

Las rondas y juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en el Centro Educativo Mix Palsapi del Municipio de Roberto Payan.

1

**Las rondas y juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en el área de ciencias sociales, grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi del Municipio de Roberto Payan.**

**Fredy Ezequiel Quiñones Castillo**

**Julio Eduar Landázuri Prado**

**Lina María Angulo Ortiz**

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)**

**Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)**

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

Las rondas y juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en el Centro Educativo Mix Palsapi del Municipio de Roberto Payan.

2

**Las rondas y juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en el área de ciencias sociales, grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi del Municipio de Roberto Payan.**

**Fredy Ezequiel Quiñones Castillo**

**Julio Eduar Landázuri Prado**

**Lina María Angulo Ortiz**

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Etnoeducación

**Jaime Ernesto Paz Feliciano**

Magister en Estudios Urbanos

Asesor

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)**

**Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)**

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

### ***Agradecimientos***

*Este nuevo logro es en gran parte a familiares, amigos y personas cercanas en mi vida, los cuales de manera incondicional me han brindado su mejor apoyo desde que tengo uso de memoria, pero en especial a mi madre María Vergelia Prado la cual ha estado siempre presente para brindarme su apoyo de manera incondicional e impartíendome los mejores valores para que cada día logre concluir con éxito cada proyecto que me proponga. En un principio parecía difícil e interminable, pero hoy estoy aquí dedicándoselos por que ha finalizado porque sin su ayuda y apoyo no lo hubiera podido lograr.*

***Julio Eduar Landázuri Prado***

*Este nuevo logro es en gran parte a familiares, amigos y personas cercanas en mi vida, los cuales de manera incondicional me han brindado su mejor apoyo desde que tengo uso de memoria, pero en especial a mi Esposo Alexander Gonzales Arroyo la cual ha estado siempre presente para brindarme su apoyo de manera incondicional e impartíendome los mejores valores para que cada día logre concluir con éxito cada proyecto que me proponga. En un principio parecía difícil e interminable, pero hoy estoy aquí dedicándoselos por que ha finalizado porque sin su ayuda y apoyo no lo hubiera podido lograr.*

***Lina María Angulo Ortiz***

*Este nuevo logro es en gran parte a familiares, amigos y personas cercanas en mi vida, los cuales de manera incondicional me han brindado su mejor apoyo desde que tengo uso de memoria, pero en especial a mi madre Eloisa Castillo y Esposa María Jenny Gonzales la cual ha estado siempre presente para brindarme su apoyo de manera incondicional e impartíendome los mejores valores para que cada día logre concluir con éxito cada proyecto que me proponga. En un principio parecía difícil e interminable, pero hoy estoy aquí dedicándoselos por que ha finalizado porque sin su ayuda y apoyo no lo hubiera podido lograr.*

***Fredy Ezequiel Quiñones Castillo.***

## Tabla de Contenido

	<b>pág.</b>
<b>Resumen</b>	9
<b>Abstract</b>	10
<b>Introducción</b>	11
<b>Capítulo 1. Planteamiento del problema</b>	
1.1 Descripción del problema	12
1.2 Pregunta de investigación	13
1.3 Justificación	14
1.4 Objetivos	15
1.4.1 Objetivo General	15
1.4.2 Objetivos Específicos	15
<b>Capítulo 2. Marcos de referencia</b>	
2.1 Marco de antecedentes	16
2.2 Marco teórico y conceptual	19
2.2.1 El patrimonio cultural	20
2.2.2 Juegos y rondas tradicionales.	21
2.2.3 El marco de la etnoeducación y el patrimonio cultural.	25
2.3 Marco contextual	28
2.3.1 Ubicación Geográfica de Roberto Payan	28
2.3.2 Clima y Aspectos Naturales.	29
2.3.3 Población	29
2.3.4 Aspectos Educativos	29
2.3.5 Caracterización Vereda Palsapi	30
<b>Capítulo 3. Diseño metodológico</b>	
3.1 Enfoque de investigación	32
3.2 Método de investigación	33
3.3 Tipo de investigación	34
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	35

	<b>Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados</b>	
4.1	Desarrollo de propuesta pedagógica: Las rondas y juegos tradicionales.	36
	<b>Referencias bibliográficas</b>	51
	<b>Anexos</b>	52

### **Lista de tablas**

	<b>pág.</b>
<b>Tabla 1.</b> Técnicas e instrumentos de recolección de información	35
<b>Tabla 2.</b> Propuesta pedagógica: Las rondas y juegos tradicionales.	36

### **Lista de figuras**

	<b>pág.</b>
<b>Figura 1.</b> Mapa del Municipio de Roberto Payan	26
<b>Figura 2.</b> Centro Educativo Mix Palsapi	30
<b>Figura 3.</b> Centro Educativo Mix Palsapi	31
<b>Figura 4.</b> Estudiantes realizando actividad propuesta	40
<b>Figura 5.</b> Estudiante en desarrollo de actividades propuestas.	44
<b>Figura 6.</b> Estudiante en desarrollo de actividades propuestas.	48

### **Lista de Anexos**

	<b>pág.</b>
<b>Anexo A.</b> Entrevista a Padres de Familia	53

## Resumen

Este proyecto de investigación se realizó en razón de la implementación de una propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales del pacífico para fortalecer el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes de grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi, teniendo en cuenta el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes; y que estrategias utilizan los docentes para resolver situaciones de dificultades que se presentan en el diario vivir de los estudiantes.

Esto sirve de base para tener aproximación a las situaciones existentes en el ámbito de la educación, a la vez, ayuda y guía en la labor docente tanto como en la práctica y la teoría al momento en que el docente deba enfrentarse a distintas problemáticas, buscando soluciones y mejores condiciones de aprendizaje de los estudiantes en el aula. Además la propuesta busca generar el rescate, mantenimiento y fortalecimiento de los juegos y rondas, ya que permitió a través de sus prácticas generar valores culturales como el respeto, la tolerancia, la comprensión, entre otros, logrando que los estudiantes aprehendan estos saberes y los vinculen a su cotidiano vivir.

**Palabras clave:** *medicina tradicional, propuesta pedagógica, plantas medicinales, educación propia.*

## Abstract

This research project was carried out on the basis of the implementation of a pedagogical proposal based on traditional Pacific games to strengthen learning in the social sciences area in the third grade students of the Mix Palsapi Educational Center, taking into account the development of the student learning; and what strategies teachers use to solve situations of difficulties that arise in the daily lives of students.

