

**Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento, con los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima del corregimiento de Payán municipio de Córdoba (Nariño)**

**Pablo Estalin Toro Reyes**

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

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

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

**Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento, con los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima del corregimiento de Payán municipio de Córdoba (Nariño)**

**Pablo Estalin Toro Reyes**

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

**Daniela Lizeth Gómez Realpe**

Magister en Sociología

Asesora

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

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

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

### **Agradecimientos (o dedicatoria)**

A los tutores de la Universidad Nacional abierta y a distancia UNAD, que siempre estuvieron listos para cualquier requerimiento y fueron oportunos en sus orientaciones.

A las autoridades indígenas pueblo Pasto por darme la oportunidad de superarme y completar mi profesionalización.

A mis padres que con su cariño y comprensión siempre han estado presentes, vigilantes brindándome su apoyo y amor incondicional.

A mis hijos que son el motor para seguir adelante y por quienes vivo, en especial a Anyelo que llegó en el momento más decisivo de este proyecto.

A los directivos y docentes de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima, que siempre estuvieron dispuestos a cualquier requerimiento en el desarrollo de este proyecto.

A los padres de familia de los niños del grado tercero de primaria, que a pesar de sus labores diarias me acompañaron durante el transcurso de este proceso.

A los niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, quienes con sus pre-saberes además de su disposición estuvieron prestos a seguir las orientaciones del docente.

Y a todas las personas que de una u otra forma contribuyeron en la finalización de este proyecto.

## Tabla de Contenido

	<b>pág.</b>
<b>Resumen</b>	9
<b>Abstract</b>	10
<b>Introducción</b>	11
<b>Capítulo 1. Planteamiento del problema</b>	<b>13</b>
1.1 Descripción del problema	13
1.2 Pregunta de investigación	14
1.3 Justificación	14
1.4 Objetivos	15
1.4.1 Objetivo General	15
1.4.2 Objetivos Específicos	15
<b>Capítulo 2. Marcos de referencia</b>	<b>16</b>
2.1 Marco de antecedentes	16
2.2 Marco teórico y conceptual	17
2.3 Marco contextual	19
<b>Capítulo 3. Diseño metodológico</b>	
3.1 Enfoque de investigación	24
3.2 Método de investigación	24
3.3 Tipo de investigación	24
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	25
<b>Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados</b>	<b>26</b>
Establecer los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo	
4.1 psicomotor	26

4.2	Diseño de estrategia didáctica	27
4.3	Implementación de la estrategia didáctica	31
4.4	Reflexión Pedagógica	34
4.5	Conclusiones y recomendaciones	36

<b>Referencias bibliográficas</b>	39
-----------------------------------	----

<b>Anexos</b>	42
---------------	----

**Lista de tablas**

<b>Tabla</b>		<b>pág.</b>
<b>1.</b>	Malla Curricular	32

### **Lista de figuras**

	<b>pág.</b>
<b>Figura 1.</b> Mapa ubicación Resguardo de Males	19
<b>Figura 2.</b> Estudiantes en la práctica del juego tradicional “los zancos”	27
<b>Figura 3.</b> Estudiantes en la práctica del juego tradicional “Carro de balineras”	29
<b>Figura 4.</b> Estudiantes elaborando los zumbambicos	30
<b>Figura 5.</b> Estudiantes en la actividad de “batalla de zumbambicos”	30
<b>Figura 6.</b> Estudiantes en la práctica del juego tradicional “El ponchado”	31

**Lista de Anexos**

	<b>pág.</b>
<b>AnexoA.</b> Formato de consentimiento informado	43
<b>AnexoB.</b> Formato de asentimiento informado	44
<b>AnexoC.</b> Formato de entrevista a directivos	45
<b>AnexoD.</b> Formato de entrevista a docentes	46
<b>AnexoE.</b> Formato de entrevista a padres de familia	47
<b>AnexoF.</b> Formato de diario de campo	48
<b>AnexoG.</b> Formatos de diarios de campo diligenciados	49
<b>Anexo H.</b> Formato matriz de vaciado	54



## **Resumen**

La práctica de los juegos tradicionales en la institución educativa Nuestra Señora de Fátima es escasa, debido a la mala utilización de los medios tecnológicos y la falta de espacios lúdicos para que se lleven a cabo; este proyecto aplicado principalmente se refirió a la utilización de los juegos tradicionales como herramienta didáctica para conseguir un buen desarrollo psicomotor en los estudiantes del grado tercero, pero a partir de este tema y de lo planteado desde los objetivos y resultados esperados se enfocan también en un cambio de actitud frente a la utilización de la tecnología y fomento de los juegos tradicionales basados en el respeto y la igualdad, además de contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural, al uso y preservación de las palabras propias, propiciando espacios para la práctica de los valores comunitarios como el trabajo en equipo y la solidaridad entre otros. Los cuales nos dan la posibilidad de transversalizar las diferentes áreas del conocimiento y adaptar esta temática en el entorno sociocultural e intercultural de nuestros estudiantes, pero más específicamente en el área de educación física, recreación y deportes que es un espacio adecuado donde se pueden trabajar todos estos aspectos.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales; Estrategia didáctica; conductas motrices; patrones básicos de movimiento.

### **Abstract**

The practice of traditional games in the educational institution of Our Lady of Fatima is scarce, due to the misuse of technological means and the lack of recreational spaces to be carried out; This project applied mainly referred to the use of traditional games as a didactic tool to achieve a good psychomotor development in the third grade students, from this topic and from the stated objectives and expected results also focus on a change of attitude towards the use of technology and promotion of traditional games based on respect and equality, in addition to contributing to the strengthening of cultural identity, to the use and preservation of one's words, fostering spaces for the practice of values as teamwork and solidarity among others. Which give us the ability to mainstream the different areas of knowledge and adapt this theme in the sociocultural and intercultural environment of our students, but more specifically in the area of physical education, recreation and sports which is an adequate space where all can work these aspects.

**Key words:** Traditional games; Didactic strategy; motor behaviors; basic patterns of movement.

## **Introducción**

Es importante resaltar que Los juegos tradicionales son conocidos por el ser humano y han estado presentes en la niñez de cada uno sin importar su contexto. Siempre han estado ahí para inculcar valores y costumbres que han pasado de una generación a otra, permitiendo acercar al niño a la comprensión de su entorno. Estos juegos han contribuido al integro desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y sociales del ser humano desde sus primeros años de vida.

Este proyecto se refirió a la utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para conseguir un buen desarrollo psicomotor en los estudiantes del grado tercero, además de contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural, al uso y preservación de las palabras propias, propiciando espacios para la práctica de los valores comunitarios como el trabajo en equipo, la solidaridad entre otros; también nos dio la posibilidad de transversalizar las diferentes áreas del conocimiento y adaptar esta temática en el entorno sociocultural e intercultural de nuestros estudiantes pero más específicamente en el área de educación física que es un espacio adecuado donde se pueden trabajar todos estos aspectos en especial las conductas motrices y patrones básicos de movimiento.

Este proyecto aplicado de investigación contiene el análisis del desarrollo psicomotor de los estudiantes del grado tercero al igual que las mallas curriculares, teniendo en cuenta la investigación participativa de tipo cualitativo, en los cuales se utilizaron métodos e instrumentos inherentes a la investigación cualitativa, como es la observación (participante y no participante), entrevistas (semiestructuradas), diario de campo, revisiones documentales (PEC) e interacción con los diferentes miembros de la comunidad educativa de Nuestra Señora de Fátima del resguardo de Males, municipio de Córdoba.

La segunda fase parte de las clases prácticas donde se utilizó varias herramientas para la investigación formativa entre ellas el registro del diario de campo de la práctica realizada, se construye instrumentos para la investigación como fichas de los juegos tradicionales que se aplica, registra y se hace un compendio en una carpeta de evidencias.

Durante el transcurso de este proyecto se trabajó en la importancia que tiene el implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica, que nos permitió fortalecer las conductas

motrices y patrones básicos de movimiento en los niños del grado tercero de la institución educativa Nuestra señora de Fátima.

En la institución se evidencia la falta de herramientas y metodologías para trabajar el aspecto psicomotriz, actividades que fortalezcan de manera integral, la lateralidad, las nociones espacio-temporales, el equilibrio, fuerza, puntería, el poder correr adecuadamente y evadir obstáculos sin lastimarse, tener una buena coordinación cuando salten en dos pies, caminar hacia adelante y hacia atrás con seguridad, tener mayor dominio de su cuerpo, tanto en su motricidad gruesa como en la fina.

Finalmente se evidenció que los docentes conocen los juegos tradicionales, pero no su importancia, ni el valor cultural que tienen; tampoco había motivación para aplicar actividades que fortalezcan esta dimensión del desarrollo, pero con este proyecto aplicado se logró avanzar en este particular y generar cambios significativos en el estudiantado tal como se observará en el transcurso de este informe final.

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

### **1.1 Descripción del problema**

Según Gloria Pérez la mayoría de personas creen que el uso que hacen de la tecnología no pueda calificarse abusivo, pero es necesario considerar un porcentaje cercano al 10% que percibe en sí mismo una utilización disfuncional, está demostrado que el uso excesivo de la tecnología causa una serie de desajustes en la vida del adolescente que, por sí mismo, ya justifican la intervención y una seria reflexión de todos los agentes implicados (Pérez de Albéñiz, 2013). Los juegos tradicionales han sido fundamentales en nuestra vida cotidiana, ya que por medio de ellos nos recreamos, nos ayudan a despejar la mente y a olvidarnos de las actividades cotidianas. En nuestro entorno se han ido perdiendo, muchas veces por la falta de conocimiento y el mal uso de la tecnología, estos se han ido cambiando por el uso frecuente de aparatos electrónicos como la televisión, la radio, las consolas de videojuego, el computador, los celulares, todos estos conectados por medio de una herramienta tecnológica llamada internet, la cual como se mencionó anteriormente no es de gran provecho si se da un mal uso.

