

**Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia en estudiantes de los grados terceros a (3a) y tercero b (3b) de primaria.**

**Luz Marina Moreno Yepez**

**María Dolores Moreno Yepez**

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

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

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

**Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia en estudiantes de los grados tercero a (3a) y tercero b (3b) de primaria.**

**Luz Marina Moreno Yepez**

**María Dolores Moreno Yepez**

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

**Juan Carlos Acosta López**

Licenciado en Inglés-francés

Asesor

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

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

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

**Agradecimientos (o dedicatoria)**

A Dios por ser el todo poderoso, el que todo lo puede y concede.

A mis padres por darme la vida e inculcarme valores éticos y morales que han sido muy valiosos.

A mis hermanas por brindarme su apoyo incondicional y motivarme cada día a ser mejor persona.

A los líderes comunitarios que contribuyeron en el proceso etnoeducativo.

A una amiga muy especial por estar siempre dispuesta a colaborarme.

A todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron con mi proceso de formación.

**Luz Marina Moreno Yepez**

**Agradecimientos (o dedicatoria)**

A Dios por concederme la vida, darme sabiduría e inteligencia y guiarme por el sendero de la vida.

A mis padres por darme la vida

A mis hermanos y sobrino Alexis Moreno por apoyarme en cada instante de la vida.

A mi esposo Leandro Quintero, por darme la fuerza fortaleza que necesitaba para continuar

A mis amigas Cindy Quiñones y Antonia Cortes, por su apoyo incondicional

A RECOMPAZ y los consejos comunitarios por gestionar la carrera para líderes comunitarios

A mi asesor de tesis Juan Carlos Acosta y la profesora Lyda Magali Silva por colaborarme en todo momento.

A mis hijos que han sido la fuente de motivación para cumplir cada una de mis metas.

**María Dolores Moreno Yopez**

**Tabla de Contenido**

	pág.
<b>Resumen</b>	<b>7</b>
<b>Abstract</b>	<b>8</b>
<b>Introducción</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo 1. Planteamiento del problema</b>	<b>11</b>
1.1 Descripción del problema	<b>11</b>
1.2 Pregunta de investigación	<b>12</b>
1.3 Justificación	<b>12</b>
1.4 Objetivos	<b>15</b>
1.4.1 Objetivo General	<b>15</b>
1.4.2 Objetivos Específicos	
<b>Capítulo 2. Marcos de referencia</b>	<b>16</b>
2.1 Marco de antecedentes	<b>16</b>
2.2 Marco teórico y conceptual	<b>22</b>
2.3 Marco contextual	<b>26</b>
<b>Capítulo 3. Diseño metodológico</b>	<b>28</b>
3.1 Enfoque de investigación	<b>28</b>
3.2 Método de investigación	<b>28</b>
3.3 Tipo de investigación	<b>29</b>
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	<b>31</b>
<b>Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados</b>	<b>34</b>
4.1 Diseño de estrategia pedagógica enfocada en juegos tradicionales	<b>33</b>
4.2 Estrategia pedagógica enfocada en los planes de aula	<b>36</b>
4.3 Reflexión pedagógica	<b>54</b>
4.4 Conclusiones y recomendaciones	<b>64</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>68</b>
<b>Anexos</b>	<b>71</b>

**Lista de Anexos**

	<b>pág.</b>
<b>Anexo A.</b> Formato de entrevista	72
<b>Anexo B.</b> Fichas de lectura	74
<b>Anexo C.</b> Diarios de campo	75
<b>Anexo D.</b> Matriz de vaciado de la información	76

### **Resumen**

Los juegos tradicionales para los habitantes del sur del pacífico colombiano históricamente han tenido un valor invaluable dentro de su territorio, especialmente en niños, niñas y adolescentes, de ahí que se aprovechó esta importante cualidad para facilitar la debida comunicación entre los estudiantes, educadores y padres de familia, con el fin de mejorar o erradicar de manera definitiva los conflictos que a diario se presentan dentro de la institución educativa. Es por ello, que en las instalaciones de esta institución se realizaron diversas actividades utilizando como estrategia pedagógica los juegos tradicionales explícitamente en los estudiantes del grado tercero A (3A) y tercero B (3B) cursos que fueron seleccionados para este proyecto.

Durante la implementación de los juegos tradicionales como herramienta eficaz para la resolución de conflictos relacionados con la convivencia escolar se lograron generar los espacios necesarios para el fortalecimiento de cualidades y virtudes importantes como el compañerismo y las relaciones interpersonales. además de esto se hizo un aporte significativo en el marco de proteger y preservar la cultura la cual se fortalece con la práctica de los juegos tradicionales incluso, aporta un sinnúmero de herramientas que ayudan a conservar principios y valores que se pueden ir transmitiendo a las nuevas generaciones. De tal manera que siempre se fomente el respeto, tolerancia, solidaridad, honestidad entre otros, y de esta manera contribuir al respeto de reglas y normas que ayudan a mejorar las relaciones entre compañeros y sociedad en general.

**Palabras claves:** convivencia estudiantil, juegos tradicionales, estrategia pedagógica.

### **Abstract**

Traditional games for the inhabitants of the southern pacific Colombian historically have had an invaluable value within its territory, especially in children and adolescents, Hence, this important quality was used to facilitate proper communication between students, educators and parents, in order to definitively improve or eradicate the conflicts that occur daily within the educational institution. This is why, in the facilities of this institution various activities were carried out using as pedagogical strategy the traditional games explicitly in the students of third grade A (3A) and third B (3B) courses that were selected for this project.

During the implementation of traditional games as an effective tool for the resolution of conflicts related to school coexistence, the necessary spaces were created for the strengthening of qualities and virtues important as companionship and interpersonal relationships. in addition to this a significant contribution was made in the framework of protecting and preserving the culture which is strengthened by the practice of even traditional games, provides countless tools that help to preserve principles and values that can be passed on to new generations. In such a way that respect, tolerance, solidarity, honesty among others are always encouraged, and in this way contribute to the respect of rules and norms that help to improve relations between colleagues and society in general.

**Keywords:** student coexistence, traditional games, pedagogical strategy.



## Introducción

Los juegos tradicionales para los estudiantes del municipio de Francisco Pizarro representan un valor significativo dentro y fuera de la institución educativa, por consiguiente, se aprovecharon este tipo de ventajas, las cuales facilitaron de una u otra manera la interlocución y atención con esta comunidad, en ese sentido y con el fin de fortalecer la convivencia estudiantil en los ambientes de aprendizaje, se impulsaron metodologías pedagógicas y estratégicas para la implementación y fortalecimiento de las mismas, es por ello, que en las instalaciones de esta institución se llevaron a cabo diferentes actividades que lograron contribuir en el mejoramiento de la sana convivencia en los estudiantes del grado tercero A (3A) y tercero B (3B) cursos que fueron seleccionados para este proyecto.

De acuerdo con lo anterior, se utilizó como herramienta pedagógica eficaz los juegos tradicionales con los cuales se pretendía que los estudiantes que conformaban estos grados lograran identificar, asimilar y acoger de manera amena y divertida este proceso de aprendizaje para mejorar la sana convivencia estudiantil. Todo esto significó un gran reto por su alto nivel de compromiso y conocimiento del tema puesto que la comunidad a la cual fue enfocado, fácilmente podía caer en el error de tomarlo como un simple juego, es por ello que durante el desarrollo de las actividades se fueron fijando metas y aclarando dudas que le permitieron al estudiante comprender y entender desde la práctica de un juego que el respeto por los demás, por la libre expresión, por las reglas y/o normas, entre otros, son factores determinantes para una sana convivencia.

La utilización de los juegos tradicionales como metodología para mejorar la sana convivencia permitió fomentar el respeto, el compañerismo, tolerancia, solidaridad y honestidad, además por medio de estos se lograron inculcar en los estudiantes valores que de alguna manera

contribuyeron al mejoramiento de sus relaciones interpersonales y consigo mismo lo cual trajo como resultado una sana convivencia en los ambientes de aprendizaje y un mejor comportamiento frente a la sociedad en general. Cabe destacar que los juegos tenían la facilidad de realizarse en cualquier momento y lugar, por ello incidieron en la generación de fuertes lazos de amistad, confianza y seguridad en sí mismo; en relación con lo anterior en grandes o pequeñas proporciones se fortaleció la manera de crear y aprender con disposición reglas y normas que incidan en mejorar las relaciones entre compañeros y sociedad en general.

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

### **1.1 Descripción del problema**

La Institución Educativa Agroecológica La Playa, está situada en el Municipio de Francisco Pizarro, a un kilómetro de Salahonda, su cabecera municipal. Ofrece a la comunidad tres niveles de educación: preescolar, básica y media vocacional, con el fin de proporcionar a los padres de familia de la región la posibilidad de educar a sus hijos en un lugar cercano y con educación de calidad. Sin embargo, el comportamiento de sus estudiantes en los últimos años ha venido decreciendo, y generando todo tipo de enfrentamientos entre miembros de su comunidad estudiantil, hasta el extremo de llegar a la agresión física entre los mismos y sin dar espacio ni oportunidad de diálogo entre las partes.

La vulneración de derechos y violación de deberes por parte de los estudiantes es algo recurrente en la institución, a diario estos se pelean en la práctica de juegos y/o por comentarios etc., además en los espacios donde deben expresar sus ideas, emociones y sentimientos algunos de estos niños lo hacen de una manera tan autocrática y sin ningún respeto por los demás, haciendo esto que de una u otra manera se afecte la sana convivencia que halla en el lugar durante ese momento generando un ambiente de zozobra e intranquilidad en cada uno de los presentes.

Estos estudiantes vienen sosteniendo todo tipo de conflictos durante el desarrollo efectivo de sus actividades bien sean de aprendizaje, interacción con sus compañeros o diversión, la falta de tolerancia, respeto, honestidad y responsabilidad a la hora de llevar a cabo dichas actividades se reflejan en el día a día causando malestar entre los participantes y haciendo que estos entren en discusión y/o en el caso extremo lleguen a la agresión física, este mal manejo que vienen evidenciando en la resolución de conflictos estudiantiles tiene muy preocupada a la junta

directiva.

El comportamiento de esta comunidad estudiantil día a día se deteriora más, especialmente en su nivel básico donde se presentan los mayores índices de indisciplina o problemas de sana convivencia. Sumado a esto, los estudiantes vienen realizando peleas internas y externas, dentro y fuera de la institución educativa, sin embargo, estas no son el único inconveniente, además de ello, se registran eventos donde estos niños agreden verbalmente y de manera obscena a profesores y/o compañeros, al mismo tiempo por una parte se han evidenciado escenas donde niños sostienen peleas “porque el uno asume, que el otro le ha hecho trampa”, y por otra parte se suman los conflictos donde estudiantes quieren imponer su idea y pensamiento sin respetar la de sus demás compañeros lo cual no siempre genera enfrentamientos físicos, pero si genera distanciamiento y enemistad entre los mismos creando un ambiente tenso dentro y fuera de la institución educativa por tanto, el interrogante de este proyecto es:

### **1.2 Pregunta de investigación**

¿Cómo mejorar la convivencia en los estudiantes de los grados tercero A (3A) y tercero B (3B) de primaria de la Institución Agroecológica La Playa del municipio de Francisco Pizarro (Salahonda), Vereda la Playa por medio de una estrategia pedagógica basada en los juegos tradicionales?

### **1.3 Justificación**

A pesar que la comunidad en la cual se desarrolló el proyecto, es pequeña, la gran mayoría se conocen y donde anteriormente el respeto era un valor tan inculcado a los hijos por los padres y cuyo resultado se reflejaba en los hogares y obviamente en la comunidad en general, lamentablemente hoy en día no podemos decir lo mismo, pues esto se logra evidenciar en las múltiples formas de violencia entre estudiantes, como es el caso de la agresión verbal y/o física a

niveles extremadamente altos, las cuales afectan sustancialmente la convivencia entre los estudiantes y la sociedad en general. Lo anterior no quiere decir que en el pasado no hayan existido conflictos en las instituciones educativas o sociedad en general, lo que sí, es cierto, es que esta problemática no era recurrente y desorbitante como lo es en la actualidad.

Por esta razón, personas mayores que habitan en la comunidad afirman, que la práctica de actividades lúdicas y recreativas permitían un mayor roce entre niños y padres de familia, además sostienen, que estos espacios eran propicios para establecer reglas claras y precisas las cuales debían cumplirse a total cabalidad, de acuerdo a estas personas este tipo de actividades tenían una fuerte influencia para que los índices de indisciplina entre otros, en esa época fueran mucho más bajos que los de hoy en día, puesto que desde muy corta edad y mediante la práctica de estos juegos a los niños, niñas y adolescentes de manera directa o indirecta se les enseñaba a respetar reglas, pensamientos credo, religión, etc., y en consecuencia quizás, se lograba influenciar determinante en el comportamiento de la niñez de ese entonces.

