

Los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica para el rescate de valores en los
estudiantes de 5 grado

Proyecto aplicado

Eilen Arévalo Herrera

Código 51612087

Gustavo Nelson Barragán Medina

Código 11431014

María Consuelo Penso Villero

Código 49738501

Asesora:

Yenni Alexandra Basto Cruz

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO

Bogotá, mayo de 2020

Resumen analítico especializado (RAE)

Título	Los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica para el rescate de los valores en estudiante de 5 grado.
Modalidad de trabajo de grado	Proyecto Aplicado
Línea de investigación	Trabajo de grado realizado en la modalidad de proyecto aplicado, inscrito en la línea de investigación pedagógica didáctica y currículo de la ECEDU, fundamentada en las nuevas tecnologías e impacto en los medios, se realiza bajo la experiencia de redes de aprendizaje y referentes académicos.
Autores	Eilen Arévalo Herrera Código 51612087 Gustavo Nelson Barragán Medina Código 11431014 María Consuelo Penso Villero Código 49738501
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Fecha	5 de mayo de 2020
Palabras claves	Autoestima, criticidad, diálogo, estrategia, juego, lúdica, respeto, responsabilidad, solidaridad, valores.
Descripción	El documento contiene los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de proyecto aplicado con la asesoría de la doctora Yenni Alexandra Basto Cruz, inscrito en la línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo de la ECEDU, fundamentada en las nuevas tecnologías e impacto en los medios, basada en la metodología de investigación mixta, con el fin de realizar el análisis de la implementación de juegos tradicionales, como estrategia lúdico-pedagógica para el rescate de los valores en estudiantes de quinto grado de primaria de la institución educativa Colegio Departamental Manuela Ayala de Gaitán, bajo supervisión temática aplicada por el líder de especialización pedagógica, el doctor Carlos Daza, que incluyen el desarrollo de actividades, previo consentimiento informado de los acudientes, estudiantes y demás personas que intervinieron en la investigación.

<p style="text-align: center;">Fuentes</p>	<p>Las siguientes son las fuentes principales en las que se fundamentó el proyecto:</p> <p>Alvídrez, U., Selene, M., Soto, R., González, E. y Ramos, G. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. <i>Revista Ra Ximhai</i>. 12(6). p.190-192. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194012.pdf</p> <p>Fajardo, E., López, A. L. y Ochoa, P.P. (2018). <i>Las redes sociales virtuales medio facilitador en el fortalecimiento de redes de apoyo en el afrontamiento de adolescentes</i> [tesis de posgrado, Universidad Católica de Pereira]. Recuperado de: http://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5537/1/DDMEPC EPNA105.pdf</p> <p>Morera, M. C. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. <i>MHSalud: Movimiento Humano y Salud</i>, 5(1), p.1-8. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/273663</p> <p>Murillo, M. (Julio de 1996). <i>Metodología lúdica creativa: Una alternativa de educación no formal</i> [ponencia]. Congreso de Cartagena de Indias, Colombia. Recuperado de: http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf</p> <p>Organización de las Naciones Unidas para la educación de la Ciencia y la Cultura. UNESCO (1980). <i>El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas</i>. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047</p>
<p style="text-align: center;">Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Portada - RAE- Resumen analítico del escrito - Índice general - Índice de tablas y figuras - Introducción - Objetivos - Marco teórico - Aspectos metodológicos - Resultados - Discusión - Conclusiones y recomendaciones - Referencias - Anexos
<p style="text-align: center;">Metodología</p>	<p>La investigación del proyecto se direccionó sobre un modelo mixto con el fin de conseguir un mejor análisis de la información de forma cualitativa, observándose el comportamiento de los grupos de estudio y de otro lado obteniéndose resultados cuantificables, que pueden describir con un mayor grado de confianza las respuestas basadas en</p>

	instrumentos de recolección, teniendo como herramienta principal, la encuesta.
Conclusiones	Como conclusión general del proyecto, los estudiantes del grado 5 de primaria deben mejorar su convivencia dentro de la institución con una mayor interacción grupal, en busca de promover los valores que se pierden, cuando se deja de lado el manual de convivencia y este no se replica de forma transversal. A su vez el continuo reforzamiento de valores en actividades lúdicas en diferente escenarios, ayudan a conceptualizar y aplicar los valores en su entorno social, mejor manejo de sus tiempos libres y al final el logro de sus actividades del año lectivo.
Referencias bibliográficas	<p>Alonso, P. (2013). <i>Juegos y materiales para la construcción de las matemáticas en educación primaria</i> [tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. Recuperado de: http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2594/TFG-B.128.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Alvídrez, U., Selene, M., Soto, R., González, E. y Ramos, G. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. <i>Revista Ra Ximhai</i>. 12(6). p.190-192. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194012.pdf</p> <p>Berrios, L., Buxarrais, M. R. y Garcés, M. S. (2015). Uso de las TIC y mediación parental percibida por niños de Chile. <i>Comunicar</i>, 22(45), 161-168. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/158/15839609017.pdf</p> <p>Cantor, C., Palencia, M.C. (2017). <i>Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del Colegio de la Universidad Libre en la clase de educación física</i> [tesis de pregrado, Universidad Libre]. Recuperado de: https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11828</p> <p>Cara, J. y Ultrilla, M. (2011). Juegos tradicionales adaptados al deporte del Fútbol. <i>Revista Digital de Educación Física</i>. Año (12), 46-57. ISSN: 1989-8304. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3890878</p> <p>Castro, H. y Terán, C. (2015). <i>Pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores</i> [tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Recuperado de: https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Chacon, C. E. y Pulgarin, A. M. 2015. <i>Rescate de los juegos tradicionales en la práctica de valores familiares en los niños y niñas</i>. [Tesis de especialización, Universidad Técnica de</p>

	<p>Machala]. Recuperado de: https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11828</p> <p>Del Canto, E. y Silva, A. S. (2013). Metodología cuantitativa: abordaje desde la complementariedad en ciencias sociales. <i>Revista de Ciencias Sociales</i>, 141(3), p. 28. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/153/15329875002.pdf</p> <p>Espinosa, M. C. R. y Espinosa, M. C. R. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. <i>Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo</i>, (21), 3-18. Recuperado de: http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/ca sa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf</p> <p>Fajardo, E., López, A. L. y Ochoa, P.P. (2018). <i>Las redes sociales virtuales medio facilitador en el fortalecimiento de redes de apoyo en el afrontamiento de adolescentes</i> [tesis de posgrado, Universidad Católica de Pereira]. Recuperado de: http://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5537/1/DDMEPC EPNA105.pdf</p> <p>Fonseca, R. S. (2007). <i>Importancia del juego como fuente de aprendizaje en preescolar</i>. [tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Recuperado de: http://200.23.113.51/pdf/23998.pdf</p> <p>Kishimoto, T. (1994). O jogo e a educação infantil [Juego y educación infantil]. <i>Universidade Federal de Santa Catarina</i>. (22). 105-128. Recuperado de: https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260</p> <p>Kitty Sweet, (2014 10 de noviembre). <i>Juegos para el patio: basta o Tuti fruti</i>. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=3r4765VLa8U</p> <p>Leyva, A. M. (2011). <i>El juego como estrategia didáctica en la educación infantil</i>. PNP [tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Recuperado de: https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf</p> <p>López, C. I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. <i>Revista de la Educación en Extremadura</i>. 19-37. ISSN: 1989-9041. Recuperado de http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf</p> <p>Martínez, L. P., Betancourt, O. D. y Gonzáles, G. A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. <i>Revista Colombiana de Ciencias Sociales</i>. 4(2), 167-180. Recuperado de</p>
--	---

<http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/view/862>

Morera, M. C. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 1-8.

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3579671>

Monsalvo D. E. y Guaraná de Sousa, R. (2008). El valor de la responsabilidad en los niños de educación infantil y su implicación en el desarrollo del comportamiento prosocial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47(2), 1-9.

Recuperado de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2381>

Murillo, M. (Julio de 1996). *Metodología lúdica creativa: Una alternativa de educación no formal* [ponencia]. Congreso de Cartagena de Indias, Colombia. Recuperado de:

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la educación de la Ciencia y la Cultura. UNESCO (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Recuperado de:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>

Páez, I. (2006). Estrategias de aprendizaje- investigación documental.

Revista de educación Laurus. (12), 254-266. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109915.pdf>

Rodríguez, A. W. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*. 3(31). 477-489. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

Rodríguez, O., Almonacid, H. y Marín, J. (2013). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B de quinto grado del Colegio IED Marco Tulio Fernández* [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. Recuperado de:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7672/RodriguezOscarEduardo2013.pdf?sequence=1>

Ruiz, M., Borboa, M. y Rodríguez, J. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Revista académica de investigación*, 13, p.185. Recuperado de:

<http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/13/estudios-fiscales.pdf>

Índice general

Pág.

Introducción	10
Justificación	13
Objetivos	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos.....	15
Marco teórico.....	16
Antecedentes.....	17
Juegos tradicionales.....	19
Estrategia lúdico-pedagógica	24
Valores institucionales	26
Valor del respeto	27
Valor de la responsabilidad	29
Valor de la solidaridad	30
Propuesta pedagógica	31
Alistamiento.....	31
Desarrollo del juego.....	31
Evaluación de los juegos.....	33
Aspectos metodológicos	34
Resultados.....	37
Juego del stop.....	37
Juego de la carretilla.....	37
Juego de relevos	38
Discusión.....	40
Conclusiones.....	42
Recomendaciones	44
Referencias bibliográficas.....	45
Anexos	49

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Encuesta estudiantes grado quinto de primaria.....	49
Tabla 2. Juego del stop jornada de la mañana.....	49
Tabla 3. Juego del stop jornada de la tarde	50
Tabla 4. Juego de la carretilla.....	51
Tabla 5. Desarrollo juego de relevos.....	52
Tabla 6. Desarrollo juego de sopa de letras.....	53
Tabla 7. Postura de los docentes frente a los juegos tradicionales.....	53
Tabla 8. Aplicación lúdica en el salón de clase.....	54
Tabla 9. Actitudes comportamentales del estudiante	54

Índice de figuras

Figura 1. Formato registro de actividades.....	55
Figura 2. Comportamiento del juego del stop jornada tarde.....	56
Figura 3. Comportamiento del juego de la carretilla.....	57
Figura 4. Comportamiento del juego de relevos.....	58
Figura 5. Aplicación de la responsabilidad de los alumnos.....	59
Figura 6. Comportamiento juego del stop.....	60
Figura 7. Formulación de preguntas docente.....	61
Figura 8. Actividades taller del stop.....	62
Figura 9. Esquema sopa de letras.....	63
Figura 10. Consentimiento informado.....	64
Figura 11. Fotos actividades del juego.....	65

Índice de anexos

	Pág.
Anexo A. Encuesta estudiantes grado quinto de primaria	49
Anexo B. Resultados de la implementación de los juegos	49
Anexo C. Lista de chequeo.....	55
Anexo D. Resultados de la lista de chequeo	56
Anexo E. Formulario para los docentes	61
Anexo F. Taller del stop.....	62
Anexo G. Sopa de letras de la responsabilidad	63
Anexo H. Consentimiento para realización de talleres	64
Anexo I. Evidencias fotográficas	65

Introducción

La educación es un proceso de carácter integral que debe posicionar al ser humano como el pilar que le permite relacionarse con otras personas y con el medio en el cual interactúa y están al frente de este proceso, en este caso, los docentes, de una formación que integre aspectos cognitivos, actitudinales y sociales que les permitan a los estudiantes conocer y apropiarse de las normas necesarias que se requieren para vivir en sociedad.