La población en general se está dedicando más a actividades completamente pasivas, individualistas y solitarias que han hecho que las personas se alejen y no le den la importancia necesaria a la cultura y lo tradicional, lo propio de nuestra región.

Por tal razón se buscó rescatar los juegos tradicionales, para que no se pierda esta costumbre como lo hacían nuestros padres y abuelos en tiempos ancestrales; partimos realizando juegos tradicionales con los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima del corregimiento de Payán municipio de Córdoba, pretendiendo que ellos los conozcan, los practiquen, los transmitan y que los ocupen en el tiempo libre ya que es bueno para que se recreen y se integren.

También con este proyecto se buscó que los niños y niñas valoren las prácticas ancestrales de los juegos tradicionales, se sientan orgullosos de estos y pervivan en el tiempo.

## **1.2 Pregunta de investigación**

A partir de la experiencia adquirida y la práctica docente aplicada, ha sido muy evidente que los juegos tradicionales son cada vez más olvidados en nuestra sociedad y que la tecnología se apodera de la niñez actual, ocasionando que las personas ya no realicen actividades que antes eran muy comunes y que además ayudaban con del desarrollo general del individuo. Con respecto a lo anterior se formuló la siguiente pregunta de investigación del proyecto aplicado

¿Por qué son importantes los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del grado tercero de primaria de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del corregimiento de Payán, Resguardo de Males, ¿municipio de Córdoba?

## **1.3 Justificación**

Esta estrategia didáctica se la implementó en vista de la necesidad de la práctica de los juegos tradicionales en nuestras instituciones educativas, que con el pasar del tiempo se han venido perdiendo debido a la mala utilización de los medios tecnológicos, ya que son muy pocas las personas que los practican y es importante que los estudiantes se apropien de esta problemática, formando esta práctica como parte de su vida y rutina diaria

Se desarrolló también con el fin de que los niños y niñas conocieran los juegos que en esa época jugaban sus padres y abuelos para que de esta forma se pongan en práctica, conozcan su importancia, clasificación y variedad.

La estrategia “Guagüitas al Recreo” además que rescató actitudes, valores y parte de la cultura, aportó en los estudiantes de nuestras escuelas rurales el desarrollo y mejoramiento de habilidades y destrezas psicomotoras-cognoscitivas que le permitiesen cualificar o practicar algún deporte de su agrado en un futuro

Además, se presentó este proyecto como requerimiento de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD para la práctica pedagógica y la aplicación de diferentes conocimientos adquiridos en el transcurso de estos periodos académicos.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento en los estudiantes del grado tercero de primaria de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del corregimiento de payán, reguardo de Males, municipio de Córdoba (Nariño).

### **1.4.2 Objetivos específicos**

Establecer acciones que permitan el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento, mediante el conocimiento y la práctica de los juegos tradicionales.

Implementar los juegos tradicionales en el área de educación física para facilitar el proceso de desarrollo de los patrones y conductas motrices básicas de movimiento en los estudiantes.

Evaluar el interés de los estudiantes por los juegos tradicionales para rescatarlos y usarlos como apoyo en su desarrollo psicomotriz.

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

### **2.1 Marco de antecedentes**

#### **Antecedente internacional**

Estudio realizado en España, en el año 2013, por Ion Marzo Rodríguez, titulado: “EL JUEGO TRADICIONAL COMO CONTENIDO Y COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA” (Marzo Rodríguez, 2013), el cual tuvo como objetivo principal el dar a conocer los juegos tradicionales, su historia y adaptarlos al ámbito educativo. Para el desarrollo de esta investigación como primer paso se implementa el uso de juegos tradicionales en un hotel al cual llegan visitantes de todo el mundo, en este se lleva a cabo la práctica de los mismo sin importar el lugar de procedencia, ni el lenguaje, teniendo en cuenta que el juego es una actividad que une personas sin importar ninguno de los aspectos anteriormente mencionados, después de aplicar estos juegos, se realizó encuestas previamente formuladas tanto a padres de familia como a hijos, entre las cuales su principal objetivo era ver el gusto hacia el tipo de juegos por parte de los niños y la opinión de los padres acerca de los mismos para poder implementarlos de forma más frecuente en sitios específicos, principalmente en los colegios.

Después de llevar a cabo este proceso, el investigador realiza una adaptación de cada uno de los juegos utilizados para que estos se puedan implementar en el plantel educativo, dando a conocer al final la importancia y la ayuda de los mismos en la educación de los niños.

#### **Antecedente Nacional**

Estudio realizado en Colombia, en el año 2016, por Isabel Cristina Alfaro Serna, titulado: “LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA DIMENSIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN” (Alfaro Serna, 2016). Este proyecto se desarrolló en una institución educativa, en cual se promueve el interés por integrar los juegos tradicionales al currículo, teniendo como objetivo fortalecer la dimensión corporal de los niños del grado transición apoyado en este tipo de actividades, para esto se desarrolló en primer lugar encuestas y entrevistas las cuales iban a



brindar información fundamental para promover esta iniciativa, las cuales iban a ser desarrolladas principalmente por directivos y docentes, después se busca adecuar el entorno para llevar a cabo este tipo de actividades con los niños, llevando un registro de las actividades desarrolladas en diarios de campo, después de desarrollar lo propuesto se hace encuestas de satisfacción a docentes para poder verificar el aporte de estas actividades al desarrollo de los niños objeto de estudio, concluyendo que por medio de estos juegos no únicamente se desarrolla conocimiento cultural del niño, sino también se favorece el desarrollo motriz, la interacción con sus pares y la expresión de sentimientos.

## **2.2 Marco teórico y conceptual**

**El juego.** Teniendo en cuenta que el proyecto se centra en el juego, a continuación, se relatan algunos autores que han tomado el mismo como fuente principal de investigación: según, Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría, en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”. Para autores como Montessori, citada en Newson, “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (Chacón, 2008), según estos autores, la educación infantil debe proponer día a día actividades lúdicas que les permitan a los niños divertirse pero al mismo tiempo aprender y desarrollar sus habilidades motrices enfocadas en alcanzar fines específicos significativos que pueden ser tanto deportivos o que sirvan de aprendizaje para su vida cotidiana.

**Juego Tradicional.** La Vega (2000) define “el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona”. A si mismo autores como Sarmiento (2008), amplían al decir que “estos juegos se enseñan de manera oral, a partir de abuelos a padres y luego a los más pequeños, relatando sus historias cuando eran niños que ahora, nos enseñan la realidad y de la existencia de estos juegos en épocas pasadas”.

De acuerdo con estas teorías, se puede afirmar lo que dice Sarmiento (2008), al afirmar que “se trata de juegos que 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” (Camacho Amo, 2014), teniendo en cuenta los autores nombrados anteriormente, al implementar este tipo de actividades en las instituciones educativas, se enriquece y rescata el conocimiento cultural ancestral, además de favorecer el desarrollo psicomotor de los niños.

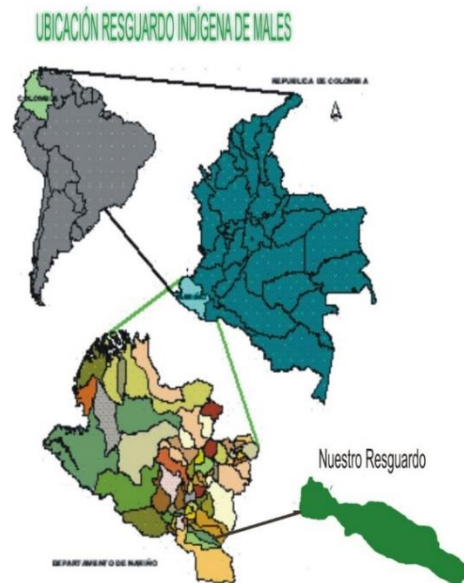
**Teoría del Aprendizaje Significativo.** Según Ausubel (1976, 2002), caracterizó el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Se produce así una interacción entre esos nuevos contenidos y elementos relevantes presentes en la estructura cognitiva que reciben el nombre de subsumidores.

No se trata de una interacción cualquiera, de suerte que la presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que dota de significado a ese nuevo contenido en esa interacción, de la que resulta también la transformación de los subsumidores en la estructura cognitiva, que van quedando así progresivamente más diferenciados, elaborados y estables (Moreira, 2000 a)”, (Rodríguez Palmero, 2011), “de acuerdo a lo establecido por los autores anteriormente mencionados, las personas adquirimos un conocimiento previo como base para el desarrollo de nuevas actividades, los cuales se puede utilizar y combinar con nueva información para estructurar un conocimiento nuevo, el cual puede llegar a modificar la realidad de su contexto”.

**Teoría de las Inteligencias Múltiples.** Gardner define la inteligencia como una capacidad (por tanto, se puede mejorar). Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Además añade que así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencias, en este caso traeremos a colación la inteligencia corporal cinética “apta para la solución de problemas” puede ser menos intuitiva; sin embargo utilizar el cuerpo para expresar emociones (danza) o para competir (deportes), o para crear (artes plásticas) constituye evidencias de la dimensión cognitiva del uso corporal (Pons, 2017), como explica anteriormente Gardner la solución de problemas requiere varios tipos de inteligencias dentro de las cuales encontramos la inteligencia cinética corporal, la cual se buscó desarrollar en la mayoría de las actividades lúdicas propuestas, asociadas al conocimiento previo.

