

**Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con
estudiantes de grado cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnan**

**José Luis Yela Imbacuan
José Jaime Revelo Imbacuán**

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)
Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)
Licenciatura en Etnoeducación
Pasto
2019**

**Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con
estudiantes de grado cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnan**

José Luis Yela Imbacuan
José Jaime Revelo Imbacuán

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

Mario David Jurado Agreda
Licenciado en Ciencias Sociales
Asesor

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)
Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)
Licenciatura en Etnoeducación
Pasto
2019

Dedicatoria

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo a cada instante de mi vida.

A mi esposa por estar junto a mí brindando su amor, apoyo y fortaleza en todo momento.

A mis hijos por ser mi mayor motivación para afrontar lo que me presenta la vida.

A mi madre por su incondicional apoyo mantenido a través del tiempo.

A mis hermanos por apoyarme en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido alcanzar mis metas.

José Jaime Revelo

El trabajo se lo dedico a DIOS y a mi familia ya que su bendición y apoyo fueron mi motor para culminar este trabajo, también agradezco a mi compañero de trabajo que, aunque tuvimos situaciones difíciles, nunca dejamos de tener fe y siempre estuvimos en este proceso que se logró por medio de los aprendizajes alcanzados durante la carrera, debo decir que aprendí de maestros que con sus enseñanzas fortalecieron mi formación y me han llevado a amar mi profesión.

José Luis Yela

Agradecimientos

Expreso mis agradecimientos a:

Dios por ser la luz que ilumina mi vida con su infinita sabiduría que me otorga para no decaer frente a las adversidades y poder culminar una meta más de mi vida.

A la Universidad Nacional Abierta y A Distancia (UNAD) por darme la oportunidad de fortalecer mis conocimientos en el campo de la docencia.

Al Magister Mario David Jurado Agreda director de trabajo de grado quien con su conocimiento, paciencia y dedicación supo orientar este trabajo de intervención.

A los profesores de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) por brindarme sus conocimientos y experiencias que fortalecieron mi formación profesional.

Al Centro Educativo Chavisnan a sus directivas a mis compañeros de trabajo, a estudiantes y padres de familia del grado cuarto y quinto por brindarme la oportunidad de realizar nuestro trabajo de intervención.

Tabla de contenido

	Págs.
Resumen	11
Abstract	12
Capítulo 1. Planteamiento del problema	14
1.1. Descripción del problema	14
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
Capítulo 2. Marcos de referencia	16
2. 1.Marco de antecedentes	16
2. 2.Marco teórico y conceptual	18
2. 3. Marco contextual	32
Capítulo 3. Diseño metodológico	34
3. 1.Enfoque de investigación	34
3. 2.Método de investigación	34
3.3. Tipo de investigación	34
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de la información	35
4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	36

Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales	6
4.1. Análisis de objetivos específicos	36
4.2. Diseño de estrategia pedagógica	37
4.3. Implementación de la propuesta pedagógica	39
4.4. Conclusiones	60
Referencias bibliográficas	62
Anexos	64

Lista de tablas

	Págs.
Tabla 1. Participantes del proyecto de intervención	37
Tabla 2. Fechas de actividades prácticas	38
Tabla 3. Conocimiento de los juegos tradicionales.....	40
Tabla 4. Opinión de los estudiantes sobre el desarrollo de los juegos tradicionales en las clases	41
Tabla 5. Juegos tradicionales practicados en la Parcialidad de Chavisnan.....	42
Tabla 6. Práctica de juegos tradicionales	43
Tabla 7. Juego tradicional favorito	44
Tabla 8. Enseñanza de los juegos tradicionales	45
Tabla 9. Diario de campo número uno.....	51
Tabla 10. Diario de campo número dos	53
Tabla 11. Diario de campo número tres	55
Tabla 12. Diario de campo número cuatro.....	57

Lista de figuras

	Págs.
Figura 1. Aplicación de encuesta	40
Figura 2. Juego de las canicas	47
Figura 3. Juego del aro	48
Figura 4. Juego de los encostalados	48
Figura 5. Juego del trompo	49
Figura 6. Juego de la rayuela	50
Figura 7. Salto de la soga	50

Lista de gráficos

	Págs.
Gráfico 1. Juegos tradicionales practicados en la escuela	41
Gráfico 2. Desarrollo de los juegos tradicionales en clase de educación física.....	42
Gráfico 3. Juegos tradicionales practicados en la parcialidad de Chavisnan.....	43
Gráfico 4. Participación en los juegos tradicionales	43
Gráfico 5. Gusto por los juegos tradicionales	45
Gráfico 6. Enseñanza de los juegos tradicionales	46

Lista de anexos

	Págs.
Anexo A. Formato de encuesta para estudiantes	64
Anexo B. Formato de consentimiento	66
Anexo C. Formato de autorización.....	67

Resumen

El rescate y fomento de los juegos populares dentro de las instituciones educativas es un proceso que se debe realizar con el propósito de favorecer la comunicación, desarrollar el lenguaje oral, favorecer la aceptación de las reglas, facilitar la integración social, desarrollar habilidades motrices, permitir el descubrimiento y conocimiento del entorno, mejorar la autoestima y fortalecer el trabajo en equipo.

La presente propuesta está estructurada en tres etapas: en la primera etapa denominada identificación de los saberes previos se realizó una encuesta para determinar los conocimientos que poseen los estudiantes de los grados cuarto y quinto; se determinó que la mayoría de estudiantes conocen sobre los juegos tradicionales, pero es necesario que los padres de familia se vinculen a la práctica para lograr mejores resultados.