El siguiente proyecto es el resultado de la aplicación de varias actividades lúdico-pedagógicas e investigativas, realizadas en varias sesiones académicas y utilizando los juegos tradicionales como: sopa de letras, el stop, la carretilla, carrera de relevos; en el colegio ubicado en el municipio de Facatativá, Cundinamarca, centrando siempre el foco de atención en los estudiantes tanto a nivel individual como grupal, lo cual permitió aplicar las estrategias necesarias para sensibilizar a esta población, frente a los valores del respeto, responsabilidad y solidaridad. También se tuvo la oportunidad de encuestar a los docentes de varias áreas y los resultados obtenidos fueron tabulados y evaluados.

Para la implementación de este proyecto aplicado se tuvo en cuenta a los estudiantes del grado quinto de la básica primaria, quienes asisten en las jornadas de la mañana y la tarde, cuyas edades oscilan entre los 7 y 13 años. Igualmente, este proyecto se enmarca en el enfoque de investigación mixta, aplicando encuestas como instrumento, el cual sirvió de apoyo con el equipo de la comunidad educativa del plantel objeto de estudio. Una vez socializado el plan de trabajo y el cronograma con las directivas de la institución educativa se desarrollaron y ejecutaron los diferentes talleres lúdicos.

A partir de ese momento, se dio inicio al proyecto con las actividades que condujeron al logro de los objetivos mediante el uso de estrategias didácticas que llevaron a los estudiantes a enfrentarse a situaciones que les permitieron hacer análisis y reflexión de su entorno social, tanto en el hogar como en la escuela diariamente.

El trabajo de investigación destaca la importancia de rescatar los juegos tradicionales para implementarlos como estrategia didáctica en el fortalecimiento de valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad promoviendo la ayuda mutua, colaboración, habilidades y destrezas, fortaleciendo en los estudiantes de 5 grado, algunas dimensiones del ser humano en la sociedad, teniendo en cuenta los cambios en ciencia, tecnología y pensamientos que permitan no olvidar la esencia de las raíces, las prácticas sociales del ser y los juegos tradicionales.

Por otro lado, el presente trabajo tuvo por objetivo implementar los juegos tradicionales para fortalecer la formación en valores como el respeto, responsabilidad y solidaridad, desde la perspectiva de la lúdica educativa, los cuales coadyuvan a la formación de ciudadanos integrales en la convivencia con su entorno y la naturaleza misma.

En otras palabras, el juego es fundamental para el desarrollo de la persona y la actividad recreativa, tan antigua como la sociedad, constituyéndose en un medio no solo de esparcimiento para el ser humano, también en un vínculo de integración social y desarrollo de cualidades individuales que a su vez repercuten en el grupo. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde que nace, juega mucho o poco tiempo y a través del juego va aprendiendo a vivir con otros, creando así un elemento fundamental en cada cultura.

También, como dice Bruner y Garvey (citado por López, 2010), consideran que “mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los

sentimientos que corresponden a la cultura en que viven” (p. 20). Frente a esto, es importante destacar que el juego es parte fundamental en el desarrollo de la persona debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades que le permiten gozar y disfrutar el momento.

Finalmente, el trabajo presenta los objetivos propuestos, la justificación, definición del problema, el marco teórico, antecedentes y bases teóricas cuyas categorías principales de valores institucionales y los aspectos metodológicos, finalizando con la presentación de resultados y las conclusiones resultantes del proceso.

Justificación

La presente investigación genera un interés e importancia significativa para la sociedad en general y la comunidad educativa en específico, puesto que los juegos tradicionales pueden intervenir a través de la didáctica, en las situaciones detectadas que están dificultando las relaciones personales e institucionales adecuadas para efectuar un mejor desarrollo de la sana convivencia.

Lo anterior, va acompañado de la generación de actos pedagógicos que promuevan en los niños a través del juego, procesos cognitivos, psicomotor y socio afectivo, se busca involucrar a los demás actores de la comunidad educativa, como componentes integrados a los bloques temáticos.

De igual manera, esta investigación cobra sentido porque el juego como herramienta de naturaleza lúdico-pedagógica, permite incentivar las habilidades y aptitudes físico-motoras de los estudiantes, facilitando la apertura de espacios para la creatividad, recreación y aprovechamiento del tiempo libre.

Es por esto que esta investigación se propone desarrollar con los estudiantes, juegos tradicionales que generen soluciones alternativas a las dificultades detectadas en cuanto a las relaciones interpersonales. Así mismo, muestra una alternativa pedagógica motivante que estimula y mantiene valores como solidaridad, respeto, responsabilidad, entre otros.

De ahí, que beneficia no solo a los estudiantes en la medida que les permite determinar qué mecanismos implementar, sino que también beneficia a los docentes porque se podrá interactuar de forma más amena con los estudiantes y luego agregar beneficios que este proyecto brinda a directivos y demás miembros de la comunidad.

A través del tiempo, los juegos tradicionales han ido perdiendo su importancia, ya que alrededor de la tecnología se han venido implementando nuevos modelos de entretenimiento, como el play stations, Nintendo, Pokémon, lego; olvidándose de incorporar en sus diseños los juegos tradicionales de forma interactiva para que sea interesante y rescatar los valores como estrategia lúdico-pedagógica de los alumnos del grado 5 de primaria, de tal forma que haciendo énfasis en la importancia de los juegos tradicionales se logren construir ambientes de aprendizaje y convivencia sana propicios para el desarrollo integral de los estudiantes.

Objetivos

Objetivo general

Implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica, para promover los valores en los estudiantes del grado 5 de básica primaria del Colegio Departamental Manuela Ayala de Gaitán, Facatativá, Cundinamarca.

Objetivos específicos

- Reforzar los valores de los estudiantes del grado 5 de básica primaria.
- Diseñar una propuesta lúdico- pedagógica con juegos tradicionales que permitan rescatar los valores en los estudiantes del grado 5 de básica primaria.
- Evaluar la efectividad de la propuesta pedagógica frente a la formación en valores.

Marco teórico

Las actividades curriculares y extracurriculares desarrolladas desde las instituciones se quedan cortas en la implementación de estrategias adaptadas al auge de la tecnología, lo que ha llevado a mucha de esta población a hacer uso de las herramientas sin tener en cuenta las consecuencias que podría tener en un futuro a corto y mediano plazo para su desarrollo personal. Según Echeburúa y Corral; García; Gómez y Gutiérrez; Rial, Golpe, Gómez y Barreiro (citado por Fajardo, López y Ochoa, 2018) el uso excesivo de las herramientas tecnológicas, causan aislamiento, ansiedad, disminuyendo la autoestima, inseguridad, perdiendo la capacidad de control.

Por esta razón en este proyecto aplicado, se desarrollaron unas actividades lúdicas reforzando el concepto, la utilidad y el beneficio de actuar bajo los valores del respeto, responsabilidad y solidaridad, buscando rescatar el hábito de la actividad física y el esparcimiento.

En este contexto, los juegos tradicionales se convierten en un catalizador que ayuda a la regulación en el uso de las herramientas tecnológicas a las cuales tienen acceso. Es bien conocido y documentado que el internet es una herramienta útil para el desarrollo académico de los estudiantes, pero su uso excesivo presenta algunos riesgos necesarios de expresar. Los especialistas Bringué y Sádaba (citado por Berríos, Buxarrais, y Garcés, 2015) realizaron estudios en Chile, mediante los cuales se evidenciaron los riesgos a los que están expuestos los niños al momento de hacer uso del internet, cuando estos no tienen el acompañamiento de sus padres, o un adulto responsable, dentro de los riesgos presentados se destacan la violencia, pornografía, adicciones, ciberacoso, entre otros.

Sumado a lo anterior, en países latinoamericanos como Chile la televisión se usa en promedio, 4 horas por día y lo más preocupante es que la audiencia corresponde a los menores de edad (entre los 4 a 12 años), quienes ven en su mayoría programas para adultos con contenidos inadecuados que llevan a los menores a presentar problemas conductuales y de identidad.

Otra de las actividades que con mucha frecuencia realizan los niños de 7 a 12 años, son los videojuegos de multiplataforma en presentaciones de ordenadores, consolas, o móviles que afectan también la formación de valores en esta población. Rideout, Foehr y Roberts (citados por Martínez, Betancourt y Gonzáles, 2013), reportaron que en “Estados Unidos se dio un incremento significativo en el uso de videojuegos del año 1999 al 2009, estos datos indican que los videojuegos son más populares en menores de 8 a 18 años, más que ver televisión y escuchar música” (p. 169).

Sin embargo, el contenido violento de este tipo de juegos, pueden derivar en el infante comportamientos hostiles, falta de empatía, e incrementos de agresividad. Mathew & Mott (citado por Martínez, Betancourt y Gonzáles, 2013).

Antecedentes

La presente propuesta pretende “*fortalecer las relaciones entre compañeros, en las clases de educación física, recreación y deporte, haciéndolas útiles como plataformas vivenciales para aplicar los juegos tradicionales en los estudiantes de tercero de primaria, del colegio de la Universidad Libre*”, trabajo de investigación realizado por Camilo Eduardo Cantor Tiria y Cristian Mauricio Palencia Mayorga y presentado en año 2017 (Cantor y Palencia, 2017).

El interés del trabajo de investigación es desarrollar una alternativa pedagógica para el fortalecimiento de las relaciones sociales saludables y constructivas, estas habilidades son aprendidas y se van desarrollando en los niños en el transcurso de la vida, quienes aprenden principalmente en su hogar, la escuela y la sociedad, lo cual evidenció que a través de las prácticas pedagógicas no tenían desarrolladas estas habilidades.

Un segundo antecedente es un trabajo de investigación documental, que presenta el juego como una herramienta pedagógica, que no solo permite distracción en momentos de ocio, sino que contribuye como un método de enseñanza. El trabajo *“La pedagogía del juego para el fortalecimiento de los valores”*, realizado por los estudiantes Hugo A. Castro Mendoza y Carlos A. Terán N., desarrollaron esta investigación pedagógica en la maestría en educación, de la Universidad Santo Tomás (Castro y Terán, 2015).

Los investigadores citados en el párrafo anterior desarrollaron este proyecto como parte de la programación académica de la Escuela de Formación de Infantería de Marina, y consideraron que el juego tiene un carácter secundario, comparado con la rutina de la vida militar, resultados que fueron publicados en el año 2015.

Esta investigación documental evidencia el escaso uso de los valores, entre los estudiantes de las instituciones educativas, lo que genera peleas internas, acoso escolar entre compañeros, la utilización de un lenguaje tosco e inadecuado y conductas violentas entre ellos.

