

**Los juegos tradicionales como estrategias para fortalecer el aprendizaje y los valores en el área de inglés del grado séptimo de la Institución Educativa Liceo Del Pacifico Mosquera**

**Nariño**

**Teresa de Jesús Vente Micolta**

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

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

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Olaya Herrera**

**2019**

**Los juegos tradicionales como estrategias para fortalecer el aprendizaje y los valores en el área de inglés del grado séptimo de la Institución Educativa Liceo Del Pacifico Mosquera Nariño**

**Teresa de Jesús Vente Micolta**

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

**Omary Alexandra Chaves Molina**

Especialista en gestión de procesos psicosociales

Asesora

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

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

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Olaya Herrera**

**2019**

**AGRADECIMIENTOS**

Doy gracias a Dios por darme la sabiduría, inteligencia y la fortaleza para cumplir con este sueño. A mis hijos que son el motor de mi vida.

Gracias a todos los docentes que nos acompañaron en el transcurso de la carrera por su paciencia, tolerancia, amistad, solidaridad y por compartir sus conocimientos con nosotros para lograr esta meta.

*“La sabiduría es un adorno en la prosperidad y un refugio en la adversidad” Aristóteles.*

**Tabla de contenido**

Resumen ..... 7

ABSTRACT ..... 9

INTRODUCCIÓN ..... 11

CAPITULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 13

    1.1 Descripción del problema ..... 13

    1.2 Pregunta Problematizadora ..... 14

    1.3 Justificación..... 14

    1.4 Objetivos ..... 16

        1.4.1 Objetivo general ..... 16

        1.4.2 Objetivos específicos ..... 16

CAPITULO 2. MARCOS DE REFERENCIA ..... 17

    2.1 Marco contextual..... 17

    2.2 Marco conceptual ..... 18

    2.3 Marco teórico ..... 19

    2.4 Marco legal..... 20

CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO ..... 22

    3.1 Paradigma:..... 22

## Juegos tradicionales para fortalecer el área de inglés

	5
3.2 Enfoque: .....	23
3.3 Herramientas de recolección: .....	23
3.4 Población y Muestra.....	24
CAPITULO 4. DESARROLLO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	25
4.1 Juegos para el Aprendizaje de Ingles .....	25
4.2 Diseño de Estrategia Pedagógica: .....	27
4.3 Reflexión pedagógica.....	35
4.4 Conclusiones y recomendaciones .....	36
Referencias bibliográficas .....	37

### Lista de tablas

		<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1.</b>	Plan de Aula 1	30
<b>Tabla 2.</b>	Plan de Aula 2	31
<b>Tabla 3.</b>	Plan de Aula 3	32
<b>Tabla 4.</b>	Plan de Aula 4	33

**Lista de Anexos**

		<b>pág.</b>
<b>Anexo A.</b>	Juegos tradicionales	38
<b>Anexo B.</b>	Formato malla curricular	39
<b>Anexo C.</b>	Formato de entrevista	40

## Resumen

Este trabajo versa sobre el tema Los Juegos Tradicionales como estrategias para fortalecer el aprendizaje y los valores en el área de inglés del grado 7° de la Institución Educativa Liceo del Pacifico de Mosquera Nariño, debido a la necesidad identificada en la comunidad de promover los juegos y proceso lúdicos para el desarrollo ético de los niños y niñas cursantes de 7o. grado de la Institución Educativa Liceo del Pacifico, en este proceso de observación se aprecia que no existen proyectos focalizados que contribuyan al campo social y ético de los niños con los recursos para realizar los juegos.

Es de gran importancia implementar los juegos tradicionales en los niños porque así ellos conocerán acerca de su cultura y de los juegos que entretenían a sus padres y abuelos en el tiempo libre.

Los juegos cumplen una función y un gusto especial en cada niño, la cual despertara en ellos la creatividad, el estar activos mediante las actividades físicas que cada uno de los juegos requiere como saltar, correr, tener equilibrio, fuerza, precisión, retentiva o memoria.

Ante la falta estrategias por parte del grupo de docentes y administrativos suscito el siguiente interrogante: ¿Cómo implementar una estrategias para vivificar el aprendizaje y promover valores en los niños del grado séptimo uno de la Institución Educativa Liceo del Pacifico?

Este trabajo de grado apunta hacia un enfoque cualitativo encaminada a un problema de tipo escolar donde se aplicaran algunas estrategias pedagógicas apoyadas en algunos autores como: Lev Vygotsky y Jean Piaget.

Con esto se concluye que los juegos tradicionales son una estrategia fundamental para los niños de la Institución Liceo del Pacifico, la cual le ofrece seguridad, fortalece valores y aprende con facilidad y alegría.