En la segunda etapa se desarrolló las sesiones prácticas donde se realizaron los juegos de las canicas, juego de la rueda, juego de los encostados, juego del trompo, juego de la rayuela y juego de la soga. En el desarrollo de esta sesión se identificó que a los estudiantes les gusta mucho la lúdica.

En la tercera sesión se realizó la evaluación del proceso práctico donde se determinó que los juegos tradicionales tienen gran importancia dentro de los procesos pedagógicos y es necesario realizar actividades lúdicas para fortalecer el proceso pedagógico.

Palabras claves: juegos tradicionales, comunicación, estrategia pedagógica.

Abstract

The rescue and promote the traditional games into the educational institutions it's a process that it should be do for stimulate the communication, development the oral language, encourage compliance with the rules, increase motor skills, enable to discovery and the knowledge the environment, enhance the self and strengthen the team work.

This proposal is structured in three phases: in the first phase named "Identification of previous knowledge", a survey was carried out for identify the previous knowledge over the fourth and fifth grade students have; It was determined that most students know about traditional games, but it is necessary that their parents join play for better results.

In the second phase, practice sessions were developed to play “las canicas” (It's a game played with small, round glass balls called marbles), “la rueda” (the wheel is a circular toy that children use to play, making it roll with a stick trying not to fall), “los encostalados” (for this game the person is introduced into a sack, he/she grabs the edge with his hands and moves by jumping a certain distance), “el trompo” (It's a spin toy which is spun by winding a length of string around the body, and launching it so that spinning on its point), “la rayuela” (In the hopscotch game the players toss a small object into numbered triangles or a pattern of rectangles outlined on the ground and then hop or jump through the spaces to retrieve the object), and “la sogá” (jump rope, also called skip rope, children’s game played by individuals or teams with a piece of rope, which may have handles attached at each end.). In this stage it was identified that the students like a lot the ludic activities.

The third session was destined to practical evaluation where it was determined that the traditional games are great important into the pedagogical process and it is necessary do ludic activities for strengthen it.

Key words: traditional games, communication, pedagogical strategy.

Introducción

Los juegos tradicionales es una actividad lúdica muy creativa y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican.

El presente estudio investigativo está dirigido a los estudiantes de los grados cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnán ubicado en el Resguardo de Carlosama y se enfoca en la aplicación de los juegos tradicionales como una estrategia didáctica que permite fortalecer el desarrollo psicomotor y cognitivo de los estudiantes.

La implementación del proyecto se desarrolla en tres fases; en la primera fase se busca realizar un diagnóstico de los saberes que poseen los estudiantes y padres de familia sobre los juegos tradicionales, luego se continua con la segunda fase donde se desarrollara los juegos tradicionales, para ello se utilizaran diversos materiales que faciliten el desarrollo de las diferentes actividades.

En la tercera fase se analizó la información registrada en los diarios de campo que se realizaron durante la segunda fase del proyecto, finalizará el proceso se realizó el análisis y la compilación de los datos obtenidos en la investigación.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

En Colombia y en especial en el Resguardo de Carlosama los juegos tradicionales, históricamente han sido de gran importancia en el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes sin embargo en los últimos años estos han ido perdiendo su importancia y aplicación debido a diversos factores que han influenciado en el gusto por los juegos tradicionales en los niños, niñas y jóvenes.

Durante el desarrollo de actividades pedagógicas en clase de educación física, se observó que los niños de los grados cuarto y quinto tienen dificultades en actividades que involucran agilidad, lateralidad, movimiento, destreza, fuerza y pulso y la práctica de ejercicios como caminar en línea recta, correr, saltar, escalar pequeñas pendientes. Muchos de los niños se sienten temerosos al realizar actividades que involucren coordinación, y equilibrio. Además, los estudiantes presentan poca convivencia grupal lo que dificulta el trabajo en equipo al momento de realizar dinámicas y juegos.

Otro factor que ha influenciado el abandono de los juegos tradicionales es el avance tecnológico que se vive en la actualidad; los niños y jóvenes se han dedicado al manejo de celulares, computadores, consolas de video juego entre otros originando desinterés por la práctica de los juegos tradicionales. Otro factor que ha influenciado es el desconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales por parte de los docentes, quienes en muchas ocasiones practican juegos extranjeros que son fáciles de preparar y practicar.

1.2. Pregunta de investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades, destrezas y el comportamiento social de los estudiantes de los grados cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnán a través de los juegos tradicionales?

1.3. Justificación

El estudio de este tema se basa en la práctica de los juegos tradiciones y su incidencia en las habilidades, destrezas y valores debido a que es de gran interés en la actualidad ya que se están perdiendo las costumbres y tradiciones de nuestros pueblos, es interesante además porque los niños están dejando practicas interesantes y positivas por cosas que no traerá beneficios a futuro.

El proyecto es importante debido a que se trata de rescatar prácticas que se han realizado antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, es innovador debido a que vuelve a recordar los momentos vividos para

ponerlos en práctica y permite descubrir nuevas habilidades motrices y fortalecer los valores sociales.