“Rescate de los juegos tradicionales en la práctica de valores familiares en los niños y niñas. Este trabajo realizado por las estudiantes Elizabeth Chacon y María Pulgarin de la Universidad Técnica de Machala de Ecuador presentado en el año 2015, realiza un estudio real de la utilización de los juegos tradicionales como un recurso recreativo y una herramienta de

aprendizaje, teniendo en cuenta los valores que se quieren rescatar en el aula de clases. (Chacon y Pulgarin, 2015).

Basados en la corriente pedagógica del constructivismo de Vygotsky (citado por Rodríguez, 1999), que orienta los juegos tradicionales como afianzamiento y recuperación de las costumbres y tradiciones, en los estudiantes de básica primaria, establece que los docentes deben dar mayor manejo, incluyéndose de forma adecuada y pertinente en las actividades curriculares, como estrategia pedagógica para fomentar valores en los estudiantes.

El aporte significativo que este trabajo de investigación ejerce en el trabajo de proyecto aplicado, corresponde a la validación de poder rescatar los valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad en los estudiantes, utilizando los juegos tradicionales como herramienta pedagógica.

Finalmente, el proyecto *“Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B de 5 grado del Colegio IED Marco Tulio Fernández”*, pone de presente que los investigadores Oscar Eduardo Rodríguez, Hans Roger Heredia y Julián Ernesto Marín, estudiantes de la Universidad Libre, facultad de ciencias de la educación básica en las clases de educación física, evidenciaron que los alumnos presentan agresividad en sus comportamientos, denotando falta de respeto (Rodríguez, Almonacid y Marín, 2013).

Juegos tradicionales

El juego hace presencia en el ser humano desde su nacimiento, el cual será fundamental en el desarrollo de cada una de las etapas de la vida especialmente en la infancia, favoreciendo la

forma de interactuar el resto de su vida. La trasmisión de las costumbres a través de los juegos ha trascendido hasta hoy, se encuentran inscritas en la literatura, arte, como medio de comunicación.

Los niños al jugar favorecen su identidad en el grupo social al que pertenecen, los adultos fomentan cohesión a los valores morales y éticos, dando sentido a su formación. Según Moreno (citado por Leyva, 2011) “jugar es inherente al ser humano, jugando el niño aprende a conocer y a comprender su cultura y el mundo social que le rodea”. (p. 3).

Según el documento de estudios de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación de la Ciencia y la Cultura UNESCO (1980), los juegos aportan recursos para la enseñanza de los valores culturales de la sociedad, los cuales se encuentran en forma simbólica, como es el caso de las reglas de juego y todos los elementos que se requieren para realizarlos.

Es necesario destacar que en la época antigua para jugar los niños echaban mano de elementos propios de sus hogares o del quehacer diario de los oficios de los miembros de la familia dándole sentido y un significado específico a cada objeto a partir de los juegos que se inventaban, lo cual les permitía la interacción con sus camaradas de jornadas en su trasegar de aventuras imaginarias. Por ello, el juego es considerado como parte de la cultura e idiosincrasia de cada pueblo, al implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños tomaban eran las herramientas y utensilios con las que el adulto realizaba las tareas propias para sobrevivir.

En el caso de este proyecto aplicado para el rescate de los valores del respeto, responsabilidad y solidaridad, al igual que el antecedente mencionado anteriormente, busca rescatar valores relacionados con la sana convivencia, mejorar el manejo de las emociones

agresivas, estimulando mediante el juego, recordar e implementar los valores, que se han ido perdiendo en los niños, por factores como el uso de herramientas tecnológicas que utilizan sin una regulación por parte de los padres de familia y de las instituciones académicas donde se encuentran en formación.

Los juegos tradicionales se definen de esta forma, porque integran todo el acervo que caracteriza una cultura en particular, insertados en el ámbito de un territorio o comunidad, no se puede olvidar que los juegos, se dan en sociedades concretas, cualquier intento de análisis debe ser a partir de su contexto cultural, en la sociología se denomina proceso de socialización, en antropología proceso de enculturación o trasmisión de las generaciones mayores a menores de los valores, creencias, hábitos y comportamientos, a generaciones más jóvenes.

Los juegos tradicionales constituyen la garantía de la conservación de la herencia social y capital cultural, que involucra y relaciona las personas con el medio cultural al que pertenece, puede ocurrir que agentes externos sean las transmisoras y suministren los modelos de los juegos, canciones e historias. Esto demuestra la relación que hay entre las tradiciones folclóricas y la tradición oral.

Los juegos surgen de la combinación de los elementos culturales, contenidos mágicos, religiosos, imaginativos, al igual que objetos reales de la naturaleza. El hecho de retomar los juegos tradicionales como elementos de nuestras raíces invita a profundizar para comprender nuestro presente. Para Trautmann (citado por Cara y Ultrilla, 2011), “los juegos tradicionales son indicados como una faceta para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio”. (p. 48).

El uso de los juegos tradicionales en los procesos educativos, como instrumento de participación escolar y como técnica de enseñanza aprendizaje de origen legendario, ha trascendido a través del tiempo conservando su esencia; los juegos de transmisión oral guardan la producción espiritual de un pueblo, refleja y expresa el sentimiento patriótico de una comunidad (Kishimoto, 1994).

Los juegos tradicionales empezaron a caer en el olvido con los cambios sociales ocurridos en la primera mitad del siglo XX, la llegada de la era de la industrialización, las migraciones masivas de las personas desde el campo a las ciudades, los cambios en la estructura familiar, cambio en los usos del tiempo libre, fueron desplazando los juegos tradicionales que habían sido la forma de transmisión de la cultura (Kishimoto, 1994).

Constituyendo un medio de trasmisión de la cultura y valores, sencilla memorización, reglas y acatamiento, con bajo costo, los juegos tradicionales posibilitan la participación de todos, porque son motivación para niños y adultos, mejorando las relaciones tanto entre personas como con su entorno, son algunas de las bondades de los juegos que ofrecen este tipo de actividad. Finalmente son una herramienta pedagógica. González, Lavega y Olaso (citado por Morera, 2008).

En aportes de teóricos que apoya y orienta el proyecto de investigación aplicada se tiene, la interpretación de lo lúdico en el ser humano que expresa las diversas formas, sobre el conocimiento científico y la lógica, identificándose con la subjetividad humana como experiencia empírica.

De acuerdo con lo anterior, la lúdica pasa a ser un medio pedagógico, que permite conocer más a fondo al ser humano, como un individuo deseoso de recreación, haciendo uso de la imaginación simbólica, facultad de la conciencia de expresar libremente la concepción del mundo, así como los conflictos de su existencia. Para (Espinosa, 2009) “el juego constituye una función humana tan especial, como la reflexión y el trabajo” (p. 72). Esto se complementa con lo expresado por Huizinga (citado por Espinosa, 2009) quien “considera el juego desde los supuestos del pensamiento científico cultural, ubicándolo como génesis y desarrollo de la cultura dado que este tiene un carácter lúdico” (p. 72).

El juego no es una manifestación cultural más, sino, una interpretación psicológica empleada en el recurso de pensar, ya se vería como un ejercicio científico y cultural. Según la teoría de Vygotsky (citado por Fonseca, 2007) sobre la naturaleza psicológica del juego, “sirve para potenciar las zonas de desarrollo próximo... determinado por la capacidad del niño para resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial que presenta”. (p. 18).

Lo anterior sugiere, que el tema del juego está relacionado con el desarrollo cognitivo. De allí la necesidad de que el desarrollo próximo mencionado por Vygotsky debe “proporcionar a los maestros un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo del niño” Vygotsky (citado por Fonseca, 2007, p. 18).

La perspectiva de la pedagogía, fundamentada en el juego, aplicada como estrategias de aprendizaje, basada en la diversión y la alegría, deriva un activismo lúdico y didáctico, lo que permite el surgimiento de este tipo de pedagogía como un acto cognoscitivo, no genera conceptos

y no responde a una lógica formal. Es una expresión emocional y simbólica del ser humano. El símbolo es una expresión de la subjetividad del individuo dada por la imaginación.

En la acción de jugar interviene de forma directa el cuerpo y la mente, utilizando las capacidades mentales en la organización, selección, evaluación y ajuste a las reglas. La diversión despeja la mente y a través de la inteligencia lúdica dan origen a nuevos productos para su cultura, así mismo, el “juego ... como medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones... permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de las experiencias negativas; propicia el desarrollo integral, fortaleciendo la autoestima y la creatividad”. (Murillo, 1996, p. 2).

Estrategia lúdico-pedagógica

El origen de la ludo pedagogía es el resultado de la inconformidad de un grupo de personas, frente a las condiciones políticas de su país, la dictadura cívico militar en el cono sur en los años 70, inicia con una propuesta de unir los principios morales, convicciones, trayectoria de los grupos populares, nuevas formas de luchas creativas en busca de solucionar aspectos sin resolver. Las características destacadas en esta propuesta la conforman la creatividad, los aspectos socio afectivos como la alegría, el placer, originando metodologías didácticas, procesos de organización popular y comunitaria. En Uruguay se construye lo que hoy se denomina ludo pedagogía, conformada por dos columnas a saber:

- ✓ *Lúdica* una parte del individuo el ser, sentir y hacer donde es posible construir entre la realidad y la no realidad, otro espacio y tiempo donde es posible crear lo imposible, reinventar, poder mirar la realidad dando otro sentidos y significado.

- ✓ *Pedagogía* campo del saber para esta propuesta el sentido de conocer las condiciones de la realidad subjetiva y objetiva del individuo en el juego de aprehender para transformar realidades.
- ✓ *Ludo pedagogía* es una metodología de intervención lúdica, aplicado a diversidad de temáticas dirigidas al desarrollo humano y sustentable, caracterizado por los principios respeto por la dignidad y la libertad. Se propone desde su metodología recuperar, revalorar, recrear la capacidad del jugar para el redescubrimiento de la realidad.

El aprendizaje se planea a través del juego Poggioli (citado por Páez, 2006) refiere las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprende.

Las prácticas lúdicas desarrollan las habilidades motoras en los procesos dinámicos al jugar. Alonso, (2013), explica el juego como "...una actividad humana lúdica, el niño juega y con el juego se prepara para la vida, se caracteriza por ser una actividad libre, pero con una cierta función, reglada, limitada espacial y temporalmente, competitiva y de resultado incierto" (p. 16).

El juego como herramienta pedagógica, potencializa las capacidades de la persona en la consecución de conocimiento, desarrollo ético debido a que favorece el cimiento de significados, estimula el lenguaje simbólico al acceder al pensamiento conceptual y al mundo social, permitiendo el desarrollo de las habilidades sociales.

La ludo pedagogía propone instalar una realidad lúdica, mostrar otra que también es real, que es activa entre los participantes cuando estos juegan, porque para jugar se cambian los esquemas, cognitivos, sociocultural, afectivo y sensitivo, conformados como un conjunto

instrucciones cognitivas necesarias para dar respuesta a los distintos roles que maneja en la cotidianidad.

Siendo la educación una práctica donde el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirlo, los estudiantes encuentran en el juego una diversión, en la cual expresan su amor propio, el placer de satisfacerse.