Palabras Clave: Juegos Tradicionales, aprendizaje, comunidad..



**ABSTRACT**

This work deals at the topic “The Traditional Games” as strategy to strengthen the learning and the values in the English area of the grade 7/1 of the Institution Educative Liceo del Pacifico from Mosquera - Nariño, due to the necessity in the community of promoting the Games and processes for the development ethical and learning of the children of the grade 7/1 of the Institution in the process of observation is appreciated that there are not projects targeted that contribute to the social and ethical field to the children with the necessary resources to carry out the games.

It is of great importance to implement the Traditional Games in children so that they will know about their culture and the games that entertained to their grandparents and parents in their free time.

Traditional Games play a role and special taste in each child will awake in them creativity, being active through the physical activities that each one of this games requires such as: jumping, running, balance aiming, precision, and retentive or memory.

Faced with the lack of strategies by teachers and administrative team raised the following question: How implement The Traditional Games as strategy for learning and the fomentation of values in the children of

This work of grade points toward a qualitative approach directed to a problem of the character scholar where will be applied some strategies pedagogical supported in same authors such as: Vygotsky, Piaget.

With this concludes that Traditional Games are an essential **strategy** for the children in the Institution Educative Liceo del Pacifico which offers security strengthens values and learn with ease and joy.

**KEY WORDS**

Traditional games, learning, community..

## **INTRODUCCIÓN**

Este trabajo consta de una amplia introducción, donde se empieza con la problemática, seguida de la pregunta, unos objetivos que buscan solución al problema y una justificación con el argumento de para que se desarrolla este proyecto.

La falta de estrategias por parte de docentes, el desinterés de los niños en esta área y desconocimiento de los juegos tradicionales.

Por lo general encontramos en el niños sentados en grupitos bien sea dentro o fuera del aula con celulares mirando cosas no aptas para ellos o de pronto escuchamos el alboroto por una pelea protagonizadas por las niñas.

De allí que en la Institución Educativa Liceo del Pacifico surge la idea de fomentar estrategias lúdicas y recreativas como son los Juegos Tradicionales-

Este presente documento parte de dos fases: La primera es la caracterización de los diferentes discursos que circulan en la educación de los niños de 10 a 13 años teniendo en cuenta la observación , lo participativo de tipo cualitativo y etnográfico que reflejan la realidad de la educación impartida en los niños del grado séptimo uno de esta institución. Educativa, las cuales se realizan métodos e instrumentos inherentes a la cualitativa como es la observación, entrevista, diario de campo, interacción con los diferentes miembros

La segunda fase los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención la cual parte del proyecto de aula donde se desarrollan las diferentes estrategias en la cual se implementan las diferentes actividades, combinando algunas estrategias de enseñanza para utilizar los juegos como alternativa de solución de problemas y de esta forma los niños aprendan interactuando con situaciones de su entorno y disfruten de ellas íntegramente, con respeto, tolerancia, entre otros.

El trabajo con los docentes y directivos se fundamenta en brindarle una propuesta pedagógica de enseñanza-aprendizaje basada en estos juegos.

Durante el transcurso de este proyecto se trabajó en la importancia que tienen los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer los valores y el aprendizaje en el área de inglés.

Es importante resaltar que los juegos tradicionales son conocidos por el ser humano y han estado presente en la niñez de cada uno sin importar su contexto siempre han estado allí para inculcar significativos valores y costumbres que han pasado de una generación a otra permitiendo acercar al niño a la comprensión de su entorno.

## **CAPITULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Descripción del problema**

A través de observaciones en la Institución Educativa Liceo del Pacifico del Municipio de Mosquera en el Departamento de Nariño, se hizo evidente fortalecer los procesos lúdicos, ya que se detecta el poco interés que despiertan en las actividades escolares los estudiantes del grado 7°-

Esta problemática se hace evidente en la negación a participar en las actividades programadas, la inasistencia a los eventos, la apatía a regresar a clases, la deserción; así mismo se aprecia en las relaciones interpersonales, trato descortés y poco respetuoso que se dan entre compañeros.

Los espacios no abastecen la necesidad de recreación de los niños porque aunque hay tres patios los niños mayores pueden lastimar a los de preescolar u otros niños menores con sus juegos con balones la cual lo patean fuerte hacia los otros niños lastimándolos a veces; las aulas son pequeñas y con poca ventilación y a esto les sumamos las actividades académicas con un horario establecido para el cumplimiento de los contenidos, programas de área y asignatura donde los demás es tomado como pérdida de tiempo, solo cuentan con las dos horas de educación física que generalmente son horarios incomodos por las altas temperaturas.