This serves as a basis for approaching existing situations in the field of education, at the same time, help and guidance in the teaching as well as in practice and theory at the time when the teacher must face different problems, looking solutions and better conditions of student learning in the classroom. In addition, the proposal sought to generate the rescue, maintenance and strengthening of games and rounds, as it allowed through their practices to generate cultural values such as respect, tolerance, understanding, among others, making students learn this knowledge and link to your daily life.

**Key words:** *traditional medicine, pedagogical proposal, medicinal plants, own education.*

## **Introducción**

Es importante resaltar que los juegos tradicionales son conocidos por el ser humano y han estado presentes en la niñez de cada uno sin importar su contexto, para inculcar valores y costumbres que han pasado de generación en generación, permitiendo acercar al niño a la comprensión de su entorno, además estos juegos han contribuido al integro desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y sociales del ser humano desde su edad inicial.

Según el Ministerio de Educación Nacional, desde hace décadas atrás, la comunidad colombiana de educadores viene investigando, reflexionando y debatiendo sobre la formación en ciencias sociales de los niños, niñas y jóvenes y sobre la manera como esta puede contribuir más eficazmente a las grandes metas y propósitos de la educación actual.

Es por ello que la estrategia pedagógica: “Fortalecimiento del proceso de aprendizaje de las ciencias sociales en el grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi del municipio de Roberto Payán”, surgió debido a la necesidad de fortalecer los conocimientos adquiridos por los estudiantes a la hora de abordar los temas, debido a que se presentan muchas dificultades para la interpretación, comprensión y argumentación de los contenidos del área.

Por ello ese trabajo es de interés y utilidad para los docentes y estudiantes que requieran de las ciencias sociales y en especial en apoyarse en la lúdica, permitiéndoles contar con una herramienta práctica, con una serie de rondas y juegos para el aprendizaje de los contenidos del área, de tal forma que les permita obtener unos aprendizajes significativos a los estudiantes.

## **Capítulo 1. Planteamiento del problema**

### **1.1 Descripción del problema**

Los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi han venido presentando dificultades de aprendizaje debido a que las metodologías empleadas por los docentes son monótonas, no animan al estudiante, no despiertan el interés por el estudio y no hay adquisición de aprendizaje.

Por lo anterior, es necesario utilizar una estrategia didáctica que permita al estudiante vincularse directamente al análisis educativo, atraparlos para que ellos puedan involucrarse en el rol de estudiante y cumplir con su estudio. Por esta razón se permite la implementación de la estrategia basada en los juegos tradicionales del pacífico en el aprendizaje de las ciencias sociales, ya que tienen relación con los logros del área empleando actividades que contribuyen a fortalecer su conocimiento, permitiendo la integración entre compañeros mejorando su convivencia escolar.

Teniendo en cuenta la problemática que tiene el grado tercero se tomó como herramienta de aprendizaje los juegos y rondas tradicionales del pacífico para contribuir con el desarrollo del conocimiento en relación a las ciencias sociales de los educandos.

## **1.2 Pregunta de investigación**

¿Cómo a través de las rondas y juegos tradicionales del pacífico se puede lograr el fortalecimiento del aprendizaje del grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi en el área de ciencias sociales?

### **1.3 Justificación**

Esta investigación es importante para la comunidad estudiantil ya que por medio de esta estrategia se podrá reforzar en la adquisición de logros y conocimientos del área de ciencias sociales del grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi.

La escuela y la comunidad están involucradas ya que se deben estar actualizando para la preparación de niños y jóvenes en los ámbitos de la vida y la realidad en la que se encuentran, para así alcanzar los logros propuestos, hoy se habla de lo poco que piensan los niños porque la mayoría del tiempo libre se la dedican a otras actividades menos al estudio.

Los juegos son tan importantes ya que brindan elementos de colaboración, responsabilidad, liberación de tensiones, desahogo, cooperación, unión y significan refuerzos para el conocimiento en una determinada área.

El juego debe ser satisfacción, alegría y recreación sin dejar a un lado el sentido de su ejecución, todo juego involuntariamente enseña y deja un aprendizaje que contribuye para adquirir nuevos sentidos y conocimientos acerca de la vida, un juego bien planificado y explicado es una herramienta motivadora que despierta el interés por los estudiantes y ayuda en la elaboración y planteamiento de las clases con un enfoque dinámico y práctico, utilizando los saberes propios de los territorios en el marco de la etnoeducación.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Fortalecer el proceso de aprendizaje del área de ciencias sociales del grado tercero de primaria del Centro Educativo Mix Palsapi del municipio de Roberto Payán.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

Identificar por medio de un diagnóstico los saberes previos sobre los DBA del área de ciencias sociales en el grado tercero de primaria.

Diseñar una estrategia didáctica teniendo en cuenta algunos juegos y rondas tradicionales del municipio que permita el aprendizaje de los DBA del área de ciencias sociales.

Implementar la estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje de los DBA del área de ciencias sociales

## **Capítulo 2. Marcos de referencia**

### **2.1 Marco de antecedentes**

Los juegos y rondas tradicionales infantiles son una herramienta fundamental de la educación, que en este caso se usará como medio para promover la socialización entre los niños, fomentar la participación, la tolerancia y la cooperación. Lo anterior hace de la lúdica un instrumento que conduce a los niños a adoptar conductas sociales de buen comportamiento además de aprender a leer y escribir de una forma adecuada.

La vida escolar juega un papel importante en la modelación de comportamientos, debido a que a diario los niños están constantemente interactuando entre si y llegan a tal punto de adquirir o permitir cualquier clase de agresión hacia ellos mismos o a los demás. Muchas investigaciones se han desarrollado sobre los juegos infantiles como medio para aumentar la socialización infantil, abordadas por diversos autores. Martínez (2008) desde su propuesta sobre la lúdica como estrategia didáctica, sugiere que “El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora” (p.1). En su propuesta se considera que es a través de la lúdica y el juego el niño puede cambiar patrones de comportamiento, centra más su atención cuando es un goce o placer para él.