La didáctica lúdica permite el desarrollo y aprendizaje de los niños en ambientes amables, cómodos, afectivos, dinámicos e interactivos, fortaleciendo en los niños la creatividad. La pedagogía lúdica ofrece una alternativa creativa que puede aliviar la carga social a los niños enfrentados a ella, proporcionando oportunidad de juego, “jugar en este sentido es una escuela para la vida y la paz, es la forma más cálida de aprendizaje, de socialización de convivencia y de aprendizaje” Zeledón y Vicaroli (citado por Murillo, 1996, p. 1).

La educación comprometida asume su responsabilidad solidaria con la formación integral de los niños inmersos en un mundo cambiante.

El aporte de esta experiencia creativa e innovadora de la ludo pedagogía a este proyecto aplicado es grande en cuanto se respalda teóricamente las actividades realizadas en la institución educativa. El juego y la pedagogía van de la mano, ampliando la experiencia, conocimiento, expresión de las habilidades de los estudiantes al momento de realizar estas actividades lúdicas.

Valores institucionales

Los valores en los seres humanos guardan relación con una conciencia personal individual y sobre todo una conciencia social, la formación de esta conciencia individual está relacionada

con elementos del comportamiento social, actuando como referentes en el caso particular de los niños, en las condiciones que vive el niño a partir de las interacciones que debe asumir consciente e inconscientemente cuando nace en el seno de un núcleo familiar, de la formación histórica y las actitudes y comportamientos a través de su vida, en la formación de principios y normas que reflejan los códigos éticos del progreso moral.

Se percibe que la formación en valores es compleja y así en realidad lo es, de manera imparable, el desarrollo social que trae consigo nuevos elementos que van modificando las conductas tanto individuales como sociales de las personas, produciendo crisis desestructurando paradigmas y añadiendo nuevos significados que impactan el devenir de la sociedad en su conjunto, dándole al valor un significado social para el desarrollo humano, ya que es necesario asociar lo objetivo, lo subjetivo y lo individual que son los que generan actitudes y comportamientos sometidos a condiciones socioculturales en donde vive, y es así como el valor se constituye en un orientador del comportamiento humano.

Las actitudes forman predisposición a la reacción de una persona hacia los otros, así mismo y los contextos aportan información al pensamiento adquiriendo un significado adaptativo en la normalización de la conducta.

Valor del respeto

El valor del respeto es fundamental en la familia, donde se inculca en la educación de los niños especialmente en la primera infancia. Según Kohlberg (citado por Alvídrez, Selene, Soto, González, y Ramos, 2016), “la actitud moral por la que aprecia la dignidad de una persona y considera la libertad para comportarse tal como es, de acuerdo con su voluntad, interés, opinión

sin imponer una determinada forma de pensar o ser” (p. 191). Este razonamiento moral exige un desarrollo cognitivo y la experiencia social. Se genera entonces un entendimiento por etapas: la moralidad preconventional, convencional y posconventional.

- ✓ Moralidad preconventional: en ella el niño obedece reglas, acepta normas sociales en algunos casos por recibir premios buscando su beneficio.
- ✓ Modalidad convencional: en otro sentido diferente a las reglas sociales, acepta la admiración de las personas, comportarse acorde a las normas aprendidas y sociales, su conducta es dirigida a tener la aceptación del grupo social, interpreta que las normas morales sociales son indispensables para la sana convivencia, el niño reconoce y practica el valor del respeto.
- ✓ Moralidad posconventional donde el individuo reconoce el bien y el mal de su comportamiento, es fiel a las leyes, normas y autoridades, identifica los beneficios para la sociedad y las prácticas del valor del respeto. Reconoce los derechos humanos e identifica las injusticias de su entorno, posee un criterio moral de justicia y respeto.

En el contexto educativo y en la convivencia familia y social, el valor del respeto influye directamente en la sociedad, las personas que habitualmente viven en el respeto favorecen de forma positiva sus comunidades, mientras que las personas que por diversas razones no han asumido este valor fundamental hacen daños a la comunidad familiar y social, es el caso de la delincuencia, la corrupción, la explotación entre otros, desconocen los derechos de los otros y comenten delitos contra las personas de sus entornos sin tomar conciencia de las consecuencias.

Valor de la responsabilidad

La responsabilidad en la actualidad se observa desde dos perspectivas, la individual y la social. En la perspectiva individual, la persona se ubica ante la realidad, apropiarse consecuentemente, es decir cuando alguien tiene responsabilidad de algo. La segunda perspectiva se presenta cuando el individuo asume la responsabilidad y demuestra por sus actos que es de hecho responsable de algo, en el caso de los niños según Barberá (citado por Monsalvo, Guaraná, 2008) no se pueden hacer responsables del todo porque no logran medir las consecuencias de sus actos.

La responsabilidad tiene que ver con el cumplimiento de obligaciones personales, familiares, laborales, sociales y espirituales, esto no como obligación, no en el sentido de imposición sino como una decisión consciente, libre y voluntaria que genera un compromiso propio que le permite la dignificación como individuo familiar y social. El admitir los resultados de sus acciones, responsable cuando da respuesta a su conciencia y cumple integralmente las obligaciones, deberes haciendo uso de sus capacidades, habilidades y destrezas, en el contexto donde se encuentre.

Para desarrollar el valor de la responsabilidad es necesario revisar tareas y deberes, priorizarlos, despertar el afán por realizarlos día a día, dado que puede afectar directamente a la persona que no logra la madurez, lo cual implica que no tendrá la aptitud para asumir los resultados de las acciones realizadas.

Valor de la solidaridad

Suele pensarse que la solidaridad se encuentra en la naturaleza humana, indicando que no se encuentra sola, es decir, se da un significado de gregarismo, sin embargo, este valor está cargado no solo de una reacción instintiva y básica sino de un reconocer consciente de la existencia del otro y de la propia persona, para establecer un convivir en compañía, desarrollando la naturaleza del “ser social”, este valor se asocia con los significados de la fraternidad, ayuda mutua, igualdad, responsabilidad, generosidad, desprendimiento, cooperación y participación. Se aprende por imitación.

La solidaridad es una actitud aprendida, en la que participan tres componentes de la cognitivo, afectivo y comportamental como elementos dinamizadores de dicha actitud, pasar aceptar el reto de ayudar a resolver problemas en situaciones adversas. La solidaridad es un valor que supera las fronteras políticas, religiosas, territoriales, culturales para llegar al individuo necesitado, para instalarse en el hombre.

Desde la perspectiva educativa formar en solidaridad, comprensión y consciencia significa enseñar a vivir en un mundo interdependiente, corresponsabilidad compartida en el desarrollo de la vida cotidiana con el entorno en el cual interactúa el individuo.

En el caso de la solidaridad, actualmente en la sociedad existe carencia de este valor en un gran número de personas, lo que lleva a la indiferencia de la necesidad del otro, contribuyendo al desequilibrio social.

Propuesta pedagógica

Alistamiento.

Para organizar los juegos tradicionales se tuvo como base principal:

- ✓ Permiso del plantel educativo previa carta de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia Unad, para realizar las actividades programadas de los juegos tradicionales.
- ✓ Área o lugar de desarrollo en las instalaciones del colegio según actividad en recinto cerrado o campo abierto.
- ✓ Materiales o insumos necesarios de acuerdo con las actividades:
 - Computador portátil (video previa descarga en disco duro)
 - Fotocopias actividad alterna sopa de letras y/o demás actividades.
 - Elementos y logística como ping pong y cucharas plásticas entre otras.
 - Determinación del tiempo estimado. (Dos horas por actividad)
 - Grupo de trabajo a realizar actividad (Niños entre 7 y 12 años)

Desarrollo del juego.

Juego del stop. (Kitty Sweet, 2014). Realizó la descripción de un juego representado en el video interactivo, el nombre del juego es tuti fruti o stop. Tiene como finalidad diligenciar una pizarra con las diferentes categorías (nombre, apellido, animal, cosa, color, fruta, país), que se encuentran relacionadas con la primera letra del alfabeto.

Se entregan las planillas iguales a cinco jugadores por grupo y la determinación de la primera letra que se dé para empezar el juego depende de la figura que saque el juez, ejemplo: si saca perro es la letra P, y esta se escribe en la planilla en la primera columna.

La calificación depende de tres aspectos: Si los jugadores tienen diferentes respuestas por categoría se califica 10 puntos, pero si alguno de los participantes tiene la misma respuesta por categoría esta se califica con 5 puntos y respuesta sin contestar su calificación es 0.

Se realiza el taller por grupos, sacando la primera figura y/o letra; el grupo que termine la primera fila grita stop y así sucesivamente hasta completar diez filas.

Se realiza el puntaje de cada planilla y se suman los puntos de los integrantes de cada grupo.

Se realiza autoevaluación oral al niño, identificando si los valores institucionales se ven reflejados en la parte comportamental del niño, en lo que tiene que ver con el respeto, la responsabilidad y la solidaridad entre los integrantes.

Juego de la carretilla. Iniciar la actividad con una canción sobre la responsabilidad.

Socializar con los chicos el valor de la responsabilidad.

Conformar equipo con grupos de dos niños.

Explicar a los niños las instrucciones sobre el desarrollo del juego.

Uno de los niños debe hacer de carretilla, mientras el otro es quien la conduce.

El niño que hace de carretilla deberá desplazarse usando las manos, mientras que el otro niño que conduce lo toma por los tobillos, cuidando de mantener la velocidad y mientras corren que no se caiga para que no se lesionen.

Juego de relevos. Para dar inicio se conformarán dos grupos, gana el grupo que primero supere los obstáculos.

El primer niño que empiece debe caminar con una cuchara en la boca la cual tiene un ping pong que no debe dejar caer hasta que lo entregue a su próximo compañero.

El siguiente niño debe recibir el ping pong en la cuchara y continuar con la carrera para entregarlo a otro niño y así sucesivamente hasta que hayan pasado todos los miembros del equipo.

Gana el equipo que primero llegue a la meta.

Evaluación de los juegos.

Una vez se realizaron las encuestas a los diferentes juegos tradicionales de la institución, estos datos se encuentran referenciadas en los anexos del documento en las tablas 1 al 8, para su posterior análisis de los resultados obtenidos.

Para el estudio de la información se tuvo en cuenta la metodología de Pareto como medio de clasificación e interpretación, referenciados en las figuras anexas de este documento de proyecto aplicado de la 1 a la 5, los cuales soportan la información relevante de los juegos tradicionales analizados.

Aspectos metodológicos

Este proyecto está basado en un enfoque mixto, orientado por las características del estudio, dirigido a producir información de significados y contenidos, fundamentada en una investigación y observación participante como soporte fundamental respecto al problema, enfocada en establecer análisis numérico de los hechos; realizar predicciones basadas en tendencias, información producida por métodos y técnicas estadísticas, que busca explicar y comprender las interacciones, los significados subjetivos individuales y grupales.

Los objetivos planificados en la observación científica permiten obtener información inicial sobre el objeto estudiado, dando a conocer las causas sociales, como es el comportamiento conductual durante un tiempo que genere una acción, determine relevancia y criterios selectivos sin dejar de lado principios y juicios objetivos que garanticen la información correcta y validez en dicha observación.