Durante el recreo comparte con algunos compañeros ocasionándose roces, accidentes y discusiones.

Otros factores que inciden en esta problemática es el desconocimiento de los maestros acerca de la importancia pedagógica de la recreación, la perdida de los juegos tradicionales, por eso es importante adoptar programas institucionales fundamentados en estrategias lúdico- pedagógicas tendientes a fortalecer los procesos de aprendizaje, valores desarrollo integral de los estudiantes.

Son muchos los factores que inciden en esta problemática, por lo tanto es necesario adoptar programas instituciones tendientes a fortalecer los procesos de aprendizajes, la creatividad de los niños.

En la búsqueda de mejorar el nivel de recreación y valores de la Institución Educativa Liceo del Pacifico, se inició una labor de análisis de las necesidades y falencias con el objetivo de aportar una alternativa de solución ajustado a los resultados de este proyecto que favorezca al mejoramiento de valores en los niños.

### **1.2 Pregunta Problematizadora**

¿Cómo Implementar una estrategia para vivificar el aprendizaje y promocionar valores en los estudiantes del grado 7/1 a través de los Juegos Tradicionales en la institución educativa liceo del pacifico?

### **1.3 Justificación**

El impulso o perfeccionamiento de estas estrategias en los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Liceo del Pacifico del Municipio de Mosquera Nariño, se llevara a cabo a medida que se implemente en nuestra cultura y se rescate las tradiciones en este caso recreativas por los juegos, sin necesidad de que alguien lo enseñe a practicar porque basta con una mirada para aprenderlo, ya que estos comunican a los niños, el reconocimiento de su identidad como pueblo del pacifico, los principios y valores, el respeto por las normas y formas de ver la vida, estos juegos tradicionales brindan a los docentes y estudiantes múltiples posibilidades ya que estos pertenecen a nuestra comunidad afro, razón por la cual en esta oportunidad se utilizaran como estrategia pedagógica, porque es una actividad que agradara a los niños, porque van a generar conocimientos con elementos de su cotidianidad como son los juegos, y a partir de ellos

motivarlos con estrategias lúdicas, para que se enamoren del conocimiento y mejoren sus competencias lectoras, esta es una estrategia que servirá de apoyo a los niños porque busca erradicar la mortalidad académica en la Institución, porque si superamos el nivel de lectura en ellos van a ser más eficientes en las demás áreas del currículo escolar.

Estos juegos además de aprender ciertos valores como la tolerancia, respeto, se hacían en un espacio abierto y con recurso del medio o el entorno, ejemplo la bola se jugaba con pepas de naidi encontrados en la calle o hasta con piedritas y con un palo se hacían los hoyitos , la cuarta, el cabo, la rayuela, y otros que aún se practican, pero con alguna intermitencia, porque nuestros niños y jóvenes, prefieren cambiarlos por la televisión, mirando programas infantiles, el internet, Nintendo, juegos en teléfonos móviles y otros, que a la postre se convierten en una diversión solitaria, y se va perdiendo la parte grupal, colaborativa y el respeto por las reglas, que para este caso las imponen los juegos dejando de practicar, la parte física del cuerpo y la mente.

Finalmente estos juegos forman parte de nuestra infancia y es muy importante que se continúen conservando para generaciones futuras y no se pierdan a través del tiempo.

Este proyecto sobre los juegos tradicionales como estrategias para fomentar los valores hace referencia al desarrollo del niño que favorece su acercamiento hacia costumbres, valores. Aunque se han transmitido en diferentes generaciones han evolucionado y debido a esta evolución se han perdido.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdica para promover valores y despertar el interés en el aprendizaje de los niños en la Institución Educativa Liceo del Pacifico.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

#### **Objetivo específico 1:**

Diagnosticar los juegos que permitan fortalecer el aprendizaje en el área de inglés.

#### **Objetivo específico 2**

Elaborar una estrategia pedagógica para fortalecer el área de inglés a través de los juegos tradicionales.

#### **Objetivo específico 3:**

Sistematizar la estrategia pedagógica del juego del cabo y chapa cajón entre otros que conducen al fortalecimiento del área de inglés en el grado 7/1 de la institución educativa liceo del pacifico.



## **CAPITULO 2. MARCOS DE REFERENCIA**

### **2.1 Marco contextual**

Mosquera fue fundada en el año 1.818, por el General Tomas Cipriano de Mosquera; está ubicado al suroccidente del Departamento de Nariño, (tiene una extensión de 245 kms, está rodeada por manglares, presenta un estero navegable por donde transitan las embarcaciones)

Sus viviendas están construidas un 80% en madera y sus techos en zinc; tiene una población aproximada a 11.823 habitantes, presenta una vegetación de manglares, con una temperatura de 28oc, también contamos con las veredas y municipios circunvecinos que se comunican por vía marítima.