Así mismo, dentro de esta comunidad hace algunos años, los juegos se practicaban con mayor frecuencia y estos de una u otra manera aportaban significativamente a una mejor relación y convivencia entre los individuos, además se observaba mayor armonía entre los habitantes y en particular en la comunidad estudiantil. Al tratar de implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica lo que se busca es mejorar la convivencia estudiantil dentro y fuera del aula de clase. Por ello a través de los mismos lo que se quiere es inculcar valores como: el respeto, la tolerancia, la honestidad, la responsabilidad y la solidaridad. los cuales son indispensables para vivir en sociedad.

Sin lugar a duda la presencia de conflictos relacionados con el comportamiento y la convivencia por parte de los estudiantes de los grados tercero A y tercero B dentro y fuera de la

institución educativa Agroecológica la Playa dan aviso de una alerta temprana, la cual debe ser atendida de manera eficaz y oportuna debido a que son estos niños, niñas y adolescentes quienes en un futuro no muy lejano, tomarán decisiones determinantes en nuestra sociedad, es por ello que todos juntos debemos velar por un sistema de convivencia escolar que posibilite acompañar el crecimiento de los niños, niñas y adolescentes para promover su desarrollo como sujetos de derecho y responsabilidad, es decir ciudadanos que aporten positivamente a la sociedad.

Sin embargo, esta será una tarea ardua que requiere de mucho compromiso, ya que muchas instituciones educativas, reflejan que la implementación del sistema de convivencia no es fácil ni sencillo debido a que el estado ha implementado algunas normas que no favorecen ni permiten que se apliquen correctivos severos en la comunidad estudiantil y le ha facilitado a los niños y niñas herramientas que les han permitido visibilizar y hasta identificar claramente sus derechos, sin embargo estos mismos individuos desconocen sus deberes y responsabilidades, quizás este desconocimiento sea consciente o inconsciente con el fin de querer manipular situaciones a su favor y así no recibir castigos apropiados o adecuados de acuerdo a su comportamiento y por ende este quedara postergado, suspendido, olvidado o abandonado.

De esta manera quizás, se puede decir que la intervención en la convivencia escolar es una tarea de todos, niños; niñas; adolescentes; escuela; gobierno y sociedad en general pues esta requiere la consideración de distintos factores y aspectos, además de la vinculación y compromiso de toda la comunidad educativa que incide en el desarrollo de las acciones necesarias, por tal razón realizar integración mediante el uso de actividades lúdicas se debe considerar una herramienta pedagógica eficaz en el propósito de alcanzar en cierta medida objetivos planteados, en esa medida se debe aprovechar tal mecanismo para la búsqueda de una sana convivencia.

Desde luego este proyecto es importante porque les permite a los estudiantes relacionarse con los adultos mayores de su comunidad, compartir espacios recreativos, conocer de primera mano los distintos juegos tradicionales y sobre todo hacer conciencia de lo importante que es para la sociedad convivir en ambientes armónico, donde los valores éticos y morales sean reflejados en cada individuo, los cuales rigen el comportamiento o conducta de los seres humanos en cualquier espacio o entorno de donde se encuentre y permiten una sana convivencia, los juegos son una buena estrategia para reforzar o inculcar estos valores que se han perdido y los cuales no son exclusividad del aula de clase, sino, desde el núcleo familiar; que es el primer entorno con el que se vincula o se encuentra el niño.

#### **1.4 Objetivos**

##### **1.4.1 Objetivo general**

Contribuir a la convivencia estudiantil a través de una estrategia pedagógica enfocada en la implementación de los juegos tradicionales, aplicada a estudiantes del grado tercero A (3A) y tercero B (3B) de primaria en la Institución Educativa Agroecológica La playa del municipio de Francisco Pizarro, vereda la Playa.

##### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Describir la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer la convivencia escolar en el ambiente de aprendizaje.
- Diseñar una estrategia pedagógica enfocada en la implementación de juegos tradicionales con estudiantes del grado tercero A y tercero B de primaria de la Institución Educativa Agroecológica La Playa del municipio de Francisco Pizarro.
- Implementar una estrategia pedagógica con estudiantes del grado tercero A y tercero B de primaria de la Institución Educativa Agroecológica La Playa del municipio de Francisco Pizarro,

vereda la Playa enfocada en la implementación de los juegos tradicionales.

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

### **2.1 Marco de antecedentes**

Ante todo, para desarrollar a plenitud este proyecto, se considera conveniente reconocer, revisar y mencionar solo algunos, de tantos trabajos investigativos cuyo valor es altamente significativo para el tema de estudio, puesto que en cierta medida estos fueron desarrollados bajo contextos y entornos similares o iguales, permitiéndonos abordar de manera clara, precisa y concisa temas tan relevantes como lo es el caso del gran poder de influencia que tiene la aplicación de actividades lúdica en los entornos escolares en relación a los procesos de aprendizaje y sana convivencia.

El juego es una importante actividad que ha existido a lo largo de la historia de la humanidad e históricamente ha mantenido un profundo arraigo con el ser humano especialmente con los niños, niñas y adolescentes, como evidencia tacita se encuentran los múltiples estudios que por año distintos investigadores les han realizado a las diferentes culturas antiguas. De tal manera que utilizar este como metodología eficaz y confiable en la resolución de conflictos de convivencia estudiantil y social no es una idea para nada ficticia ni apartada de la realidad del contexto:

En ese orden de ideas se toma como referencia la tesis titulada “el juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio san Luis Beltrán” (Bravo, Muñoz y Pacheco, 2014). Este importante estudio tuvo como foco principal a niños y niñas del grado párvulos con edades entre 5 y 6 años, quienes evidenciaban una grave problemática relacionada con el comportamiento y sana convivencia razón por la cual este grupo de investigadores en base a un estudio previo decide utilizar el juego



como metodología efectiva para brindar solución a la problemática planteada.

Dadas las razones anteriores los investigadores plantean que las normas de convivencia representan un factor importante en la generación de un entorno enfocado al respeto y la armonía razón por la cual, considera, que cuando se identifican conductas perjudiciales, el juego de rol es una herramienta pedagógica que se puede implementar como mecanismo de pedagogía eficaz para fortalecer las normas de convivencia en un grupo o sociedad en general. Este planteamiento sienta sus bases de acuerdo a las siguientes teorías: teoría del juego de rol y teoría de las normas de convivencia.

De acuerdo a lo anterior, la primera teoría mencionada con anterioridad, permite enriquecer el trabajo en lo que respeta al comportamiento para de esta manera fortalecer la conducta en los niños, niñas y adolescentes; mientras que la segunda teoría, guarda una estrecha relación con el tema ético, moral y de valores permitiendo de esta manera facilitar una sana convivencia dentro y fuera de las instituciones educativas tomando como principios fundamentales el respeto, honestidad, sinceridad y la amistad; valores esenciales y fundamentales en cualquier ambiente social.

Por tal razón los investigadores utilizaron el juego de rol como herramienta didáctica, este tipo de juego hace referencia a un estilo particular donde sus participantes deben realizar dramatizaciones improvisadas sobre determinada situación, la cual debe ser establecida con antelación para su posterior actuación, lo anterior con el fin de preparar a todos y cada uno de sus participantes ante situaciones o eventos similares que pueden o no representar un peligro para ellos; estas actividades pueden hacer parte de talleres de Educación para la Paz en pro de adquirir nuevas actitudes o incluso para preparar una campaña de actividades (Yolanda jb, 2006).

La realización de actividades lúdicas crea fuertes lazos entre adultos, niños, niñas y adolescentes fortalece valores éticos y morales y recrea espacios y entornos culturales. En otras palabras, jugar es vital para un pleno desarrollo de la niñez, lo anterior indica que cuando realizamos este tipo de actividad ponemos en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. A pesar que los niños, niñas y adolescentes encuentran en el juego una manera atractiva para aprender, no quiere decir esto, que este sea su principal objetivo. simplemente es un medio para lograr alcanzar una meta específica, dentro de una actividad natural que les proporciona satisfacción y placer.

Por otro lado, para ahondar en el tema, se tomó como referencia la tesis titulada “el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado” (Coronel, 2015). Donde se plantea brindar solución a los problemas de lectura que presentan los estudiantes del primer grado de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicada en el Municipio Valencia, Estado Carabobo, utilizando como herramienta pedagógica las actividades lúdicas, para con ello lograr que estos estudiantes puedan alcanzar niveles de calidad respecto a la lectura, por ello la investigación centro su objetivo principal en proponer el juego lúdico como estrategia didáctica en la enseñanza de la lectura para todos y cada uno de los estudiantes del primer grado de la institución educativa relacionada con anterioridad.

Es por ello que cuando se habla de implementar el uso de actividades pedagógicas y en este caso particular, juegos tradicionales en los ambientes de formación como herramienta pedagógica, lo que se pretende es lograr que los niños, niñas y adolescentes tomen medidas preventivas y pacíficas bien sea frente a situaciones de conflicto o vulneración de derechos que se presenten dentro y fuera del aula escolar, por consiguiente en ese preciso momento y en

adelante se empezaran a generar espacios agradables, pacíficos y armónicos para una comunidad en general donde el respeto por las ideas, sentimientos, pensamientos, religión etc., sean la base fundamental de toda sociedad.

Por otra parte, a nivel nacional se encontró que también se han realizado importantes aportes respecto a este tema como es el caso de la tesis titulada “estrategias lúdico pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el instituto docente arcoíris” (Castillo y Pereira, 2016). Este proyecto investigativo fue dirigido a niños y niñas con edades entre 5 a 6 años que formaban parte de los grados primero de la Básica Primaria en el Instituto Docente Arco – Iris, ubicado en el municipio de Arjona Bolívar. Debido a la inadecuada convivencia que se venía presentando dentro de las instalaciones de la institución entorno a las relaciones interpersonales, este grupo de investigadores planteo la necesidad de brindar solución a la problemática encontrada, mediante la implementación de actividades lúdico pedagógicas.

Así mismo Castillo y Pereira (2016) plantean que mediante actividades lúdicas y el compromiso adquirido por parte de la comunidad educativa, se logran fortalecer valores fundamentales, además cuando estos niños, niñas y adolescentes construyen conocimiento desde la metodología del aprender jugando, se genera un crecimiento en el aspecto cognitivo lo cual permite que estos puedan liderar procesos de convivencia social, estimular el aprendizaje, la comprensión textual en las primeras etapas así como la utilización de herramientas para la resolución de problemas sencillos y construir un auto aprendizaje con ritmo particular.

De igual modo sobre esta misma línea se encuentra la siguiente tesis “el juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria” (Hurtado, 2015). La cual también respalda este proyecto investigativo, en vista que el mismo tiene como prioridad la consideración del juego como una estrategia útil para el manejo de situaciones

problemáticas en el entorno escolar; además de considerarlo una herramienta metodológica para la convivencia, susceptible de utilizar en los diferentes contextos, pero siempre con una destacada importancia en los procesos educativos de escolaridad inicial.

A través de esta tesis el autor plantea realizar un proceso investigativo mediante el cual se puedan realizar, indagar y explorar documentos escritos los cuales tengan relación directa con la actualidad teórica y metodológica de la importancia del juego desde el contexto escolar; para ello el investigador aportó elementos de análisis relacionados con la línea de investigación, los cuales ayudaron de manera significativa en la identificación de puntos convergentes en relación al juego y la resolución de conflictos escolares como estrategia para facilitar la sana convivencia en los ambientes escolares y sociedad en general.

Por otro lado afirman los autores que esta investigación se planteó desde un enfoque cualitativo tipo exploratorio, mediante el uso de la técnica revisión documental, con el fin de sentar bases sobre el juego como un punto de partida para generar sana convivencia en los contextos educativos de la básica primaria por ello durante el análisis de la bibliografía recuperada el investigador logró identificar de qué manera el juego, puede ser incluido como estrategia metodológica en la convivencia escolar; teniendo en cuenta que éste en múltiples ocasiones puede ser una herramienta pedagógica de gran utilidad.

Por otra parte, cabe mencionar que durante esta búsqueda no se logró encontrar una tesis en relación con el municipio, sin embargo, se ha optado por mencionar una importante tesis del orden departamental titulado “el juego como estrategia para mejorar la lectura en los del grado sexto en la institución educativa municipal inem-pasto” (Bucheli, Cabrera y Moncayo, 2015). Este trabajo al igual que los anteriores fue realizado dentro de una institución educativa en este caso le correspondió a la institución educativa INEM, donde se tomó como objeto de estudio los

estudiantes del grado 6 – 14, teniendo como meta principal fomentar y mejorar la comprensión lectora de sus estudiantes.

En esa medida los autores utilizaron el juego como estrategia pedagógica eficaz para mejorar la lectura de estos estudiantes, además con el análisis realizado a la bibliografía recuperada lograron identificar de qué manera el juego, puede ser incluido como estrategia metodológica en la convivencia social y escolar; teniendo en cuenta que éste en múltiples ocasiones puede ser utilizado como una herramienta de gran utilidad, la cual puede aportar de manera significativa no solo, en la resolución de conflictos de convivencia como se ha hecho mención, sino también en problemas de lectura como lo afirman (Bucheli, Cabrera y Moncayo, 2015).