Esta estrategia de igual manera debe ser una opción para mejorar también el comportamiento en el entorno familiar ya que es el lugar donde el alumno permanece por más tiempo y tiene más influencia sobre él. Se puede observar que cuando se presentan problemas de agresividad en la escuela, los niños tratan de solucionarlo con más agresividad, de ahí que el niño también utilice este método para solucionar conflictos ya sea en la escuela o en otro lugar.

En Colombia, en la Facultad Nacional de Salud Pública de la Universidad de Antioquia se ejecutó el proyecto “Lecciones del programa de prevención temprana de la violencia, Medellín, Colombia” liderado por Duque, Orduz, Sandoval & otros, (2007). Esta propuesta surge a partir de algunos análisis relacionados con los índices de problemas de comportamiento que las instituciones de la ciudad estaban viviendo. Para ello, la propuesta se propone desde un enfoque psicodinámico, con el fin de generar reflexiones sobre el desarrollo de las prácticas de educación y crianza que padres y maestros ejercían con la primera infancia.

Esta investigación utilizó una muestra compuesta por 339 niños de ambos sexos en quienes se analizaron cinco variables, detectando síntomas de agresión directa, síntomas de agresión indirecta, síntomas de prosocialidad y rendimiento escolar. Los investigadores decidieron trabajar con familias que tenían hijos con altos niveles de agresividad, con el fin de capacitar a los padres en temas relacionados con la escucha, la comunicación, las habilidades sociales y la cooperación familiar, debido a que los padres en la dinámica familiar presentaban falencias significativas en cuanto a estos temas.

Caycedo, Gutiérrez, Ascencio & Delgado (2005) con respecto a las estrategias de aceptación social, indican dos maneras para emplear programas relacionados con la prevención; la primera está relacionada con la inclusión de actividades académicas al currículo cuyo objetivo es entrenar los niños y las niñas en la solución de situaciones problemáticas, y la segunda como actividades extracurriculares no incorporadas al desarrollo de los cursos(entre ellas la lúdica), en la perspectiva de elaborar talleres encaminados a la enseñanza del autocontrol frente a las situaciones que generen desequilibrios emocionales y control frente a las condiciones de contingencia para que estas habilidades enseñadas se mantengan.

En los resultados de esta investigación se indica una “una reducción significativa de las conductas disruptivas luego de la aplicación del modelo de relajación y una adquisición progresiva de respuestas más adaptativas frente a situaciones de estrés interpersonal. Estudios como éste, permiten visibilizar la importancia de prevenir e intervenir las conductas agresivas en el ámbito escolar, y cómo el trabajo de los maestros cobra relevancia a la hora de enseñarles a los niños y a las niñas no sólo contenidos sino prácticas de convivencia, tolerancia, autocontrol, autogobierno y competencias para relacionarse con el otro y con los otros.

## **2.2 Marco teórico y conceptual**

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Según Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Teniendo en cuenta esto es importante el concepto de juego como aquella actividad basada, principalmente, en el disfrute y el esparcimiento, que puede estar dirigida mediante reglas y normas.

A través del juego el niño interactúa con su entorno, expresándose y aprendiendo a resolver diferentes situaciones de su vida cotidiana favoreciendo de este modo el aprendizaje de valores y la relación con los demás.

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Los juegos tradicionales les permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al sedentarismo corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

### **2.2.1 El Patrimonio Cultural**

Se llama patrimonio cultural a la herencia cultural propia del pasado que pertenece a una zona determinada, que además es mantenida hasta la actualidad y transmitida a las presentes y futuras generaciones, para que puedan ellas tener la oportunidad de apreciar dicho patrimonio.

Aquellas organizaciones que se encargan de identificar y clasificar ciertos bienes como relevantes para la cultura de una región, e incluso de toda la humanidad, se encargan también de velar por la preservación y la protección de dichos bienes, de una manera tal, que sean mantenido de la mejor manera para las generaciones que vendrán y que puedan ser objeto de estudio y fuente de conocimiento, así como de experiencias emocionales para todos aquellos que los utilizan y disfrutan.

### **2.2.2 Juegos y rondas tradicionales.**

La ronda y los juegos son instrumentos pedagógicos y didácticos que aportan elementos para la formación del niño, ya que en él se puede observar un trabajo, por su ejercicio, la creación, acción y disciplina que lo introduce en su propio mundo y hace que se alimente de las experiencias de otros. Lo más importante, la reflexión, pues además de escuchar, relaciona, crea, expresa espontáneamente todo un mundo de movimientos, gestos, signos, mímicas, para hacer posible la integración dentro de su contexto social y cultural sin restricción

En ese sentido Makarenko (1978). Afirma que “La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo o el empleo para el adulto” (p.63). Es por ello que para educar no se debe eliminar el juego sino organizarlo para contribuir al desarrollo de cualidades, según el autor la actitud de las personas frente a las diferentes actividades diarias es el reflejo de la manera en que se han comportado en los juegos durante la infancia.

En la edad escolar el trabajo ocupa ya un lugar más importante y reviste más responsabilidad, se trata de un trabajo que se aproxima a la actividad social y que está vinculado con conceptos definidos y claros acerca de la vida futura del niño. Pero en esta etapa el juego le apasiona mucho todavía y sufre serios conflictos cuando siente la tentación de abandonar el trabajo para jugar. Esto ocurre generalmente cuando se han cometido errores en la educación del niño en lo relativo al juego y al trabajo. (Makarenko, 1978, p.63)

Para que el juego sea educativo es necesario dirigirlo de forma cuidadosa y meditada. Según Makarenko (1978) el desarrollo del juego infantil atraviesa varias etapas, cada una de las cuales exige un método distinto. La primera es la del juego en la habitación, la etapa del juguete, y dura hasta los cinco o seis años, se caracteriza por que el niño prefiere jugar solo y raras veces admite

la participación de compañeros, se encariña con sus juguetes y juega con desgana con juguetes ajenos. Esta tendencia a jugar solo no implica riesgo alguno de que se convierta en egoísta. Es la etapa de la ejercitación sensorial y del desarrollo de las aptitudes personales.

La segunda etapa es de dirección más difícil ya que los niños actúan en un ambiente social más amplio. Se prolonga hasta los once o doce años, abarcando parte de la escolaridad. En la primera parte de esa etapa el niño actúa ya como miembro de una sociedad, pero de una sociedad aún infantil, que carece de una disciplina severa y de control social. Más adelante la escuela brinda una mayor compañía, un círculo de intereses más amplio y un escenario de acción más difícil, en particular para la actividad lúdica, pero, en cambio, aporta una organización ya preparada y un régimen más definido y lo que es más importante la asistencia de profesionales especializados.