Sus habitantes tienen como base económica, la recolección de pianguas, la pesca artesanal, la agricultura, el comercio, oficios varios, como, la carpintería, ebanistería, trabajo doméstico y empleos ofrecidos por el Municipio. Este Municipio está ubicada al noroccidente del departamento de Nariño. Presenta.

La base económica está representada de la siguiente manera: Recolección de concha o piangua, pesca artesanal y agricultura en menor escala.

Hay cinco iglesias, una católica y cuatro evangélicas. En cultura cuenta con la celebración de las Fiestas Patronales San Francisco de Sales y La Virgen del Carmen

La Institución Educativa Liceo del Pacifico fue fundada por el señor Roberto Cortes y Creada mediante ordenanza No. 13 de noviembre de 1964 aprobada desde el grado 5°. Preparatorio hasta el grado 4o. de bachillerato. Posteriormente mediante gestión del rector Henry

Esterilla Arias se logró la aprobación de los grados 10 y 11 de bachillerato mediante Resolución No. 334 de junio 17 de 1992 emanada por el gobierno Departamental, luego por disposiciones del gobierno se fusionaron los establecimientos educativos en la zona urbana quedando con una razón social de Institución Educativa Liceo del Pacifico, mediante Resolución No. 2554 de septiembre 30 del 2002; está ubicada en la zona urbana, en la parte norte de la población de Mosquera entre los barrios Avenida El Aeropuerto y la Nueva Esperanza atendiendo los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional con un numero aproximadamente de 2.237 estudiantes en los diferentes niveles, atendido por 46 docentes, 3 directivos, 7 administrativos y 1 Sico orientador; (se encuentra en asentamientos de grupos de Comunidades Negras y por ende se ha venido orientando la catedra Afrocolombiana hace unos 5 años por exigencia del Ministerio de Educación Nacional a través de la normatividad existente en este campo) Ley 70 de 1973, Decreto 804 de mayo 18 de 1995 y el Decreto 1122 de junio 18 de 1998 entre otras disposiciones (Vásquez 2017).

### **2.2 Marco conceptual**

En nuestro municipio hay una cantidad de juegos tradicionales que aún se practican y otros que han desaparecido.

En los que se practican están los juegos de calle practicados por los niños y a su vez fueron practicados por nuestros ancestros. En la actualidad hacen parte de nuestra cultura e identidad, como pueblos afro. Entre los juegos más representativos que se conservan están: la bola, cabo, néctar trompo, chapa cajón, la cuarta y otros que aún se practican, pero con alguna cesación, porque nuestros niños y jóvenes, prefieren cambiarlos por la televisión, aplicando otra clase de

juegos modernos como Nintendo, juegos en teléfonos móviles, mirando programas infantiles, que a la postre se convierten en una diversión insociable y se va perdiendo la parte grupal, colaborativa y el respeto por las reglas, que para este caso las imponen los juegos dejando de practicar, la parte física del cuerpo y la mente.

Dentro del presente documento se van a tener en cuenta los conceptos que se asocian con el tema a tratar:

**Juego:** Actividad donde los niños disfrutan y comparten con otros niños.

**Juegos Tradicionales:** Aquellos que los conocemos desde siempre, incluso las personas más ancianas de nuestras comunidades, los recuerdan desde su infancia.

**Aprendizaje:** proceso de asimilación de conocimientos propios, educativos, vivenciales u otras fuentes.

**Comunidad:** son individuos quienes conforman parte de un pueblo, región o nación.

**Inglés:** Es una lengua surgida dentro del territorio de Inglaterra el cual se caracteriza como el idioma universal, por lo que es de obligatoriedad en las instituciones educativas.

**Estrategias,** es dirigir o proyectar ideas para un asunto o una finalidad.

### **2.3 Marco teórico**

En el presente trabajo se acerca a los lectores hacia aspectos concretos relacionados con los juegos tradicionales en la etapa de aprendizaje y para ello resaltamos algunos autores:

Según Vygotsky (1924) el juego surge por la necesidad de compartir con otros, lo que permite la socialización e integración con compañeros, donde según la edad transforman objetos según su imaginación dándole otra función.

Según Piaget, El juego lo relaciona con la inteligencia, porque asimilan la realidad de acuerdo a cada etapa.