Por esta razón, los investigadores antes mencionados plantearon a través de sus respectivas investigaciones brindar soluciones efectivas que permitieran erradicar o reducir considerablemente cada una de las dificultades encontradas, para ello implementaron los juegos como estrategia pedagógica en base a que muchos de estos tenían relación directa con los diferentes mecanismos utilizados en los procesos de aprendizaje, como ejemplo claro se puede mencionar “el juego de rol” el cual consiste en lograr que cada participante realice una interpretación de un personaje determinado con anticipación.

Así mismo se pueden mencionar las “actividades lúdicas” las cuales de acuerdo a los autores citados, estas pueden llegar a incidir de manera positiva en el desarrollo integral del ser humano, de igual manera, los juegos se consideran como una actividad placentera que le permite a los estudiantes interactuar desde un entorno acogedor y llamativo, para de alguna manera fortalecer las distintas estrategias de aprendizaje tales como: aprendizaje basado en problemas; aprendizaje de discusión; aprendizaje colaborativo; aprendizaje por proyectos; aprendizaje por investigación y aprendizaje por inducción

## **2.2 Marco teórico y conceptual**

El juego es una actividad con un profundo arraigo en los seres humanos. Por medio de este, se pueden asimilar nuevos conceptos, aplicar y crear nuevas ideas y conocimientos, aprender a relacionarnos con otros individuos, expresar miedos y sentimientos entre otros. En ese sentido, el juego abarca mucho más allá del entretenimiento y la diversión este no se encuentra limitado solo a estos contextos, sino que es un factor importante en la creación de espacios imprescindibles para el crecimiento sano de las personas, constituyéndose como una actividad fundamental a partir de la primera infancia y a lo largo del desarrollo humano.

Tal como lo define Alonso (1985) el juego es un complemento de vital importancia durante la etapa de la niñez, por medio de este los niños y niñas logran transmitir de manera voluntaria e involuntaria sus ideas, pensamientos y emociones además de esto les permite fortalecer su imaginación, la cual naturalmente se siente con mayor rigor durante esta fase de la vida. La práctica de este tipo de actividades durante el desarrollo y crecimiento del niño le facilita a cada infante la posibilidad de fantasear, crear, exteriorizar, sentir curiosidad, resolver problemas y aprender (p. 42).

Por medio del juego, no solo los niños, niñas y adolescentes sino también los adultos pueden comunicarse con el mundo en relación con otras personas y consigo mismo. Es decir, les permite aprender a convivir y a compartir en sociedad, por ello se considera como un excelente y eficaz medio para socializar. Así mismo, cuando el ser humano realiza actividades como el juego, puede aprender a establecer reglas de convivencia, respeto, solidaridad, aceptar triunfos y derrotas, a escuchar, tolerar, trabajar en equipo y conocer otros puntos de vista, incluso médicos especialistas sostienen que es una excelente terapia para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en la etapa de crecimiento.

De modo tal que una de las múltiples vías sobre las cuales puede disponer la escuela para desarrollar en sus educandos valores y cualidades de la personalidad es el juego, ya que a través de este se logra contemplar de manera sustancial la primera forma de aprendizaje de la vida en colectividad y de cierto modo se realiza un aporte significativo en el marco del respeto a las normas así, como de otros elementos del juego, los cuales le permiten al niño ir creando espacios y condiciones necesarias para su pleno desarrollo en lo que responde al entorno escolar y social (Alfaro, 2003).

Adicionalmente Sánchez (2001) lo explica como esa raíz natural de toda actividad lúdica, la cual puede ser el resultado de un conjunto de tradiciones culturales adoptadas por determinada comunidad o sociedad e influenciados por diversos contextos llámense económico, cultural, histórico, geográfico o social pero que entrañablemente forman parte de ese determinado momento histórico, en base a esto, el juego se puede mirar como una singular expresión que le permite a cada individuo descubrir y experimentar realidades desconocidas, las cuales desde una perspectiva de la niñez pueden tener una mezcla de imaginación y realidad.

Es así como Öfele (1998) destaca los juegos tradicionales como una gran oportunidad de interiorizar en los ambientes escolares en pro de facilitar el aprendizaje de valores y el intercambio cultural, para generar así un espacio donde los niños y profesores logren consolidar unos fuertes lazos de amistad y confianza mutua, lo cual estimula la interiorización y exploración de lo más profundo de nuestras raíces, con el fin de brindar a cada uno de los niños la oportunidad de aprender y conocer las diferentes costumbres, hábitos y características de los distintos grupos étnicos facilitando además la identificación de historias propias y ajenas.

En conclusión, a esta idea, el mismo Öfele (2004) afirma que los juegos tradicionales se pueden comprender y entender desde el punto de vista global, como ese eje de partida intrínseco

que siempre ha mantenido estrecha relación con la cultura y la escuela, de ahí que el autor afirma que a través de estos simples pero eficaces procedimientos se pueden generar ciertos contextos y condiciones especiales para el aprovechamiento de algunos aspectos importantes y relevantes que permitan contribuir a la creación y desarrollo de una destacada y reconocida red sociocultural (p 107).

Por otra parte la convivencia se define como una acción que se encuentra intrínsecamente relacionada con la necesidad de compartir; de la misma manera, Carretero (2008) desde un contexto escolar, la define como una actividad esencial mediante la cual todos y cada uno de los miembros de una comunidad estudiantil dan inicio a un proceso de auto aprendizaje para aprender a convivir con los demás; este proceso está sujeto al respeto por las ideas, pensamientos, credo, religión y diversidad de género, variables que nos harán comprender que nuestro espacio, ideas y pensamientos son tan importantes como el de los demás, en esa medida debemos estar siempre dispuestos al dialogo y aceptar nuevas experiencias aunque estas sean divergentes a nuestro pensamiento, creencias, religión etc.

De la misma manera, Ortega (2007) se refiere al término convivencia como un tema que abarca todo un conjunto de acciones y eventos importantes cuyo resultado es la muestra de aquellos puntos donde el ser humano logra encontrar una convergencia consigo mismo y con todos los demás, para así de alguna manera llegar a convivir en paz, armonía y pacíficamente en sociedad, bajo unos lineamientos que le permitan a cada individuo desarrollarse con plena libertad e independencia al tiempo que preserve el respeto, tolerancia y acepte a los demás con sus divergencias aunque no las comparta.

Aun así, la falta de convivencia no debe entenderse sólo como la presencia de violencia, sino también, como la carencia de relaciones interpersonales y grupales de manera satisfactoria que



aporten a un estado verdadero de respeto, apoyo mutuo y confianza dentro de la comunidad educativa, por ello si el funcionamiento democrático en la institución educativa no se potencializa este no permitirá que existan relaciones armónicas entre la comunidad escolar; razón por la cual una convivencia planteada de esta manera aumenta los riesgos de enfrentamientos, las acciones de maltrato y puede brindar resultados para nada satisfactorios en el logro de algunos objetivos educativos, especialmente en aquellos alumnos con mayor indefensión y vulnerabilidad social. En ese sentido es necesario crear normas, acuerdos y compromisos en consenso con la mayor parte de la comunidad estudiantil para generar mecanismos de protección para todos y cada uno de los estudiantes en especial para aquellos con menor arraigo social.

Por tal razón, se cita Jiménez (2002) quien indica que la actividad lúdica puede ser una o un conjunto de acciones determinadas que puede realizar el ser humano dentro de un espacio y momento determinado, con el objetivo de integrarse, comunicarse y relacionarse armónicamente con la vida y sociedad en general, es por ello que en condiciones normales este tipo de acciones genera en el individuo un estado de armonía, tranquilidad y plena satisfacción; además estimula la motivación y el aprendizaje los cuales son base central y fundamental en el comportamiento humano.

Para terminar, Jiménez (2004) deja claro, que un proceso de aprendizaje puede llegar a ser mucho más fácil y satisfactorio cuando lo ejercemos mediante acciones que generan goce y disfrute; de manera, que la utilización de herramientas pedagógicas tales como la lúdica acompañada por el cariño, el afecto y la comprensión necesaria que requieren los seres humanos, infieren de forma positiva en el aprendizaje puesto que todo lo anterior son complementos importantes para alcanzar resultados satisfactorios y aun mas, fortalecer los dos tipos de motivaciones “extrínseca e intrínseca”.

Finalmente por esta y muchas otras razones la educación debe ser entendida como un plan estratégico donde la solidaridad y la cooperación sean un eje fundamental para fortalecer dicho proceso y donde además se generen espacios para modelos bidireccionales es decir, donde la comunicación fluya en ambos sentidos para que no sea está interpretada como una instrucción que se debe obedecer sin reparo alguno; ya que este tipo de procesos a nivel pedagógico han causado mucho daño, de hecho en la actualidad estos paradigmas son los que desafortunadamente prevalecen en escuelas y universidades.

### **2.3 Marco contextual**

La Institución Educativa Agroecológica La Playa, está situada en el Municipio de Francisco Pizarro, a un kilómetro de Salahonda, su cabecera municipal. El carácter jurídico de ese establecimiento es oficial, educación de convenio entre la secretaria de educación Nariño y la secretaria de Tumaco, fue fundada en 1975 por la religiosa de la compañía de María, con el fin de proporcionar a los estudiantes de la región la posibilidad de educar a sus hijos en un lugar cercano.

Se ofrecen a la comunidad tres niveles de educación: preescolar, básica y media vocacional, laboran 24 profesores y se trabaja en jornada continua de 7 a.m. a 1. p.m. Con base a las posibilidades contempladas en la nueva ley general de educación 115 de 1994 y la ley 70 del 93, para las comunidades negras, el grupo de maestros trabajó para crear un currículo propio, en el que se parte de la identidad cultural y de la realidad concreta de la región, integrando en el currículo los aspectos étnicos, religioso, cultural científico, económico, artístico, laboral, social, ambiental, que lo impregne de un espíritu etnoeducativo.

Cuenta con una población estudiantil de 495 estudiantes según el PEI de la Institución Educativa Agroecológica La Playa con un piloto etnoeducativo agrícola con intervención del

evangelio. El modelo pedagógico etnoeducativo y de escuela nueva cuenta con los materiales propios de la comunidad, e involucra herramientas propias del territorio.

Según listado de la institución educativa facilitado por las docentes, se identificaron 22 estudiantes en el grado 3 A donde 12 son niños y 10 niñas y en 3 B 22 estudiantes donde son 11 niños y 11 niñas, las edades promedio de los estudiantes esta entre los 7 y 15 años de edad. Estos estudiantes los rodean un entorno bastante desfavorable para que puedan ser ciudadanos de bien debido a la dinámica familiar; padres y/o madres ausentes y también por las pocas opciones laborales en la zona, sumado a todo esto el vínculo de familiares o miembros de la comunidad vinculados a actividades ilícitas y los grupos al margen de la ley. Por lo general estos niños están bajo el cuidado de abuelo o hermanos mayores pero que aún siguen siendo menores de edad, algunos niños se identifican con personajes de actividades ilícitas o de grupos armados al margen de la ley, aspiran a ser como ellos, emplean un vocabulario muy peculiar, son vulgares, conflictivos e intolerantes, quieren resolver todo a los golpes, arman peleas constantes dentro del aula de clases se tornan tan agresivos que terminan faltándole el respeto no solo a los compañeros sino también a las personas mayores que quieren corregirles.

### **Capítulo 3. Diseño metodológico**

#### **3.1 Enfoque de investigación cualitativa**

Para contribuir a la convivencia estudiantil a través de una estrategia pedagógica enfocada en la implementación de juegos tradicionales aplicada a estudiantes del grado 3 de primaria de la Institución Educativa Agroecológica la Playa del municipio de Francisco Pizarro, que es el objetivo general de esta propuesta de investigación el método adecuado de investigación es el cualitativo ya que la importancia de trabajar este tipo de investigación consiste en aportar o contribuir con la convivencia estudiantil empleando juegos tradicionales que permitan que los estudiantes se integren, puedan resolver sus conflictos de forma pacífica donde para ello tengan en cuenta los aspectos que hicieron de los ancestros hombres y mujeres de bien, capaces de vivir en armonía con los demás, mostrándose como seres íntegros dentro de la sociedad en la que a diario se relacionan resaltando los valores éticos y culturales de la región.

Desde el punto de vista hermenéutico, González (2013), refiere que, la investigación cualitativa aborda lo real en cuanto proceso cultural, desde una perspectiva subjetiva, con la que se intenta comprender e interpretar todas las acciones humanas, las vivencias, las experiencias, el sentir, con el fin de crear formas de ser en el mundo de la vida. En este sentido, es importante reflexionar acerca de lo importante que es investigar a partir de las propias experiencias, que llevarán a una explicación acerca de lo que se hace, lo que se piensa y cuál es su fin o propósito.

