividades de las que se está hablando desarrollan la posibilidad de llevar a las niñas al plano de la interacción con las demás compañeras mientras que es consciente de su papel fundamental dentro de la experiencia socio-motriz en la medida en que lidera o participa de ellas, dándose cuenta de su lugar privilegiado socialmente, sea por que juega o sea porque lo desea, sea porque lo vivencia.

Otro de los alcances del semillero es el liderazgo desarrollado en algunas estudiantes, siempre se caracteriza alguna alumna que posee más capacidad de liderazgo que las otras, ponen su mejor empeño en las actividades donde se motiva a las otras, corrigiendo posturas, para mejorar en cada encuentro, desde los juegos cooperativos se incluyen la parte competitiva donde ellas trabajan en equipo y comprenden los objetivos del juego.

Este principio de interacción social, fortalece el concepto de Parlebas (1996), quien por primera vez introduce el término de socio motricidad. Esta nueva concepción pedagógica, es la corriente más reciente que tiene la visión de ver al alumno como un ser susceptible de desarrollar

sus capacidades físicas e intelectuales a través del movimiento, sostiene que se habla de una acción psicomotriz, cuando no hay interacción con otros seres, pero cuando se da una acción interactiva, se habla de una acción de sociomotricidad (Pareja, 2007).

Las niñas participantes se encuentran en una etapa inicial de formación motriz, en donde se debe tener presente la relevancia de la educación, desarrollo de habilidades comunicativas y psicomotrices en esta etapa de la vida. De modo que las participantes podrán establecer sólidas relaciones de grupo, las niñas dejan de lado el egocentrismo que es un factor propio de esta edad siendo la marca del niño en la educación infantil. Este aspecto puede ser modificado en el contexto educativo, donde se logrará socializar gradualmente y establecer una relación de intercambio con los otros. Así mismo, Jean Piaget afirmó que todos los niños son egocéntricos ya que sus habilidades mentales no les permiten comprender que el resto de las personas pueden tener criterios y creencias diferentes a las propias (Piaget, 1931).

Cuando se hace referencia a la Sociomotricidad se habla del movimiento que planifica el futuro acto motor, en el momento en que se decide cuál es el más adecuado se ponen en marcha los mecanismos para ejecutarlo (Arboleda, 1993)

Desde la interpretación de los movimientos en cuanto a las actividades del semillero se concluyó que las niñas se ven motivadas a realizar cierto tipo de ejercicios más que otros. Se evidencia que el paso inicial para comprender al hombre es estudiar sus movimientos que son una forma de comunicarse con el entorno que lo rodea y de interactuar con sus semejantes, este como estudio, ha tenido una evolución histórica. El pensamiento occidental concibe al cuerpo de una manera más objetiva sin ligarlo al alma, esta aseveración se interpreta en forma de ejemplo, en el caso del movimiento es algo funcional e instintivo propio de los seres humanos, entendido como solo desplazamiento, es un acto voluntario, asociado a la pulsión de realizar algo, es decir va más ligado a la mente y a las emociones, de ahí su diferencia con el movimiento.

De este modo se corrobora como en la etapa inicial de crecimiento se necesita el desarrollo corporal y de las capacidades motrices ya que los movimientos y el cuerpo como tal son esenciales en las situaciones de experiencias, exploración, descubrimiento y de ejecución de gestos por medio de los cuales se facilita la interacción con el medio y entorno donde se encuentran para brindar de este modo posibilidades de goce logrando en las estudiantes un nivel de aceptación mayor. (Benjumea, 2005).

En las actividades realizadas en el semillero se vivenciaron juegos de cooperación que ayudaron a las niñas a integrarse con las demás compañeras, además de experimentar nuevos espacios recreativos que las llevo a una mejor forma de vivenciar la jornadas extraescolares y que por medio de estas se ven reflejadas nuevas opciones de apropiación del conocimiento, experiencia, esparcimiento dentro del plantel educativo.