Estos juegos tradicionales son de vital importancia como estrategia para implementar el aprendizaje en el área de inglés, a los estudiantes de séptimo grado, ya que por medio de actividades culturales se enfocan más en aprender vocabulario, practicar verbos para expresarse en los juegos, asistir a las clases y prestar más atención, porque consideran que se hace más dinámica e interesante esta asignatura.

### **2.4 Marco legal**

Este proyecto toma como fundamento legal la normatividad que regula la educación Colombiana a partir de la Constitución Política artículo 67. La Educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

Según la ley 115 de 1994 argumenta que la educación es para todos los grupos étnicos, sociales y culturales, con estrategias pedagógicas acorde a cada uno de esos grupos.

Según la Ley General de la Educación, empieza definiendo la educación como un proceso de formación integral, social y cultural. Fundamentada en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tienen todas las personas.

Según el **artículo 67 de la Constitución Política: Se organiza la educación en niveles no formal e informal, donde incluye a todos los entes de la sociedad con o sin limitaciones físicas, psíquicas y demás.**

Artículo 5o.- Fines de la Educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollara atendiendo a los siguientes fines:

1.- El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

2.- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

## **CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **3.1 Paradigma:**

En este diseño metodológico, nos encontramos con un paradigma crítico social para hacer un trabajo que genere conciencia social para poder lograr el objetivo propuesto ya que se puede observar que el área de inglés, por ser un idioma extranjero es considerado complejo para la sociedad, especialmente para los estudiantes. Es por eso que se pretende implementar estrategias en las que la crítica social sea constructiva, puesto que se va a rescatar parte de nuestras tradiciones que nos caracterizan e identifican.

Algunas Instituciones están utilizando métodos de enseñanzas no aptas, ni adecuada para las generaciones actuales, perdiendo la armonía y dinámica en sus clases, siendo necesario buscar nuevas estrategias que sean motivantes y llenen las expectativas de las generaciones actuales como la práctica de una estrategia didáctica de Los Juegos Tradicionales para mejorar el problema de aprendizaje y valores de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa del Liceo del Pacífico de Mosquera, Nariño, recuperando la armonía en las clases, el amor al estudio, la confianza con el maestro, para que lo vean como un amigo que puede compartir y ayudarles en sus problemas de aprendizaje.

Por esta razón se hace la invitación a los docentes a renovar sus planes de aula para llegar con programas nuevos y dar solución a esos problemas de aprendizajes y valores.

### **3.2 Enfoque:**

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, es decir que toma en cuenta las opiniones y los discursos de las personas, estudiando las realidades de las personas, es decir que observa y comprende a las personas de manera integral, analizando todo su entorno y sus influencias

### **3.3 Herramientas de recolección:**

Entrevista: inicialmente se realizó una conversación muy amena con estudiantes del grado séptimo, a fin de obtener puntos de vista para la implementación de herramientas y saber exactamente qué tipo de actividades serían más efectivas.

Encuesta: se realizó una indagación y serie de preguntas a los estudiantes, donde se pudo verificar los juegos tradicionales más reconocidos y que facilitarían el proceso para obtener nuestra finalidad.

Diario de campo: con esta herramienta se pudo registrar o sistematizar las experiencias del trabajo realizado con los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Liceo del Pacifico, desde el inicio del proceso, hasta el final para luego analizar los resultados con más facilidad.

Grupos focales: por medio de este se pudo comparar las opiniones y concepciones de los diferentes grupos internos de la institución y externos, toda vez que se pudo tener en cuenta la opinión o crítica social de diferentes habitantes de la comunidad.

Observación directa: por medio de este se pudo recolectar datos de la comunidad, especialmente de los integrantes del grado séptimo. Cabe resaltar que esto se hizo sin ningún tipo de alteración.

### **3.4 Población y Muestra**

La Institución Educativa Liceo del Pacifico se encuentra ubicada en la zona urbana, parte norte de la población de Mosquera entre los barrios avenida el aeropuerto y la nueva esperanza.

La muestra con la cual se realizó las observaciones y la recolección de datos fue con el grado 7°1. de la institución.



## **CAPITULO 4. DESARROLLO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

### **4.1 Juegos para el Aprendizaje de Ingles**

#### Juegos para el Aprendizaje de Ingles y Valores

\*Pregunta Numero Uno: Con la identificación de los juegos tradicionales de parte de los sabedores, padres de familia y estudiantes se obtienen las estrategias necesarias para poner en consideración de los estudiantes dichos juegos y puedan escoger los de su preferencia, enseñarles la práctica de cada uno y compartir con ellos teniendo en cuenta que existen unas reglas en cada juego y toca aplicarlas; después de ver el interés se diseñar unas estrategias didácticas que pueda mejorar el aprendizaje en el área y este sea significativo. Las estrategias adquiridas fueron incentivar inicialmente a los estudiantes que tuvieron la disposición e impulso inicial de participar, lo que ayudo a que se los demás estudiantes se motivaran hasta el punto de que en la hora de descanso practicaban entre ellos y se disponían a buscar los materiales necesarios para practicar fueras de las aulas de clase.