Los beneficiarios somos todos los que directa e indirectamente formamos parte de la instituciones ya que todos ayudaremos a que esta práctica de juegos tradicionales vuelva a llevarse a cabo con satisfacción y que nos ayude a socializarnos más ya que a los maestros nos ayudara a conocernos más como compañeros, a las autoridades les beneficiara de manera que van a poder conocer las falencias en algunos ámbitos escolares, a los padres le ayudara a que tengan más tiempo para sus hijos, y para los alumnos ayuda a mejorar sus habilidades y destrezas que no estaban bien formadas es por eso que el beneficio es muy grandioso.

Al analizar este proyecto se llegó a establecer que su realización sería factible por cuanto el estudio no es costoso y daría resultados positivos que ayudarían a solucionar esta problemática que se presenta en la institución sabiendo que es necesario establecer que se contara con la colaboración absoluta de estudiantes, profesores, autoridades y padres de familia los que ven con gran agrado que sus hijos puedan practicar actividades que muchos de ellos las hicieron en su niñez y que las veían morir poco a poco.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer los aspectos sociales y culturales de los estudiantes cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnán.

1.4.2 Objetivos específicos

Identificar los tipos de juegos tradicionales practicados por los estudiantes de los grados cuarto y quinto que favorecen la integración de los niños.

Diseñar la estrategia de juegos tradicionales para fortalecer el aspecto social y cultural de los estudiantes.

Evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el comportamiento social y cultural de los estudiantes de básica primaria.

Capítulo 2. Marcos de referencia

2. 1. Marco de antecedentes

Para el desarrollo del proyecto, se identificó y referencio otros trabajos investigativos, que destacan a los juegos tradicionales como herramienta didáctica que facilita el proceso de aprendizaje y motiva a los estudiantes a desarrollar actividades en grupo.

En un trabajo de investigación realizado con los estudiantes del octavo año de educación básica La Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, de la Ciudad de Sangolqui, se logró identificar que los estudiantes están perdiendo la identidad cultural, representado en el conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social; en la práctica de los juegos recreativos tradicionales que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado y juegos populares, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy difundidas en una población, comunidad, territorio, que generalmente se conjugan entre ellas Bautista (2011).

Los juegos son una herramienta educativa que el profesor puede aprovechar para desarrollar prácticas educativas para que los niños y niñas puedan lograr procesos de aprendizaje significativos que contribuyen al desarrollo integral como seres humanos. El juego facilita el aprendizaje de los niños además las clases se vuelven más activas por que los niños pueden interactuar con diversos elementos Garzón (2011).

(A. M. Caballero Martinez, 2010) realizaron un estudio para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años donde se determinó que el juego es fundamental para estimular el sistema motriz mediante la aplicación de una serie de ejercicios las cuales ayudaron a fortalecer las dimensiones de coordinación, equilibrio para lograr un mejor aprendizaje, además el juego es una herramienta didáctica que el docente puede aprovechar para obtener resultados significativos que influyen en la calidad de vida de los estudiantes A. M. Caballero Martinez (2010).

A través de esta investigación se demostró que el juego es un instrumento que tiene muchos principios de enseñanza- aprendizaje. Que favorece el desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente en su dimensión corporal. En el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje. Muñoz (2006).

realizaron un proceso investigativo con los niños del nivel preescolar en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación Acción. Los resultados que se obtuvieron en el proceso investigativo permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica que pueden utilizar los profesores para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa Gomez (2015).

Dentro de un simposio nacional realizado en Cali, propuso una ponencia que da algunas pautas de como extraer esos hechos culturales como lo son los juegos tradicionales. Estos juegos que sobresalen de toda una cultura de relaciones de poder, que están tan inmersos en una realidad que maneja el contexto donde se desarrollan Sánchez (2015).

Para la recreación es una fuente inagotable de recursos didácticos, pero para la educación física puede ser una gran herramienta con la cual se pueden desarrollar diferentes contenidos propios de la educación física. En esta ponencia se resaltan como aún son de gran utilidad los juegos tradicionales y cobran vigencia sin resaltar nostalgia de un pasado o anclarse en ese pasado.

En su libro la enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas Lucea (2015) muestra toda la pericia y trayectoria como educador plasmando sus diferentes experiencias como profesor de secundaria y como un formador de formadores de la motricidad. El autor adopta el reto de teorizar sobre los procesos que ha llevado en la práctica durante su quehacer docente sobre las habilidades y destrezas motrices básicas.

En la actualidad comienza aparecer una demanda de educadores físicos para la edad inicial o formación continua, y por otra parte empiezan a surgir una serie de movimientos pedagógicos. Actualmente faltan muchos campos de la educación física por resolver y teorizar, para crear una serie de principios que rijan el quehacer del educador físico.

2. 2. Marco teórico y conceptual

El juego

Según los investigadores referencian que la palabra juego procede de los vocablos latinos “iocum y ludus-ludere” que hacen referencia a broma, diversión, chiste y se usa junto con la expresión actividad lúdica. El juego es la actividad propia de los niños que proporciona estímulos como el placer, por el hecho de jugar, fortalece el desarrollo psicomotriz, emocional, intelectual y social Gualotuña (2011).

El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión

Evolución histórica del juego

En un artículo publicado en la revista libre, del año 2009 se menciona que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más a delante.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo con los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en la psicología de Piaget que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo Sternberg (1989. Citado en: Historia y evolución del juego, 2013)

Principales teorías sobre el juego

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida Karl Groos (1902).

Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebes verdades, hace el “como si” con sus muñecos). En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Existen distintas clasificaciones del juego jean Piaget propone las siguientes:

Juego sensorio motor (0 – 2 años): Consiste en repetir ciertos movimientos. El niño obtiene placer al sentirse capaz de repetir ciertos movimientos, de lograr el dominio de capacidades motoras y experimentar con los sentidos.

Juego simbólico (3 – 5 años): El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos e inicia juegos colectivos con sus pares. Juego sujeto a reglas (6 años en adelante): El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de competencia y cooperación. Empieza a ser capaz de trabajar y pensar con mayor objetividad. En este tipo de juego surgen las reglas lúdicas que se estructuran sobre la base de reglas que requieren de actuaciones en grupo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas.

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Vygotsky y su teoría constructivista del juego Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (Soviet psychology .3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo” La “zona de desarrollo próximo” es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”.

Clasificación general sobre los juegos

Moreno Murcia & Rodríguez García (2010) afirma que la clasificación de los juegos ha sido y es, hasta el momento, uno de los temas con más controversia en el estudio de los juegos infantiles. Uno de los principales motivos de dicho problema, según el profesor Gutiérrez Delgado (1991), “...es la consideración social del mismo, que ha repercutido sobre los escasos trabajos y estudios sobre él realizados y los que se han hecho han sido de poco interés y secundarios”. Entre los principales aspectos sobre los que se han clasificado los juegos infantiles encontramos los formales que, como dice Gutiérrez Delgado (1991) “son aspectos superficiales”, siendo la gran mayoría de estas clasificaciones colecciones descriptivas de la actividad de los juegos. Las corrientes sobre las que giran las clasificaciones de los juegos son normalmente: las acciones que generalmente se realizan en el juego, los instrumentos empleados, lugar dónde se juega, las habilidades que se emplean, el número de participantes, la estación del año en que se practica, etc. Para el entendimiento del juego, es necesario plantear consideraciones, no superficiales y si intrínsecas, del propio juego, buscando la finalidad del mismo.

A continuación, se detallan algunas clasificaciones del juego, según autores de reconocido prestigio.

Piaget J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética del proceso cognoscitivo, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

Juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2 años) Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores: - Estadio de los reflejos (0-1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo. - Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): estas reacciones circulares se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente. - Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 mes): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de “ser causa”, pues repite las acciones con intencionalidad. - Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al

tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas. - El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses): imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.

Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos: - Apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco.

A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas. - Declinación del juego simbólico (4-7 años): el símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

Según Guy Jacquin (1958), el juego sufre una evolución a lo largo del periodo infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de juegos agrupados por edades:

Etapa de 3 a 5 años: juegos de proeza en solitario.

Etapa de 5 a 6 años: juegos de imitación exacta.

Etapa de 6 a 7 años: juegos de imitación ficticia.

Etapa de 7 a 8 años: juegos de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.

Etapa de 8 a 9 años: juego colectivo ascendente.

Etapa de 10 a 11 años: juegos en grandes colectivos.

Para G. Jacquin los juegos quedan encuadrados bajo unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño y niña, pero según otros autores, entre los que destacamos a Jean Chateau (1973), un elemento fundamental para clasificar los distintos tipos de juego en el periodo infantil es la regla y su aparición en el mundo del juego. Su clasificación queda agrupada en: juegos no reglados y juegos reglados.

Juegos tradicionales del pueblo indígena Pasto

El altiplano nariñense es una fría y quebrada zona montañosa, ubicada a 3000 metros sobre el nivel del mar muy cerca a los actuales límites entre Colombia y Ecuador. Unos siglos antes de la llegada de los españoles, el altiplano formó parte de una extensa área cultural conformada por la etnia de los pastos quienes ocupaban el territorio comprendido entre el valle y los altiplanos de Túquerres y el valle alto del río Guátara en Colombia.

Las muestras culturales del Departamento de Nariño se ven reflejadas a través del juego y la relevancia que tiene este para los niños y para los adultos, aunque para el niño forma parte esencial en su vida ya que de este depende el desarrollo del aprendizaje y el reconocimiento de su entorno. Para los adultos forma parte de su tiempo de ocio y descanso de las actividades cotidianas, de distracción, entretenimiento y distensión.

Las bolas

Moreno (1993), citado por Melero (2009), lo clasifica como juego de lanzamiento de precisión. La primera prueba de la existencia de canicas se halló en Egipto, cerca del río Nilo, donde se descubrieron bolitas dentro de la tumba de un niño. También en Oriente Próximo se han hallado unas bolitas hechas con huesos de animales con carácter adivinatorio. Los expertos han indicado que las canicas pasaron de ser un objeto funerario o religioso, a ser un juguete. Asimismo, se sabe que las civilizaciones griegas y romanas ya practicaban juegos con canicas elaboradas con diferentes materiales: desde huesos frutales, a piedras semipreciosas y vidrio transparente.

Existen numerosas formas de jugar a las canicas, y distintos modos de lanzarlas, los cuales han ido surgiendo a lo largo de la historia. Además, la nomenclatura del juego varía según el país donde nos situemos, como sucede con muchísimos juegos, lo que les confiere un carácter

polisémico. En Argentina se conocen como bolitas, en México como pichas o catotas, birosca en Brasil, y goti en La India.

En cuanto a la forma de lanzarlas, podemos distinguir entre la usada en los torneos reglamentarios, y la utilizada en la calle por los aficionados. La primera de ellas consiste en colocar los nudillos en contacto con el suelo, (excepto el pulgar), y catapultar el dedo pulgar para que impacte con la canica, utilizando la punta del dedo índice.