#### **3.2 Método de investigación**

Luego de un profundo análisis se logra establecer que el método de investigación-acción es el más propicio y adecuado para alcanzar todos y cada uno de los objetivos aquí planteados. Así como lo menciona Lomax (1990) “define la investigación-acción como una intervención en la

práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora”. De igual manera Mckernan (1999) afirma que la investigación-acción es una herramienta de análisis mediante la cual se busca brindar solución a una problemática presentada en un área determinada, además de esto pretende mejorar la comprensión personal, a través de una serie de actividades que le permiten al investigador como primera medida, tener una profunda claridad del problema, en segunda instancia diseñar e implementar un plan de acción eficaz y para concluir, se debe llevar un registro que permita explicar los resultados obtenidos durante el avance del proyecto.

En base a esto, a los estudiantes del grado tercero A y tercero B de primaria de la institución educativa agroecológica la playa al ser objeto de estudios como sujetos activos pudieron mostrar dentro del proceso de desarrollo de los juegos tradicionales, las actitudes que a simple vista no se podían identificar, teniendo en cuenta que jugar permite aprender, descubrir valores éticos y morales, además refleja la forma de interrelacionarse entre sí. Por ende, esto permitió plantear estrategia para mejorar la convivencia entre los estudiantes y el resto de la comunidad educativa. Dentro de los principios y valores resaltados se les planteo pedir disculpas, ceder turnos, dirigirse con respeto, acatar las reglas del juego, trabajar en equipo, ser solidarios, no utilizar palabras vulgares.

### **3.3 Tipo de investigación**

El tipo de investigación utilizado es descriptivo el cual se concentra en recoger datos que describan la realidad que se vive en el marco de la convivencia estudiantil, además de conocer y describir los diferentes juegos tradicionales.

Para reforzar este criterio Méndez (2003), indica que la investigación descriptiva utiliza criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura de los fenómenos en estudio, además ayuda a establecer comportamientos concretos mediante el manejo de técnicas específicas

de recolección de información. Así, el estudio descriptivo identifica características del universo de investigación, señala formas de conducta y actitudes del universo investigado, descubre y comprueba la asociación entre variables de investigación.

Las investigaciones descriptivas pueden partir de hecho, de hipótesis afirmativas cuyos resultados, a su vez pudiesen dar pie a elaborar hipótesis de relación causa-efecto entre variables; esto es posible en tanto que de “estas se han demostrado sus relaciones a través de la indagación descriptiva” (Bavaresco, 2003: 52).

En opinión de Arias (2006), los estudios descriptivos permiten medir de forma independiente las variables, aun cuando no se formule hipótesis alguna, pues éstas aparecen enunciadas en los objetivos de la investigación, de allí que el tipo de investigación esté referido a escudriñar con cuanta profundidad se abordará el objeto, sujeto o fenómeno a estudiar. Por otra parte, el concepto emitido por Palella y Martins (2004), describen de manera inequívoca el tipo de una investigación descriptiva. El propósito de esta, es el de interpretar realidades de hechos. Incluyen descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos.

Se realizaron diferentes juegos tradicionales en cuanto a formas y estilos, en los cuales se observó que existe una cultura machista porque cuando correspondía hacer pareja a dos niños estos no querían hacer la actividad. A los niños se les ha inculcado que si realiza una actividad con otro niño en pareja es homosexual y a veces cuando alguien quiere hacerlo se le ridiculiza, lo cual genera una mala convivencia escolar. Por otro lado, los niños dentro y fuera del salón de clase y durante el juego utilizan un vocabulario inapropiado. Se les ha inculcado mucho sobre valores como el respeto, la tolerancia, solidaridad, compañerismo, pedir la palabra, etc.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Como técnicas de información se utilizaron, las entrevistas individuales y la observación. Se aplicó entrevista sabedores de la comunidad sobre juegos tradicionales, docente que conoce la dinámica de la convivencia estudiantil y líder cultural que ha contribuido al rescate de las tradiciones ancestrales de las comunidades afrocolombiana. Las conversaciones entabladas con los mayores de la comunidad de playa en mentideros.

La entrevista semi-estructurada, fue una herramienta de vital importancia, la cual sirvió como base para la realización del primer objetivo específico, la entrevista se efectuó con base a preguntas relacionadas con las categorías de análisis tomadas de la problemática, para ello los estudiantes de la licenciatura la aplicaron de acuerdo al perfil que tiene cada persona seleccionada para aplicarle la encuesta donde las respuestas dadas permitieron recolectar información importante y necesaria para dar claridad y llevar a dar luego solución a la problemática encontrada con relación a la convivencia estudiantil. Las preguntas fueron encaminadas, a identificar los juegos tradicionales que se conocen en la región y como es la convivencia de los estudiantes de la institución educativa agroecológica la playa.

La Entrevista, para Arias F. (1.997), es un “Método o técnica que consiste en obtener información acerca de un grupo de individuos. Puede ser oral (entrevista) o escrita (cuestionario)” (Pág. 47). Un instrumento de recolección de datos, es, en principio, cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. Dentro del instrumento pueden distinguirse dos aspectos diferentes, una forma y un contenido (Sabino 1986 p. 129).

Sabino (1992) comenta que la entrevista, desde el punto de vista del método es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una

investigación. El investigador formula preguntas a las personas capaces de aportarle datos de interés, estableciendo un diálogo peculiar, asimétrico, donde una de las partes busca recoger informaciones y la otra es la fuente de esas informaciones. Por razones obvias sólo se emplea, salvo raras excepciones, en las ciencias humanas (p. 116).

La observación radicó específicamente en sujetos de estudio, el equipo de trabajo de grado estudiantes de la Licenciatura en Etnoeducación, establecieron el propósito de dar respuesta al objetivo general planteado en la propuesta para ser aplicado en los objetivos que llevan a resolver la práctica pedagógica, primero indagando sobre las dinámicas en la que vive la comunidad, para saber así que personas tienen mayores conocimientos de las situaciones que se presentan en el marco de la convivencia comunitaria y la convivencia estudiantil, además identificar personas de la comunidad que pueden brindar información sobre los juegos tradicionales y que pueden ayudar a minimizar la problemática encontrada en los estudiantes específicamente de los grados 3 de primaria de la institución educativa la playa, y además han tenido la oportunidad de analizar los diferentes comportamientos en horas de recreo, además de cómo estos se relacionan en la sociedad.

Las fichas de lectura fueron instrumentos que sirvieron como referentes de estudios y permitieron organizar la información extraída de textos científicos, con el fin de recopilar datos importantes que se requieren para reforzar el estudio de la propuesta pedagógica y poder conservar información. Para ello se tuvo en cuenta el aporte de autores que ilustraron la investigación teniendo en cuenta el tema, los tipos de texto, las ideas claves de los textos, entre otras.

La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el



experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación.

Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos (Pardinas, 2005 p.89).

En opinión de Sabino (1992), la observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación (p. 111-113). Por ello la observación es directa cuando el investigador forma parte activa del grupo observado y asume sus comportamientos; recibe el nombre de observación participante. Cuando el observador no pertenece al grupo y sólo se hace presente con el propósito de obtener la información (como en este caso), la observación, recibe el nombre de no participante o simple.

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

### **4.1 Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los ambientes de formación.**

Para dar cumplimiento al primer objetivo de la propuesta pedagógica se realizaron diferentes entrevistas a algunos líderes y lideresas de la comunidad, sobre los juegos tradicionales, para de esta manera conocer el concepto que tienen los mismos frente a la influencia que pueden ejercer estos juegos en la mejora y fortalecimiento de la convivencia estudiantil. Aunado a esto se consultaron diferentes tesis de grado, las cuales están enfocadas, según sus autores en el uso de estrategias pedagógicas relacionadas con los juegos tradicionales para mejorar la convivencia.

Por lo tanto, al seguir indagando a connotados personajes de la comunidad, estos al igual que algunos textos consultados sostienen que las comunidades negras del pacífico sur colombiano llevan varios años practicando los juegos tradicionales, los cuales han sido utilizados para crear espacios recreativos, donde se comparte y se disfruta de un entorno social y armónico con el medio que los rodea. Incluso consideran que los juegos tradicionales crean lazos de amistad y hermandad, además de ayudar a fortalecer y conservar las raíces ancestrales y la identidad cultural de las comunidades afro, por ello se resalta a Pérez (como cita Rodríguez, Pazos y Palacios, 2015 mayo-junio) “al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), resistiendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia”.

De igual manera, en entrevista realizada al señor Benjamín Valencia líder connotado de la comunidad, este afirmó que aprendió sobre los juegos tradicionales porque los mayores le transmitieron todas sus enseñanzas teóricas y prácticas, además durante el desarrollo de los juegos los mayores, enseñaban normas y reglas de juego, inculcaban el respeto por los demás y

sobre todo no permitían que se hiciera chivo es decir realizar trampa; por ejemplo: si se estaba jugando yeimi (juego tradicional) y se tocaba a alguien con la pelota, este salía del juego libre de que los demás jugadores pidieran su salida, con esto se fomentaba el respeto por las reglas y condiciones.

De la misma manera, la Señora Teotiste Alarcón, manifiesta haber aprendido acerca del tema por medio de la teoría y la práctica impartida por personas mayores de la comunidad, las cuales sin importar edades juntaban grupos de niños de la comunidad para transmitirles sus enseñanzas, indicándoles nombres de juegos y las reglas que conformaban cada uno de estos; dentro de los relatos, sobre todo de los juegos de ronda enseñaban versos que rimaban con el juego, como es el caso de la palmicha y el chigualo los cuales se juegan mencionando versos, a diferencia de los juegos de penitencia donde el jugador según las reglas establecidas debía escoger entre múltiples opciones como: recitar, cantar, bailar o en su defecto era el grupo de jugadores quien decidía que actividad debía realizar.

Por otro lado, también afirma que los juegos tradicionales han sufrido cambios relevantes debido a que los niños adoptan nuevas formas de juego además cita que en el caso de los versos en su mayoría algunas frases han sido modificadas cambiadas o remplazadas, lo cual, para ella es una clara demostración de que estos juegos se encuentran en un punto crítico, tanto así que el solo hecho que los niños pasen más tiempo en los juegos de Nintendo, celulares, Tablet entre otros no les permite indagar a los mayores sobre temas culturales o propios de la comunidad, por esta razón ella afirma estar dispuesta a replicar todas aquellas enseñanzas que los mayores le han transmitido pues desea que la tradición ancestral se conserve. Para concluir se cita el siguiente artículo la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar.

“La convivencia surge como la necesidad de que la vida en común, que acontece en todos

los escenarios de la educación escolar y en el entramado de todos los sistemas de relación (profesorado/alumnado, relaciones entre los propios escolares, y relaciones familia/escuela), discurra con pautas de respeto de los unos sobre los otros; y como la necesidad de que las normas democráticas que la escuela impone se dinamicen de forma tal que la propia convencionalidad de las reglas incluya un principio de respeto por el bien común que se comparte” (del Rey, Ortega, Feria, Córdoba y Romera 2008).

Finalmente, Benjamín Valencia mira con entusiasmo que los juegos tradicionales se puedan utilizar como estrategia pedagógica para enseñar ya que se pueden integrar en las diferentes áreas de la educación: física, artística, ética y valores, español, matemática y sociales, permitiendo que los niños desarrollen mayor capacidad de aprendizaje, de hecho, afirma que cuando el niño juega puede crear y aprender. Por lo tanto, considera que las actividades lúdicas ayudarían a mejorar la disciplina, el comportamiento y a que los niños puedan demostrar sus habilidades artísticas que le permitan desarrollar sus capacidades mentales, cognitivas, afectivas y emocionales.

#### **4.2 Diseño de estrategia pedagógica enfocada en juegos tradicionales**

Los planes de aula se aplicaron en el curso de tercero de primaria en el área de español en la Institución Educativa Agroecológica La Playa, para lo cual se utilizaron cuatro derechos básicos de aprendizaje y cuatro preguntas Problematicadora, las cuales están enfocados en mejorar la convivencia a través de los juegos tradicionales.

<b>PLAN DE AULA 1</b>	
<b>AREA: Español</b>	<b>CURSO: Tercero</b>
<b>PERIODO:</b>	<b>TIEMPO: 1 semana</b>

**DBA:** Aprende a convivir armónicamente con la naturaleza, aplicando los saberes ancestrales enseñados por sus abuelos y adultos mayores porque reconoce que hace parte de la comunidad.

**Pregunta Problematicadora:**

¿Es posible aplicar los juegos tradicionales en aras de mejorar la convivencia en los estudiantes del grado tercero?