En ella hay una disciplina configurada y es donde se genera el paso a la tercera etapa, aquí el niño o niña actúa como miembro de una colectividad, no limitada ya solamente al juego, sino de una colectividad de trabajo y de estudio. De ahí que en esta edad el juego adquiera formas colectivas más acentuadas y gradualmente se convierta en deporte, es decir, se vincula con determinados fines de cultura física, con normas y conceptos de interés y disciplina colectivos.

Así mismo Dewey citado por Rodríguez (2018) sostiene que:

El adulto es generalmente consciente de que está jugando. Siente el elemento de hacer-creer en ello, de la falta de plena realidad. Para él eso es diversión, recreación. Todo esto es debido a que el adulto considera esas actividades contrarias a los verdaderos asuntos de la vida, las cuestiones prácticas que tienen que ver con la familia, la profesión, etc.; pero el juego no puede tener tal coloración en la mente del niño porque para él no existe tal contraste. El jugar para el niño es tan serio como el trabajo para el adulto, no serio por supuesto en el sentido de

destruir la espontaneidad o menoscabar la libertad, pero serio, en el sentido de que absorbe toda su atención, de ser para él en ese momento la única realidad que existe. Es un error, por lo tanto, suponer que el juego es equivalente a entretener al niño o que se opone a lo serio o incluso al esfuerzo extenuante. (p.141)

El juego se basa en actividades que no son realizadas con el objetivo de alcanzar un resultado más allá de ellas mismas, actividades que son placenteras en su propia ejecución, en las cuales no hay un interés directo, pero se practican por que se espera un producto o un valor, enfocándose en el disfrute del proceso

Según Huzinga (1983) el juego en su aspecto formal es una acción libre ejecutada como si y en sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual. Si bien, el juego no tiene ningún interés material en este caso responde a una intencionalidad pedagógica, por ende, su busca que con la recopilación y aplicación de los juegos tradicionales en la medida en que se aplica en el aula de clases como alternativa para mejorar la comprensión lectora y minimizar la agresividad en los niños.

En este sentido se destacar el rol del docente que orienta la animación pedagógica que asegura las situaciones de aprendizaje, contenidos en todo el campo pedagógico, y sobre todo porque es quien mejor sabrá puntualizar los interrogantes de una articulación conceptual, inscribirse en la pedagogía de la expresión es evitar los modelos predeterminados es asumirse como un docente

que promueve la interacción, las tentativas de experimentar y brindar su parecer personal sin temores.

### **2.2.3 El marco de la etnoeducación y el patrimonio cultural.**

Como etnoeducadores, ya conociendo las generalidades del patrimonio gastronómico, en relación al campo educativo se pretende formar estudiantes que garanticen sentido de pertenencia, que en cada quehacer la palabra comunidad sea habitual, que los saberes ancestrales sean el reflejo de lo que ellos realicen, que más allá de las matemáticas, las tecnologías, las ciencias sociales la que los vuelva íntegros, dignos de una comunidad en aras de gozar de una vida digna y donde el respeto hacia las distintas especies sea el apropiado.

Ahora bien, es necesario también conocer las posturas legales que respalda la etnoeducación y la educación con los saberes propios del territorio, en ese sentido es fundamental tener conocimiento de lo estipulado en las leyes y decretos que respaldan el proceso educativo a niveles tradicionales respetando los saberes populares

En ese sentido entonces, la Ley General de Educación (1994) en relación a la etnoeducación y a los saberes propios de las comunidades; decreta según el Título III: Modalidades de atención educativa a poblaciones, Capítulo 3º Educación para grupos étnicos, Artículo 55. Definición de etnoeducación, que:

Se entiende por educación para grupos étnicos la que se ofrece a grupos o comunidades que integran la nacionalidad y que poseen una cultura, una lengua, unas tradiciones y unos fueros propios y autóctonos. Esta educación debe estar ligada al ambiente, al proceso productivo, al proceso social y cultural, con el debido respeto de sus creencias y tradiciones. (p.7)

Y además en lo consignado en el Decreto 804 (1995, pp. 10-11) en lo concerniente al artículo 1 y 2 que mencionan:

Artículo 1. La educación para grupos étnicos hace parte del servicio público educativo y se sustenta en un compromiso de elaboración colectiva, donde los distintos miembros de la comunidad en general, intercambian saberes y vivencias con miras a mantener, recrear y desarrollar un proyecto global de vida de acuerdo con su cultura, su lengua, sus tradiciones y sus fueros propios y autóctonos.

Artículo 2. Son principios de la etnoeducación:

- a) Integralidad, entendida como la concepción global que cada pueblo posee y que posibilita una relación armónica y recíproca entre los hombres, su realidad social y la naturaleza;
- b) Diversidad lingüística, entendida como las formas de ver, concebir y construir el mundo que tienen los grupos étnicos, expresadas a través de las lenguas que hacen parte de la realidad nacional en igualdad de condiciones;
- c) Autonomía, entendida como el derecho de los grupos étnicos para desarrollar sus procesos etnoeducativos;
- d) Participación comunitaria, entendida como la capacidad de los grupos étnicos para orientar, desarrollar y evaluar sus procesos etnoeducativos, ejerciendo su autonomía;
- e) Interculturalidad, entendida como la capacidad de conocer la cultura propia y otras culturas que interactúan y se enriquecen de manera dinámica y recíproca, contribuyendo a plasmar en la realidad social, una coexistencia en igualdad de condiciones y respeto mutuo;

**f)** Flexibilidad, entendida como la construcción permanente de los procesos etnoeducativos, acordes con los valores culturales, necesidades y particularidades de los grupos étnicos;

**g)** Progresividad, entendida como la dinámica de los procesos etnoeducativos generada por la investigación, que articulados coherentemente se consolidan y contribuyen al desarrollo del conocimiento, y

**h)** Solidaridad, entendida como la cohesión del grupo alrededor de sus vivencias que le permite fortalecerse y mantener su existencia, en relación con los demás grupos sociales.