En cambio, en la calle, los lanzamientos no están reglados y se puede lanzar como se quiera. En las siguientes fotografías se muestra una de las técnicas más usadas en Sevilla (España), mediante la cual la canica se sostiene entre los dos dedos pulgares y el dedo corazón (o índice), que será quien catapulte la bola.

Beneficios y problemática de la práctica del juego de canicas

Analizando el juego de las bolitas desde diferentes puntos de vista, podemos deducir que conlleva la mejora de multitud de aspectos sobre sus practicantes como ya recoge Grunfeld (1978): coordinación óculo-manual, coordinación fina y coordinación dinámica de las manos; a los que añadimos: pensamiento táctico y estratégico, relaciones sociales y afectivas, y sensaciones kinestésicas de las manos al entrar en contacto con las canicas y con la tierra. Se fomenta además la práctica de juegos al aire libre, así como el cuidado y aprovechamiento de las zonas recreativas naturales. Asimismo, podemos examinar las causas del descenso de práctica del juego en cuestión. Coincidiendo con Martín (2010), diferentes motivos llevan al descenso de práctica lúdica en la calle: sedentarismo por parte de los niños que optan por los videojuegos, escasez de espacios de recreación y desconfianza por parte de los padres, que prefieren que su hijo se quede en casa a que “corra peligro” en la calle.

A lo largo de la historia se han ido creando estereotipos de juegos practicados por niños y juegos practicados por niñas. Debido a las características que posee (es necesario arrodillarse, mancharse de tierra, es callejero, etc.), las bolitas han sido, y es, practicado mayoritariamente por niños. En cambio, en otras actividades lúdicas como la comba o la rayuela, los jugadores suelen ser niñas. En relación con lo que comentamos, mostramos unos sellos de la emisión filatélica de Mónaco, Europa-filatelia, de 1989, en los cuales se observa la división por géneros.

La rueda o aro

Un aro es un juguete en forma de circunferencia que los niños usan para jugar, por ejemplo haciéndolo rodar con un palo intentando que no caiga, o hacerlo girar alrededor del cuerpo (hula hoop). Alrededor del mundo han jugado siempre con aros, haciéndolos girar, balancear y lanzar. Los materiales tradicionales para los aros han incluido sarmientos y hierbas. Los aros fueron inventados en Egipto hace alrededor de 3000 años.

Los aros que se fabrican específicamente como juguetes, se reutilizan objetos diseñados inicialmente para otros usos. Solo se requiere una rueda que puede ser metálica, de madera, de bejuco, etc., pero la más utilizada es el aro o marco de las llantas de los carros que, luego de desechadas, generalmente se las utiliza para hacer materas, aprovechar el caucho para otros usos, como la zapatería.

Encostalados

La carrera de sacos o carrera de bolsos es un juego utilizado en los juegos tradicionales de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos o bolsas y terreno suficiente para desplazarse. Sin embargo, la mayoría de las personas terminan cayéndose, porque pisan un lugar que no es debido. La creadora de este juego fue la famosa Raquel González Pérez.

Es importante saber esto:

- Edad recomendada: 8-18 años.
- Donde se juega: Pistas deportivas, jardines, playas, entre otros.
- Participantes: Más de 2.
- Materiales necesarios: Bolsas, sacos (qué lleguen hasta la cadera de los niños)

Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de los sacos y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Modalidades de carreras de sacos:

- De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.

- De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie

El trompo

En español se han realizado múltiples derivaciones como piuca, repión o mona. Su forma más extendida es el trompo (o peón), por lo que ambos términos se utilizan como sinónimos. En portugués, también se observan múltiples derivaciones de pião como pinhão, como es llamado algunas partes de Brasil, como corruptela de pião, xindire en Maputo, n'teco en Nampula y ambila en Niassa y en Mozambique). En inglés se conoce como spinning top o meramente top y en ruso como болчок о юлá.

Destaca su desarrollo en Japón donde hay más de mil clases de peonzas distintas. En alemán se denomina kreiSEL. También se denomina peonza al peón sin punta de hierro que se hace bailar empleando un látigo. Ha sido uno de los juegos tradicionales más populares y extendidos en Latinoamérica, Japón y Europa, aunque ha sido sustituido paulatinamente por los juegos de nueva generación. Sin embargo, gracias a la aparición de otros tipos de peonzas como la Beyblade o el Levitron, aún posee cierta vigencia en el mercado y se ha desarrollado toda una plataforma en torno a él que desarrolla desde los trucos clásicos hasta elaborados estilos de competición

Se utiliza como juguete existiendo numerosas formas derivadas de la peonza clásica, que se hace girar con la mano, normalmente gracias a un saliente en vertical que permite imprimir la fuerza angular. También han sido utilizadas para juegos de azar y para realizar profecías y otros rituales.

La rayuela

La rayuela es un juego de iniciación infantil, que representa el conocimiento de uno mismo, de donde provienen el juego del laberinto, la petanca y el juego de la oca. Hay diferentes formas de pintarla en el suelo, pero la más común es esta: Se pinta, normalmente con una tiza, un cuadrado en el suelo, con el número uno dentro, luego otro cuadrado con el dos, otro con el

tres, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número cuatro y a su lado otra con el cinco. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números siete y ocho. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9. A continuación se dibujará una casilla con el número diez. Este juego se inventó en México, se tienen evidencias prehispánicas que los Mayas ya jugaban algo parecido.