### 2.3 Marco contextual

El Resguardo indígena de Males se encuentra ubicado dentro del municipio de Córdoba, ocupando la parte sureste del Departamento de Nariño en las faldas de la cordillera central.



**Figura 1.** Mapa ubicación Resguardo de Males

**Fuente:** PEC INESFA

El Municipio de Córdoba, tiene una población aproximadamente de 14.113 habitantes según Censo DANE 2019, siendo mayoritariamente población indígena perteneciente al Resguardo Indígena de Males, Etnia de los Pastos, En un Porcentaje del 97% de Comunidad Indígena, con una población urbana 2.418 habitantes y 11.695 población rural, la cual se encuentra asentada en 35 veredas a lo largo y ancho del Resguardo y Municipio de Córdoba, el cual en un 100% es Territorio Indígena, su economía se basa en la agricultura y la ganadería.

#### *Historia del Resguardo indígena de Males*

Los primeros pobladores habían logrado superar la etapa de la recolección de alimentos a la llegada de los conquistadores europeos alcanzando la revolución neolítica, es decir, la selección de plantas y la domesticación de animales, eran por tanto sedentarios.

El territorio de Males fue cedido por la corona española desde el tiempo de la conquista por los reyes católicos, Don Fernando Y Doña Isabel de Castilla y Aragón. Durante la conquista ya existía el pueblo de Males, región extensa habitada por los indios Pastos.

Males fue fundada por los caciques: Raimundo Chapuel y Francisca Chapuel de los Reyes en el año 1532, Males según los versados en idiomática indígena significa “Pueblo del Guacamayo” y según el historiador Sergio E. Ortiz significa “Palacio de la Realeza Indígena”.

La fundación de Males no tiene datos cronológicos, sino, leyendas que dicen que los fundadores de Males proceden de la región del Guamuez, donde existió una ciudad que desapareció debido a un fuerte terremoto o encantamiento.

Los sobrevivientes emigraron con sus pocas pertenencias, en busca de un lugar apropiado para fundar una población, trajeron a cuestas la imagen de San Bartolomé y en la mente la superstición de que en el lugar donde cante el gallo será el sitio ideal para la fundación, con tal mala suerte que se dio en este sitio, el cual es un plano inclinado que va a morir a las márgenes del río Tescual.

El pueblo principal de Males fue la capital de los pueblos de Puerres, Cánchala, San Juan, Tescual y San Francisco de Guamuez.

La distribución del territorio fue hecha por los reyes católicos, por orden del Papa Alejandro VI en el año 1493 y bajo la Real Audiencia del Virreinato de Quito, de donde se le otorga la escritura a Francisca Chapuel de los Reyes bajo el título 509.

Raimundo Chapuel, el protector general de los naturales de esta Real Audiencia, reproduce a vuestra merced el escrito para que se sirva de apereibir el contenido con pena de azotes y destierro de dicho pueblo si fuera necesario, a que no exceda a vender dichas tierras.

DECLARA “líbrese real comisión cometidas las justicias de la ciudad de Pasto para que ampare en la posesión a Don Raimundo Chapuel y a doña Francisca Chapuel como al gobernador Indígena Francisco Cuarán para que se les de la posesión en vida por sus linderos antiguos como lo fueron desde la conquista, se ampara a los indios en sus reducciones de tierra bajo el Título 509 “. Firmado don Fernando VI por la gracia de Dios y Aguilera. (Biblioteca Nacional Real Academia de Quito)

En el Título escriturario Constitutivo N° 509 del Resguardo de Males y registrado ante la notaria Segunda de Ipiales, con fecha enero 13 de 1906 y la Ordenanza N° 40 de 1911, se transcriben textualmente sus linderos.

En el año 1575 se crea la Parroquia de San Bartolomé de Males siendo el primer párroco Miguel Ceballos de Balboa. Males fue encomienda de Telmo Rosero con 273 indígenas tributarios, fue territorio de misiones de los padres jesuitas y mercedarios quienes enseñaron la religión católica, la imposición de la nueva lengua y costumbres, estos misioneros recibieron el nombre de “doctrineros”.

La Asamblea Departamental después de estudiar la documentación dicta la ordenanza N° 39 del primero de mayo de 1911, para elevar al territorio a la categoría de municipio, pero solo hasta el 18 de mayo del mismo año adquiere la vida municipal

Ya con respecto a la historia del corregimiento de Payán podemos agregar que abarca el sector suroccidental del resguardo de males Municipio de Córdoba; sus linderos son los siguientes: Al Norte Muesmueran Bajo, Pulís, al Sur con la Vereda de Purbuntud y Santa Rosa pertenecientes al Municipio de Potosí río Chiguacos por medio; al Occidente con la vereda de San Pablo de Payán y al Oriente con la vereda Tandaud, vereda San Francisco de Payán, quebrada Onda por medio.

La fundación de Payán se otorga a una pareja proveniente de Guaitarilla (Nariño) formada por los esposos Placida Pantoja y Joaquín Bastidas, de cuya descendencia se formaron nuevas familias. Las nuevas generaciones formaron nuevos hogares y es así como en la actualidad se cuenta con 80 familias.

El nombre del corregimiento se debe a un hombre llamado por las gentes “GENERAL PAYAN”, quien murió sacrificado al Norte de esta región durante la Guerra de los MIL DIAS.

#### *Reseña histórica de la evolución de la educación en la comunidad de Males.*

No hay documentación ni archivos que justifiquen el comienzo de la educación primaria en el municipio de Córdoba, tal parece que la educación primaria se originó entre los años de 1890 y mil 1895, como tampoco se tiene conocimiento sobre la entidad que la fundó o colaboró con

recursos para la fundación; pero si se tiene información que parte de los recursos fueron donados por el departamento de Nariño o el municipio de Puerres, al que pertenecía antiguamente nuestro municipio, y desde donde enviaban algunos maestros, y supervisores.

Es importante destacar que en la educación en el anterior siglo había discriminación de género por lo que en una escuela estudiaban las niñas y en otra diferente los barones y que la educación se impartía bajo la premisa de que “la letra con sangre entra”, cuando un niño aún no tenía la edad adecuada podía asistir en calidad de “encargado”, las evaluaciones se hacían de manera oral con la invitación de un honorable jurado calificador conformado por el párroco, el alcalde, el juez, padre de menores y personajes destacados, quienes evaluaban no solo al alumno, sino más que todo al maestro, de lo que sí se puede dar fe es de la fundación de un colegio que lleva por nombre San Bartolomé.

En 1940 el sacerdote Remigio Nicolás Narváez Benavides q.e.p.d. es nombrado párroco de Córdoba: sus conocimientos y su labor espiritual le permitieron ejercer liderazgo en la solución de los problemas sociales, especialmente en la educación de la niñez y en la orientación de los maestros. Es así que decidió fundar el Colegio San Bartolomé de Córdoba, con un perfil holístico, idea que se gestó un 28 de octubre de 1965 y se concretó el 25 de diciembre del mismo año. El Colegio San Bartolomé es el anuncio de una buena nueva, es un beneficio para todos, jóvenes y señoritas, a fin de que la Educación Media ya no fuera un privilegio de unos pocos quienes se formaban en el colegio Seminario de Ipiales, sino el justo derecho de todos en plena democracia, es un signo que asegura la victoria futura y que tiene que ser ganada por las generaciones que nos sucedan. En aquella época era deber del estudiantado asistir en formación, a misa el día domingo y días de fiesta religiosos, desde su fundación, hasta el año 1976, ha estado bajo la dirección del entonces Monseñor Remigio Nicolás Narváez Benavides.

Ya en el año de 1992, bajo la rectoría del Licenciado Carlos Alberto portilla, se fundó la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, en el corregimiento de Payán, que prestaba sus servicios en horario de la tarde, puesto que en la mañana la planta física era utilizada por los estudiantes de la Escuela Rural Mixta de Payán del municipio de Córdoba (Nariño).

Mi propuesta de investigación se realizó en esta Institución, que se construyó con el fin de prestar el servicio educativo en los niveles de preescolar básica primaria, básica secundaria y

media técnica a los pobladores del corregimiento de Payán, actualmente la institución cuenta con 124 estudiantes en los diferentes niveles educativos 62 niñas y 62 niños; esta propuesta se desarrolló con 7 estudiantes del grado tercero entre los 8 y 9 años de edad, los niños con los cuales se aplicó este proyecto pertenecen a estratos bajos, su alimentación es promedia por lo tanto se evidenció algunos problemas de salud como también de desarrollo psicomotriz y reconocimiento de la identidad.

## **Capítulo 3. Diseño metodológico**

### **3.1 Enfoque de investigación**

En sentido amplio, puede definirse el enfoque cualitativo como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable. Además nos refiere que uno de los criterios definitorios de la misma, es que esta entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística (Quesedo Leganda & Castaño Garrido, 2002), durante el desarrollo del trabajo se evidencia la aplicación de este enfoque, teniendo en cuenta que contamos con diferentes medios de recolección de información en los cuales se describe la evidencia de lo que expresa cada persona, en el desarrollo del mismo se realiza preguntas acerca de actividades que se realizaban en tiempos pasados y la continuidad en que se utilizan actualmente, teniendo en cuenta esto, en el desarrollo de la investigación es tomado el individuo y su contexto como un todo.