## II. PLANTEAMIENTO

**Síntesis Conceptual:**

**¿Que son los juegos tradicionales?** Al hablar de juegos tradicionales se hace referencia a aquellos juegos que, desde hace muchos años, pasando de generación en generación, han sido transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en ninguna juguetería, estos se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá alguna diferencia en la forma de hacer el juego, en el diseño, en la utilización o en algunos otros aspectos; la esencia del mismo permanece. (Watson, 2008).

**Metodología:**

Primero se dará el saludo a los estudiantes, presentación del docente y explica el motivo de estar en el salón de clase, acto seguido les pide a los estudiantes que presente, a través de una dinámica, por ejemplo: No me han visto, no me han conocido mis nombres es María y Moreno mi apellido.

El presente tema se desarrollará partiendo de las experiencias y conocimientos que los estudiantes poseen sobre los juegos tradicionales, los cuales serán articulados con los conceptos expuestos por la docente.

Los estudiantes investigaran con sus familiares y conocidos sobre los juegos tradicionales de su comunidad.

Se realizarán talleres en aras de afianzar más los conocimientos adquiridos, se formarán 5 grupos para que los estudiantes hagan un debate sobre los juegos tradicionales y luego 1 estudiante de cada grupo explica el concepto de los juegos tradicionales.

Recopilación de algunos juegos.

Se realiza una breve muestra cultural: la Carbonerita.

### **Talleres:**

**1. Muestra cultural: La carbonerita**

**2. Con los juegos mejoro mi convivencia**

### **III. ACTIVIDADES**

#### **Taller 1: Muestra cultural: La carbonerita.**

**Logro:** Conozco y aplico los juegos tradicionales para mejorar la convivencia.

Recolección y clasificación de los juegos tradicionales.

**Descripción:** Charlas con los padres y abuelos de la comunidad, investigación bibliográfica.

**Recursos:** Muestras culturales de las rondas y juegos tradicionales, Cartulina, Marcador, el Patio, Palabras propias de las comunidades.

**Procedimiento:** se explica a los estudiantes la actividad a realizar, luego se hará una pequeña introducción sobre el juego de la Carbonerita, las reglas del juego, como se debe jugar.

Se selecciona a la persona que ira dentro del circulo y se inicia con el juego

Cierre donde se les pregunta a los estudiantes como le pareció, como se sintieron y que aprendizaje les deja para la vida diaria, despedida. Duración de la actividad 2 horas

**Indicadores de desempeño:** Adaptar juegos y rondas para el aprendizaje significativo,

especialmente a la convivencia.

Utilizará, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar sus Ideas a la hora de implementar los juegos tradicionales.

Interviene sanamente en su proceso pedagógico.

Identifica los juegos tradicionales como una alternativa de cambio que conduce hacia una sociedad más justa y participativa.

**La carbonerita:** Se desarrolla de la siguiente forma. Los niños y niñas tomados de la mano, forman un círculo girando hacia la derecha, eligen un líder que queda en el centro del círculo cantando:

La carbonerita, se quiere casar.

Con el conde, conde laurel.

Se le dará, se le dará.

El líder que está dentro del círculo, va señalando a todos los participantes, diciendo:

Yo no quiero, conde, ni cabra, ni tampoco quiquiriquí,

Solamente quiero a ésta, ésta, ésta para mí.

El que escoja es quien pasa al círculo a bailar con ella

Yo soy la viudita del baile del rey

Que quiero casarme y no hayo con quien,

Cásate conmigo que yo de daré

Zapatos y medias color de café

El baile aquí, el baile allá

María en el medio y yo también.

Quien dirá de la carbonerita

Quien dirá de la del carbón,

Quien dirá que yo soy casada

Quien dirá que yo tengo amor.

### **TALLER 2: Con los juegos mejoro mi convivencia.**

**Logro:** Facilitar la convivencia en los estudiantes utilizando estrategias pedagógicas.

Conozco y aplico los juegos tradicionales para mejorar la convivencia.

**Descripción:** Comprende los diferentes juegos tradicionales, como forma de propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica para mejorar la convivencia en el aula de clases.

**Recursos:** Lecturas, patio, visitas en campo, charlas con los adultos mayores.

**Procedimiento:** Bienvenida se les explicará a los niños acerca de la actividad a realizar y luego se hará una oración.

Breve reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales para la solución de conflictos, en las comunidades afro, como jugaban nuestros antepasados y como estos juegos se han conservado de generación en generación.

Luego se sale del salón de clases para realizar el juego del ángel y el diablo, donde se eligen a tres personajes primarios del juego que son el dueño de las flores, al ángel y al diablo, los dos últimos se separan del resto de estudiante el dueño de las flores empieza a ponerle el respectivo nombre de flor a cada uno, luego se realiza el juego, donde el Ángel o el diablo van a preguntar por una determinada flor si la hay el que tiene ese nombre se va con quien acierta y así hasta escoger a todos. Luego todos se acuestan y los que estén tiesitos son del Ángel y los que no del diablo.

Al finalizar se regresa al salón de clases y se les pide a los estudiantes que saquen una hoja y la marque con su nombre y apellido y escriban que enseñanza les dejó la actividad realizada.

Actividad para la casa: con ayuda de familiares escribir un verso típico de la comunidad.



(duración de la actividad 2 horas)

**Indicadores de desempeño:** Comprende los textos literarios inspirados en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia.

Adquiere nuevos y mejores comportamiento frente a los demás.

#### **IV. EVALUACION**

Se los evalúa de manera individual y colectiva, mostrando gran aprendizaje en el logro de los objetivos.

Las rondas sirvieron como instrumentos lúdicos para que los niños y las niñas interactúen entre sí, a través de los roces corporales intercambien sus sentimientos, habilidades y destrezas y permite también mejorar sus relaciones sociales y de convivencia.

En ellas, también se evidencia la práctica de algunos valores como el amor, el respeto y la responsabilidad.

#### **PLAN DE AULA 2**

**AREA:** Español

**CURSO:** Tercero

**PERIODO:**

**TIEMPO:** 1 semana

**DBA:** Implementación de actividades lúdicas y recreativas como los juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello el desarrollo de encuentros pedagógicos y con vivenciales maestro-alumno, de manera dinámica y productiva.

#### **Pregunta Problematicadora:**

¿Es posible implementar actividades lúdicas y recreativas al proceso enseñanza aprendizaje para mejorar las relaciones personales de los estudiantes?

#### **II. PLANTEAMIENTO**

**Síntesis Conceptual:**

Aunque se han propuesto varios conceptos buscando definir qué es el juego, el planteamiento más aceptado recientemente es el de Johan Huizinga que en su libro *Homo Ludens* lo plantea en estos términos: [el juego es una]“acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”.

Como puede observarse, el juego se define como el primer elemento la libertad, se juega porque se quiere jugar y no por obedecer la voluntad de otro. El juego rompe cadenas de esclavitud, en un juego existe la “la libertad de retirarse cuando a uno le plazca”.

Al elegir jugar los participantes aplican el principio de libertad y las normas de juego están allí no por capricho sino para darle forma y sentido al juego, sin esas normas el juego perdería su esencia, no sería lo que cada uno libremente eligió.

Entre los analistas reconocidos, R. Callois propone una relación de interdependencia entre los juegos y las culturas. Considera que “hay que separar espacios para el placer y para la invención, algo que al mismo tiempo implica acatamiento a ciertas normas sociales y una serie de restricciones”. Surge así la idea de juego en la que se combinan sin estorbarse las limitaciones entre libertad, invención y riesgo.

**Metodología:**

Se aplicará el juego tradicional para mejorar el léxico en los estudiantes: y disminuir las conductas violentas de los niños; además se recomienda estimular a los niños y niñas, acudientes y docentes a la práctica de los juegos tradicionales y recreativos ya que a través de los mismos podemos transmitir características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas.

También el fomentar, favorecer y apoyar los juegos tradicionales y recreativos entre los niños frente a una cultura del sedentarismo que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

En igual sentido se desarrollará partiendo de las experiencias y conocimientos que los estudiantes poseen sobre los juegos tradicionales, los cuales serán articulados con los conceptos expuestos por la docente. Acto seguido se realizarán conversatorio con los estudiantes, en aras de afianzar más los conocimientos adquiridos.

La actividad 1 sesión 1 se realizará con base a la consulta realizada por los estudiantes, revisión del verso y aplicación en el juego la palmicha.

Sesión 2 se sale del salón de clase y hace el juego buenos días mi señorío, luego se hace un círculo y se hace un debate sobre qué mensaje les deja el juego, que valores se reflejan.

Sesión 3 se realiza el juego del Corvino. se organizan en grupo y cada grupo de estudiante realiza una lista de los peces que se nombraron en el juego.

#### **Talleres:**

**Actividad 1: aplicación del juego la palmicha, buenos días mi señorío y el corvino**

**Actividad 2: breve diagnóstico de juegos tradicionales de la comunidad.**

### **III. ACTIVIDADES**

- **Actividad 1: Aplicación del Juego la Palmicha utilizando los versos indagados por los estudiantes.**

A través de juegos como: La Palmicha, buenos días mi señorío y el corvino

#### **Sesión 1: La palmicha**

La palmicha cuando nace

En el aire se mantien

Coro

Bambaleo baletún

Bambaleo baletún

Baletún, baletún

Tiene el vicio de crecer	Por no dejarse caer	Bambaleo, baletún (bis)
Bambaleo baletún	Bambaleo baletún	
Verso		
Los jóvenes de este tiempo	Baletún, baletún	Los cocos de la Gorgona
Baletún, baletún	No tienen pa la manteca	Baletún, baletún
Son como la hoja seca	Baletún, baletún	Se desgranan como arena
Baletún, baletún	coro	Baletún, baletún
Cuando tienen pa el arroz	Verso	Así son los jovencitos
Baletún, baletún	Cuando están por hija ajena	Baletún, baletún

Así sucesivamente se repiten hasta que cada participante dice un verso.

• **Sesión 2. Buenos días mi señoreo**

El vecino:	la mama:
Buenos días mi señorío	Que quería mi señorío
mande un tiro titulan	mande un tiro titulan
El vecino:	la mama:
Que me de uno de sus hijos	A cuál de ellos quiere usted
mande un tiro titulan	mande un tiro titulan
El vecino:	la mama:
Yo quiero a la niña Sindy	Que oficio me le pondría
mande un tiro titulan	mande un tiro titulan
El vecino:	la mama:
El oficio de lavandera	Ese oficio no le gusta

mande un tiro titulan

mande un tiro titulan

El vecino:

la mama:

El oficio de cocinera

Ese oficio si le gusta

mande un tiro titulan

mande un tiro titulan

De esta forma se continua hasta que todos los participantes pasan a tener un oficio.

### **Sesión 3: El corvintero**

Primero el que dirige el juego pide a todos los participantes que en voz alta se pongan nombres de peces y todos deben grabarse los nombres.

El que dirige pregunta: Corvintero en quien mancha

Y van respondiendo en la lisa mancha, esta debe nombrar otro pez para que no lo toquen más; por ejemplo:

En el pargo mancha, en la pelada mancha y así hasta que la persona que no este concentrada menciona un nombre que nadie tiene y pierde.

Logro: Comprende los diferentes juegos tradicionales, como forma de propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica para mejorar la convivencia en el aula de clases.

Apoya la iniciativa de la propuesta colectiva de construcción de paz.

**Descripción:** Recolectar y clasificar los juegos tradicionales mediante rondas y canciones.

**Recursos:** El patio, videos, muestras culturales.

**Procedimiento:** Se sale del salón de clase y todos se dirigen a la cancha de futbol, donde se realizan el juego de la palmicha para el cual se utilizarán los versos recopilados por los estudiantes, se hace un círculo tomado de la mano donde se canta el juego y cada participante va diciendo un verso, luego se realiza el segundo juego buenos días mi señorío, este juego se practica de la siguiente manera, del grupo de niños y niñas se sacan a las dos personas que hacen

uno el papel de la mamá y el otro del vecino (a) y el resto de los participantes pasan a ser hijos de la señora.

Tanto la mamá como el vecino deben de ser ágiles, porque tienen que aprender o saberse el nombre de todos los participantes. Se organizan investigaciones grupales en aras de obtener más información sobre juegos tradicionales, se hacen visitas campo algunos adultos mayores de la comunidad, para recopilar algunos juegos propios de la comunidad. Duración 2 horas

**Indicadores de desempeño:** Contribuye a lograr una labor armoniosa del docente y un aprendizaje placentero del estudiante, creando un ambiente agradable, de manera que el educando se sienta motivado y a gusto en la institución educativa.

Identifica los juegos tradicionales como una alternativa de cambio que conduce hacia una sociedad más justa y participativa.

## **Taller 2.**

**Logro:** Recolección y clasificación de los juegos tradicionales.

Utiliza de acuerdo con el contexto un vocabulario adecuado para expresar sus ideas a la hora de implementar los juegos tradicionales.

**Descripción:** Implementa los juegos tradicionales a partir de su clasificación los juegos conocidos y creados por ellos mismos, para alcanzar su intencionalidad y esparcimiento.