El juego comienza tirando una piedra pequeña (también llamada tejo) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies (uno en el 4 y otro en el 5). Seguimos al número 6 a pata coja y nuevamente, apoyamos los dos pies, uno en el 7 y el otro en el 8. Ahora hay que volver al número 1, dando la media vuelta de un salto, (siempre sin pisar las rayas) y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie. Si no hemos pisado raya continuamos el juego, ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera dentro de la casilla número 2 o tocara raya, pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en todas las casillas sucesivamente. Quien acabe antes, gana.

Este juego ayuda a que los niños desarrollen la coordinación viso-motora, la agilidad, el movimiento y la motricidad gruesa. Se cree que este juego se desarrolló en la Europa renacentista y que la temática está basada en el libro *La divina comedia* de Dante Alighieri, obra en la cual el personaje, cuando sale del Purgatorio y quiere alcanzar el Paraíso, tiene que atravesar una serie de nueve mundos hasta lograrlo. El jugador actúa a modo de ficha. Debe saltar de casilla en casilla, a la pata coja, empujando la piedra que se suponía representaba su alma. Partía de la Tierra para conseguir el Cielo (Urano), vigilando no caerse en el pozo o en el Infierno (Plutón) durante su recorrido. En ningún caso la piedra debía pararse sobre una línea, ya que, de la Tierra al Cielo, no hay fronteras ni zonas de demarcación, ni separaciones, ni descanso.

Salto de la sogá

El salto a la cuerda, también conocido como salto a la sogá, en Cuba juego de la suiza y en España como salto a la comba, es una actividad practicada como juego infantil y

como ejercicio físico (especialmente como entrenamiento para algunos deportes, como el boxeo, tenis o el culturismo).² El uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de los niños. Los ejercicios con comba se suelen utilizar como calentamiento deportivo previo a otros ejercicios, y resultan un entrenamiento ideal para los deportes que requieren vigor, coordinación y ritmo. El salto con cuerda endurece y renueva la textura de los músculos, y se considera adecuado para el corazón y los pulmones. Uno de los aparatos de la gimnasia rítmica es la "cuerda", que hasta cierto punto es similar a la cuerda infantil o de entrenamiento, pero lea con criterios totalmente distintos.

El salto a la comba habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o incurren en una equivocación. Es un juego popular muy conocido en casi todas partes.

Otra modalidad se juega con una cuerda en donde dos personas sostienen la cuerda y los demás jugadores pasan debajo de ella. Una vez que todos los jugadores han pasado, los que sostienen la cuerda la bajan un poco más, y vuelven a pasar por debajo de ella el resto de jugadores, y así sucesivamente.

Ciertas variantes del juego de la comba se juegan con cuerdas elásticas que se estiran entre las piernas de dos de los participantes. Así como existen diversas formas de saltar también existen diferentes tipos de saltos.

Zumbambico

Se trata de un juego tradicional que pertenece al folklore material y universal, al fufú le dicen “zumbambico” y “zumbador” en Colombia y zunzún en Ecuador; “gurruffio” en la parte central y oriental de Venezuela y “runche” en la zona andina. “Chajalele” en Guatemala, “runrún” en Chile y en otros países zumbadora. Este se realiza con tapas de metal, pueden ser de cervezas, las majas hasta que queden en forma circular y luego le haces dos agujeros en el centro por donde pasa una cuerda fina.

Competencias específicas: Dentro de las competencias específicas que desarrolla el estudiante están:

Comunica: Define, describe y diferencia los elementos de la circunferencia.

Razona y argumenta: Justifica los pasos dados en las demostraciones relacionadas con circunferencias.

Conecta: Aplica los conocimientos sobre la circunferencia, sus elementos y propiedades en situaciones de la cotidianidad.

Resuelve problemas: Resuelve y elabora problemas de su entorno cotidiano, utilizando el círculo, sus elementos y propiedades, sus diferentes posiciones y teoremas relacionados.

Los estudiantes primero con las tapas y el martillo harán unas circunferencias, luego con el hilo van a medir la longitud de las circunferencias formadas con las tapas, luego harán un agujero en el centro del círculo y van a medir los radios de las circunferencias, así encontrarán el valor de pi, que es la relación entre la circunferencia y el radio.

El profesor demostrará la fórmula del área del círculo, y los estudiantes tendrán que calcular las áreas de sus fufúes.

Al final terminarán de construir sus fufúes, y jugando demostrarán la definición de la circunferencia, que consiste en que todos los puntos están a la misma distancia del centro y por esto puede girar, se realizarán preguntas como si puede girar un cuadrado, un triángulo, un pentágono así llegamos a que el círculo es un polígono de infinitos lados.

El juego como estrategia educativa de enseñanza aprendizaje

Cepeda, (2017) afirma que El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de

instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. Es en este sentido que Caballero (2010) cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: “[...] el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes” (p.164).

Recomendaciones y orientaciones generales para la organización y practica de los juegos tradicionales

Para el desarrollo de los juegos tradicionales es necesario tener en cuenta diversas recomendaciones según Cepeda (2017) La idea es que se emprendan metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan, para ello es importante seguir las siguientes etapas:

Diagnóstico: Determinar los intereses frente a la clase (Preguntando a los estudiantes), creando un rumbo o ruta en conjunto, es importante fijar metas en equipo.