### **3.2 Método de investigación**

Lewin concibió el tipo de investigación acción a aquella que es emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consiste en una práctica reflexiva social en la que interactúa la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada (Colmenares & Pinero, 2008), teniendo en cuenta lo mencionado por este autor, el desarrollo de este proyecto tiene como base el estudiar un determinado tema, el cual fue desarrollado por una persona en una determinada comunidad, con el fin de establecer algunos cambios apropiados para la mejora de un bien en común.

### **3.3 Tipo de investigación**

La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento (Arias, 2012), teniendo en cuenta lo nombrado anteriormente podemos decir que el tipo de investigación utilizado en este



proyecto es el descriptivo, porque buscamos caracterizar un hecho que puede repercutir en el mejor desarrollo de un individuo.

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

Hablando de la técnica, ésta se explica como la manera de recorrer el camino que se delinea en el método; son las estrategias empleadas para recabar la información requerida y así construir el conocimiento de lo que se investiga. Las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación cualitativa son la observación, la encuesta y la entrevista (Martínez Godínez, 2013), durante el desarrollo del proyecto aplicado se utilizaron principalmente dos métodos: la “entrevista” que es una conversación entre dos personas, un entrevistado y un informante dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental (Gayou Jurgenson, 2016) y la “observación” que consiste en obtener impresiones del mundo circundante por medio de todas las facultades humanas relevantes que suele requerir contacto directo con el (los) sujeto(s) aunque pueda realizarse observación remota registrando a los sujetos en fotografía, grabación sonora, o videograbación para un posterior estudio (Vargas Jimenez, 2011). Estas técnicas fueron aplicadas de la siguiente manera:

Por medio del planeador se plantean las diferentes actividades lúdicas a desarrollar en las clases prácticas, que nos arrojaron valiosa información la cual se registró en los diarios de campo diligenciados al concluir la sesión.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en las entrevistas realizadas a los diferentes actores de la comunidad educativa, se implementaron los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las conductas y patrones básicos del movimiento durante la práctica de la clase de educación física.

En el desarrollo de las actividades planteadas se utiliza la técnica de observación directa, la cual nos brinda información importante de diferentes aspectos, entre ellos el emocional, motriz, social, la manipulación, entre otras.

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

### **4.1 Establecer los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo psicomotor**

Asociando los conceptos teóricos brindados por Ausubel y Gardner, tomamos el aprendizaje como un pilar importante para el desarrollo de la inteligencia de cada individuo, en este caso el desarrollo de la inteligencia cinética corporal, teniendo en cuenta que esta es básica para el proceso de aprendizaje psico-motor de cada niño acompañado del conocimiento previo, y como lo resalta Gardner la inteligencia no solo viene incorporada en el ser, sino que se puede trabajarla.

Para lograr este tipo de facultades nombradas anteriormente encontramos diferentes formas, pero, tomamos al juego tradicional como una herramienta básica para el desarrollo de las mismas, sin dejar a un lado la importancia de que el niño exprese sus emociones, sentimientos, se divierta y puedan gozar de cada una de las actividades programadas como los dice Sanuy.

Para el desarrollo del proyecto se estableció las acciones a desarrollar mediante la planeación de una malla curricular (tentativa), por cuestiones del corto tiempo de aplicación del proyecto aplicado de investigación se realizaron los ajustes pertinentes, teniendo en cuenta que las actividades a incluir abarquen la mayoría de conductas motrices y patrones básicos de movimiento a desarrollar. Después se pasa a aplicar las actividades planteadas (Los zancos, los carros de balineras, los zumbambicos y el ponchado), ubicándose en el lugar que más se adecue a las características del juego. Para evaluar el interés por parte de los estudiantes, se realizó una ficha de juego, donde se narra el desarrollo de la actividad por parte del estudiante y se plasma un dibujo relacionado con el mismo, en ella se puede evidenciar la atención y motivación prestada por parte de los niños en lo aplicado, además, al finalizar la sesión se realiza una pregunta de forma abierta en la cual ellos expresan las opiniones personales de su experiencia en clase.

#### 4.2 Diseño de la estrategia didáctica.

Como diseño de estrategia didáctica se utilizaron como base los juegos tradicionales, cada uno de estos se llevó a cabo en diferentes contextos, teniendo en cuenta las características del juego, los cuales se aplicaron con los estudiantes del grado 3° de primaria de la siguiente forma:

**Los Zancos.** para el desarrollo de esta actividad se realiza un previa planeación de esta, consignada en el informe de horas efectivas de trabajo pedagógico de la institución, a continuación se solicita a los niños realizar una ficha lúdica del juego, en donde se resalta la historia, como se hace, en que consiste el juego y se deja un espacio en blanco para después plasmar la actividad practica realizada, previamente se les da a conocer a los niños cual es el material a utilizar y la forma de elaboración (tarros de pintura y cuerdas).

Para ejecutar este ejercicio nos trasladamos al polideportivo de la comunidad, seguido de la explicación del paso a paso de los juegos:

Se solicita al niño subirse a los zancos de tarros, para empezar una competencia que consiste en hacer una carrera desde la línea de fondo de la cancha de baloncesto que es la salida, hasta la otra línea final, que es la meta, el primero en cruzarla es el ganador.

Se solicita al niño subirse a los zancos de tarros y desplazarse por la zona verde donde el piso es irregular, aumentando la dificultad del manejo de la herramienta de juego, el solo hecho de moverse por este terreno se convierte en un reto para ellos y a la vez aumenta la confianza, la motivación y predisposición al trabajo lúdico recreativo.



**Figura 2.** Estudiantes en la práctica del juego tradicional “los zancos”

**Fuente:** Archivo fotográfico del autor.

**Carro de balineras.** como en la primera actividad realizada, se empieza a elaborar la ficha lúdica del juego tradicional, donde se narra las características del elemento utilizado y las del juego, después de esto se deja el espacio en blanco para que el niño dibuje ahí la actividad práctica para de esta forma evidenciar el interés y compromiso que le puso al juego. Se observa una de las mejores predisposiciones para realizar la clase práctica sin desmeritar la anterior, en esta se trabaja principalmente la coordinación dinámica general y el patrón básico de movimiento empujar. Sin haber iniciado la actividad práctica se escucha las proclamaciones, gestos de alegría de querer jugar inmediatamente.

En este caso el carro de balineras ya se encontraba elaborado por los estudiantes del grado décimo y dispusimos de el para la clase práctica que consistió en:

En primer lugar realizar un recorrido en la cancha de baloncesto iniciando desde la línea de fondo desplazándose a lo largo de la misma pasando por la parte de atrás de la portería de microfútbol y llegando al sitio de partida, cada carro cuenta con dos participantes, el piloto y el copiloto, cada uno con su función, en este caso manejar y empujar respectivamente.

El segundo punto es una variable del primero, puesto que se cumplen las mismas reglas, pero, esta vez a forma de concurso, teniendo en cuenta que el único mérito a obtener era ser el más rápido.

Se realizó en un plano inclinado “de bajadita”, donde dos estudiantes se suben en el carro, uno es el piloto el que va en la parte delantera y el otro el copiloto, el que va en la parte de atrás, el ultimo tiene la función de impulsar el carro apoyando las manos sobre el suelo y al momento en que “coge” velocidad deja de impulsarlo y pasa a ser parte del equilibrio.



**Figura 3.** Estudiantes en la práctica del juego tradicional “Carro de balineras”  
**Fuente:** Archivo fotográfico del autor

**Zumbambicos.** se empieza a elaborar la ficha lúdica del juego tradicional, donde se narra las características del elemento utilizado y las del juego, después de esto se deja el espacio en blanco para que el niño dibuje ahí la actividad práctica para de esta forma evidenciar el interés y compromiso que le puso al juego. Se observa una dispersión buena por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta que esta actividad consta de dos procesos grandes: el primero, consiste en elaborar los zumbambicos a partir de tapas metálicas de gaseosa las cuales se deben abrir y aplanar utilizando un martillo o una piedra redonda “la de moler ají”, además de piola o pabilo. El segundo proceso consiste en participar de los ejercicios lúdicos explicados a continuación:

La primera actividad se conoce como “el hoyo”, en esta cada participante apuesta un número determinado de zumbambicos, después estos se lanzan de una distancia aproximadamente de un metro del hoyo y los que se “engolan” o encajan son la ganancia para este participante.

La segunda actividad se denomina el zumbador, que es un zumbamico el cual lleva dos orificios en el centro, con el fin de que por estos pase una piola y se la pueda “coger” con las manos por ambos extremos, luego halarla hasta que el zumbamico empiece a girar y a emitir unos zumbidos fuertes.

Una variante de esta actividad es conocida como “la batalla de zumbadores” que consiste en tratar de cortar la piola de su contrincante.



**Figura 4.** Estudiantes elaborando los zumbambicos actividad de “batalla de zumbambicos”

**Fuente:** Archivo fotográfico del autor



**Figura 5.** Estudiantes en la

**Fuente:** Archivo Fotográfico del autor

**El ponchado.** se empieza a elaborar la ficha lúdica del juego tradicional, donde se narra las características del elemento utilizado y las del juego, después de esto se deja el espacio en blanco para que el niño dibuje ahí la actividad práctica para de esta forma evidenciar el interés y compromiso que le puso al juego. se observa una dispersión buena por parte de los estudiantes, a parte de la curiosidad expresada, teniendo en cuenta que esta actividad no la habían realizado antes.