Es por medio de estas actividades las niñas descubrirán su entorno, nuevos paradigmas motivacionales, nuevos propósitos vitales que desarrollan su motricidad, fortalecieron los fenómenos comunicativos y los niveles de inclusión de las demás compañeras. Las actividades demuestran de manera explícita que con la socio motricidad se desarrolla la dimensión comunicativa en áreas de habilidades específicas y formas particulares de conocimiento, esta es una condición de la emancipación social y cultural siendo de vital importancia para la formación de personas más conscientes de su función en la sociedad, con la madurez necesaria dentro de esta práctica para el desarrollo de un comportamiento asertivo en la toma de decisiones y en el liderazgo; Además se pudo observar que la socialización entre pares ocurre no sólo en su aspecto teórico en la medida en que se contextualizan con los elementos instruccionales de los juegos y rondas, sino también en su aspecto práctico generando estrategias y relaciones personales son la intención de lograr un mayor beneficio personal hacia el logro de la actividad y del disfrute; dicho beneficio es evidente ya que realizan una hermenéutica y semiótica sobre los aspectos relevantes dentro del marco teórico del juego, lo que nos lleva al planteamiento de que no solo se aprovecha el entendimiento de la dinámica en su intensidad, sino que también en la práctica se aprovecha y potencializa el desarrollo la función reflexiva y por ende de la orientación de sus comportamientos dentro de la actividad propuesta..

Con el semillero se pretendió responder a las necesidades de acceso a la reacción como derecho de las niñas con relación a sí mismas desde las prácticas recreativas realizadas en cada uno de los encuentros. Situaciones como explorar, seleccionar y relacionarse con el entorno a través de movimientos controlados se logra la superación colectiva y personal, la toma de decisiones grupales, la participación activa en la actividad planeada y diseñada acorde a la edad y a la finalidad del semillero que es crear propuestas diferentes a los tradicionales deportes que se ofrecen en el colegio Eucarístico de la Milagrosa.



La iniciativa en la Institución educativa es de propender por el estímulo a las niñas para que ocupen su tiempo libre en actividades recreativas, deportivas, y de interés propio, guiado por un docente o persona encargada de la formación libre de los estudiantes, que se encuentra en una exploración constante de aprendizajes en cuenta a realizar actividades fuera del aula, que gracias a la motivaciones y objetivos propuestos logramos que se interesen por participar en semillero para que sea un beneficio para él y el resto de la comunidad.

### **Logros del semillero.**

La interacción con cada una de las niñas fue vital en el medio en el cual se desarrollan las actividades y juegos para mejorar su bienestar físico, emocional y psicológico. El semillero las llevó a disfrutar más de los espacios extracurriculares, donde las directivas del colegio posibilitaron el espacio para gozar de sanos esparcimientos de las alumnas de los grados 1, 2,3, de primaria, esto se da después de terminar la jornada académica de las estudiantes.

La actitud de las participantes fue óptima debido a que siempre estaban dispuestas a realizar todas las sesiones con agrado e incluso después de una jornada escolar agotadora, las estudiantes se muestran perceptivas, al estar presentes y disfrutar de cada intervención.

### **Escenarios recreativos extracurriculares: desarrollo de la dimensión lúdica y e impacto en la formación integral.**

El ser humano tiene la posibilidad de manifestar mediante su corporeidad todo un sin número de sentires, expresiones, que tienen una significación y que se manifiestan en el diario vivir, permitiendo que se vivencien y reflejen en la convivencia. Por ello busca siempre estar en conexión consigo mismo y con el entorno. “El cuerpo posee un dinamismo somático que se convierte en vitalidad transformadora y posibilita la interacción comunicativa con el mundo que le rodea” (Ortiz, 2003).

Por ello el cuerpo es ese motor de búsqueda que se manifiesta en su forma física por medio de los movimientos los cuales permiten la comunicación con el otro y con el entorno, y en su forma espiritual por medio de las sensaciones y sentires; la acción del hombre se estructura dando sentido a tres aspectos que están inmersos en su vivir, como son: el hacer, el obrar, y el

saber, cada uno de estos hacen parte de las actividades humanas y se conjugan con los actos corpóreos y los movimientos; el hacer, forma parte del sentido físico de cada individuo y por tanto permite expresar, siendo este aspecto uno de los principales en el momento del juego, por ello el sentido físico permite identificar la importancia de la dimensión lúdica del hombre por medio de la cual el hombre obra convirtiéndose entonces en ese sentido ético que da lugar a la conciencia de los actos y el saber, todo esto debe tener un fin el cual se manifiesta como sentido filosófico y se vivifica en el particular espacio de cada ser en este caso las niñas de la IE quienes son ellas las que por medio del juego descubren las posibilidades de manifestar a su manera lo que experimentan dentro de sí con el solo hecho de jugar y compartir.