La observación participante se realiza con base a la interacción entre el encuestador y encuestado en tiempo real como se evidencia en la figura 11, página 66, trabajo que se desarrolló en campo, identificándose escenarios con líderes grupales que armonizan la información de la actividad y posteriormente se realiza actividad física mediante el juego en zona verde. Una vez los estudiantes realizan la actividad designada para su observación participante, se toma la información observada en la tabla 2 a la 6 (anexo B), se cuantifica midiendo la frecuencia por cada ítem sin incurrir en generar sesgo que distorsione la información recibida y posteriormente se realice el análisis de la información recolectada.

La Rosa (citado por Del Canto y Silva, 2013), afirma que es necesario que existan elementos de investigación al iniciar y al terminar para poder tener metodología cuantitativa, determinando datos de forma puntual y utilizando métodos inferenciales estadístico.

En general los pasos por seguir son los siguientes:

1. Técnicas que se utilizan para recolección de la información.
2. Establece las categorías que permiten clasificar la información precisa que sea adecuada a los objetivos de la investigación y permitan encontrar las semejanzas, diferencias y relaciones significativas.
3. Describe, analiza e interpreta la información obtenida, en términos claros y precisos.

En el desarrollo de las actividades con los estudiantes, el instrumento utilizado para recolectar la información fue la encuesta, la cual se encuentra prediseñada en cada una de las actividades que permite explorar y extraer la información requerida para su posterior análisis.

La encuesta debe tener una serie de ítems respecto a una o más variables a medir. Estas contienen preguntas abiertas y cerradas. La primera es de tipo categoría fija, delimitada, esta incluye dualidad. Este modelo determina la codificación al tipo de respuesta del sujeto. La segunda no infiere en la alternativa de la respuesta solamente es utilizada cuando hay posible respuesta (Ruiz, 2013).

Dentro del desarrollo de esta actividad, la objetividad es la base principal para lograr un conocimiento claro, obtener certeza propia de la información y una estrategia deductiva que conduzca a una investigación de tipo lineal.

El trabajo de investigación se desarrolló bajo la modalidad de encuesta (anexo A), referenciada en el índice de tablas en los numerales 1 al 6 (página 50), para el análisis del

desarrollo de juego, evaluación de docentes (tablas 7 y 8, página 54), actitudes comportamentales de los estudiantes (tabla 9 página 55).

La población en estudio fue el colegio Departamental Manuela Ayala de Gaitán, tomándose como muestra representativa el curso 5 de primaria del colegio en estudio ya que este curso cumple con las condiciones en cuanto a las edades que oscilan entre 7 y 12 años.

Dentro de las fases del proceso de investigación se tomaron en cuenta las variables: valores del respeto; analizado por el juego del stop, la responsabilidad a través del juego de la carretilla y la solidaridad en función del juego de relevos (anexo B). Para organizar la información obtenida de la aplicación del instrumento y su posterior análisis, se consideró el diagrama de Pareto, debido a que esta herramienta representa la información que tienen mayor relevancia, minimiza datos triviales que, aunque hacen parte de la investigación, estos aportan poco valor para su estudio. En la tabla 1 (página 50) donde se desarrollan cinco preguntas que son aplicadas a los valores en estudio y posteriormente cuantificadas de acuerdo con el tipo de juego tradicional que se analice.

Los elementos cualitativos aplicados en este proyecto fueron utilizados en la investigación para indagar sobre el comportamiento de los estudiantes del curso 5, su manifestación actitudinal en diferentes escenarios; y los elementos cuantitativos basados en la información reportada en las encuestas como datos de análisis de los valores en función de los juegos tradicionales utilizados.

Los pasos que se deben tener en cuenta en este estudio se direccionan en tres aspectos importantes durante el alistamiento, el desarrollo y la evaluación.

Resultados

Juego del stop

En la información recopilada y analizada en la figura 2 (anexo D), Comportamientos del juego del stop, es necesario detenerse en el análisis estadístico y el compromiso de los alumnos del grado de 5 de primaria, donde se denota la disposición de las actividades realizadas, una vez tienen de referencia un modelo audiovisual se interesan por la participación masiva y se denota como los estudiantes identifican el valor del respeto con un 85%, pero aun así este porcentaje no corresponde al desarrollado en el taller o actividad del stop cuando se analiza el comportamiento de los alumnos y su respeto entre compañeros en un porcentaje cercano al 36% y por ende, se debe reforzar más este valor siendo este un valor corporativo, la institución debe fortalecerlo en todas las actividades académicas.

Juego de la carretilla

Se realizó la actividad con los estudiantes del grado 5 de primaria de la jornada de la tarde y se evidenció que la lúdica más dinámica, llama más la atención del alumno, ya que esta actividad requiere de mucha responsabilidad y compromiso con sus propios compañeros logrando una equidad entre aquellos alumnos que en el grupo no tienen la misma empatía y se observó respeto integral en este grupo de trabajo en un porcentaje bastante alto.

Los inconvenientes presentados en esta actividad fueron mínimos, pero cabe resaltar que se tienen problemas de índole familiar de acuerdo con lo manifestado por los alumnos, donde se cree apatía a la institución, por la misma falta de atención a los alumnos desde la parte del docente. (Ver figura 3, Anexo D).

Juego de relevos

Para la interacción de esta actividad se contó con dos grupos del 5 grado de primaria de la institución educativa, para poder conocer el grado de solidaridad entre los compañeros, lo cual fue muy dicente ver el comportamiento entre los alumnos de los diferentes cursos, siendo lo más relevante la masiva participación, pero no se evidencia por parte de los grupos una integridad solidaria, en el momento de participar en subgrupos que logren un objetivo ya que el 50% no prestó atención a la dinámica y lo más importante es que grupos demasiado grandes no tienen claridad en la actividad a realizar. (Ver resultado en la figura 4, anexo D).

Resultados encuesta realizada a los docentes

La postura frente a los juegos tradicionales del docente de la institución educativa se midió en tres aspectos: El primero según *la actitud* positiva en la aplicación de juegos tradicionales y se ve como beneficio para los alumnos. El segundo que es *creativo* poder aplicar este modelo con mayor frecuencia. Y la tercera *indiferente*, se debe reforzar esta actividad enfocada a los juegos de formación deportiva como es el juego del stop y sopas de letras realizados en términos del deporte. El modelo de aplicación lúdica dentro del salón de clase se expresa de forma creativa siempre que se mire desde el punto de vista de la catedra dictada. (Ver figura 7, anexo E).

Las actitudes comportamentales del estudiante se expresan como una herencia del vínculo familiar con pertinencia social, pero a su vez los docentes interpretan estas actitudes como fenómenos sociales y libres de pensamiento.

Encuesta niños del plantel educativo curso 5 grado primaria.

Se realizaron 26 encuestas a los niños del grado 502 y se determinó la frecuencia de acuerdo con las respuestas de la siguiente manera:

Con la aplicación realizada en la metodología de Pareto, se identificó que según su tipo de frecuencia se direccionan más por acatar órdenes desde el plantel educativo y por lo tanto se debe trabajar con más ahínco con los alumnos en el refuerzo de los valores institucionales. (Ver figura 5, aplicaciones de la responsabilidad de los alumnos, anexo D).

Discusión

Los resultados obtenidos en este proyecto aplicado se referenciaron en dos aspectos, la postura de los niños frente a interrogantes concerniente a la jerarquía para determinar los valores, el comportamiento en el colegio y en su casa y el análisis del comportamiento de los docentes frente a las actividades realizadas en terreno.

Se evidenció que los juegos tradicionales pueden servir como una herramienta pedagógica, dado que los estudiantes prestan más atención y disposición cuando se les invita a jugar, por esta razón los temas del juego deben ser claros, concretos y enfocados al afianzamiento de los conocimientos o valores como en este caso; en la dinámica del juego se logra fortalecer su propia valoración mejorando las relaciones con su entorno.

Estimular el aprendizaje creativo a través de la implementación de juegos tradicionales, genera en el estudiante mayor productividad al lograr metas pequeñas o completar actividades estipuladas con anterioridad, y de esta manera, según Murillo, (1996) a través de situaciones placenteras que les permitan enriquecer su desarrollo integral. Utilizando las capacidades del cuerpo y la imaginación para adaptarse a las reglas del juego, despejando la mente a través de la diversión.

Asimismo, el recurrir a este tipo de juegos puede disminuir el uso de herramientas tecnológicas al acudir a otros métodos más tradicionales como libros de dibujo, revistas educativas, ábacos u otros elementos que despierten la creatividad de los estudiantes y minimicen los riesgos de aislamiento, ansiedad y baja autoestima, como lo menciona Echeburúa (citado por Fajardo, López y Ochoa, 2018).

Por otro lado, la recuperación de los valores no se reflejó en el compromiso por parte de los docentes, en la interacción realizada y un desconocimiento de las actitudes de sus alumnos, los cuales deberían llevarlos a un mejor entendimiento y trato sin intimidaciones, para hacer en ellos mejores personas en la sociedad.

El respeto de los alumnos por el plantel educativo se ve reflejado en la falta de compromiso de sus familias, donde ven en el aula escolar, un escape a la situación de su vida, el refuerzo de valores por parte de los padres o acudientes es de vital importancia, como un aporte significativo tanto para el desempeño educativo como personal de los estudiantes.

Cabe aclarar que también es responsabilidad de los padres enseñar en casa la importancia de los valores y la aceptación del otro, esto le permitirá al joven gestionar mejor sus emociones y sobrellevar la frustración (al no entender las clases), evitando situaciones que generen sentimientos negativos (baja autoestima) o comportamientos hostiles, falta de empatía, e incrementos de agresividad, controlando el uso de los dispositivos inteligentes y apoyando a los niños con las actividades, de manera que el estudiante se sienta acompañado en el proceso y muestre interés en ser cada vez mejor.

Es importante que la institución educativa, fomente este tipo de actividades en las asignaturas de mayor complejidad para los estudiantes. Además, es necesario estimular en los estudiantes las normas de convivencia, que no sean de carácter impositivo, más bien, que los estudiantes las vean como una condición de sana convivencia, donde ellos son los primeros beneficiados, en el mejoramiento de la calidad de vida, gracias a la mejora continua de las relaciones interpersonales y el acatamiento de las normas de la institución.

Conclusiones

La implementación de estrategias lúdicas pedagógicas para promover los valores permite que el estudiante participe activamente en las actividades recreativas, esto se debe a la satisfacción que le genera el juego, la competencia y la interacción con sus compañeros de clases.

Por lo tanto, se puede afirmar que la propuesta pedagógica diseñada en la investigación, efectivamente puede promover los valores institucionales, en la medida en que los docentes y padres de familia establezcan un método de comunicación efectiva, donde ambas partes se interesen por el aprendizaje integral de los niños, contemplado en el respeto, la solidaridad y la responsabilidad.

Sin embargo, los resultados de la investigación aplicada en el colegio objeto de estudio, evidencian que se deben plantear mecanismos de control conductual dentro de la institución, para reforzar los valores analizados en conjunto con en el proyecto educativo institucional y el manual de convivencias, frente a la virtud y moral de los estudiantes.