Es un juego en las cuales se diagraman unas bases o cuevas en el piso a una distancia de 15 metros entre base y base o de acuerdo al espacio con que se cuente, se debe realizar un bate, o utilizar un elemento el cual sirva para golpear la pelota de trapo a utilizar. Deben existir mínimo seis (6) personas; tres (3) personas ponchen y tres (3) personas que corran, para empezar el juego se inicia con una persona que ponche (pegar con una pelota al adversario que corre entre las bases) y una que batee, en el momento que le pegue a la bola los que corren deben dirigirse a las bases, con la condición de que no pueden estar dos en una base, si en el recorrido no alcanza a llegar a la base y los que ponchan le pegan con la pelota en cualquier parte del cuerpo, queda ponchado y sale del juego.

Para cambiar de posición los tres jugadores los tres (3) jugadores que corren deben estar ponchados. Existe una eventualidad que consiste que cuando el que batea lanza la pelota y uno de los que ponchan la coge en el aire todos quedan ponchados y el juego se invierte.

Durante el desarrollo de esta actividad es importante destacar que los niños aprenden a respetar reglas, las cuales servirán para su formación integral y su aplicación en un futuro en la sociedad.



**Figura 6.** Estudiantes en la práctica del juego tradicional “El ponchado

**Fuente:** Archivo fotográfico del autor

#### **4.3 Implementación de la estrategia didáctica.**

El fin de este proyecto es utilizar los juegos tradicionales como una herramienta didáctica que ayude con el desarrollo psico-motor del niño, para esto se propuso una malla curricular, la cual se elabora teniendo como base las falencias que se presentan en los estudiantes del grado tercero.

Para la elaboración de esta se utilizó un libro base titulado “RECORDANDO NUESTROS JUEGOS TRADICIONALES” (Checa Coral, 2004), del cual se extraen los juegos a poner en práctica, con sus respectivas normas. Hay que tener en cuenta que el libro posee un sinnúmero de juegos, pero debido al tiempo para desarrollar el proyecto aplicado solo fueron seleccionados los más relevantes y que además abarquen la mayoría de conductas motrices y patrones básicos de movimiento a estimular.

**Tabla 1.***Malla curricular*

<b>CONTENIDOS</b>	<b>LOGROS</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<p>1. INTRODUCCIÓN Hacia los juegos tradicionales, de manera general (Importancia, beneficios, aplicación, enfoques, pros y contras).</p> <p>2. CONDUCTAS MOTRICES BÁSICAS</p> <p><b>-Coordinación</b></p> <p>-Coordinación dinámica general, coordinación óculo manual, óculo pédica, coordinación fina</p> <p><b>-Equilibrio Dinámico y Estático</b></p> <p>Utilizando elementos, utilizando varios puntos de apoyo y superficies de contacto, aplicando</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar cual es el origen e historia de los juegos tradicionales</li> <li>• Rescatar la práctica de los juegos tradicionales como medio de formación integral y social</li> <li>• Desarrollar habilidades y destrezas psicomotrices a través de los juegos tradicionales para su aplicación en actividades deportivas</li> <li>• Aplicar los juegos tradicionales en el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minga de pensamiento</li> <li>• Talleres y trabajos prácticos</li> <li>• Prácticas pedagógicas</li> <li>• Consultas relacionadas con el tema</li> <li>• Participación y preparación del juego tradicional</li> <li>• Asistencia y participación de eventos intramurales, extramurales</li> <li>• Elaboración Fichas lúdicas</li> <li>• Recopilación de fichas lúdicas en carpeta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de material didáctico.</li> <li>• Cumplimiento de responsabilidades y tareas asignadas.</li> <li>• Apropiación de los juegos y puesta en práctica de los mismos.</li> <li>• Actitud y desarrollo de prácticas pedagógico- pre-deportivas.</li> <li>• Trabajo en equipo y puesta en escena de los juegos.</li> <li>• Presentación de fichas lúdicas tradicionales</li> </ul>



<p>diferentes alturas y profundidades</p> <p>3. PATRONES BÁSICOS DE MOVIMIENTO</p> <p><b>-Patrones de Manipulación</b></p> <p>Lanzar, pasar, golpear y patear, atrapar, empujar, levantar</p> <p><b>-Patrones de locomoción</b></p> <p>Caminar, correr, saltar, rodar, trepar</p> <p>4. JUEGOS TRADICIONALES APLICADOS AL DESARROLLO DE LAS CONDUCTAS MOTRICES BÁSICAS Y PATRONES BÁSICOS DE MOVIMIENTO</p> <p>- El ponchado</p> <p>- Carros de</p>	<p>desarrollo de conductas motrices básicas y los patrones básicos de movimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incrementar el control, movilidad y desplazamiento del cuerpo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de fichas lúdicas en una carpeta final</li> <li>• Valoración de prácticas de campo (clases prácticas)</li> <li>• Evaluaciones teóricas y prácticas(demostraciones)</li> <li>• Asistencia y participación intercolegiados e Intercursos de juegos tradicionales</li> <li>• Observación directa</li> <li>• Test psicomotor</li> </ul>
---	--	--	---

Balineras			
- Zancos			
- Zumbambicos			

**Fuente:** La investigación

#### 4.4 Reflexión pedagógica

El papel de la educación física toma una visión más amplia y significativa en la formación integral del sujeto, en donde lo físico, social, emocional hacen parte de un todo que lo lleven a fortalecer su cultura propia. De tal manera que los resultados presentados afirman la importancia de su adecuado trabajo haciendo que como docente de educación física reflexionen sobre la integración de contenidos de tal manera que su trabajo sea completo e integrador, modificando el trabajo rutinario en donde comúnmente es importante en la clase es el deporte y la condición física, si no que a través de ella se puedan fortalecer valores que lleven a los niños de grado tercero a apreciar lo propio y lograr un aprendizaje significativo que ayuden a que esos conocimientos se perpetúen para siempre de generación en generación.

También se da lugar a una reflexión permanente del docente y por lo tanto a una transformación constante de sus prácticas pedagógicas, dándole un sentido específico a la clase de educación física en el ámbito escolar para la formación personal, y cultural de cada uno de los estudiantes. Tales elementos tienen influencia en este proyecto desde la utilización del estilo de enseñanza de resolución de problemas, en donde se permitió a los estudiantes adaptarse a nuevos conocimientos y posibilidades de socialización con los conocimientos previos para así proponer nuevas estrategias de solución.

Frente al rol del docente y el estudiante se lograron aprendizajes significativos en cuanto a componentes cognitivos y actitudes de cooperación, compañerismo y solidaridad, permitiendo dar lugar a la utilización de pedagogías activas con un sentido autónomo y de libertad, frente al interés común y el fortalecimiento del trabajo en equipo.

El papel del currículo toma fuerza desde la perspectiva en la que la educación física tiene importancia en la escuela. Allí en esta visión completa de la educación física se debe crear una

renovación o modificación en todos los componentes curriculares de tal manera que los contenidos, las estrategias y otros aspectos propios trabajen de forma integrada frente a lo psicomotor, lo socio y cultural.

Frente a los objetivos propuestos hacia el estudiante, la propuesta una visión más amplia y significativa en la formación integral del sujeto, en donde lo físico, social, emocional hacen parte de un todo, que lo llevarán a través, del aprendizaje significativo y las inteligencias múltiples recrear situaciones de gran importancia para su comunidad y establecer pautas para que su mundo propio siga vigente en un mundo globalizado. De tal manera que los resultados presentados afirman la importancia de su adecuado trabajo haciendo que como manera que su trabajo sea completo e integrado y no que se siga trabajando de forma rutinaria en la que lo importante en la clase es el deporte y la condición física.

Si tenemos en cuenta que en nuestro país aún no se han realizado currículos propios que garanticen la recuperación de las tradiciones de cultura propia y se transmita de generación en generación protegiendo a cada pueblo con usos y costumbres a pesar de que la ley colombiana manifiesta su obligatoriedad, la realidad es que los maestros no encuentran en la academia apoyos para generar aprendizajes significativos en el aula, pues si bien hay mucho escrito, no hay nada concreto en las mallas curriculares ni en los proyectos educativos institucionales. De ahí la necesidad de crear modelos y mecanismos que lleven a los educadores al cumplimiento de la ley, así como a desarrollar estrategias que permeen a las diferentes instituciones con respecto a la etnoeducación. Por medio de la educación física y su propuesta pedagógica “Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento “ proporcionará en el estudiante mayor facilidad en la motricidad que le otorgarán su práctica mejorar las condiciones físicas, además a partir de la práctica de juegos tradicionales se fortalecen el valor del rescate de sus usos y costumbres garantizando que trasmite de generación en generación.

Con esta propuesta de trabajo se pretende impulsar la etnoeducación a partir de la implementación de una didáctica que motive en el estudiante el fortalecimiento de la cultura, los usos y costumbres del pueblo Pasto, especialmente en la implementación de los juegos tradicionales con un material que debe conocerse en la institución educativa y los centros asociados a ella; que se encargan de impartirla. Como docentes deben orientar su trabajo a los

estudiantes de primaria y más adelante en secundaria, y para tal efecto su preparación debe estar enfocada en manejar los elementos, las teorías apropiadas y el lenguaje correspondiente, respecto a lo que debe trasmitirse a niños y jóvenes.

Para finalizar es importante reconocer que todos los resultados obtenidos, fueron favorables frente a los objetivos propuestos hacia el estudiante, la propuesta pedagógica, la etnoeducación y el mismo proyecto y los logros obtenidos como docente

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

Es claro que nuestros niños y niñas son más sedentarios en esta época y su desarrollo motriz es pobre en relación a anteriores generaciones debido a la mala utilización de la tecnología, y no solamente esto, sino que muchas de las costumbres que antes se practicaban ahora han sido olvidadas, entre estas los juegos tradicionales que poco a poco se han ido dejando a un lado y por ende nuestra cultura e identidad va quedando atrás.