**Recursos:** El patio, videos, muestras culturales.

**Procedimiento:** Se organizan investigaciones grupales en aras de obtener más información sobre los juegos tradicionales.

**Indicadores de desempeño:** Comprende los textos literarios y charlas educativas inspiradas en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia.

Identifica los juegos tradicionales como una alternativa de cambio que conduce hacia una

sociedad más justa y participativa.

#### **IV. EVALUACION**

Se los evaluó de manera individual y colectiva, mostrando gran aprendizaje en el logro de los objetivos.

Los juegos son muy útiles porque cada uno de los estudiantes debe escribir por lo menos un juego tradicional.

### **PLAN DE AULA 3**

**AREA: Español**

**CURSO: Tercero**

**PERIODO:**

**TIEMPO: 1 semana**

**DBA:** Fortalece y afianza conocimientos de los juegos tradicionales y los aplica para mejorar la convivencia con sus compañeros.

#### **Pregunta Problematizadora:**

¿Es posible fortalecer y afianzar los conocimientos de los juegos tradicionales y transformarlos en estrategias pedagógicas para mejorar la convivencia?

#### **II. PLANTEAMIENTO**

**Tema:** Fortalecimiento y afincamiento de los juegos tradicionales

#### **Síntesis conceptual:**

Los juegos tradicionales no son simplemente crearlos o leerlos, ya que en éstos también se pueden utilizar distintos elementos, a saber:

#### **Juegos con objetos**

Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:

- Saltar a la cuerda

- Juego de la soga

- Carrera de sacos

Otros son más bien juegos de habilidad manual:

- Trompo

- Canica

- Cometas

- Yoyo

- Perinola

- Juego de las tabas

#### **Juegos con partes del cuerpo:**

Entre los juegos que se realizan con partes del cuerpo, como los dedos de las manos, algunos son un tipo de competición lógica:

- Piedra, papel o tijera

Por último, los hay que se basan en la expresión corporal:

- Juego de las películas (adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través de expresiones corporales)

#### **A lápiz y papel**

- Batalla naval (juego)

- Guerra de papel

- bolos

- la rana

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos



deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos; aunque en muchos de los casos su origen sea incluso anterior a cualquier posible conformación de una identidad nacional o regional contemporánea: es el caso de la lucha greco-romana, que está en el origen de muy distintas manifestaciones locales en distintos países.

### **Metodología:**

Se incorporan contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de cada uno de los juegos tradicionales en un proceso dividido en varias fases: la preparación del trabajo a realizar, la recopilación y recuperación de los juegos tradicionales de la comunidad, la fase de puesta en acción de los talleres y juegos prácticos, la fase de producción y publicación de estos juegos y por último la divulgación, transmisión conservación de ese compendio de juegos tradicionales.

### **Talleres:**

**Actividad 1.** Expreso mis ideas en los juegos tradicionales.

**Actividad 2.** Elaboro secuencias lógicas en los juegos tradicionales.

### **III. ACTIVIDADES**

**Actividad 1.** Expreso mis ideas en los juegos tradicionales

**Logro:** Utiliza de acuerdo con el contexto un vocabulario adecuado para expresar sus Ideas a la hora de implementar los juegos tradicionales.

**Recursos:** El patio, videos, muestras culturales, cartulina, marcadores.

**Procedimiento:** El profesor le presenta a los estudiantes, por grupo de trabajo 20 dibujos con nombres antiguos en la comunidad, donde los estudiantes deben decir de que otras formas se llaman conocen, esos objetos. Lugo los socializan con sus compañeros. Duración 2 horas

**Indicadores de desempeño:** Contribuye a lograr una labor armoniosa del docente y un aprendizaje placentero del estudiante, creando un ambiente agradable, de manera que el educando se sienta motivado y a gusto en la institución educativa.

**Actividad 2.** Elaboro secuencias lógicas en los juegos tradicionales

**Logro:** Elabora instrucciones que evidencien secuencias lógicas en la realización de los juegos tradicionales.

**Recursos:** El patio, videos, muestras culturales, textos literarios, fotografías.

**Procedimiento:** Se organizan investigaciones grupales en aras de obtener más información sobre los juegos tradicionales.

**Indicadores de desempeño:** Describe personas, objetos, lugares de manera detallada en la implementación de los juegos tradicionales.

#### **IV. EVALUACION**

Se los evaluó de manera individual y colectiva, mostrando gran aprendizaje en el logro de los objetivos.

Las rondas y los juegos como socializadores de procesos de integración, donde el niño y la niña aprenden, a relacionarse con los demás, compartiendo momentos de esparcimiento. Mediante esta actividad lúdica, se experimenta el trabajo individual y grupal y se fortalecen las relaciones sociales y de convivencia, propiciando así la libertad de ser capaces de crear e inventar sus propias rondas con las que más se identifiquen.

#### **PLAN DE AULA 4**

**AREA:** Español

**CURSO:** Tercero

**PERIODO:**

**TIEMPO:** 1 semana

**DBA:** Reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede la historia del juego.

**Pregunta Problematizadora:**

¿ Es posible reconocer el tema, los personajes y el lugar de las historias en los juegos tradicionales?

**II. PLANTEAMIENTO**

**Tema:** Reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede la historia del juego.

**Síntesis conceptual:**

**El juego:** La mayoría de las actividades y destrezas que tiene el hombre se adquieren a través de la práctica del juego, sobre todo en la niñez. El juego se produce desde el nacimiento, por eso se dice que es innato en el niño, a través de él aprende muchas cosas, desarrolla su inteligencia y su creatividad, si hay un adecuado ambiente escolar para favorecerlo.

Con el juego, el niño demuestra sus cualidades, sus inquietudes, manifiesta su personalidad. En el juego el niño es espontáneo, realiza las cosas de acuerdo como él las siente y como las ve convenientes; se descubren cosas y se conoce el mundo. Cuando al niño se le ha coartado el juego se ven limitadas sus posibilidades de desarrollo y creatividad, no llega a su plenitud, en el adulto no enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales.

**La recreación.** En cuanto al campo recreativo, se dice que la recreación es una necesidad básica de la persona, cualquiera que sea su edad, sexo o condición social, se practica con el afán de pasar el tiempo o por entretenimiento diversión o esparcimiento.

**La lúdica.** Cuando se habla de teoría lúdica se habla de un medio que busca la transformación social, la humanización de la sociedad y el quehacer educativo basado en los derechos humanos para lograr el bienestar integral de los individuos en condiciones de una vida favorable y armónica. La lúdica se ocupa pues, de la persona y se interna en la práctica pedagógica, sosteniendo criterios que proporcionan una visión profundamente diversa del quehacer educativo.

**El ambiente escolar.** “Se entiende como el conjunto de características psicosociales de un establecimiento educativo, determinado por todos aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución que, integrados en un proceso dinámico específico confieren un peculiar estilo o tono a la institución, condicionante, a su vez, de los distintos productos educativos y que incide en el desarrollo de los procesos académicos y pedagógicos. Se distingue del clima de clase, en cuanto que ésta, como unidad funcional dentro del centro, está influida por variables específicas de proceso que inciden en un contexto determinado dentro de la propia institución. Las características y conducta tanto de los profesores como de los alumnos, la interacción de ambos y, en consecuencia, las dinámicas de la clase confieren un peculiar tono o clima de clase distinto del que pudiera derivarse variando alguno de estos elementos. Entre el clima institucional y el clima de clase existe una cierta independencia, dada la naturaleza de las variables que más directamente inciden en cada uno de ellos”.

**Metodología:**

A través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales se tiene como objeto conocer formas de relación a través de los juegos tradicionales, afirmar la idiosincrasia de la comunidad local, recuperar para toda la comunidad los juegos populares de siempre, acercar a los estudiantes a las tradiciones de su entorno y potenciar las actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa.

**Talleres:**

**Actividad 1. Recolección de juegos tradicionales**

**Actividad 2. Sana convivencia.**

**III. ACTIVIDADES**

**Actividad 1.**

**TALLER 1: Recolección de juegos tradicionales**

**Logro:** Aplica y recolecta los juegos tradicionales en su educación.

**Descripción:** Recolectar y clasificar los juegos tradicionales.

**Recursos:** El patio, videos, muestras culturales, textos bibliográficos.

**Procedimiento:** Se organizan en grupo y cada uno de los grupos, realiza una muestra cultural utilizando los juegos recopilados en las clases anteriores, donde utilizan diversas expresiones corporales en aras afianzar más sus conocimientos sobre los juegos tradicionales. Además, cada grupo escribirá un juego por cada integrante del grupo. Duración 2 horas.

**Indicadores de desempeño:** Interviene positivamente en su proceso pedagógico

**Actividad 2.****Taller 2. Sana convivencia**

**Logro:** Reconoce las nuevas estrategias pedagógicas para la sana convivencia.

**Descripción:** Implementa los juegos tradicionales a partir de su clasificación los juegos conocidos y creados por ellos mismos, para alcanzar su intencionalidad y esparcimiento.

**Recursos:** El patio, videos, muestras culturales, textos literarios.

**Procedimiento:** Se organizan investigaciones grupales en aras de obtener más información sobre los juegos tradicionales.

**Indicadores de desempeño:** Adquiero nuevos y mejores comportamientos frente a los demás  
Los juegos como recursos valiosos para atender las actividades individuales de los niños y niñas.

**IV. EVALUACION**

Se los evaluó de manera individual y colectiva, mostrando gran aprendizaje en el logro de los objetivos.

Las rondas y los juegos como socializadores de procesos de integración, donde el niño y la niña

aprenden, a relacionarse con los demás, compartiendo momentos de esparcimiento. Mediante esta actividad lúdica, se experimenta el trabajo individual y grupal y se fortalecen las relaciones sociales y de convivencia, propiciando así la libertad de ser capaces de crear e inventar sus propias rondas con las que más se identifiquen.

### **4.3 Reflexión pedagógica**

Primero se hizo el saludo y presentación del docente y se explicó el motivo de estar en el salón de clase, se les pidió a los estudiantes que presentaran, a través de una dinámica, ejemplo: No me han visto, no me han conocido mis nombres es Estiven, Palacios mi apellido ya me vieron ya me conocieron. El tema se desarrolló partiendo de las experiencias y conocimientos que los estudiantes poseen sobre los juegos tradicionales, los cuales se articularon con los conceptos expuestos por la docente.

Los estudiantes investigaron con sus familiares y conocidos sobre los juegos tradicionales de su comunidad. Se realizaron talleres en aras de afianzar más los conocimientos adquiridos, se organizaron 5 grupos, luego con los estudiantes se organizó un debate sobre los juegos tradicionales y después 1 estudiante de cada grupo explico el concepto de los juegos tradicionales, Recopilación de algunos juegos y se realizó una breve muestra cultural: la Carbonerita.

**La Carbonerita.** Se desarrolla de la siguiente forma. Los estudiantes tomados de la mano, forman un círculo girando hacia la derecha, eligen un líder que queda en el centro del círculo cantando. Se hizo el cierre partiendo de las preguntas dirigidas a los estudiantes, como le pareció la actividad, como se sintieron y que aprendizaje les deja para la vida diaria la temática.

Breve reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales para la solución de

conflictos, en las comunidades afro, como jugaban nuestros antepasados y como estos juegos se han conservado de generación en generación. Luego se sale del salón de clases para realizar el juego del ángel y el diablo, donde se eligen a tres personajes primarios del juego que son el dueño de las flores, al ángel y al diablo, los dos último se separan del resto de estudiante el dueño de las flores empieza a ponerle el respectivo nombre de flor a cada uno, luego se realiza el juego, donde el Ángel o el diablo van a preguntar por una determinada flor si la hay el que tiene ese nombre se va con quien acierta y así hasta escoger a todos. Luego todos se acuestan y los que estén tiesitos son del Ángel y los que no del diablo.

Al finalizar se regresa al salón de clases y se les pide a los estudiantes que saquen una hoja y la marque con su nombre y apellido y escriban que enseñanza les dejo la actividad realizada.

Actividad para la casa: con ayuda de familiares escribir un verso típico de la comunidad. Se aplicará el juego tradicional para mejorar el léxico en los estudiantes: y disminuir las conductas violentas de los niños; además se recomienda estimular a los niños y niñas, acudientes y docentes a la práctica de los juegos tradicionales y recreativos ya que a través de los mismos podemos transmitir características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas. También el fomentar, favorecer y apoyar los juegos tradicionales y recreativos entre los niños frente a una cultura del sedentarismo que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

En igual sentido se desarrollará partiendo de las experiencias y conocimientos que los estudiantes poseen sobre los juegos tradicionales, los cuales serán articulados con los conceptos expuestos por la docente. Acto seguido se realizarán conversatorio con los estudiantes, en aras de afianzar más los conocimientos adquiridos. La actividad 1 sesión 1 se realizará con base a la consulta realizada por los estudiantes, revisión del verso y aplicación en el juego la palmicha.