Lo mencionado en los artículos, leyes y decretos inmediatamente anteriores, favorecen la implementación de la propuesta pedagógica, ya que priman los saberes propios que de igual manera respondan a las necesidades académicas de los estudiantes y estén en relación con lo estipulado por el Ministerio de Educación Nacional.

Los estudiantes podrán poner en juego sus conocimientos en cocina tradicional, en gastronomía y en otros tipos de patrimonio para generar procesos identitarios y de preservación de la cultura mediante su proceso académico, fortaleciendo sus aprendizajes en el área de ciencias sociales.

## 2.3 Marco contextual

### 2.3.1 Ubicación Geográfica de Roberto Payan



**Figura 1:** Mapa del Municipio de Roberto Payan

**Fuente:** Google Maps 2019

Según el Plan de Desarrollo del Municipio de Roberto Payan, Sembrando el Futuro (2016), Roberto Payan está situado al suroeste del país en el departamento de Nariño, con respecto a la cabecera municipal se localiza a los  $01^{\circ}, 42', 20''$  de latitud norte y  $78^{\circ}, 16', 01''$  de longitud oeste; al extremo sur oriental del municipio en las márgenes izquierda del río Telembí y al noroccidente de la capital del departamento de Nariño a una distancia aproximada de 254 Km a una altura de 24 m.s.n.m. En cuanto a los límites municipales se tiene que, por el Norte con Olaya Herrera, Francisco Pizarro y Mosquera; al Sur con Tumaco y Barbacoas; al Oriente con Magüí Payán y Olaya Herrera y al Occidente con Tumaco y Francisco Pizarro. Por su ubicación geográfica forma

parte de la región del Pacífico nariñense correspondiente al 6.8% de la extensión, lo que a nivel departamental equivale al 0.86% de territorio. (p.31)

### **2.3.2 Clima y Aspectos Naturales.**

El municipio de Roberto Payan tiene un área de 1.342 Km<sup>2</sup>; de los cuales 24.14% del territorio pertenece a la zona urbana y el 75.86% están a la zona rural. Ahora bien, en cuanto a altura se refiere este está a 24 metros sobre el nivel del mar, el territorio es plano y ligeramente ondulado, característica de la región pacífica. Es válido destacar que este territorio está cubierto por vegetación de selva tropical húmeda, esto hace que este municipio tenga una gran riqueza de flora, fauna e hídrica. Por su ubicación geográfica, este goza de un clima tropical húmedo y presenta una temperatura aproximada de 27°C y una precipitación media de 4720 mm. (p.35)

### **2.3.3 Población**

Según las proyecciones del censo nacional desarrollado por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), el municipio de Roberto Payan para el año 2016 tiene una de población de 23.287, de las cuales el 94,57% pertenecen a la zona urbana, esta postura tiende a mantenerse puesto que el crecimiento poblacional de los cuatrienios no supera los dos puntos porcentuales según las proyecciones. (p.35)

### **2.3.4 Aspectos Educativos**

La educación en Roberto Payán está atravesando una profunda crisis, puesto que, la planta física que hoy tienen las tres instituciones educativas no son suficiente para cubrir la demanda de los estudiantes, es decir, que existe hacinamiento escolar crítico, debido a la falta de aulas e

inmobiliarios. Además, en la zona urbana la biblioteca existente no cuenta con suficientes inventarios de libros de consulta actualizado. (p.42)

Por otro lado, es preciso anotar que las tres instituciones educativas no cuentan con los inmobiliarios suficientes para albergar adecuadamente a los estudiantes y a los docentes en las aulas de clase. Además, las instituciones de municipio no cuentan con bibliotecas que estén dotada de libros actualizados y computadores con internet en buen estado. En ese orden de ideas, vale precisar que el municipio solo tiene una biblioteca pública que no tiene la capacidad de espacios y equipos para atender a la comunidad, por lo anterior, se necesita construir una con mayor capacidad en la cabecera municipal y en los centros poblados del municipio. (p.42)

### **2.3.5 Caracterización Vereda Palsapi**

La vereda Palsapi está ubicada en zona rural del municipio de Roberto Payan a orilla del río Telembi con una población de 108 habitantes y 48 casas, los padres de familia de la vereda la mayoría se dedica a la pesca, caza de animales y a la agricultura con la siembra de (plátano, arroz, caña y de cultivo ilícito como la coca), en la vereda hay presencia de grupos subversivos.



**Figura 2.** Centro Educativo Mix Palsapi  
**Fuente:** Archivo fotográfico de los autores

Encontrándose en una problemática social muy complicada porque por la disputa de los grupos armados que se encuentran en el territorio para apoderarse de la zona y así poder seguir con sus rutinas de delincuenciales.

El Centro Educativo Mix Palsapi, está ubicado en la vereda Palsapi, este centro esta fusionado a la Institución Educativa Policarpa Boca de Telembi, centro educativo cuenta con 1 docente, una manipuladora de alimentos, una junta de Padres de Familia, inquietos por la educación de sus hijos y pertenecientes al consejo comunitario Integración del Telembi.



**Figura 3.** Centro Educativo Mix Palsapi  
**Fuente:** Archivo fotográfico de los autores

### **Capítulo 3. Diseño Metodológico**

#### **3.1 Enfoque de investigación**

Se acogió el enfoque cualitativo por cuanto trata de recoger los datos y la información mediante la observación empírica y la praxis social, entendiendo que la investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones, es decir busca interpretar lo que va captando activamente. (Sampieri, 2014, p.42)

En ese sentido el enfoque cualitativo está estrechamente relacionado con la investigación en sí, ya que, al tener, no objetos sino sujetos de estudio como lo son los estudiantes del Centro Educativo Mix Palsapi, la investigación se centra en el entendimiento de las acciones de estos, en el sentido de generar por su parte una revalorización al conocimiento tradicional de los juegos tradicionales.