Partiendo de una concepción filosófica occidental, podríamos asegurar que para poder analizar los juegos y el deporte habrá que recuperar la doble realidad corporal: cuerpo como realidad personal y cuerpo en acción, generador de movimiento. Partiendo de una concepción filosófica oriental, más bien podríamos asegurar que existo y que soy un microcosmos (individual o personal) y que estoy, y por tanto, vivo en un macrocosmos social. (Ortiz, 2003)

Cada persona posee su singularidad y particularidad en su ciclo evolutivo, de igual manera estos dos aspectos siempre acompañaran el desarrollo del ser en todas las experiencias de vida. Las manifestaciones nunca serán iguales a las del otro, las sensaciones, las emociones, tienen una esencia intransferible, porque hacen parte de la intimidad de cada individuo; y el cuerpo entonces se convierte en ese vehículo que transporta todo lo que se quiere transmitir, ya sean pensamientos, acciones, o emociones. Es aquí donde la Lúdica o bien llamada dimensión Lúdica hace su mejor papel, permite al ser humano vivenciar acciones, donde estas se van transformando, y maduran de modo tal que favorecen las experiencias. Las experiencias poseen libertad y están acompañadas de la imaginación sin restricciones, pero que de alguna manera deben tener direccionamiento para cumplir con objetividad lo que se quiere tanto a nivel personal como colectivo. En el espacio escolar y en la cotidianidad se necesita la combinación de los aspectos lúdicos y de los componentes recreativos para comprender que estos dos aspectos “la lúdica y la recreación” están inmersos en el ser, y que gracias a ellos, las personas en general sean niños, niñas, jóvenes, adultos, adultos mayores, le dan un sentido a su manera de vivir.

Partiendo de las consideraciones anteriores, el hombre desde su historia ha sido además de homo sapiens, homo ludens, el juego nos ha acompañado durante toda la historia y la vida, ya que todos los actos del ser son un proceso inherente al desarrollo humano, y se manifestaran en las diferentes esferas del desarrollo humano, en el área psíquica, en el área cognitiva, en el área de lo físico, en lo biológico, en lo cultural y en lo social.

El acontecimiento de la vivencia lúdica puede ser el mismo para todos, puede ser un juego, o una ludoteca, pero es singular en la medida en que cada uno desarrolla una vivencia única, de afecciones, de sentimientos que afloran en tanto va transcurriendo la experiencia, y todas las manifestaciones posibles son susceptibles de considerarse como lúdica y no ser excluidas de su argot, como lo ha hecho la lúdica moderna (Gil, 2013).

En la actualidad en la escuela, es difícil lograr encontrar una categoría de la dimensión lúdica, ya que para ellas (las instituciones educativas), es un aspecto que no es relevante en el desarrollo formativo e integral de sus estudiantes, lo que compete es el nivel intelectual, a pesar de esto, el contacto, el movimiento, el disfrute, siempre está presente en las relaciones interpersonales de las niñas, como un factor determinante de la manifestación del espíritu humano a través de la motricidad, del cuerpo y la expresión a través de él.

Los rasgos de la modernidad influyen de manera importante en los modelos educativos y en el ser humano, los elementos de la sociedad de consumo, la influencia de la tecnología, etc, de alguna forma logran bloquear en el ser humano algunos aspectos, los cuales inhiben su desarrollo integral. Aunque surgen obstáculos que no permiten un buen desarrollo de esa dimensión lúdica, como son la normatividad que comprenden ciertos espacios y contextos; ya no se es libre en las acciones, ya esas acciones se dirigen con un objetivo productivo. Esto se refleja en el ámbito escolar, se pensaría que sería este uno de los lugares privilegiados para desarrollar esa singularidad lúdica que posee cada ser; pero no es así, el proceso escolar dirige su enfoque a las necesidades y objetivos académicos de un plantel, se centra solo en el producto (estudiantes) que se preparan para salir a afrontar lo que la sociedad y la cultura les exige, convirtiéndose entonces en entes manipulados por la modernidad y el poder de la productividad; olvidando que la verdadera esencia de la educación del ser.