Sesión 2 se sale del salón de clase y hace el juego buenos días mi señorío, luego se hace un círculo y se hace un debate sobre qué mensaje les deja el juego, que valores se reflejan.

Sesión 3 se realiza el juego del Corvinero. Se organizan en grupo y cada grupo de estudiante realiza una lista de los peces que se nombraron en el juego.

Se incorporan contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de cada uno de los juegos tradicionales en un proceso dividido en varias fases: la preparación del trabajo a realizar, la recopilación y recuperación de los juegos tradicionales de la comunidad, la fase de puesta en acción de los talleres y juegos prácticos, la fase de producción y publicación de estos juegos y por último la divulgación, transmisión conservación de ese compendio de juegos tradicionales.

A través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales se tiene como objeto conocer formas de relación a través de los juegos tradicionales, afirmar la idiosincrasia de la comunidad local, recuperar para toda la comunidad los juegos populares de siempre, acercar a los estudiantes a las tradiciones de su entorno y potenciar las actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa.

Se organizan en grupo y cada uno de los grupos, realiza una muestra cultural utilizando los juegos recopilados en las clases anteriores, donde utilizan diversas expresiones corporales en aras afianzar más sus conocimientos sobre los juegos tradicionales. Además, cada grupo escribirá un juego por cada integrante del grupo. Se organizan en grupo a cada grupo se le entregan 20 imágenes y los estudiantes dicen con qué nombre conocen cada una de las figuras, luego se socializo con el resto de compañeros. Se realizaron investigaciones grupales sobre los juegos tradicionales y cada grupo luego decía el nombre del juego y mencionaban los personajes de cada uno de los juegos que había nombrado.

De acuerdo a la Investigación-acción la propuesta pedagógica planteada en la malla



curricular desde el área del conocimiento causó un gran impacto positivo en el lugar donde esta fue desarrollada, especialmente en todos y cada uno de sus estudiantes, pues con ello, estos lograron aprender y fortalecer conocimientos acerca de los juegos tradicionales, los cuales con el pasar del tiempo se han ido perdiendo como consecuencia de la adquisición de tecnologías que hacen que los estudiantes se adhieran a estas y dejen de un lado juegos que son sanos, que ayudan a la convivencia y rescatan valores.

Por tal razón la malla curricular se diseñó de manera tal, que incentivara a convivir a los estudiantes con sus semejantes a respetar y valorar lo propio, lo autónomo, debido a que la autonomía de los pueblos radica en valorar sus tradiciones. los Juegos Tradicionales Básicos como herramienta pedagógica para el colaborar y fortalecer dichas habilidades, ya que con ayuda de estas actividades jugadas no solo los niños se divertirán, sino que a su vez desarrollaran y mejoraran estas destrezas, en el desarrollo de actividad física por parte de los estudiantes tomando como herramienta los juegos tradicionales básicos y así ir desarrollando y mejorando el crecimiento motriz y cognitivo del niño, las relaciones interpersonales, familiares, la inclusión, la participación, la integración, el respeto y la tolerancia entre otros. Técnicamente, los juegos tradicionales cuentan con una serie de reglas las cuales son improvisadas dependiendo del fin que cada juego tenga, no necesitan de elementos específicos puesto que se pueden realizar con o sin ellos y su finalidad es el participar, el divertirse y el comunicarse con otros a través del cuerpo. En un contexto cultural el juego es conducido por las personas como sujeto social, para poder compartir entre la misma sociedad, con la cultura comparte ciertas características, las cuales son: universalidad, es compartida, de comportamiento adquirido e integración global.

Dentro de una actividad lúdica, el juego, al igual que otras formas de relación o de expresión del ser humano, refleja en buena parte elementos y características de los protagonistas, del

entorno en que se encuentran y de su vida cotidiana, en este sentido el juego comienza a tener gran importancia en la vida cotidiana y que a partir del mismo se ve reflejada el contexto y las características de cada individuo dentro de la comunidad, como un momento histórico. Los individuos dentro de la comunidad, como protagonistas de la acción lúdica dentro de un espacio y tiempo determinados, donde desarrollan dicha actividad, en síntesis, el juego es entendido una vez más como un pacto de reglas entre jugadores, hace la función de espejo de la manera de ser de las personas que la protagonizan y de su entorno. En cada momento los aspectos más cotidianos y próximos sirven para que en cualquier pueblo o país se improvisen situaciones de juego.

Los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo cognitivo y sensorial del niño, además permite desarrollar habilidades y destrezas, pasar tiempo al aire libre, en vez de estar enserados en una sala sentados en un computador o frente a la televisión. El juego le permite al niño conocer un poco de sus raíces culturales, saber las reglas o normas, además que estos les inculcan valores, y algo muy importante para las instituciones educativas y padres de familia porque para la implementación de estos no se necesita invertir recurso económico.

Rodríguez, Pazos, Palacios (mayo-junio de 2015). Los juegos tradicionales son fruto de la actividad, en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responden a cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, donde se refleja el extraordinario valor que tiene en la formación de la personalidad, de las convicciones morales, de las cualidades que contribuyan a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad. Recuperado de <http://emasf.webcindario.com>.

La educación no tiene como único objetivo la preparación para la vida social con la

adquisición de saberes, sino que, a través de estos aprendizajes, era posible tener un desarrollo de la persona en pos de su autonomía en el marco de la vida social. También consideraba que el movimiento y las actividades motrices representaban un aspecto de la conducta.

Sistemáticamente el juego desarrolla la libertad de movimiento, como principio para educar al niño, sabemos el juego, y el movimiento es esencial para poder lograr capacidades en los niños. Se basa en un sistema educativo donde el aprendizaje se desarrolla inicialmente con el movimiento corporal, de ello se desprenden múltiples actividades que permiten al niño o niña asociar experiencias de su entorno con nuevos conocimientos, guiados por el docente alcanzando una enseñanza-aprendizaje vivencial. De acuerdo a lo anterior se tiene en cuenta la tesis titulada “los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición” (Alfaro 2016).

Donde el teórico Lev Vygotsky, se refiere al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, proveyendo el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. (p. 55). Los juegos al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó. Los juegos tradicionales en las instituciones educativas buscan que los estudiantes conozcan su cultura y la relacionen con su medio, donde se desenvuelven, se puede observar cómo los niños se divierten usando estos juegos, en su tiempo libre como en el recreo.

Los juegos tradicionales son necesarios y de gran importancia en la enseñanza del docente hacia sus estudiantes, además no necesitan muchos recursos y nos dan razones para expresar que son muy útiles para implementarlos en la Educación Infantil. De esta manera, el juego popular tradicional encierra muchas de estas características que posee el juego en sí mismo además de

otras que favorecen el proceso de desarrollo de los niños en la infancia.

Técnicamente todas las instituciones educativas deberían implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de los niños y niñas pues en esta edad, el juego ejerce un papel fundamental, beneficiando el desarrollo de los niños. La implementación de los juegos tradicionales en esta etapa infantil tiene ventajas, pues se hace más significativo el aprendizaje del conocimiento del patrimonio cultural como el de la sociedad enriqueciendo su desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, ayudando contundente, a un desarrollo integral en todas las dimensiones del desarrollo.

La escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados, por eso, es bueno resaltar la importancia que tiene el docente en su quehacer educativo como agente donde puede transmitir valores culturales como estos donde narre los juegos tradicionales y los enseñe, de manera divertida y practica para fortalecer las necesidades e intereses.

Técnicamente como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural, por ello podemos concluir que es labor de las instituciones educativa, de los padres de familia y la sociedad en general, tenga como tarea de fomentar y transmitir los juegos populares tradicionales a los niños, con el objetivo de que los niños y niñas conozcan su cultura el origen de aquellos juegos que también divirtieron a sus antepasados para que lleguen a comprenderlos y sigan transmitiéndoles a las generaciones futuras.

A través de los juegos se logra que toda una comunidad educativa se relacione de manera responsable consciente que el no aplicar actividades que desarrolle la dimensión corporal en los niños el mañana tendrán consecuencias que se pudieron a ver evitado sencillamente con los

juegos tradicionales que han pasado de generación en generación, como medio de expresión y comunicación favoreciendo las relaciones personales.

Los juegos tradicionales los practicaron nuestros abuelos, padres, tíos, primos, y nos los enseñaron en nuestro tiempo libre pasando ratos muy agradables en familia.

A través de estos juegos se adquiere valores muy importantes como el respeto, la tolerancia, la lealtad, la amistad, el trabajo en equipo etc. También, es importante resaltar que los juegos tradicionales la mayoría de ellos se realizaban al aire libre, utilizando los recursos del entorno, como, por ejemplo, la rayuela, que se dibuja en la tierra y se utiliza una piedra para ir lanzando durante el juego, o un pañuelo para vendar los ojos y jugar a la gallinita ciega.

Definitivamente los juegos tradicionales han sido parte de una cultura que ha trascendido de generación en generación haciendo parte de nuestra infancia, y cultura, así como de la infancia de padres y abuelos, por lo tanto, nuestra labor es que continúe en nuestros hijos y en generaciones futuras dando la misma importancia.

Los juegos tradicionales crear conciencia en la sociedad de que el juego es un proceso que la edad inicial debe cumplir porque a través de este se pueden obtener y transformar habilidades, destrezas, conocimientos, conductas valores éticos que fortalece la integridad del niño. Los juegos tradicionales forman parte de la cultura de nuestros pueblos y costumbres.

Técnicamente al observar a nuestros alumnos nos damos cuenta de la importancia del juego como una actividad espontánea, reglada pero libre, con un fin en sí misma, placentera y que se distingue de la vida corriente.

Es un elemento básico de la sociedad y de la cultura actual, uno de los primeros lenguajes del ser humano y constituye un elemento pedagógico de primer orden a la hora de transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos. De igual forma, representa el elemento motivador

por excelencia que tenemos los profesores para conseguir una motivación permanente en los niños. Los juegos tradicionales se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas.

Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento. Los juegos tradicionales, dentro de la dimensión cognitiva destacamos el desarrollo del lenguaje oral en el niño, adquiriendo un vocabulario básico y específico del juego a través de cánticos, rimas u otras expresiones verbales.

Asimismo, se da dentro de esta dimensión el aprendizaje del patrimonio cultural propio de nuestro entorno como de otros lugares, adquiriendo respeto hacia la diferencia entre culturas. A través de personajes y situaciones diferentes de la vida cotidiana el niño desarrolla la fantasía, así como la creatividad a la hora de inventar o modificar el material con el que jugar o el juego en sí mismo. Además, el alumno adquiere la noción numérica y de secuencia a través de situaciones de sorteo, reconociendo en los juegos situaciones de suma, resta, multiplicación y división.

El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego. El juego no es solo una posibilidad de

autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

El juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad. Finalmente se ha podido comprender, como el juego en la educación infantil hace parte del diario vivir de los niños y las niñas, además, también se encontró que el juego va estrechamente vinculado con las dimensiones del desarrollo infantil, debido a que de él se generan diversas habilidades físicas y mentales que van acompañando el desarrollo integral de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas; placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa. El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos. Al organizar el juego con frecuencia emergen conflictos que los niños y niñas resuelven para poder jugar. Además, en muchas representaciones ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelven al final de la dramatización: todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.

El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno, los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de

juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad ( verbal, grafica, motriz.), el lenguaje ( aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias.) y las matemáticas ( soltura en matemáticas, aptitud numérica.)

#### **4.4 Conclusiones y recomendaciones**

Al culminar la práctica pedagógica en la Institución Educativa Agroecológica la Playa, donde el objetivo general estaba fundamentalmente encaminado a contribuir con la convivencia estudiantil a través de unas herramientas lúdico pedagógicas que sirvieran como modelo referente, y permitieran ser enfocadas de manera directa a la implementación de los juegos tradicionales como herramienta eficaz para brindar solución a la problemática planteada, se puede deducir que de cierto modo el desarrollo de este tipo de actividades contribuyo de manera significativa en el fortalecimiento de la sana convivencia y en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, se encuentra que una de las problemáticas más evidentes en el entorno educativo tiene que ver con las relaciones interpersonales que existen dentro de este, de tal manera, que para mejorar la convivencia es importante que se asuma como base fundamental el dialogo siempre que se presenten situaciones de conflicto, para así lograr identificar la raíz de la problemática presentada; para ello, es necesario escuchar a las personas involucradas en el asunto, siempre teniendo en cuenta que el ser humano está sujeto a cometer errores, por este motivo, estos se deben entender como una valiosa oportunidad para aprender de ellos y no repetirlos en el futuro.

Dado que, los principales factores que influyen frente a la alteración de una sana convivencia estudiantil son: falta de compañerismo; bullying; desorden; desobediencia; indisciplina; irrespeto



entre otros, los mismos se consideran razones suficientes para desarrollar e implementar en las instituciones educativas mecanismos y/o acciones eficaces para la resolución de este tipos de conflictos, y de esta manera coadyuvar a todos y cada de los estudiantes a mantener buenas relaciones interpersonales, respetándose a sí mismo y también a los demás, teniendo en cuenta que como seres humanos tenemos derechos y deberes fundamentales.