### **3.2 Método de investigación**

Se utilizó el método de investigación acción ya que en la actualidad social del conocimiento es considerado como una metodología que forja una elevada capacidad para dar respuestas a los diferentes problemas que se presentan en la cotidianidad, en tanto que la misma tiene su accionar en el contexto de la comunidad y no solo involucra al investigador, sino también a todos los integrantes del mismo, los cuales a partir de la detección de la situación problemática, aportarán sus ideas y posibles soluciones desde la elaboración de proyectos o planes de acción. (Sequera, 2014, p.224)

En adición a lo anterior Martínez (2007, p.228) en Sequera (2014) afirma que:

El trasfondo existencial y vivencial, el mundo de vida y, a su vez, la fuente que origina y riges el modo general de conocer, propio de un determinado período histórico cultural y ubicado también dentro de una geografía específica y, en su esencia, consiste en el modo propio y peculiar que tiene un grupo humano, de asignar significados a las cosas y a los eventos, es decir, en su capacidad y forma de simbolizar la realidad. (p.224)

Ahora bien, el paradigma de investigación acción permitió el desarrollo de esta investigación por su maleabilidad en el sentido de asignar significados a los sujetos de estudio y conocer percepciones acerca del eje central de esta investigación, así mismo, el paradigma de investigación acción fue fundamental al momento de encontrar el problema de investigación y sus herramientas de recolección de información fueron precisas para llevar el resultado a buen término.

### **3.3 Tipo de investigación**

El tipo de investigación es descriptiva, la cual consiste en la especificación de las propiedades importantes del objeto de investigación, conceptos, variables para hacer una descripción del fenómeno.

Aunado a lo anterior para (Sampieri, 2014, p.98) la investigación descriptiva busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

Y, además es útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación. (p.98)

La investigación, se desarrolló teniendo en cuenta las características del territorio, así como también las características particulares de los estudiantes, realizando un estudio holístico que relacionó indirectamente su grado de apropiación con la investigación, generando una revalorización en los contenidos abordados en relación a las ciencias sociales mediante los juegos tradicionales.

### 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Tabla 1

*Técnicas e instrumentos de recolección de información*

<b>Objetivo</b>	<b>Técnica/Procedimientos</b>	<b>Instrumento/Herramientas</b>
Identificar por medio de un diagnostico los saberes previos sobre los DBA del área de ciencia sociales en el grado tercero de primaria.	Revisión Bibliográfica Revisión documental Trabajo de campo	Fichas bibliográficas Fichas temáticas
Diseñar una estrategia didáctica teniendo en cuenta algunos juegos y rondas tradicionales del pacifico que permita el aprendizaje de los DBA del ares de ciencias sociales.	Trabajo de campo Análisis de fuentes primarias Revisión documental Observación sistemática	Diario de campo Relatos Entrevistas Fichas bibliográficas
Implementar la estrategia didáctica para mejorar el proceso en aprendizaje de los DBA del área ciencias sociales	Trabajo de campo	Diario de campo

**Fuente:** Elaboración propia

## Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

### 4.1 Desarrollo de propuesta pedagógica: Las rondas y juegos tradicionales.

A continuación, se realizará el análisis de la estrategia pedagógica propia en ronda y juegos como herramienta educativa para facultar el proceso de aprendizaje de la materia de ciencias sociales. Los presentes resultados evidencian su operatividad como su acople para potenciar el conocimiento significativo, en los estudiantes en proceso de formación, facultando a través de la lúdica que se gesta en el marco de la manifestación cultural propia de los juegos y rondas, un apoyo pedagógico para la institución desde dos ópticas: el desarrollo curricular propio y la reivindicación cultural de los territorios afros de la Subregión del Telembi.

Tabla 2

*Propuesta pedagógica: Las rondas y juegos tradicionales.*

<i>Institución Educativa</i>	<i>Centro Educativo Mix Palsapi</i>
<i>Nro. de Estudiantes</i>	4
<i>Municipio</i>	Roberto Payan
<i>Vereda</i>	Palsapi
<i>Consejo Comunitario</i>	Integración del Telembi

***Materia***

Ciencias Naturales

***Grado***

Tercero

***Logro 1***

Comprende la importancia de los océanos y mares en la organización económica y social de los pueblos costeros en la actualidad.

***Evidencias de Aprendizaje***

- Identifica los nombres de los continentes y los océanos que conforman el planeta tierra, y reconoce las actividades que se realizan en las zonas costeras.
- Diferencia los mares como porciones los océanos y su importancia en la fijación de límites entre Países.
- Plantea preguntas sobre las problemáticas ambientales que viven los océanos en la actualidad y explican el impacto en la población costeras.

***Saberes a Desarrollar***

- Los mares y su importancia.
- Contaminación e impacto ambiental de los océanos.
- Ubicación geográfica de su vereda y municipio

***Recursos***

- Libros
- Talento humano
- Cuadernos

- Lapicero
- Mapa mandí
- Videos
- Computadora
- Juego stop
- Juego maremoto
- Alcance su estrella
- Papel bond

El Centro Educativo Mix Palsapi está ubicado en el municipio de Roberto Payán, a orillas del río Telembi, es una vereda vulnerable ya que existe presencia de grupos subversivos y cultivos ilícitos, hay mucho desequilibrio familiar como madre o padres cabeza de hogar, niños que están a cargo de los abuelos.

### ***Proceso Etnopedagógico***

Aquí se refleja un interés por el estudio ya que ven en la educación la esperanza de que sus hijos salgan adelante, lo anterior hace que la enseñanza aprendizaje sea un poco difícil, pero al mismo tiempo motivante ya que los niños de Palsapi miren a la educación como una oportunidad de tener una vida digna y un mejor futuro para ellos. para la aplicación de esta propuesta se tomó como

muestra 4 estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi, para esta investigación utilice un diagnostico partiendo de las observaciones realizadas utilizando herramientas en el proceso de recolección de datos como diálogos, entrevistas y diagnostico ligado con el tema, luego una planificación con el proceso de aprendizaje de los logros, los estudiantes comprendieron la importancia de los océanos y mares en la organización económica y social de los pueblos costeros en la actualidad, implementando con la acción de la estrategia en el cual el alumno comienza a interactuar con la didáctica diseñada acompañada de una reflexión que se utilizara una herramienta que permite analizar los datos y conclusiones.

La propuesta investigativa tuvo acople, comprender la importancia de los océanos y mares en la organización económica y social de los pueblos costeros en la actualidad, y sus evidencias de aprendizaje ya que por medio de las rondas y juegos del pacifico se motivó el interés por los estudiantes en su aprendizaje para esto se utilizó el juego del stop que consiste en realizar un círculo en el medio y otros pegados de él.