El problema de la lúdica en la modernidad es que ha hecho homogénea la respuesta ante las lecturas lúdicas, ante los lenguajes lúdicos, ha querido

circunscribir a los seres humanos, podríamos decir, incluso de una manera obligada, a unas vivencias lúdicas en las que las manifestaciones del ser humano no han sido tenidas en cuenta frente a los diferentes mecanismos que utiliza la lúdica para su ejecución (Gil, 2013).

Vale mencionar que en general las instituciones educativas trabajan bajo parámetros que infunden los valores en los estudiantes; valores que permiten instaurar en cada individuo un punto relevante en su desarrollo personal, los cuales se pueden conseguir por medio de las actitudes, las cuales no se aprenden, ni se enseñan, son transmitidas en la diaria convivencia. Pero de alguna manera el proceso se frena, porque el interés principal del plantel educativo está direccionado a la competitividad institucional, para poder alcanzar un reconocimiento en el ámbito educativo y por ende en el ámbito social, “los niños piden hoy, más que nunca, una escuela que les enseñe la forma de vivir, “cómo el hombre se convierte en humano” (V. Antonia, 2004).

La conjugación y la unión de la educación y las prácticas didácticas, serán juntas el pilar para la construcción de estrategias que favorecerán el desarrollo del ser humano; “a lo largo de la historia del pensamiento se han ido cristalizando valores que no se pueden dejar al margen de los procesos de formación de las escuelas” (V. Antonia, 2004). Por esta razón se debe seguir trabajando desde la escuela en el crecimiento de propuestas que ayudaran y beneficiaran la salud individual y social que contribuya a un mundo mejor.

## **Discusión**

En la propuesta de la creación de un espacio donde las niñas de los grados 1º, 2º, 3º del Colegio Eucarístico de la Milagrosa puedan expresar y conjugar sus saberes de un modo que permita la transversalidad. La conformación de un semillero recreativo que propicie la dimensión lúdica, en jornadas complementarias, o más conocidas como extracurriculares posibilita dinamizar esos saberes, con la intencionalidad de que las niñas de estos grados entiendan que su existencia también puede ser permeada por diferentes actores que potenciaran su desarrollo personal, forjando en ellas un nivel integral óptimo, que enriquezca su sentido de vida y lo puedan expresar sin dificultad alguna, aportándole al prójimo, a la sociedad y a la

cultura, lo mejor de sí, para de esta manera lograr ser personas con sentido de vida; que poseen un instinto individual, pero que se convierte colectivo en la interacción con el otro.

“La motricidad, la actividad física, el juego y el deporte, en las distintas etapas evolutivas, se convierten en herramientas, o en elementos clave para estimular, orientar y entrenar las inteligencias múltiples. Constituyen una oportunidad para aprender y evolucionar de manera natural, activa, participativa desde el individuo que somos y hacia la sociedad en la que estamos, desarrollando los talentos naturales de manera holística hacia la globalidad del ser humano”. (Ortiz, 2003)

La propuesta del semillero posee una fuerte viabilidad, porque es algo novedoso en la institución educativa, favorece el aprovechamiento del tiempo libre, se promueve el compañerismo y la ayuda mutua, beneficia el ámbito académico, respalda la formación integral.

## **Conclusiones**

Por todo lo ya mencionado se hicieron propuestas de actividades cuyo pilar principal será el juego, ese juego enriquecedor de saberes, y que invitaron a la congregación de manifestaciones sensoriales que permiten la identificación de lo que nos gusta y lo que no; nos permite la comunicación con el otro creando vínculos, que benefician el juego en todas sus expresiones.