Definitivamente de los juegos tradicionales se puede afirmar que además de resaltar la identidad cultural de los pueblos, estos encajan de manera particular como herramienta capaz de brindar aportes significativos en cambios de conducta, teniendo en cuenta que los mismos crean fuertes lazos de amistad y hermandad. De igual manera, a través de los testimonios realizados a algunos integrantes de la comunidad se puede concluir que la convivencia es una forma de interacción la cual ejerce un individuo dentro de un entorno particular; además de esto, se enfatiza en mejorar la calidad de vida y las relaciones interpersonales, sin embargo, desde el ámbito escolar, las relaciones interpersonales varían de acuerdo a la edad, sexo, y nivel de grado en el cual se encuentran, aunque también influyen mucho los lazos de amistad que se hayan generado fuera del entorno educativo, los cuales al relacionarlos con este, crea un lazo más fuerte.

En síntesis, se sabe que la sana convivencia depende de factores aprendidos en la casa, comunidad y escuelas puesto a que estos se proyectan en la cotidianidad; es decir, son las vivencias que día a día se llevan a cabo en un entorno determinado con otros seres humanos, dentro de esa cotidianidad se puede hacer énfasis en la observación del comportamiento y las aptitudes, de los estudiantes, quienes ahora son más tolerantes, más disciplinados, han mejorado la relación entre compañeros, incluso ponen en práctica con mayor frecuencia las normas de urbanidad; como son: pedir el favor, permiso etc. además, si por algún motivo tropiezan a algún

compañero ofrecen disculpa, de hecho, han aprendido a no burlarse de los demás cuando estos se equivocan.

Finalmente, para aprender de los juegos tradicionales lo aconsejable es vincularse a ellos a través de las instrucciones y enseñanza que transmiten las personas mayores de la comunidad, quienes tienen un amplio conocimiento del tema. Así, cuando se revisan algunos de estos juegos, se encuentra que han sufrido algunos cambios en la forma de desarrollo, sin embargo, estos aún conservan su esencia solo que no se practican con frecuencia, quizás en esto tenga una gran influencia la globalización tecnológica la cual ha afectado en gran parte la dinámica de recreación de los niños; pese a esto, cuando ellos se encuentran con personas interesadas en resaltar o representar los juegos tradicionales se integran y los practican.

Se recomienda que dentro de la institución educativa se considere la realización de actividades lúdico pedagógicas orientadas a mejorar la convivencia estudiantil, en el sentido de corregir malos hábitos de comportamiento entre estudiantes, además, de esto para evitar y reducir el riesgo de agresiones físicas y verbales que generen espacios para la violencia y/o vulneración de derechos y deberes entre compañeros y/o docentes; lo cual, como ya se ha mencionado con anterioridad representa un alto riesgo para toda la comunidad estudiantil debido a que esto afecta de manera directa la convivencia escolar y social.

A los docentes y directivos de la institución se les recomienda poner a consideración el uso de los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje útil y eficaz, y de esta manera, quizás se logre alcanzar una relación íntegra con sus educandos, donde el pensar y el actuar de ellos ocupe un espacio de gran relevancia para combatir temas de indisciplina, bullying, mala convivencia etc., teniendo en cuenta que el juego históricamente ha sido una actividad desarrollada por niños y niñas con el objetivo de divertirse, crear, aprender, expresar ideas y

emociones; además de esto el juego como herramienta pedagógica les permitirá fortalecer otras áreas transversales del conocimiento.

### Referencias

- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición* (trabajo de grado). Universidad del Tolima, Tolima.
- Alfaro, I. (2016). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. (Título de Licenciatura en Pedagogía Infantil). Especialista en Desarrollo Infantil Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Melgar – Tolima.
- Alarcón, Teotiste. (2019). Entrevista de L, Moreno y M, Moreno. Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia en estudiantes de los grados tercero a (3a) y tercero b (3b) de primaria, Francisco Pizarro (Salahonda) – vereda la Playa.
- Bravo, I., Herrera, L. (2011). Convivencia escolar en Educación Primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora. DEDiCA. REVISTA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES, 1 Março, 173-212. Recuperado de:  
<file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet->
- Bravo, D., Muñoz, Y., y Pacheco, M., (2014). *El juego de rol como reforzamiento de normas de Convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán*. (Grado Académico de Licenciadas en Educación). Universidad Andrés Bello, Santiago de Chile.
- Bucheli, F., Cabrera, N., y Moncayo, A. (2015). *El como estrategia para mejorar la lectura en los estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa Municipal IMEM - Pasto* (título de Lengua Castellana y Literatura). Universidad de Nariño, San Juan de Pasto.
- Cabrera, L. (2017). *La investigación acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución educación superior privada en Lima*. Revista Educación. V.26 (51). Pag.137-157. Recuperado de:  
<file:///C:/Users/Usuaio/Downloads/19289-76646-2-PB.pdf>
- Cardenas, M., y Cardenas, F. (2016). *La Lúdica como Herramienta Pedagógica para mejorar la*

*Convivencia de los Estudiantes Grado Tercero de la Institución Educativa San Agustín.* (Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica). Fundación Universitaria los Libertadores, Villanueva Casanare.

Castillo, C., y Pereira, S. (2016). *Estrategias lúdico pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el instituto docente Arcoíris.* (Título de Psicólogo). Universidad de Cartagena Convenio con la universidad del Tolima, Bolívar.

Coronel, D. (2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado* (tesis de grado académico de Magíster). Universidad de Carabobo, Naguanagua.

Hurtado, J. (2015). *El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria.* (Título de Licenciadas en Pedagogía Infantil). Corporación Universitaria Lasallista Facultad de Ciencias Sociales Psicología, Caldas.

Ledesma, Juan. (2019). *Entrevista de L, Moreno y M, Moreno. Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia en estudiantes de los grados tercero a (3a) y tercero b (3b) de primaria, Francisco Pizarro (Salahonda) – vereda la Playa.*

Mora, V, A. (diciembre, 2004). *La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos.* *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 4(2). Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/447/44740211/>

Nayibis Barrios, Gómez, Dalgy Gutiérrez, Pabón Víctor Montenegro, Maldonado Ibis Pineda, Zurita Margarita Barros, Sánchez Nayibis Barrios, Gómez Nesle Rivera, Martínez Olga Olivares., y Mancilla (2018) *Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica.* Artículo de investigación, 9 (3). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

Paz, E. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica.* (Título de Profesional en Ciencias del Deporte). Universidad del Valle, Santiago de Cali.

Rodriguez, S., Herrais, N., Prieto, M., Martinez, M., Picazo, M., & Castro, I. (2011).

Investigación Acción. *Madrid*, 1-20. recuperado de:

[https://mestrado.prrg.ufg.br/up/97/o/IA\\_Madrid.pdf](https://mestrado.prrg.ufg.br/up/97/o/IA_Madrid.pdf).

Rodríguez, J., Pazos, J., y Palacios, A (mayo-junio de 2015). *La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña)*.

Revista Digital de Educación Física. 6(34). Revista Educación. V.26 (51). Pag.137-157.

Recuperado de <http://emasf.webcindario.com/>

Romero, L., Escorihuela, Z., y Ramos, A. (abril 2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. **Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 131**.

Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/>

Rosario, R., Ortega, Irene., y Feria (2009) *Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar1*. Revista Interuniversitaria de

Formación del Profesorado, 66 (23,3). Recuperado de <https://www.aufop.com/>

Valencia, Benjamín. (2019). Entrevista de L, Moreno y M, Moreno. Estrategia pedagógica enfocada en la implementación de los juegos tradicionales para mejorar la convivencia en estudiantes de los grados tercero a (3a) y tercero b (3b) de primaria, Francisco Pizarro (Salahonda) – vereda la Playa.

Watson, H., (2008). Teoría y Práctica de los juegos. Editorial Deportes. La Habana. Ed.

Deportes. P.1-2. Recuperado de:

[https://www.ecured.cu/Teor%C3%ADa\\_y\\_Pr%C3%A1ctica](https://www.ecured.cu/Teor%C3%ADa_y_Pr%C3%A1ctica)

# ANEXOS

## Anexo A

### Formato de entrevista



UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN

#### FORMATO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA APLICADA A ACTORES CLAVE

Proyecto: Título del proyecto aplicado

**Objetivo:** Objetivo específico 1, 2 o 3, en donde establecieron el uso de esta técnica.

**Nota:** Esta entrevista será grabada para fines de obtener una información fidedigna y que recopile el diálogo entre los interlocutores. Se garantiza la confidencialidad y el uso de esta información para fines netamente académicos.

Fecha de Entrevista (dd/mm/aa): \_\_\_\_\_ Entrevistador: \_\_\_\_\_

#### 1. Información básica

- 1.1. Nombre y apellido: \_\_\_\_\_
- 1.2. Edad: \_\_\_\_\_
- 1.3. Lugar de Residencia: \_\_\_\_\_
- 1.4. Ocupación: \_\_\_\_\_
- 1.5. Teléfono: \_\_\_\_\_
- 1.8. Nivel Educativo: \_\_\_\_\_
- 1.9. Perteneció a alguna organización social o comunitaria ¿cuál? \_\_\_\_\_

#### 1. Categorías de Análisis 1: convivencia estudiantil

- 1.1. ¿para usted que es convivencia y que es respeto?
- 1.2. ¿Cómo describiría la convivencia de su comunidad en general y de los niños, niñas de la institución educativa dentro y fuera del aula?
- 1.3. ¿Cómo se siente usted con el comportamiento que expresan los niños, niñas en su comunidad?
- 1.4. ¿Cómo usted aprendió a respetar a los demás?
- 1.5. ¿Cuáles son los factores que alteran la convivencia y el respeto en su comunidad?

#### 2. Categorías de Análisis 2: juegos tradicionales







- 2.1. ¿conoce usted la historia de los juegos tradicionales de su comunidad, mencione algunos juegos?
- 2.2. ¿Cómo usted aprendió sobre los juegos tradicionales?
- 2.3. ¿considera usted que los juegos tradicionales han sufrido cambios con el pasar del tiempo o aún mantienen su esencia?
- 2.4. ¿Quién le enseñó las formas de jugar, con qué frecuencia los practica?
- 2.5. ¿Qué valores promueven los juegos tradicionales?

### 3. Categorías de Análisis 3: estrategia pedagógica

- 3.1. ¿Qué le genera a usted escuchar que los juegos tradicionales se pueden utilizar como estrategia pedagógica para enseñar?
- 3.2. ¿desde su punto de vista como las actividades lúdicas ayudarían a mejorar el aprendizaje?
- 3.3. ¿considera usted que se deben implementar actividades lúdicas donde los niños puedan demostrar su creatividad?
- 3.4. ¿Cuáles actividades lúdicas recomendaría usted para mejorar la enseñanza?
- 3.5. ¿Cómo describiría usted una estrategia pedagógica implementando los juegos?



## Anexo B

### Formato de ficha de lectura



UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD  
LICENCIATURA EN ETNOEDUCACION  
CONVENIO UNAD- SED NARIÑO


#### FICHA DE LECTURA

1. TÍTULO:
2. AUTOR:
3. TIPO DE TEXTO:
4. AÑO DE PUBLICACIÓN:
5. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA (APA):
6. IDEAS CLAVE DEL TEXTO:
7. CITAS TEXTUALES:
8. APUNTES METODOLÓGICOS:

Fuente: Elaboración propia

## Anexo C

### Formato de diario de campo



### DIARIO DE CAMPO

INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	
DÓCENTE TITULAR:	
DÓCENTE EN FORMACIÓN:	
GRADO:	
NÓ. DE ESTUDIANTES:	
SEMANA:	
Objetivo de la semana: (Logro/pregunta problema/objetivo del plan de aula)	
Descripción de lo observado:	
Análisis e interpretación de lo observado:	
¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes técnicos de su propuesta?	
¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional?	

### Anexo D Formato de matriz de vaciado



MATRIZ DE VACIADO DE LA INFORMACIÓN

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	INFORMACIÓN RECOLECTADA		
	INFORMACIÓN DE FICHA DE LECTURA	INFORMACIÓN DE ENTREVISTAS	INFORMACIÓN DE LA OBSERVACIÓN
Categoría 1.  Ejemplo: Identidad cultural afroantioqueña, imaginarios culturales, preservación del medio ambiente, minería ancestral, conflictos socio ambientales, Ejes de aprendizaje.			
Categoría 2.  Ejemplo: Gastronomía, juegos tradicionales, etnobotánica, instrumentos musicales, danza, medicina ancestral, plantas medicinales, manejo de residuos orgánicos, peñados, tale de bosques, PRETAN.			
Categoría 3.  Ejemplo: Pedagogía			