El desarrollo de este proyecto permitió que estudiantes, padres de familia y docentes comprendieran la importancia del juego tradicional y sus incidencias en el desarrollo psicomotor social y cultural en los niños.

Las actividades lúdicas aplicadas a lo largo de estas cuatro sesiones demostraron que en las aulas se puede innovar con nuevas herramientas didácticas o más bien dicho recordando e incluyendo actividades ya olvidadas, en este caso los juegos tradicionales, los cuales, al ser implementados y organizados mediante la creación y uso de una malla curricular, se pudieron desarrollar de manera eficaz en clases. Como lo dice Ausubel (1976, 2002), el conocimiento previo unido a un nuevo conocimiento va a formar estructuras cognitivas nuevas, mediante las cuales se va a poder modificar el entorno, en este caso el desarrollo psico- motor de los niños va desarrollarse de una mejor forma, teniendo en cuenta que “las actividades que ellos tienen como conocimiento previo” unidas a “los juegos tradicionales incluidos como nuevo conocimiento” van a ayudar directamente e indirectamente a aspectos como lateralidad, conocimiento de las nociones temporo-espaciales y desarrollo de las conductas básicas de movimiento como: coordinación viso-manual gruesa y fina, patrones de manipulación como: lanzar, pasar empujar atrapar y patrones de locomoción como: caminar, correr y saltar.

El que hacer pedagógico se benefició con la puesta en práctica de este proyecto, en especial el área de educación física ya que le brindaron nuevas herramientas de apoyo incluyendo los juegos tradicionales en el llamado que hacer pedagógico trabajado bajo un ambiente lúdico y de cordialidad favorable para el desarrollo de los niños y niñas en especial el psicomotor.

De igual manera la comunidad educativa comprendió que se puede aprender lúdicamente y que los juegos tradicionales que han transmitido nuestros ancestros de generación tras generación nos pueden generar conocimientos significativos que además hacen parte de su desarrollo integral pues disfrutan de saltar, correr, gritar, reír e inclusive hasta llorar y enojarse, pues dentro de estas actividades lúdicas propias vienen inmersos estos aspectos con los cuales aprenden a ganar y perder pero sobre todo forman su personalidad y carácter los cuales se verán reflejados a futuro.

### *Recomendaciones*

Como recomendaciones o aportes que puedan fortalecer procesos de investigación e intervenciones educativas en un futuro, es necesario que todos los involucrados adquieran compromisos desde su entorno de acción con respecto a dichos procesos.

Las siguientes son las recomendaciones a la comunidad educativa que permitan dar continuidad y mejoras a los procesos pedagógicos al interior de las instituciones:

A los directivos, docentes e institución: Introducir en el currículo de básica primaria los juegos tradicionales tanto en la institución central como en los centros asociados y dar cumplimiento a dichas mallas y así promover la identidad cultural y evitar la extinción de dichos juegos. Ampliar los espacios para la práctica de los juegos tradicionales incrementando las horas de educación física a tres (3) semanales para que los niños puedan jugar, aprender y desarrollar de manera lúdica y activa habilidades y destrezas psicomotoras, sociales y culturales.

En cuanto a los docentes que hacen parte de la comunidad educativa incentivarlos a la búsqueda de estrategias didácticas lúdicas innovadoras que puedan aplicarlas en sus diferentes áreas de trabajo.

Los juegos tradicionales son una importante herramienta pedagógica de trabajo como también de pervivencia de identidad cultural, es por eso que se recomienda darle el lugar y la importancia necesaria.

## Referencias

### Fuentes primarias:

- Cardenas, Miguel Ángel (2019). Entrevista de P, Toro [Cinta de audio-entrevista semiestructurada]. Proyecto aplicado Guagüitas Al Recreo. Corr. Payan Córdoba (Nariño)
- Mena, Nelson. (2019). Entrevista de P, Toro [Cinta de audio-entrevista semiestructurada]. Proyecto aplicado Guagüitas Al Recreo. Corr. Payan Córdoba (Nariño)
- Solarte, Milena. (2019). Entrevista de P, Toro [Cinta de audio-entrevista semiestructurada]. Proyecto aplicado Guagüitas Al Recreo. Corr. Payan Córdoba (Nariño)

### Referencias bibliográficas

- Alfaro Serna, I. C. (2016). Los Juegos Tradicionales como estrategia Pedagógica para Fortalecer La Dimensión Corporal en los Niños del Grado Transición. *Repositorio Institucional Universidad del Tolima*, 10-69. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2337/1/TRABAJO%20DE%20GRADO%20VERSIÓN%20APROBADA.pdf>
- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. En F. Arias, *El Proyecto de Investigación* (pág. 24). Caracas: Editorial Episteme. Recuperado de: <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACIÓN-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Camacho Amo, N. (2014). Propuesta de Trabajo Sobre los Juegos Tradicionales en Educación Infantil. *Repositorio Documental Universidad de Valladolid*, (pp. 10). Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5053/1/TFG-B.390.pdf>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didactico Como Herramienta de Enseñanza y Aprendizaje . *Nueva Aula Abierta*, (pp 1-8). Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Enseñanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Checa Coral, A. (2004). *Recordando Nuestros Juegos Tradicionales 3° edición*. Ipiiales: Nobel Impresiones.

Colmenares, A. M., & Pinero, L. (2008). La Investigación Acción. *Revista de Educacion Laurus*, 100. (pp.1-20) Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

Gayou Jurgenson, J. L. (2016). Cómo hacer investigación cualitativa . En J. L. Gayou Jurgenson, *Cómo hacer investigación cualitativa* (pág. 103). México: Paidós. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n10/r1.html>

Martinez Godínez, V. L. (2013). Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación. (pp.2-3). Recuperado de: [https://www.academia.edu/9132118/M%C3%A9todos\\_t%C3%A9cnicas\\_e\\_instrumentos\\_de\\_investigaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/9132118/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n)

Marzo Rodríguez, I. (2013). El Juego Tradicional Como Contenido y Como Herramienta Didáctica en Educación Primaria. *Bibliote UNIRIOJA*, (pp. 1-46). Recuperado de: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000416.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf)

Pérez de Albéñiz, G. G. (2013). Uso y Abuso de la Tecnología en Adolescentes y su Relación con algunas variables de Personalidad, Estilos de Crianza, Consumo de Alcohol y Autopercepción como Estudiante. (Tesis doctoral) Universidad De Burgos. (pp. 446). recuperado de: [http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/219/1/Garrote\\_P%C3%A9rez\\_de\\_Albe%C3%A9niz.pdf](http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/219/1/Garrote_P%C3%A9rez_de_Albe%C3%A9niz.pdf)

Pons, J. (2017). *Pjordi Pons*. Obtenido de <http://www.psicologo-barcelona.cat/articulos/que-es-la-inteligencia/modelos-modernos-inteligencia/inteligencias-multiples-gardner/>

Quecedo, R & Castaño, C, Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica* [en línea] 2002, [Fecha de consulta: 9 de febrero de 2019] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>> ISSN 1136-1034

Rodríguez Palmero, M. L. (2011). La Teoría del Aprendizaje Significativo. monografía sobre aprendizaje significativo. *revista electronica investigacion, innovacion educativa y socioeducativa* 3(1). Recuperado de file:///D:/Usuario/Downloads/Dialnet-LaTeoriaDelAprendizajeSignificativo-3634413.pdf

Tayupe Machado, A. R. (2009) *Teoría del aprendizaje significativo de "David Paul Ausubel"* (página 2). Recuperado de : <https://www.monografias.com/trabajos75/teoria-aprendizaje-significativo-david-ausubel/teoria-aprendizaje-significativo-david-ausubel2.shtml>

Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la



realidad y la fantasía? Educación Física y Deporte, 115-122. Recuperado de:  
file:///D:/Usuario/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLosJuegosTradicionales-  
2800109.pdf

Vargas Jimenez, L. (mayo 2011). La entrevista en la investigación cualitativa . *Revista Calidad en la Educación Superior*, 124. recuperado de:  
[http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION\\_UNPAN/BOL\\_DICIEMBRE\\_2013\\_69/  
UNED/2012/investigacion\\_cualitativa.pdf](http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION_UNPAN/BOL_DICIEMBRE_2013_69/UNED/2012/investigacion_cualitativa.pdf)

# **ANEXOS**

## Anexo A

### Formato de consentimiento informado

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, \_\_\_\_\_, identificado (a) con documento de identidad \_\_\_\_\_, estudiante de la \_\_\_\_\_, acepto participar en la investigación adelantada por los estudiantes

\_\_\_\_\_, estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), entre tanto he recibido toda la información necesaria de forma clara, comprensible y satisfactoria sobre la naturaleza, objetivos y procedimientos que se implementarán en la investigación denominada:

\_\_\_\_\_, que se adelanta como Trabajo de Grado, en la modalidad Proyecto Aplicado, para optar el título de Licenciado en Etnoeducación

Hago constar que acepto participar de manera voluntaria, teniendo en cuenta el compromiso de los investigadores en el manejo confidencial de la información y su compromiso social con el bienestar de los participantes. De tener preguntas sobre la participación en este estudio, puedo contactarme con la Coordinación de Práctica Pedagógica del Programa de Licenciatura en Etnoeducación \_\_\_\_\_, al número de celular \_\_\_\_\_, o con la Asesora del trabajo de investigación al número de celular \_\_\_\_\_.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, que puedo retirarme del estudio en el momento que desee, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

\_\_\_\_\_  
Firma del estudiante  
Nombre del estudiante  
Identificación No. \_\_\_\_\_  
Firma Estudiante - Maestro  
Nombre Estudiante - Maestro  
Identificación N<sup>o</sup>: \_\_\_\_\_

Testigos

\_\_\_\_\_  
Nombre y Firma

## Anexo B

### Formato de asentimiento informado

#### ASENTIMIENTO INFORMADO MENOR DE EDAD

Yo, estudiante \_\_\_\_\_ perteneciente al Centro Educativo o Institución Educativa: \_\_\_\_\_

En forma voluntaria manifiesto que:

He recibido toda la información necesaria de forma clara, comprensible y satisfactoria sobre los objetivos y actividades que se implementarán en el proyecto aplicado denominado: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ adelantada por los estudiantes maestros

\_\_\_\_\_, con quiénes conozco y deseo colaborar.