Cabe resaltar que los juegos aplicados (stop, carretilla, relevos, entre otros), deben ser parte integral de las actividades lúdico-pedagógicas e incluir dentro del marco institucional pausas activas con esparcimiento, donde los niños tengan un espacio diferente al aula de clase que los renueve y los motive a seguir estudiando con mayor entusiasmo.

Lo anterior, debe reflejar cambios en los hábitos de estudio de los alumnos, manejando el tiempo de manera eficiente durante la permanencia en la institución, dando cumplimiento a las actividades contempladas en el programa educativo del docente.

Finalmente, con el avance de la investigación se pudo determinar la necesidad de generar una mayor interacción grupal entre los estudiantes, con el propósito de promover los principios que se han dejado de lado en el manual de convivencia, debido a que no se imparten de manera transversal. Así mismo, el continuo reforzamiento de valores en actividades lúdicas a través de diferentes escenarios, serán claves para la conceptualización y aplicación de los mismos en el entorno social de los alumnos mejorando la relación con los demás y la percepción de sí mismos.

Recomendaciones

A las instituciones académicas de primaria dentro de sus programaciones curriculares, abrir más espacios para jugar, aplicar juegos en los temas de clase, teniendo dos elementos como resultado: primero el desarrollar el conocimiento del tema que se esté tratando; segundo desarrollar en los estudiantes habilidades sociales, haciendo énfasis en rescatar uno de los valores institucional.

Motivar a estudiantes y docentes a adoptar compromisos frente al cumplimiento de sus deberes y obligaciones de manera autónoma y responsable, teniendo en cuenta que sus decisiones afectan el ser consigo mismo, con los demás y con el entorno.

Generar en la comunidad educativa y la familia una cultura de cambio frente a papel preponderante que juega cada uno en la enseñanza y aprendizaje de los valores, dado que éstos no corresponden solo al docente en el aula, por el contrario, deben ser motivados e inculcados por todas las personas que de una u otra forma influyen y tienen injerencia en la educación y formación de los estudiantes.

Estimular en los estudiantes el aprendizaje de los valores a través del juego teniendo en cuenta que la lúdica, recreación y el deporte permiten que los mismos se aprendan mientras se divierte aplicando las reglas y normas que cada juego implica.

Referencias bibliográficas

- Alonso, P. (2013). *Juegos y materiales para la construcción de las matemáticas en educación primaria* [tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2594/TFG-B.128.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvídrez, U., Selene, M., Soto, R., González, E. y Ramos, G. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. *Revista Ra Ximhai*. 12(6). p.187-204. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194012.pdf>
- Berriós, L., Buxarrais, M. R. y Garcés, M. S. (2015). Uso de las TIC y mediación parental percibida por niños de Chile. *Comunicar*, 22(45), 161-168. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15839609017.pdf>
- Cantor, C., Palencia, M.C. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del Colegio de la Universidad Libre en la clase de educación física* [tesis de pregrado, Universidad Libre]. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11828>
- Cara, J. y Ultrilla, M. (2011). Juegos tradicionales adaptados al deporte del Fútbol. *Revista Digital de Educación Física*. Año (12), 46-57. ISSN: 1989-8304. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3890878>
- Castro, H. y Terán, C. (2015). *Pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores* [tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chacon, C. E. y Pulgarin, A. M. 2015. *Rescate de los juegos tradicionales en la práctica de valores familiares en los niños y niñas*. [tesis de especialización, Universidad Técnica de Machala]. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11828>

- Del Canto, E. y Silva, A. S. (2013). Metodología cuantitativa: abordaje desde la complementariedad en ciencias sociales. *Revista de Ciencias Sociales*, 141(3), p. 28. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15329875002.pdf>
- Espinosa, M. C. R. y Espinosa, M. C. R. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, (21), 3-18. Recuperado de: http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf
- Fajardo, E., López, A. L. y Ochoa, P.P. (2018). *Las redes sociales virtuales medio facilitador en el fortalecimiento de redes de apoyo en el afrontamiento de adolescentes* [tesis de posgrado, Universidad Católica de Pereira]. Recuperado de: <http://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5537/1/DDMEPCEPNA105.pdf>
- Fonseca, R. S. (2007). *Importancia del juego como fuente de aprendizaje en preescolar*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/23998.pdf>
- Kishimoto, T. (1994). O jogo e a educação infantil [Juego y educación infantil]. Universidad Federal de Santa Catarina. (22). 105-128. Recuperado de: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>
- Kitty Sweety. (10 de noviembre de 2014). *Juegos para el patio: basta o Tuti fruti*. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3r4765VLa8U>
- Leyva, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. PNP [tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- López, C. I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*. 19-37. ISSN: 1989-9041. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Martínez, L. P., Betancourt, O. D. y Gonzáles, G. A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*. 4(2), 167-180. Recuperado de <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/view/862>
- Morera, M. C. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 1-8. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3579671>
- Monsalvo D. E. y Guaraná de Sousa, R. (2008). El valor de la responsabilidad en los niños de educación infantil y su implicación en el desarrollo del comportamiento prosocial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47(2), 1-9. Recuperado de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2381>
- Murillo, M. (Julio de 1996). Metodología lúdica creativa: Una alternativa de educación no formal [ponencia]. Congreso de Cartagena de Indias, Colombia. Recuperado de: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la educación de la Ciencia y la Cultura. UNESCO (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- Páez, I. (2006). Estrategias de aprendizaje- investigación documental. *Revista de educación Laurus*. (12), 254-266. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109915.pdf>
- Rodríguez, A. W. (1999). El legado de Vygotski y de Pyaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*. 3(31). 477-489. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Rodríguez, O., Almonacid, H. y Marín, J. (2013). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B de quinto grado del Colegio IED Marco Tulio Fernández* [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7672/RodriguezOscarEduardo2013.pdf?sequence=1>

Ruiz, M., Borboa, M. y Rodríguez, J. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Revista académica de investigación*, 13, p.185. Recuperado de:
<http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/13/estudios-fiscales.pdf>

Anexos

Anexo A. Encuesta estudiantes grado quinto de primaria

Tabla 1. Encuesta estudiantes grado quinto de primaria

ESTA ENCUESTA CONSTA DE CINCO PREGUNTAS, DE PREGUNTA ABIERTA, LA CUAL USTED PODRÁ RESPONDER DE ACUERDO CON SU CRITERIO, LE TOMARÁ ALGUNOS MINUTOS. AGRADECEMOS SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN.

1. ¿QUÉ IDÉNTICA EL VALOR DE LA ACTIVIDAD?
2. ¿EL ESTUDIANTE ESTÁ ATENTO A LAS INSTRUCCIONES?
3. ¿EL ESTUDIANTE SE COMPORTA DE ACUERDO CON VALOR EN LA ACTIVIDAD?
4. ¿SE ENCUENTRA DISPUESTO A PARTICIPAR DE LA ACTIVIDAD?
5. ¿SE CUMPLE CON LAS INSTRUCCIONES INDICADAS EN CADA JUEGO?

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Anexo B. Resultados de la implementación de los juegos

Tabla 2. Juego del stop Colegio Departamenta Manuela Ayala de Gaitán, jornada mañana

VARIABLE	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
VARIABLE INDICADORES	Si	No	OBSERVACIONES
IDENTIFICA EL VALOR DE LA ACTIVIDAD	23	8	LA MAYORÍA ES COMPROMETIDA EN LA ACTIVIDAD
ESTÁ ATENTO A LAS INSTRUCCIONES	26	5	DISCUTEN ENTRE COMPAÑEROS
SE COMPORTA DE ACUERDO CON EL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	16	15	NO ESTÁN PREPARADOS PARA ASUMIR ESTE VALOR DE RESPETO
DISPUESTO A PARTICIPAR DE LA ACTIVIDAD	31	0	TODOS
CUMPLE CON LAS INSTRUCCIONES	16	15	SE DESCONCENTRAN FÁCILMENTE
REALIZA LA ACTIVIDAD COMPLETA	31	0	TODOS
ADQUIRIÓ EL CONOCIMIENTO DEL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	23	8	NO SE REFLEJA AL FINAL DE LA ACTIVIDAD ESTE VALOR

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Gaitán

Tabla 3. Juego del stop jornada tarde Colegio Departamental Manuela Ayala de

VARIABLE	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
VARIABLE	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
INDICADORES	Si	No	
IDENTIFICA EL VALOR DE LA ACTIVIDAD	38	4	LA MAYORÍA ES COMPROMETIDA EN LA ACTIVIDAD
ESTÁ ATENTO A LAS INSTRUCCIONES	35	9	DISCUTEN ENTRE COMPAÑEROS
SE COMPORTA DE ACUERDO CON EL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	30	12	NO ESTÁN PREPARADOS PARA ASUMIR ESTE VALOR DE RESPETO
DISPUESTO A PARTICIPAR DE LA ACTIVIDAD	42	0	TODOS
CUMPLE CON LAS INSTRUCCIONES	16	26	SE DESCONCENTRAN FÁCILMENTE
REALIZA LA ACTIVIDAD COMPLETA	42	0	TODOS
ADQUIRIÓ EL CONOCIMIENTO DEL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	34	8	NO SE REFLEJA AL FINAL DE LA ACTIVIDAD ESTE VALOR

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Tabla 4. Juego de la carretilla Colegio Departamental Manuela Ayala de Gaitán

VARIABLE	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
VARIABLE	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
INDICADORES	Si	No	
IDENTIFICA EL VALOR DE LA ACTIVIDAD	20	2	NO ESTAN ATENTOS A LA EXPLICACION
ESTÁ ATENTO A LAS INSTRUCCIONES	19	3	ATENCION DISPERSA
SE COMPORTA DE ACUERDO CON EL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	20	2	NO ASUMEN EN SU TOTALIDAD LA RESPONSABILIDAD
DISPUESTO A PARTICIPAR DE LA ACTIVIDAD	22	0	TUVIERON APTITUD POSITIVA
CUMPLE CON LAS INSTRUCCIONES	18	4	FALTA DE ATENCION Y COMPROMISO
REALIZA LA ACTIVIDAD COMPLETA	20	2	NO ENTENDIERON LA DINAMICA (2)
ADQUIRIÓ EL CONOCIMIENTO DEL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	22	0	ESTAN DISPUESTOS A SER RESPONSABLES

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Tabla 5. Desarrollo juego de relevos Manuela Ayala de Gaitán 2019

VARIABLE	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
VARIABLE	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
INDICADORES	Si	No	
IDENTIFICA EL VALOR DE LA ACTIVIDAD	30	30	NO ESTAN ATENTOS A LA EXPLICACION
ESTÁ ATENTO A LAS INSTRUCCIONES	20	40	NO SABEN ESCUCHAR
SE COMPORTA DE ACUERDO CON EL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	20	40	NO TIENEN CLARA LA ACTIVIDAD
DISPUESTO A PARTICIPAR DE LA ACTIVIDAD	60	0	RESPONSABILIDAD TUVIERON APTITUD POSITIVA
CUMPLE CON LAS INSTRUCCIONES	18	42	LA MINORIA NO CUMPLE
REALIZA LA ACTIVIDAD COMPLETA	40	20	NO ENTENDIERON LA DINAMICA
ADQUIRIÓ EL CONOCIMIENTO DEL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	30	30	NO PRESTAN ATENCION A LAS INSTRUCCIONES