Las personas entrevistadas dieron algunos nombres de los juegos diferentes a los conocidos, y con esta información se pudo escoger los juegos para aplicar la propuesta pedagógica.

\*Pregunta Numero Dos: Se nota que los padres no están interesados en el proceso educativo de sus hijos para el mejoramiento de su proceso de aprendizaje en esta área, para que no presente dificultades a final de año.

\*Pregunta Numero Tres: Los niños se arriesgan a estudiar las temáticas para aplicarlas jugando y se adaptan fácilmente.

En definitiva, los juegos tradicionales son un elemento lúdico que pretende ser un elemento lúdico muy importante para el desarrollo de la enseñanza del área de inglés. Además que fortalece su identidad y sus valores culturales.

#### **4.2 Diseño de Estrategia Pedagógica:**

Para la estructuración de las mallas curriculares fue necesario realizar cuatro (4) planes de aula que fueron desarrollados con temas trabajados en el área de inglés.

Para aplicar esta nueva estrategia con el propósito de mejorar las competencias fue necesario utilizar los juegos tradicionales que más se practican en nuestro municipio. Los niños estuvieron muy motivados haciendo lo que más les gusta “jugar”.

Cada clase se buscan unos resultados evaluados en el transcurso de la semana, para esto se utilizaron referentes nacionales como los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) Estándares Básicos de Competencia (EBC) e indicadores de desempeño, como parte reglamentaria de la estrategia didáctica y solución de problemas de aprendizaje y fomentación de valores que presentan los estudiantes.

Las clases fueron necesarias para la elaboración de las mallas curriculares desarrollándose fuera del aula y algunas dentro del aula.

Al analizar los resultados, esta estrategia didáctica dio los resultados esperados en un 80%, llamando la atención de algunos docentes y administrativos. Es muy importante la implementación de esta con los docentes.

Fue muy gratificante ver la motivación de los estudiantes, su interés por participar y la de aprender, los valores que se trabajaron sin ellos darse cuenta y el nivel competitivo sin ofender o irrespetar a sus compañeros.

**\*Pregunta número uno.** Con la identificación de los juegos tradicionales nos permite tener las herramientas necesarias para poner en consideración de los estudiantes toda la cantidad de estos que hay, para que así ellos puedan escoger, los de su preferencia para

enseñárselos a practicar y en el caso de los que ya conocen, compartir con ellos su forma de juego y al igual las reglas ya que todos ellos son reglados. Y después de ver el interés que ellos muestran por estos, continuar con la selección y con que ellos mejor practiquen, diseñar una estrategia didáctica que pueda mejorar las competencias lectoras y el estudiante pueda tener aprendizaje significativo.

Con la respuesta dada por los niños a esta pregunta dan muestra que estos juegos así no se practiquen en su totalidad, se nota el conocimiento que tienen de ellos, y al momento de la práctica los saben jugar al igual que conocen las reglas de todos aquellos que practican, lo que bien claro que estos juegos aún perviven en nuestro pueblo y que toca salvaguardarlos para que no desaparezcan. Los niños al momento de la entrevista dieron algunos nombres de los juegos diferentes a los que anteriormente se conocían al igual que para la práctica ellos tenían sus propias reglas, manejaron sus propios tiempos para cada actividad, pero lo más importante fue que con la información que ellos dieron se pudo escoger los juegos para, aplicar la propuesta pedagógica.

**Pregunta numero dos:** con la respuesta que dan a esta pregunta se deja ver que a los padres de estos adolescentes y niños no están pendiente ni les interesa el proceso educativo que están llevando sus hijos debido a que no están haciendo el acompañamiento necesario para que estos niños puedan mejorar su proceso lector y no tener dificultades con ellos al final del año lectivo. También se mira la falta que está haciendo la implementación de estrategias pedagógicas por parte de los docentes, primero para mejorar las competencias lectoras y para enamorar al niño por el aprendizaje llevando la armonía al aula y que los niños no se desconcentren con facilidad.