Doy cuenta que me explicaron que vamos a realizar un estudio para tratar de aprender sobre las personas que dicen la verdad y las personas que dicen mentiras. Me informaron que, si acepto, me hará preguntas sobre las personas, desarrollarán actividades y observarán varias clases.

Reconozco que puedo hacer preguntas las veces que quiera en cualquier momento del estudio. Además, si decide que no quiero terminar el estudio, puedo parar cuando desee. Fueron claros en que nadie puede enojarse o enfadarse conmigo si decido que no quiero continuar en el estudio.

TEN EN CUENTA ANTES DE FIRMAR:

Si firmas este papel quiere decir que lo leíste, o alguien te lo leyó y que quieres estar en el estudio. Si no quieres estar en el estudio, no lo firmes. Recuerda que tú decides estar en el estudio y nadie se puede enojar contigo si no firmas el papel o si cambias de idea y después de empezar el estudio, te quieres retirar.

\_\_\_\_\_  
Firma del participante del estudio  
Fecha

\_\_\_\_\_  
Firma del investigador.

## Anexo C

### Formato de entrevista a directivos

#### ENTREVISTA A DIRECTIVOS RELACIONADA CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

1-¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?

---

---

---

2-¿En el proyecto educativo comunitario se encuentra algún proyecto relacionado con los juegos tradicionales?

---

---

---

3-¿Dentro de su labor docente ha utilizado los juegos tradicionales como estrategia pedagógica?

---

---

---

4-¿Usted considera que los juegos tradicionales son importantes para implementarlos dentro de la comunidad educativa?

---

---

---

## Anexo D

### Formato de entrevista a docentes

#### ENTREVISTA A DOCENTES RELACIONADA CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

1-¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales?

---

---

---

2-¿En su labor docente Utiliza los juegos tradicionales como estrategia pedagógica?

---

---

---

3-¿Qué estrategia lúdica ha empleado para desarrollar el aspecto psicomotriz en los estudiantes?

---

---

---

4-¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes cuando interactúan con los juegos tradicionales?

---

---

---

## Anexo E

### Formato de entrevista a padres de familia

#### ENTREVISTA PADRE DE FAMILIA RELACIONADA CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

1-¿Qué son los juegos tradicionales?

---

---

---

2-¿Qué juegos tradicionales jugaba cuando tenía entre 5 y 10 años?

---

---

---

3-¿Cuál era su juego favorito cuando era niño?

---

---

---

4-¿Le ha enseñado los juegos tradicionales a sus hijos?

---

---

---

5-¿Juega frecuentemente estos juegos con su hijo?

---

---

---

6-¿El desarrollo psicomotriz en los niños de tiempos o décadas atrás presentaban mayor desarrollo?

---

---

---

**Anexo F**

**Formato de diario de campo**

Diario de campo.

Información básica	
Fecha:	
Colegio:	
Docente titular:	
Docente en formación:	
Grado:	
No. de estudiantes:	
Semana:	
Objetivo de la semana:	
Descripción de lo observado:	
Análisis e interpretación de lo observado:	
¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos de su propuesta?	
¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional?	



## Anexo G

### Formatos de diarios de campo diligenciados

#### Primera semana

Información básica	
Fecha:	18 de marzo de 2019
Colegio:	institución Educativa Nuestra Señora de Fátima
Docente titular:	Rosana Narváez Vicuña
Docente en formación:	Pablo Estalin Toro Reyes
Grado:	Tercero
No. de estudiantes:	7
Semana:	18/3-22/3-2019
1	
Objetivo de la semana: : Desarrollar el equilibrio dinámico, estático y en altura a través de la práctica del juego tradicional los zancos, además conocer la forma como se elaboran, como se utilizan y las medidas de precaución necesarias para su ejecución	
Descripción de lo observado: La Institución Educativa Nuestra señora de Fátima donde se desarrolla la acción, ésta ubicada en un sector rural; ahí, por las mismas características ambientales, los espacios son amplios, con vías de acceso en regular estado y con una infraestructura adecuada en cuanto a lugares deportivos que pertenecen a la comunidad, tales como: Polideportivo. Por tanto, los niños y jóvenes pueden realizar algunas prácticas deportivas.	
La actividad empieza con la elaboración de la ficha lúdica resaltando la historia del juego tradicional de los zancos, como se hacen y en que consiste el juego, dejamos un espacio en blanco para luego plasmar la actividad práctica que vamos a desarrollar en el polideportivo	

de la comunidad, en este momento se observa que los niños no tienen idea de este juego, pero a la vez miro la emoción, escucho gritos de alegría y el interés por aprenderlo.

En seguida pasamos realizar la práctica que consistía en subirse a los zancos de tarros y hacer una carrera desde la línea de fondo de la cancha de baloncesto que es la salida, hasta la otra línea final que es la meta, el primero que la cruza es el ganador, en el transcurso de este ejercicio lúdico se evidencia que hay niños que tienen susto por subirse y desplazarse con los zancos de pronto por el temor a caerse y golpearse en el piso y otros lo hacen con naturalidad, hay un niño que no puede desplazarse con los zancos fluidamente y expresa que no lo puede hacer por que los tarros que él tiene son más angostos. Pasamos luego a jugar con los zancos de madera, se descartó esta actividad porque los estudiantes sienten pavor y tiemblan de los nervios al subirse.

Sigo con los zancos de tarros y ahora los niños se desplazan por la zona verde donde el piso es irregular, el solo hecho de moverse por este terreno se convierte en un reto para ellos, pero también hay confianza para hacerlo, se ve una mayor motivación y predisposición al trabajo lúdico-recreativo, de aprendizaje, desarrollo de la sensación de equilibrio dinámico y en alturas.

Análisis e interpretación de lo observado: La estrategia si funciona de acuerdo a los objetivos planteados en el proyecto ya que se logró llamar la atención de los estudiantes y motivarlos a la práctica, evidenciando lo anterior con el cambio de actitud del temor que sentían a convertirse en un reto y disponerse a superarlo, de esta forma e inconscientemente en los niños hay un trabajo agregado importante de las conductas psicomotrices básicas en especial lo que se refiere al equilibrio dinámico y estático mediante el juego tradicional de los zancos.

Una de las fortalezas que se observó con la aplicación de esta estrategia fue la buena predisposición y motivación de los estudiantes hacia la práctica y asimilación teórica de los juegos tradicionales, otra fortaleza es el desarrollo psicomotor que se hace desde la lúdica.

Se presentó una debilidad en la estrategia, en el momento de subirse a los zancos de madera porque sintieron temor de hacerlo y golpearse por la altura de los mismos teniendo en cuenta que nunca los niños habían realizado este tipo de actividades. También con el desarrollo de esta actividad podemos concluir que los juegos tradicionales como el aplicado, no únicamente desarrolla y fortalece la parte motriz, sino también la parte social, cognitiva cultura e interaccional.

Uno de los aspectos a tener en cuenta es el grado de dificultad que debe tener el material a utilizar para el desarrollo de la actividad y evitar traumas posteriores.

¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos de su propuesta?

Al finalizar el juego de los zancos fue muy enriquecedor el trabajo ejecutado con los niños y niñas, ya que se hizo evidente que ellos, se divertían y gozaban cada una de las actividades desarrolladas, donde ellos podían expresar con su cuerpo, emociones y sentimientos, evidenciando lo que dice Sanuy, que el juego se presta para divertirse y disfrutar, al mismo tiempo que se desarrollan habilidades motrices relacionadas con el equilibrio dinámico y estático.

¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional?

La aplicación de esta actividad y lo observado me dan pautas para seleccionar de mejor manera los juegos tradicionales que nos permitan desarrollar con mayor interés las conductas y patrones básicos de movimiento.