Utilizar al juego como parte de una metodología activa, incide desde mi perspectiva, en el aprendizaje corporal, éste lo entiendo como parte de elaboraciones y reelaboraciones de conocimientos que los niños (as) hacen cuando practican los juegos, pues están en acción como lo hemos visto, patrones de movimiento, formas de ejecutarlos, intercambio con los compañeros, y sobretodo, se pone a prueba la inteligencia sobre las acciones tanto de sus hechos, destrezas y todas sus realizaciones (Soto, 2000).

Por eso la propuesta de la creación de un semillero recreativo en el Colegio Eucarístico de la Milagrosa contribuyo a fomentar e impulsar a las niñas a que tengan un mejor desarrollo

intelectual y físico, por medio de la participación de las actividades diseñadas con sentido orientador; para de esta manera aportar en esa formación integral.

### **Bibliografía**

- Arboleda, R. (1993). El cuerpo como registro: reflexión antropológica sobre el cuerpo. *Seminario el ser humano y sus expresiones*.
- Benjumea, M. (2005). Los sentidos de la motricidad en el escenario escolar: un inicio de rupturas paradigmáticas en la educación física en Colombia. *Instituto Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid*.
- Gil, J. (2013). *La Ludica en la educación corporal apartir de los conceptos de experiencia y deseo*. Medellín.
- Hernandez Poveda, R. M. (2009). *Mediación en El Aula. Recursos, Estrategias Y Técnicas Didácticos*. San jose, Costa Rica: EUNED.
- Ortiz, J. P. (2003). Desde la Corporeidad a la Cultura. *Revista digital- Buenos Aires-año 9 N°62*.
- Pareja, D. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la educación física . Un campo en construcción*. Medellín: Funámbulos Editores.
- Piaget, J. (1931). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. MADRID: Alianza.
- Programa Buen Comienzo, l. t. (2013). *LINEAMIENTO TÉCNICO PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL A LA PRIMERA INFANCIA DE MEDELLÍN*. medellin.
- Soto, L. F. (2000). El juego una propuesta metologica activa. *Revista Digital, Buenos Aires-año 2-N°22*.
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. Barcelona: INDE.
- Ureña, F. (1992). INTERVENCIÓN DIDÁCTICA: ¿CÓMO ENSEÑAR EN EDUCACIÓN FÍSICA. *Enseñanza de la actividad física*, 55.
- V. Antonia, P. M. (2004). *Clasificación de valores y desarrollo humano, estrategias para la escuela*. Madrid: Narcea s.a ediciones.

### **Trabajos citados**

- Arboleda, R. (1993). El cuerpo como registro: reflexión antropológica sobre el cuerpo. *Seminario el ser humano y sus expresiones*.

- Benjumea, M. (2005). Los sentidos de la motricidad en el escenario escolar: un inicio de rupturas paradigmáticas en la educación física en Colombia. *Instituto Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid*.
- Gil, J. (2013). *La Ludica en la educacion corporal apartir de los conceptos de experiencia y deseo*. Medellín.
- Hernandez Poveda, R. M. (2009). *Mediación en El Aula. Recursos, Estrategias Y Técnicas Didácticos*. San jose, Costa Rica: EUNED.
- Ortiz, J. P. (2003). Desde la Corporeidad a la Cultura. *Revista digital- Buenos Aires-año 9 N°62*.
- Pareja, D. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la educación física . Un campo en construcción*. Medellín: Funámbulos Editores.
- Piaget, J. (1931). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. MADRID: Alianza.
- Programa Buen Comienzo, l. t. (2013). *LINEAMIENTO TÉCNICO PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL A LA PRIMERA INFANCIA DE MEDELLÍN*. medellin.
- Soto, L. F. (2000). El juego una propuesta metologica activa. *Revista Digital, Buenos Aires-año 2-N°22*.
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. Barcelona: INDE.
- Ureña, F. (1992). INTERVENCIÓN DIDÁCTICA: ¿CÓMO ENSEÑAR EN EDUCACIÓN FÍSICA. *Enseñanza de la actividad física, 55*.
- V. Antonia, P. M. (2004). *Clasificacion de valores y desarrollo humano, estrategias para la escuela*. Madrid: Narcea s.a ediciones.