Se escribe en cada circulo los nombres a utilizar en este caso se escribió los nombres de los continentes y océanos del planeta y en el círculo del centro la palabra stop, se ubica cada estudiante en un círculo uno de ellos comienza el juego diciendo “américa declara la guerra contra los

invasores de, el nombre que se dice salta al centro y grita esto señalando a otro participante que quiere sacar. Saltando hacia él. Si llega donde está sale así sucesivamente hasta que queda el ganador.

Esta actividad se la realizó en el centro de la vereda de Palsapi donde hay un espacio libre.



**Figura 4:** Estudiantes realizando actividad propuesta

**Fuente:** Archivo fotográfico de esta investigación

***Resultados pedagógicos alcanzados.***

Las rondas y juegos son actividades propias del ser humano y se presentan en todas las etapas de la vida, son de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil por eso aparece como una de las actividades curriculares desde pre escolar como en primaria.

A través de los juegos se adquiere valores como la tolerancia, respecto, amistad etc., resaltando que los juegos tradicionales se juegan en partes amplia a aire libre aprendiendo relacionarse con los demás.

Los juegos tradicionales hacen parte de la cultura y se las trasmite de generación en generación, esta herramienta busca una relación entre el juego y el quehacer formativo dando una educación eficaz y oportuna.

Trabajar con los juegos tradicionales es muy enriquecedor ya que los alumnos gozaban y se divertían de los juegos programados donde ellos podían expresar movimientos y emociones.

Estas actividades son útiles para recordar juegos que hacen años no se practicaban y aprender otros que fueron mencionados por algunos padres de familia y estudiantes.

La implementación de las rondas y juegos tradicionales del pacifico como herramienta de enseñanza aprendizaje para el área de ciencias sociales es muy importante porque se logró que la temática a trabajar fue adquirida por los alumnos de una manera apropiada permitiendo nuevos conocimientos que serán puesto en práctica en el diario vivir de ellos.

Este proyecto aplicado sirve para ponerlo en práctica en todas las áreas del conocimiento de básica primaria, teniendo en cuenta lo siguiente como se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes.

**Logro 2**

Relaciona las características biogeográficas de su departamento, municipio, resguardo o lugar donde vive, con las actividades económicas que en ellos se realizan.

**Evidencias de Aprendizaje**

- Identifica la oferta de recursos naturales presentes en su región respecto del suelo, clima, flora, fauna y agua.
- Reconoce las actividades que se realizan en su región: agricultura, ganadería, pesca, industria, minería o servicios.
- Describe las formas de organización social y económica utilizadas para la explotación de los recursos naturales (empresas, asociaciones, corporaciones autónomas regionales).
- Expresa por qué en espacios con determinados climas no se cuenta con ciertos productos y destaca la importancia del trabajo que realizan quienes producen los alimentos para el bienestar de todos.

**Saberes a Desarrollar**

- Recursos naturales de la región
- Actividades que generan la economía de la región
- Importancias de las organizaciones sociales y económica existente la región

**Recursos**

- Libros
- Talento humano

- Cuadernos
- Lapicero
- Mapa mandí
- Videos
- Computadora
- Juego stop
- Juego maremoto
- Alcance su estrella
- Papel bond

Diálogo con los estudiantes acerca de los municipios cercanos y las actividades que realizan.

Presentación de un mapa municipal que ellos e identifiquen los límites de su municipio.

Presentación de mapamundi para identificar los diferentes mares y países.

***Proceso Etnopedagógico***

Realización de juegos recreativos relacionados a los países (stop)

Presentación de videos acerca de las problemáticas ambientales existentes en Colombia.

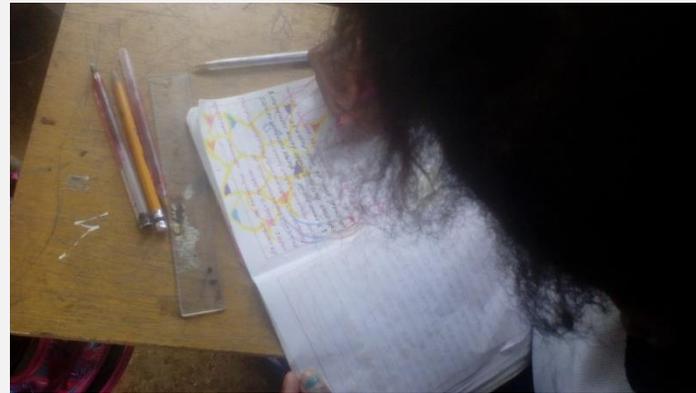
Reflexiones por parte de los estudiantes acerca de los temas vistos.

Conocimiento acerca de nuestro municipio.

Presentación de croquis de mapas para que el estudiante ubique su municipio.

Salida de los estudiantes a observar la naturaleza.

Dialogo sobre los animales y vegetales observados.



**Figura 5:** Estudiante en desarrollo de actividades propuestas.

**Fuente:** Archivo fotográfico de esta investigación

Observación de los padres realizando las diferentes actividades económicas.

Dialogo sobre las diferentes actividades realizada.

Prácticas de las diferentes actividades.

Dialogo sobre las diferentes organizaciones que llegan a la región a explotar los recursos naturales.

***Resultados Pedagógicos  
alcanzados***

Presentación de imágenes causadas por la explotación minera.

Reflexión por el mal uso y explotación de los recursos naturales.

Listado de diferentes fábricas existentes en el municipio como: panadería, heladería, restaurante, etc.

Socialización en binas por que con esta cada bina presenta a sus compañeros sus apreciaciones acerca del tema trabajado, y al finalizar las socializaciones sacaron sus propias conclusiones.

Además de forma general se fueron sacando conclusiones

De los cuatros alumnos todos lograron adquirir conocimientos que ayudaran a conocer mejor su vereda y hacer un buen uso de los juegos tradicionales.

***Logro 3***

Comprende el legado de los grupos humanos en la gastronomía, la música y el paisaje de la región, municipio, resguardo o lugar donde vive.

***Evidencias de Aprendizaje***

- Identifica en su entorno algunos objetos, herramientas, aparatos, construcciones y documentos que brindan información acerca del pasado de su región.
- Describe algunas costumbres y tradiciones que le permiten reconocerse como miembro de un grupo poblacional y de una nación a través de la historia oral con sus abuelos.

- Compara las fiestas que se celebran en diferentes municipios de su departamento, en aspectos como: origen, propósito, duración y participantes.
- Describe la diversidad en la gastronomía de diferentes regiones o provincias que conforman su departamento.