## Segunda semana

Información básica	
Fecha:	1 de abril de 2019
Colegio:	Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima
Docente titular:	Rosana Narváez

Docente en formación:	Pablo Estalin Toro Reyes	
Grado:	Tercero	
No. de estudiantes:	7	
Semana:	1/4-5/4-de 2019	
2		
<p>Objetivo de la semana: Desarrollar la coordinación dinámica general y el patrón básico de movimiento empujar con la ayuda de las actividades relacionadas con el juego tradicional denominado “Carros de balineras”.</p>		
<p>Descripción de lo observado:</p> <p>Como en la primera actividad realizada, se empieza a elaborar la ficha lúdica del juego tradicional llamado “carros de balineras” donde se narra las características del elemento y las del juego, después de esto se deja el espacio en blanco para que el niño dibuje allí la actividad práctica para de esta forma evidenciar el interés y compromiso que le puso al juego. Se observa una de las mejores predisposiciones para realizar la clase práctica sin desmeritar la anterior. Sin haber iniciado la actividad práctica se escucha las proclamaciones, gestos de alegría de querer jugar inmediatamente. En este caso el carro de balineras ya se encontraba elaborado por los estudiantes del grado décimo y dispusimos de el para la clase práctica que consistía en primer lugar realizar un recorrido en la cancha de baloncesto iniciando desde la línea de fondo desplazándose a lo largo de la misma pasando por la parte de atrás de la portería de microfútbol llegando al sitio de partida, cada carro cuenta con un piloto quien lo conduce y con copiloto quien empuja. Luego se realizó en forma de concurso donde el que hacía menor tiempo en el recorrido era el ganador.</p> <p>La tercera actividad se hizo en un plano inclinado “de bajadita” donde dos estudiantes se suben en el carro, uno es el piloto que va en la parte de adelante y el otro el copiloto que va sentado en la parte de atrás impulsándolo con las manos sobre el suelo y al momento que “coge” velocidad deja de impulsarlo y pasa a ser parte del equilibrio del carro.</p>		
<p>Análisis e interpretación de lo observado:</p>		

Hoy he observado en los niños una de las mejores predisposiciones para realizar a clase práctica sin desmeritar la anterior. El solo nombrar el elemento (carro de balineras) motivo positivamente la práctica de este juego tradicional y facilitó el desarrollo de los patrones básicos de manipulación como el de empujar y de locomoción como el de caminar y correr. Algo que me llama mucho la atención es el comportamiento de dos niñas que regularmente son tímidas, pero en la aplicación de este juego que supuestamente solo es para hombres estas niñas se soltaron de su timidez y disfrutaron de esta actividad y de forma clara fortalecieron los aspectos psicomotores antes mencionados. Es importante resaltar que una de las niñas es hija de un conductor y al poseer estos conocimientos y experiencias previas hizo que participara y adquiriera conocimientos nuevos como lo argumenta Ausubel y al manejar el carro de balineras con confianza y seguridad manifiesta un aprendizaje significativo aparte de que mejora su inteligencia kinestésica como lo argumenta Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples.

¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos de su propuesta?

Es importante resaltar que una de las niñas es hija de un conductor y al poseer estos conocimientos y experiencias previas hizo que participara y los asociara con conocimientos nuevos como lo argumenta Ausubel y al manejar el carro de balineras con confianza y seguridad manifiesta un aprendizaje significativo, aparte de que mejora su inteligencia kinestésica como lo argumenta Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples que dichas inteligencias se pueden trabajar.

¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional?

Aparte de la satisfacción personal que produce el evidenciar el cambio positivo en el comportamiento de las niñas antes mencionadas, puedo decir que la actividad que se selecciona y el elemento didáctico a utilizar son muy importantes para conseguir resultados favorables y motivar a los niños hacerlo.

**Anexo H**

**Formato Matriz de Vaciado**

MATRIZ DE VACIADO DE LA INFORMACIÓN

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	INFORMACIÓN RECOLECTADA		
Categoría 1.	INFORMACIÓN DE FICHA DE LECTURA	INFORMACIÓN DE ENTREVISTAS	INFORMACIÓN DE LA OBSERVACIÓN
IDENTIDAD CULTURAL	<p>Sarmiento, (2008), amplían al decir que estos juegos se enseñan de manera oral, a partir de abuelos a padres y luego a los más pequeños, relatando sus historias cuando eran niños que ahora, nos enseñan la realidad y de la existencia de estos juegos en épocas pasadas. De acuerdo con esta teoría, se puede afirmar lo que</p>	<p>1-¿Qué son los juegos tradicionales? Es la manera sana de jugar, que de generación en generación se ha venido transmitiendo de padres a hijos. 2-¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales? Son importantes porque rescatan la cultura, además es</p>	<p>Lo que observé es que la identidad cultural se está perdiendo, porque los niños no tienen conocimientos de los juegos tradicionales, los desconocen por ende su entorno y entre ellas las costumbres y tradiciones que lo identifican. En relación a los padres de familia</p>

	<p>dice también. Sarmiento, (2008): Al afirmar que se trata de juegos que 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. (p.115).</p>	<p>una forma de motivar a los estudiantes y fortalecer el aprendizaje y el desarrollo motriz 3-¿Conoce usted que son los juegos tradicionales? Bueno, los juegos tradicionales como el cuspe, como el aro, como la ruedita, las canicas etc. han sido juegos que han pasado por nuestros mayores, por nuestros ancestros y que de generación en generación se han transmitido a sus hijos, de ellos hacia nosotros, etc. y que en algunas partes aún se conservan, esos son los juegos tradicionales. Pues la idea nuestra es</p>	<p>conocen algunos de los juegos tradicionales pero no los practican ni tampoco los enseñan a sus hijos y es así que se va perdiendo la identidad cultural.</p>
--	---	---	---

		<p>no dejarlos perder, la idea nuestra más bien es recuperarlos y en lo que respecta al trabajo de la institución la cultura siempre va a estar presente.</p>	
Categoría 2.			
JUEGOS TRADICIONALES	<p>La Vega (2000) define el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona</p>	<p>1-¿Qué juegos tradicionales jugaba cuando tenía entre 5 y 10 años? Lo que más jugaba era la rayuela, el tope, las escondidas, las cocinadas y muchas rondas; que entre más nos reuníamos era más divertido el juego</p> <p>2-¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes cuando interactúa con los juegos tradicionales? A los estudiantes les gusta mucho porque se motivan y ellos quieren practicarlos en los</p>	<p>Observe que los juegos tradicionales están allí en la memoria de los padres de familia, docentes y directivos docentes, pero como un recuerdo que se quedó atrás y no volvió aflorar, juegos que en los tiempos pasados nos formaban en la parte física-motora, valores,</p>



		<p>descansos y sus ratos libres, ellos permanecen atentos al juego y siempre están listos al momento que llega su turno de jugar</p> <p>3-¿En el PEC se encuentra algún proyecto relacionado con los juegos tradicionales? Evidentemente, con la colaboración del área de ed. Física se ha implementado, se ha colocado dentro del PEC muy explícitos lo que son los juegos tradicionales y exactamente los juegos tradicionales de esta zona para que queden en documento para poder año tras año las olimpiadas, realizarlos y evitar que así se vayan perdiendo las tradiciones.</p>	<p>relaciones sociales, relaciones interpersonales y nos daban una identidad cultural que es la que se está perdiendo</p>
Categoría 3.			
		<p>1-¿El desarrollo psicomotriz en los</p>	

<p>PEDAGOGIA</p>	<p>los procesos enseñanza - aprendizaje se entiende como “simultáneamente un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones (...), en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la</p>	<p>niños de tiempos o décadas atrás era mayor que los de ahora?</p> <p>Ellos tenían mayor estado físico porque jugaban mucho y se relacionaban con más niños, además no existía la tecnología en nuestros medios.</p> <p>2-¿Qué estrategia lúdica ha empleado para desarrollar el aspecto psicomotriz en los estudiantes? Se emplean algunas en el área de educación física como el tope, el líber, rondas infantiles como el gato y el ratón con los cuales se hacen el calentamiento y ayudamos en el desarrollo psicomotriz</p>	<p>Lo que pude observar es que si se utilizan esporádicamente de alguna manera los juegos tradicionales como herramienta pedagógica, pero de una forma muy superficial y no con la suficiente importancia educativa que se le debe dar, ya que el niño aprende más fácilmente jugando que con una clase magistral, es por eso que en este proyecto de investigación se pretende involucrar los juegos tradicionales dentro de las mallas ed. física y motivar a las</p>
------------------	--	--	---

	<p>estructura social, sus necesidades e intereses”.          Quedando, así, planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje”          (Contreras, 1990, P.23.Citado en: Meneses, 2007, p.32).</p>	<p>3-¿En su labor docente utiliza los juegos tradicionales como estrategia pedagógica? Se utiliza algunos para fortalecer la motricidad, como la sogla el trompo, las canicas, en matemáticas la rayuela o el avión haciéndole algunas adaptaciones con adición y multiplicación          4-¿Usted considera que los juegos tradicionales como estrategia didáctica son importantes para implementarlos dentro de la comunidad educativa? Pues aquí hay una tradición y la</p>	<p>demás áreas de conocimiento que lo hagan.</p>
--	---	--	--

		<p>tradición se ha mantenido por acción o por accionar de los compañeros maestros, la verdad que en esta parte en esta vereda digámoslo así del resguardo tenemos una comunidad educativa que se ha involucrado dentro de lo que es la recuperación de los juegos tradicionales a los mismos padres de familia gustan de participar en las actividades, los docentes han liderado algunos campeonatos y de parte de la institución se han sacado algunos incentivos para la premiación de las mismas, así es que</p>	
--	--	--	--

		<p>para nosotros ha sido muy importante conservar la cultura, si son importantes los juegos tradicionales y lo nuestro tenemos que seguirlo cultivando, debemos de seguirlo cultivando para que no se pierda y sea un legado para nosotros y como cosa propia aprender con los mismos conocimientos que los chicos traen de casa conjuntamente con nuestros padres con un refuerzo de los señores docentes y sacarles un gran provecho en el aspecto</p>	
--	--	--	--

		<p>pedagógico si es que los juegos tradicionales se pueden involucrar dentro de ese ámbito.</p>	
--	--	---	--