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Tabla 6. Desarrollo juego de sopa de letras Colegio Departamental Manuela Ayala de Gaitán, 2019

IDENTIFICACION	N.º PALABRAS		Nº ESTUDIANTE
	VARIABLE INDICADORES	CUMPLIMIENTO	
15 PALABRA	Si	No	44
14 PALABRAS	22	7	14
12 PALABRAS	3	6	6
9 PALABRAS	1	2	2

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Tabla 7. Postura de los docentes frente a los juegos tradicionales IEM Manuela Ayala 2019

ACTITUD	REACTIVO	INDIFERENTE
SE DENOTA EL CONOCIMIENTO Y PARTICIPACIÓN EN LOS JUEGOS TRADICIONALES REALIZADOS EN EL TALLER COMO UN BENEFICIO PARA LOS ESTUDIANTES APLICACIÓN DIRECTA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CAMPO ESCOLAR YA QUE PERMITE EXPLORAR LIBREMENTE EL COMPORTAMIENTO	SE DEBE REALIZAR ACTIVIDADES DENTRO DE LA INSTITUCIÓN	EL CONOCIMIENTO SE TIENE, PERO NO SE APLICA YA QUE SE DEBE LIMITAR A LOS JUEGOS DE FORMACIÓN DEPORTIVA

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Tabla 8. *Aplicación lúdica en el salón de clase Colegio Manuela Ayala de Gaitán, 2019*

ACTITUD	REACTIVO	INDIFERENTE
<i>Nota:</i> Información aportada fuente autoría propia 2019.		
	SE PUEDE INCURSIONAR EN EL JUEGO SIEMPRE QUE SE APLIQUE LA DIDÁCTICA CON MODELOS COMO EL SISTEMA RESPIRATORIO.	

Tabla 9. *Actitudes comportamentales del estudiante Colegio Manuela Ayala 2019*

ACTITUD	REACTIVO	INDIFERENTE
SE DEFINE COMO LAS ACTITUDES QUE SON HEREDADAS DEL VÍNCULO FAMILIAR CON UN CONTENIDO DE PERTENENCIA ANTE LA SOCIEDAD.		SON FENÓMENOS SOCIALES Y LIBRES DE PENSAMIENTO

Nota: Información aportada fuente autoría propia 2019.

Anexo C. Lista de chequeo

ACTIVIDAD No. _____

LISTA DE CHEQUEO OBSERVACION DEL VALOR: _____

	VARIABLE INDICADORES	CUMPLE		OBSERVACIÓN
		SI	NO	
	Identifica el valor de la actividad.			
	Está atento a las instrucciones.			
	Se comporta de acuerdo con el valor expuesto en la actividad.			
	Dispuesto a participar de la actividad.			
	Cumple con las instrucciones.			
	Realiza la actividad completa.			
	Adquirió el conocimiento del valor expuesto en la actividad.			

Figura 1. Formato registro de actividades.

Nota: Herramienta utilizada diagrama de Pareto. Autoría propia, 2019. p.44.

Anexo D. Resultados de la lista de chequeo

80-20				
80%	DISPUESTO A PARTICIPAR DE LA ACTIVIDAD	22	18%	22
80%	ADQUIRIÓ EL CONOCIMIENTO DEL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	22	36%	44
80%	REALIZA LA ACTIVIDAD COMPLETA	20	52%	64
80%	SE COMPORTA DE ACUERDO CON EL VALOR EXPUESTO EN LA ACTIVIDAD	20	68%	84
80%	IDENTIFICA EL VALOR DE LA ACTIVIDAD	20	85%	104
80%	ESTÁ ATENTO A LAS INSTRUCCIONES	19	100%	123

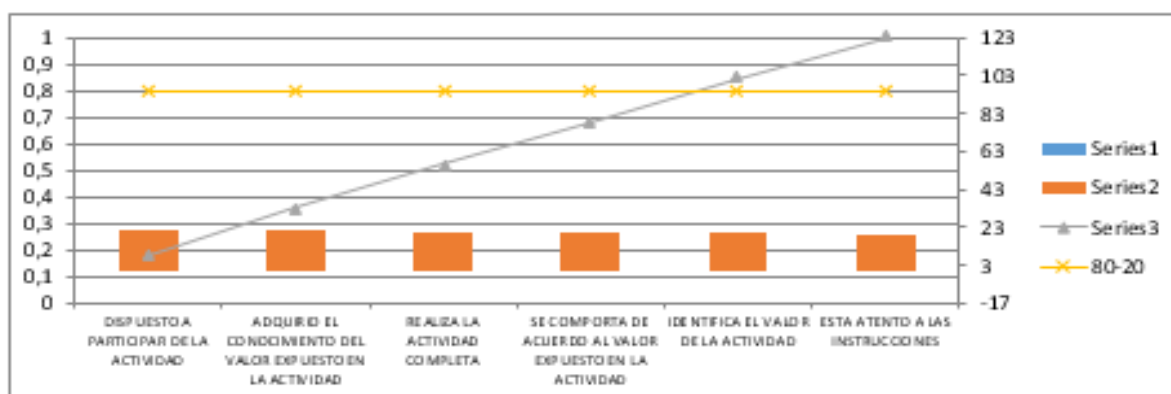


Figura 2. Comportamiento del juego del stop jornada tarde.

Nota: Herramienta utilizada diagrama de Pareto. Autoría propia, 2019. p. 45.

80-20				
80%	DISPUESTO A PARTICIPAR DE LA ACTIVIDAD	60	25%	60
80%	ADQUIRIR EL CONOCIMIENTO DEL VALOR	60	50%	120
80%	REALIZA LA ACTIVIDAD COMPLETA	40	67%	160
80%	SE COMPORTA DE ACUERDO AL VALOR	30	79%	190
80%	IDENTIFICA EL VALOR DE LA ACTIVIDAD	30	92%	220
80%	ESTA ATENTO A LAS INSTRUCCIONES	20	100%	240

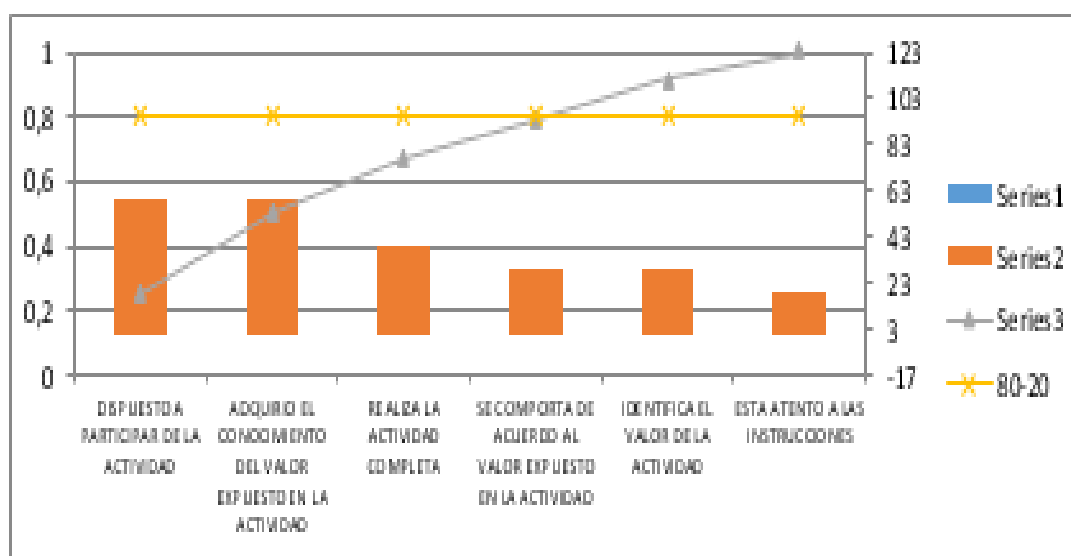


Figura 3. Comportamiento del juego de la carretilla.

Nota: Herramienta utilizada diagrama de Pareto. Autoría propia, 2019. p. 46.

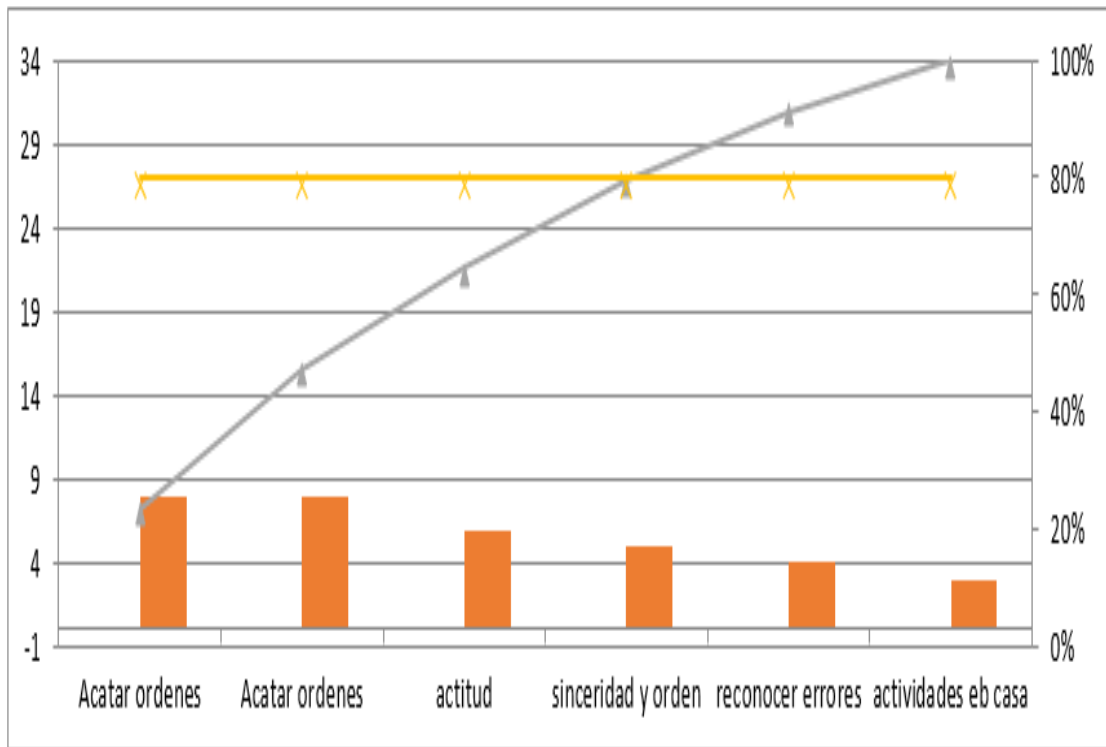


Figura 4. Comportamiento del juego de relevos.

Nota: Herramienta utilizada diagrama de Pareto. Autoría propia, 2019. p.47.