Planeación: Se presentan y seleccionan los juegos a utilizar de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar.

Implementación: Se aplican cada uno de los juegos seleccionados (Sopa de Letras, Rompecabezas, Concéntrate y Escalera), en una o dos clases.

Seguimiento: Se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos.

Evaluación: En equipo se comentan y proponen nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego.

Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales. Además, se proponen juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para apoyar la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja y se crean estrategias, se

descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social.

Los protagonistas

El protagonista del juego es el niño, para él, el tiempo para jugar es tiempo para aprender, el niño necesita horas para sus creaciones y para que la fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

El monitor

El maestro o guía es el encargado de orientar, dar ideas, animar a los estudiantes con el propósito de que en sus periodos de juego los niños encuentren en él alguien a quién acudir en forma natural. En un artículo publicado por Eduardo Crespillo aconseja que todo maestro en su papel de animador del juego debe adquirir una posición de hábil observador y conductor del juego, descubriendo las capacidades y habilidades de los estudiantes.

La formación de grupos

Trigo (1989) en su obra juegos motores y creatividad menciona que los grupos dentro del juego infantil deben formarse libremente y el rol del maestro debe ser de solucionador de problemas. En lo que refiere al tamaño del grupo, el número de integrantes dependerá del propio juego, el trabajo en grupo fomenta el aprendizaje de la cooperación. El número de integrantes del grupo puede incrementarse, si un maestro motiva a sus estudiantes lograra integrar al trabajo a todos y participaran activamente.

La programación

El juego es fundamental como recurso didáctico que puede utilizar el profesor pero es necesario contar con una planificación que se debe incluir dentro del diseño curricular y se debe tener en cuenta el diseño de espacios de juego, materiales para el juego y la estructura y organización de todos los juegos Crespillo Álvarez (2010)

La evaluación

En todo proceso educativo es fundamental la evaluación al respecto (Crespillo Álvarez, 2010) menciona que debemos hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta. Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje Crespillo Álvarez (2010)

2. 3. Marco contextual

Comprende el macrocontexto y el microcontexto

Macrocontexto: el Municipio de Cuaspud se encuentra localizado al sur-occidente del Departamento de Nariño en límites con la República del Ecuador, lo que determina unas coordenadas geográficas de latitud norte 00° 51'47.01" y longitud oeste de Greenwich de 77° 43'46.69" distante de Ipiales a 13 kilómetros y 118 kilómetros de la Ciudad de Pastó. El Municipio se encuentra localizado a 2980 m.s.n.m. el clima predominante en la zona es frío, con temperaturas que oscilan entre los 7°C y los 15°C y el nivel de precipitaciones está entre 800 a 1000 mililitros por año. Limita al Norte con los Municipios de Aldana y Guachucal, al sur limita con la Republica del Ecuador, al oriente limita con los Municipios de Aldana e Ipiales y al occidente con el Municipio de Cumbal.

El Municipio de Cuaspud cuenta con una población, de 8.231 habitantes con una tasa de crecimiento de 2.21%; de los cuales 1.902 habitantes correspondientes al 23.1%, se encuentran en el casco urbano y 6.329 habitantes correspondientes al 76.9% se encuentran en la zona rural, en este sentido se puede afirmar que el Municipio de Cuaspud es inminentemente rural.

La actividad Agropecuaria está representada por la crianza de ganado bovino de leche, y carne, especies menores como cuyes, aves y cerdos y el desarrollo de actividades agrícolas como es el cultivo de papa, arveja haba. Por ser un municipio fronterizo con el Ecuador los pobladores también están dedicados a la comercialización de productos de la canasta familiar y el contrabando de gas licuado de petróleo y gasolina Cuaspud (2010).

Microcontexto: el Centro Educativo Chavisnán está ubicado en la parcialidad de Chavisnán Resguardo de Carlosama, Municipio de Cuaspud, Departamento de Nariño, distante de la zona urbana a 4 km. El centro educativo en el año 1940 se denominó Escuela Rural Mixta de Chavisnán Bajo, después de unos años debido al aumento de la población escolar la comunidad de esta parcialidad se vio en la obligación de pedir ayuda a algunas entidades de orden regional y nacional para construir nuevas aulas que cumplan con las normas de seguridad. Fue así como la entidad Alianza Progreso construyó otra planta física con la denominación de Escuela Rural de varones Chavisnán Alto; los lotes fueron donados por las siguientes personas: el lote para la sede de Chavisnán alto lo dono Secundino Revelo mediante escritura. El lote de la sede Chavisnán bajo fue donado por la indígena Salome Fuelagan mediante documento el cual reposa en las oficinas del Cabildo de Carlosama.

Inicialmente el Centro Educativo contaba con un directivo docente que coordinaba, cuatro docentes de aula y cinco niveles de educación.

Después de 6 años por decisión de docentes, docentes administrativos, padres de familia y autoridades municipales se conformó un solo Centro Educativo el cual se denominó Centro Educativo de Chavisnán con seis grados, desde preescolar hasta grado quinto de primaria. Actualmente trabajan cuatro docentes que atienden a 39 estudiantes los cuales en su gran mayoría pertenecen al Cabildo de Carlosama Carlosama (2010).