**\*Pregunta número tres.** con estas respuestas se intuye que los niños no están en condiciones de arriesgarse a memorizar por medio de los juegos al menos cuando se trabaja con grupos numerosos, debido a que los que trabajaron con grupos pequeños se vieron entusiasmados y con sus respuestas dejan ver, que, poner esta estrategia en práctica se debe dar un proceso, de adaptación al mismo para acostumbrarse a esta nueva forma de aprender, porque todo cambio requiere de un tiempo prudente para hacer el proceso de adaptación y acostumbrarse a él. Por lo tanto, se le hizo la recomendación a la docente que no se olvide de esta estrategia y que al contrario la ponga en práctica para ir evaluando sus resultados.

**Malla curricular**

Objetivo del plan de aula: Mejorar la pronunciación de los números en inglés

**Tabla 1.** Plan de aula 1. Para una semana

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
Lograr que los estudiantes conozcan la importancia de los números en inglés.	-Identifica los números en cualquier lugar. -Pronuncia correctamente los números en inglés -Comparte con otros compañeros las experiencias vividas en el juego	LOS NUMEROS	Juego tradicional bingo etno pedagógico Copias, Cartulinas, Fichas de palabras , Juego tradicional bingo etno pedagógico Fichas de palabras	Por medio del bingo de números el docente le enseñara a los estudiantes a conocer los números en el cartón que le corresponda, el estudiante buscara en su cartón el número que saque el docente de la bolsa que contiene las palabras.

Malla Curricular

Objetivo del plan de aula: Reconocer los adjetivos en inglés e identificarlos en diferentes textos.

**Tabla 2.** Plan de aula 2. Para una semana

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
Identificar los adjetivos presentes en un texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce los diferentes adjetivos presentes en un texto.</li> <li>-Identifica los adjetivos en un texto realizados por él</li> <li>-Realiza oraciones e identifica los adjetivos presentes en ellas</li> </ul>	LOS ADJETIVOS	CABO	Esta actividad se realizará a través del juego denominado cabo el docente les explicara a los participantes en que consiste el juego. Luego se dividirán en grupos. Donde saltaran diciendo uno o dos adjetivos saltando y luego salen y entran otros.

Objetivo del plan de aula: Mejorar la utilización y reconocimiento de los colores primarios y secundarios.

**Tabla 3.** Plan de aula 3. Para una semana

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
Reconocer los colores primarios y secundarios en inglés.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar los colores primarios y secundarios</li> <li>-Utilizar los colores primarios para sacar los secundarios</li> <li>-Pronunciar correctamente cada color.</li> </ul>	COLORES	Juego tradicional del encostalado Costales, El entorno, El patio, copias	Esta actividad se desarrollará fuera del salón de clase. Donde se dividirán los niños en varios grupos, después de una carrera de encostalado ganara el grupo en el que todos sus integrantes superen la competencia y hayan pronunciado correctamente y de forma clara la mayoría de colores



Institución Educativa Liceo del Pacifico

Objetivo del plan de aula: Mejorar la utilización y reconocimiento de los verbos en un texto

**Tabla 4.** Plan de aula 4. Para una semana

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA
Identificar los diferentes verbos escritos en un texto	<p>-Reconoce verbos en un texto.</p> <p>-Utiliza los verbos para crear oraciones y textos sencillos.</p> <p>-Reflexiona sobre la intención de quien produce el texto</p>	LOS VERBOS	<p>Juego tradicional pacha cajón. patio</p> <p>Entorno Conchas de piangua o</p>	<p>El docente con ayuda de algunos estudiantes se encargará de hacer el diseño del pacha cajón ato seguido el docente escribirá los verbos encada casilla de los cuadros que tiene el pacha cajón. Luego se hará el sorteo para ver quien inicia primero, el alumno que inicie el juego tirará una ficha que debe caer dentro de las casillas si esta no cae dentro sede el turno y si el alumno no</p>

			piedritas.	lee bien también cederá el turno al siguiente participante. Acto seguido el alumno deberá realizar la acción que le pide dicha casilla del pacha cajón.
--	--	--	------------	---

### **4.3 Reflexión pedagógica**

La experiencia docente que se tuvo mediante la implementación de la estrategia pedagógica enfocado en los juegos tradicionales para fortalecer el área de inglés en los estudiantes del grado séptimo uno (7/1) fue de gran importancia en lo personal y profesional.

En el transcurso del desarrollo de esta propuesta nos enfocamos al perfeccionamiento de la práctica docente y el fortalecimiento de los lazos de los docentes y los estudiantes.