Historia (fundación).

Costumbres y tradiciones Ancestrales.

Fiestas patronales de su municipio y la importancia entre los moradores.

Diferencia y conoce los diferentes platos típicos de su vereda.

Canto religioso ( padre nuestro ), ya que es un apoyo a las costumbres y tradiciones que día a día eso se está perdiendo en las escuelas del Municipio, para entrar al tema se realizó el juego tingo-tango, que consiste en hacer una mesa redonda con los estudiantes uno de ellos a un lado con los ojos vendados y empieza a cantar máximo un minuto, mientras él canta los otros compañeros están rotando un objeto seleccionado, cuando el morador dice tango el objeto seleccionado que en una persona tiene que pagar una penitencia lo que los compañeros digan.

Existen muchas formas de pagar la penitencia, después se hizo la descripción del juego y cada estudiante hizo su comentario.

***Saberes a Desarrollar***

***Proceso Etnopedagógico***

Entrando así a trabajar los temas relacionados a Historia (fundación de su vereda), Costumbres y tradiciones ancestrales Fiestas patronales y Gastronomía de su municipio y vereda.

Los estudiantes fueron comentando sobre los diferentes temas lo cual tenían un conocimiento previo, pero con falencias las cuales fuimos orientándoles sobre sus primeros pobladores, límites de la vereda ( al norte con la vereda de Bocas de Telembí, al sur con la vereda de Pirambí, al oriente con la vereda de Chilbí Dorado y al occidente con la vereda de Piscaunde ), fiestas patronales de la vereda y la importancia que tienen estas fiestas para ellos ( 16 de julio fiesta de la Virgen del Carmen, 20 de julio día de la Independencia, y otras fiestas nacionales ) sus diferentes platos típicos como: ( tapao de pescado salado, tapao de sábalo, encocado de: conejo, tatabra, armadillo, pescado, etc. Bebidas como: jugo de norte, jugo de ortiga, etc.).

Al hacer utilidad de los Juegos Tradicionales fue fácil ir modificando de acuerdo al tema para una mejor comprensión de los estudiantes adquiriendo los conocimientos que le van hacer útil en su vida diaria.

***Resultados Pedagógicos  
alcanzados***

Al trabajar este logro se alcanzó el propósito de conocer su historia, practicar e identificar sus costumbres y tradiciones, sus fiestas y gastronomía y de su vereda. Mantener viva su cultura



trasmitiéndola a las demás a través de sus prácticas vivenciales en todos los moradores de la región, resaltando así la importancia de mantener su legado cultural.

**Fuente:** Elaboración propia

#### **4.5 Conclusiones y recomendaciones**

La información obtenida permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos tradicionales, escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo integral de los niños, inadecuada organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, entre otras, las cuales inciden desfavorablemente en el rendimiento escolar.

La propuesta juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral del niño es factible de ejecutar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

#### **Recomendaciones**

1. Adquirir material de apoyo teórico-metodológico (libros y revistas especializadas) para mantenerse actualizado sobre las técnicas y métodos que plantea la pedagogía moderna para la enseñanza y el aprendizaje en el nivel de Educación Preescolar o Inicial.

2. Participar activamente en jornadas

3. Poner en práctica en la medida de lo posible y en función de la planificación que realicen los juegos tradicionales propuestos en la presente investigación, con el fin de mejorar significativamente el logro de las competencias, destrezas y habilidades correspondientes a las

diferentes áreas que conforman el desarrollo integral del niño: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva, lenguaje, moral y física.

4. Promover la participación de los padres y representantes en el proceso educativo que se imparte en la institución.

## Referencias

### Referencias bibliográficas

- Caycedo, C., Gutierrez, C., Ascencio, V., Delgado, P. (2005). Regulación Emocional y Entrenamiento en solución de problemas sociales como herramienta de prevención para niños de 5 a 6 años. *Suma Psicológica*. 12 (2), 157 - 173.
- Duque, L., Orduz, J., Sandoval, J., Caicedo, B., y Klevens, J. (2007). Lecciones del Programa de Prevención Temprana de la Violencia. *Rev Panam Salud Pública*. 21(1), 21–9.  
Recuperado de:  
[https://www.scielo.org/article/ssm/content/raw/?resource\\_ssm\\_path=/media/assets/rpsp/v21n1/a03v21n1.pdf](https://www.scielo.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/rpsp/v21n1/a03v21n1.pdf)
- Huizinga, J. (1983). *Ideal caballeresco, juego y cultura*. Casa del tiempo. 9. 71-80
- Makarenko, A. (1978). *La educación Infantil*. Madrid: Nuestra Cultura.
- Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Jalisco: Lomas del Valle.
- Ministerio de Educacion Nacional. (1994). *Ley General de Educacion*. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85384\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85384_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (1995). *Decreto 804*. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85384\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85384_archivo_pdf.pdf)
- Rodríguez, C. (2018). Una salida al dualismo: Juego y Trabajo en Jhon Dewey. *Series Filosóficas*. 41, 135 – 156. Recuperado de:  
<http://revistas.uned.es/index.php/endoxa/article/viewFile/16736/pdf>
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de Mexico: Mc Graw Hill.
- Sequera, M. (2014). Investigación acción: un método de investigacion educativa para la sociedad actual. *Revista Arjé*, 223-229.

# ANEXOS

## Anexo A: Entrevista a Padres de Familia

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

CENTRO EDUCATIVO MIX PALSAPI

1- ¿QUE SABE USTED ACERCA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Que son actividades que se realizan en una comunidad para recrearse

2- ¿QUE JUEGO TRADICIONALES JUGABA USTED CUANDO ERA PEQUEÑO?

Agua de limón, pachucogon, el puente de los quebrado, lobo, veni, gallinita ciega, etc.

3- ¿CUÁL FUE TU JUEGO TRADICIONAL FAVORITO EN TU NIÑEZ?

Pachucogon.

4- ¿QUIEN TE ENSEÑÓ LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Mis profesores, amigos

5- ¿LES HA ENSEÑADO LOS JUEGOS TRADICIONALES A TUS HIJOS? ¿CUALES?

A veces, cuando tengo tiempo libre

6- ¿A TU EDAD PRACTICAS TODAVIA LOS JUEGOS CON TUS HIJO?

No por que llego del trabajo cansado.