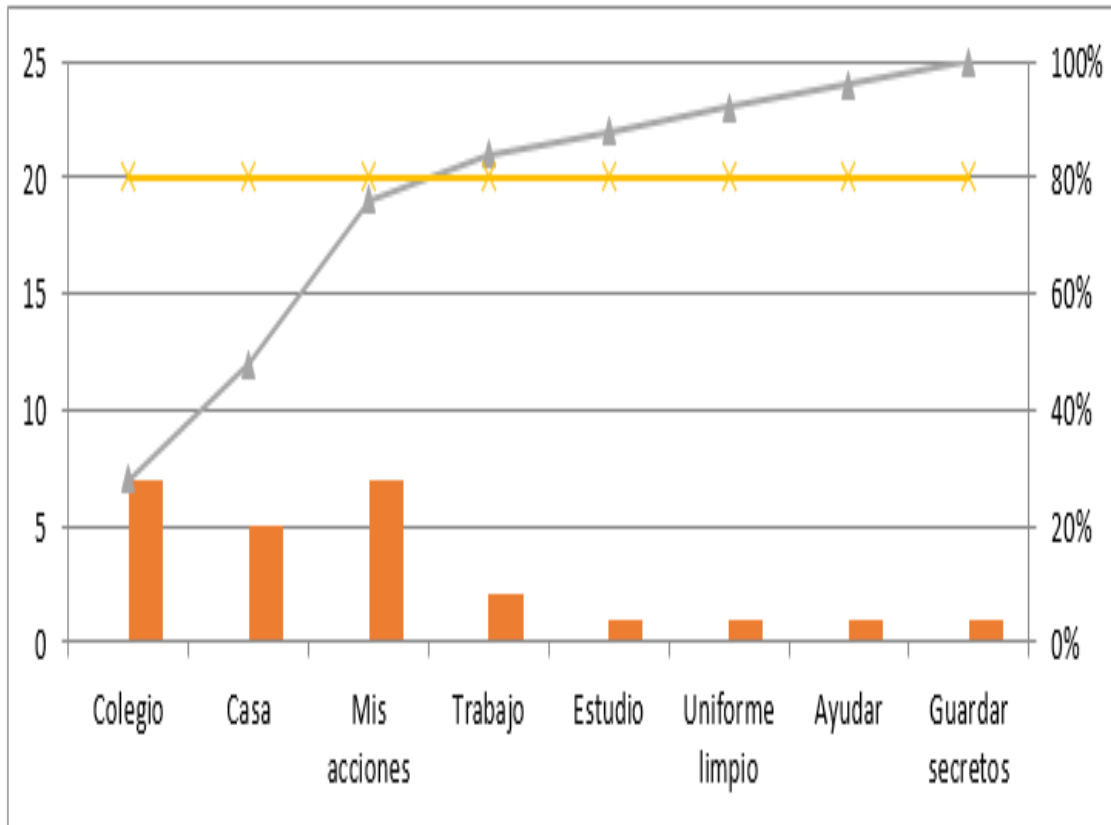


Figura 5 Aplicación de la responsabilidad de los alumnos.

Nota: Herramienta utilizada diagrama de Pareto. Autoría propia, 2019. p. 48.

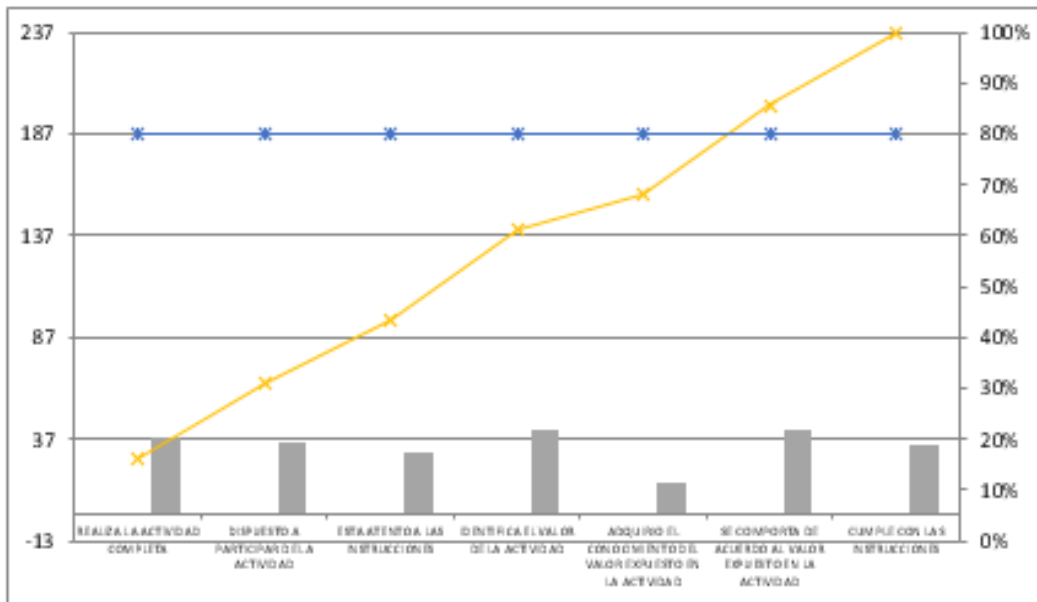


Figura 6. Comportamiento juego del stop.

Nota: Fuente Autoría propia. 2019. p.49.

Anexo E. Formulario para los docentes

¿Cuál es la postura frente a los juegos tradicionales regionales?

¿Cómo sería su aplicación lúdica dentro del salón de clase si tuviera que realizar una actividad espontánea?

A su criterio cuáles serían las actitudes comportamentales del estudiante cuando realiza un juego tradicional regional?

¿Aplicaría los juegos tradicionales en el juego que usted dirige? ¿Por qué?

Figura 7. Formulación de preguntas docente.

Nota: Fuente Autoría propia, 2019. p. 50.

Anexo F. Taller del stop


								
Letra	Nombre	Apellido	Pais	Ciudad	Fruta	Animal	Cosa	
								subtotal
Puntaje								
Letra	Nombre	Apellido	Pais	Ciudad	Fruta	Animal	Cosa	
								subtotal
Puntaje								
Letra	Nombre	Apellido	Pais	Ciudad	Fruta	Animal	Cosa	
								subtotal
Puntaje								
Letra	Nombre	Apellido	Pais	Ciudad	Fruta	Animal	Cosa	
								subtotal
Puntaje								
Letra	Nombre	Apellido	Pais	Ciudad	Fruta	Animal	Cosa	
								subtotal
Puntaje								
Letra	Nombre	Apellido	Pais	Ciudad	Fruta	Animal	Cosa	
								subtotal
Puntaje								
Letra	Nombre	Apellido	Pais	Ciudad	Fruta	Animal	Cosa	
								subtotal
Puntaje								
								Total

Figura 8. Actividades taller del stop.

Nota: Fuente Autoría propia, 2019. p. 51.

Anexo G. Sopa de letras de la responsabilidad

Sopa de letras de VALOR DE LA RESPONSABILIDAD

O	A	N	L	T	A	M	C	O	N	S	T	A	N	C	I	A	I	N	
R	B	C	A	Q	Y	C	E	N	J	M	I	I	H	R	R	U	C	S	
D	P	I	S	I	A	U	T	I	E	R	I	H	E	T	A	S	Z	P	
R	P	A	F	I	C	M	R	P	U	N	T	U	A	L	I	D	A	D	
C	A	A	L	S	R	P	A	I	L	A	N	T	L	J	S	S	E	S	
D	T	R	Q	V	R	L	E	S	O	A	Y	E	I	D	I	C	A	S	
L	H	I	C	E	S	I	R	Q	U	L	R	A	I	E	A	E	R	M	
N	N	A	M	E	S	M	M	S	N	E	E	H	L	D	R	A	O	S	
P	A	U	A	I	A	I	A	F	U	E	S	D	A	A	E	Z	O	A	
S	A	R	E	O	A	E	T	I	O	P	U	T	T	A	R	A	E	I	
I	R	Z	O	R	N	N	E	T	A	O	E	R	U	E	A	N	R	H	
S	U	G	M	Y	A	T	R	P	O	E	E	R	U	D	U	E	D	U	
A	E	I	E	R	S	O	I	N	O	C	E	F	A	E	I	R	O	U	
C	E	T	U	T	R	I	A	E	A	C	E	S	T	A	C	A	A	P	R
E	E	P	A	T	O	T	L	H	R	E	S	A	R	N	I	A	R	A	
U	R	F	P	A	S	A	R	C	O	N	T	F	N	I	D	O	S	R	
U	S	I	T	T	L	E	C	I	T	N	T	I	A	R	M	A	N	O	
N	E	S	T	R	O	D	L	T	R	C	L	O	N	F	E	A	R	R	
S	T	H	O	I	S	O	R	I	E	I	R	E	L	P	E	N	A	A	

Palabras a encontrar:

PUNTUALIDAD
CUMPLIMIENTO
ESFUERZO

CONSTANCIA
SUPERACIÓN
ESTUDIAR

HACERTAREAS
REPASARCONTENIDOS
TRAERMATERIAL

Figura 9. Esquema sopa de letras.

Nota: Fuente Autoría propia, 2019.p.52.

Anexo H. Consentimiento para realización de talleres

Facatativa . Agosto del 2019

Señor padre de familia

Yo (Anotar el nombre de la persona que participara en la actividad lúdica)

Leiver Andres Suarez Cordero

Documento de identidad:

1.032.941.496 Facatativa

He sido informado por la estudiante, de la Especialización Pedagogía del desarrollo Autónomo de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Estudiante: Leiver Andres Suarez Cordero - identificada con cédula de ciudadanía 1.032.941.496 de Facatativa y estudiante: Leiver Andres Suarez C identificada con cédula de ciudadanía 1.032.941.496 de Facatativa.

Sobre el interés de desarrollar tres talleres lúdicos, dentro de las instalaciones del colegio _____ en el cual se acompañará a los grados _____ de primaria o bachillerato y se aplicará un taller lúdico denominado _____, además, tomará fotografías, grabaciones, videos, apuntes en diarios de campo.

Propuesta orientada al rescate de los valores de responsabilidad, respeto y solidaridad de los estudiantes de este plantel educativo.

Esta información será utilizada en la reflexión y acciones posteriores de prevención y fortalecimiento de los valores mencionados anteriormente, en los estudiantes.

Los niños y adolescentes que tengan autorización de sus padres, para los mismos fines, saldrán en las evidencias con imagen distorsionada, de espaldas, de forma que no se comprometa su identificación. En función de lo expuesto y previa valoración de la información recibida, por escrito y verbalmente.

Me considero informado, confirmo que he entendido todo lo anteriormente explicado, ratifico el consentimiento, acepto estos procedimientos y metodologías y participo en las finalidades anunciadas por (el) (la) o los profesionales en formación de la UNAD y firmo a continuación.

Firma del participante Leiver Andres Suarez C.

Curso 503

Datos del participante: cel. 3136259320.

Correo electrónico _____

Firma del Responsable Yady Cordero F.

Figura 10 Consentimiento informado.

Nota: Fuente Autoría propia, 2019.p.53.

Anexo I. Evidencias fotográficas



Figura 11. Fotos actividades del juego.

Nota: Fuente Autoría propia, 2019. p. 54