Al implementar los planes de aula en el área de inglés, en el grado séptimo de la institución educativa liceo del pacifico, Al comienzo se observaba mucho desinterés en la clase, se distraían fácilmente, no prestaban atención, pedían permiso a cada momento para tomar agua, hablaban mucho, discutían por todo, peleaban con otros compañeros y aunque como buenos docentes agotábamos muchas estrategias para mejorar estas situaciones con ellos.

Cuando empecé a utilizar los juegos como estrategia todo empezó a cambiar con ellos porque empezaron a estudiar para poder participar de los juegos y competir con los otros niños hasta el punto de no querer salir al descanso para aprenderse de primero las actividades y desde allí ganarle a los compañeros.

A partir de ese momento todo fue más dinámico y participativo; ya no peleaban, escuchaban, se integraban más, no salían de la clase, terminaba la hora y querían seguir, solo pensaban en jugar ya que eso los hace muy feliz.

Con estas estrategias lúdicas recreativas se despierta el interés y la motivación de los niños en el aprendizaje de esta área y en otras más que se aplique, además de que hay más participación aprenden valores sin darse cuenta.

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

Luego de implementar la propuesta pedagógica se concluye:

Aportar los juegos Como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje.

Los principales aportes de los juegos tradicionales son:

\*Forja un ambiente agradable al interior del aula.

\*Incentiva la participación y el diálogo entre los entes.

\*Motiva y estimula al niño a adquirir nuevos aprendizajes.

\*Se evidencio que la utilización de los juegos como estrategia para el aprendizaje de ingles contribuyo a que los niños tuvieran comportamientos agradables, compañerismo, concentración y motivación por trabajar el área.

#### **Recomendaciones**

Se recomienda:

\*Trabajar con la debida precaución estos juegos.

\*Vincular a los padres al proceso de formación del niño mediante los juegos para fomentar la unión, el respeto y la tolerancia.

\*Implementar el juego como estrategia de aprendizaje

**Referencias bibliográficas**

- Ausubel, D. (2004). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>.
- Delgado, C. J. & Sotolongo, P. L. (2006). La complejidad y el diálogo transdisciplinario de saberes. En C. J. Delgado & P. L. Sotolongo (Eds.), *La revolución contemporánea del saber y la complejidad social. Hacia unas ciencias sociales de nuevo tipo* (pp. 65-77). Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO).
- PIAGET J. (1969) *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel. PIAGET, J. (1968 a) *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires: Proteo.
- PIAGET, J. (1968 b): *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria. La Habana.
- Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, (2006). *Metodología de la Investigación. Cuarta Edición*, Editorial Mac Graw Hill.
- Lev Semiónovich Vigotsky, (1924). *Teoría sociocultural*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Ley 115 ley general de la educación. (08 de febrero de 1994). *Congreso De Colombia*. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de <http://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Ley 70 ley de comunidades negras. (31 de Agosto de 1993). *Congreso De Colombia*. Dirección de Asuntos para Comunidades Negras, Afrocolombianas, Raízales y Palenqueras. Recuperado de <https://dacn.mininterior.gov.co/la-institucion/normatividad/ley-70-de-1993-agosto-27-por-la-cual-se-desarrolla-el-articulo-transitorio-55-de-la-constitucion-politica>
- Vega, M. D. (2009). *Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación*. Bogotá, Colombia: Institución universitaria Iberoamericana.

ANEXOS

Anexo A. Juegos tradiciones

\*Juego El Cabo

Se practica en grupo mínimo de tres, donde ellos por sorteo o decisión propia deciden quienes baten y quien salta primero. El que pisa un para el juego pierde, se retira a batir la cuerda y entra otro; mientras saltan dicen poemas o canciones en inglés practicando ciertas temáticas vistas.



\*Chapacajon

Se realiza una figura de ocho (8) cuadros enumerados y una panda que puede ser una concha o tapilla, sortean para ver quien empieza.

El juego consiste en lanzar la panda al cuadro número 1 y saltar en los espacios de un cuadro con un pie y los espacios de dos con los dos piezas, una vez que pise la raya o la panda caiga fuera del cuadro que sigue pierde y sigue otro de los que están batiendo, esto se hace hasta llegar al último número, obteniendo como premio una casa.



Anexo B. Formato Malla Curricular

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR (TEMAS	RECURSO ETNO PEDAGÓGICO	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA

Anexo C. Formato de Entrevista

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABERTA Y A DISTANCIA “UNAD”  
 ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN  
 VACIADO INFORMACION DE ENTREVISTA  
 ED- 1 TIPO DE PREGUNTA: *ABIERTA***

GENERO		NOMBRE	
MUNICIPIO			
INSTITUCIÓN			
CODIGO ENCUESTA	PREGUNTA	RESPUESTA	
ED-1	1		
	2		
	3		