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1. Enfoque de investigación

Para cumplir con los objetivos y propósitos de este trabajo, la investigación se enmarcará dentro del paradigma de la metodología cualitativa; la parte cualitativa se desarrolla en los terrenos de las ciencias sociales y humanas, esta trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. El paradigma cualitativo analiza el conjunto del discurso entre los sujetos y la relación de significado para ellos, según contextos culturales, ideológicos y sociológicos. Si hay una selección hecha en base a algún parámetro

3.2. Método de investigación

La presente investigación se enmarca dentro de la investigación acción, la cual no solo se enfoca en el quehacer científico y la comprensión de los aspectos de la realidad existente, sino también en la identificación de las fuerzas sociales y las relaciones que están detrás de la experiencia humana. El criterio de verdad no se desprende de un procedimiento técnico, sino de discusiones cuidadosas sobre informaciones y experiencias específicas.

3.3. Tipo de investigación

la investigación descriptiva es el procedimiento usado en ciencia para describir las características del fenómeno, sujeto o población a estudiar. Al contrario que el método analítico, no describe por qué ocurre un fenómeno, sino que se limita a observar lo que ocurre sin buscar una explicación.

Este tipo de investigación no comprende el empleo de hipótesis ni predicciones, sino la búsqueda de las características del fenómeno estudiado que le interesan al investigador.

Este modelo de investigación se emplea cuando se tiene poca información del fenómeno. Por este motivo, la investigación descriptiva suele ser un trabajo previo a la investigación expositiva, ya que el conocimiento de las propiedades de un fenómeno determinado permite dar explicaciones a otros asuntos que guardan relación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron para el desarrollo de la presente investigación son:

Observación directa

Para Ernesto Rivas González (1997) “Investigación directa, es aquella en que el investigador observa directamente los casos o individuos en los cuales se produce el fenómeno, entrando en contacto con ellos; sus resultados se consideran datos estadísticos originales, por esto se llama también a esta investigación primaria”. Este instrumento ayuda a conocer la situación problemática que se investiga en el Centro educativo de Chavisnán, el contexto donde se desarrolla para determinar factores que inciden directamente en la profundización del problema.

Encuesta

Según Monje (2011) resulta adecuado para estudiar cualquier hecho o característica que las personas estén dispuestas a informar, su utilización se puede asumir bajo distintos enfoques.

Diario de campo

Otro instrumento que se utilizó para recolectar información es el diario de campo el cual es un instrumento de recolección de datos usado especialmente en las actividades de investigación. Tras el registro de los datos, la información se somete a evaluaciones e interpretaciones. Su nombre se debe a que el registro de los hechos se efectúa directamente en el espacio físico donde acontecen.

Los datos recopilados a través del diario de campo son de diversa índole. Puede tratarse de memorias, relatos de viajes, ideas, fragmentos de conversaciones, esquemas, mapas y transcripciones.

4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

4.1. Análisis de objetivos específicos

Para la presente propuesta se plantearon tres objetivos específicos:

Identificación de juegos tradicionales

Para iniciar un proceso investigativo es necesario identificar aspectos que orientar el proceso de implementación de la estrategia pedagógica. Todos los niños cuentan con saber previo por ello es necesario determinar los saberes iniciales a través de diferentes herramientas de diagnóstico como la encuesta, que es una herramienta que facilita la obtención de información de primera fuente y ayuda a tomar decisiones sobre las actividades a desarrollar dentro del proceso práctico de implementación de los juegos tradicionales.

Diseño y establecimiento de la estrategia de juegos tradicionales

Para el diseño e implementación de la estrategia pedagógica, se tuvieron en cuenta los resultados obtenidos en la encuesta. En esta etapa se planeó las diferentes actividades, la fecha y el tiempo que se utilizaría para desarrollar las diferentes actividades. Se buscaron los diferentes elementos y materiales para el desarrollo de las diferentes sesiones de trabajo.

Para la participación de los estudiantes se solicitó a los padres de familia que firmen el formato de consentimiento informado, con el propósito de evitar problemas legales.

Evaluación del impacto de la estrategia pedagógica

Según lo expresa Maccario (1989) se trata de un acto donde debe emitirse un juicio en torno a un conjunto de información y debe tomarse una decisión a los resultados que presente un alumno. Para identificar los alcances de la estrategia didáctica se realizó el análisis de los diarios de campo para determinar los aciertos de la implementación de los juegos tradicionales en el Centro Educativo de Chavisnán.

4.2. Diseño de estrategia pedagógica

Planificación

Para el desarrollo del proyecto Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con estudiantes de los grados cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnán, se dirigió un oficio (Anexo B) a la Licenciada Zoila Cruz Revelo de Ayala, directora del Centro Educativo, el cual se encuentra ubicado en la parcialidad de Chavisnán. Una vez analizado el oficio se obtuvo el permiso receptivo dentro del horario de las clases de educación física.

Cabe destacar que el proyecto en un inicio estaba planteado para su desarrollo con todos los grados, pero en el centro educativo también se estaban adelantando otra práctica por parte de otros estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, por esta razón se decidió trabajar con estudiantes de los grados Cuarto y Quinto de Primaria.

Se procedió a continuación a realizar una constatación física de la infraestructura destinada a la recreación de los niños del Centro Educativo el cual cuenta con un polideportivo y el coliseo de la vereda que está ubicado en el Centro Educativo de Chavisnán.

La planificación de actividades se expone a continuación:

Participantes del proyecto de intervención: se trabajó con los siguientes estudiantes del grado cuarto y quinto del Centro educativo Chavisnán, los cuales se encuentran en una edad que oscila entre 9 y 11 años de los cuales son 10 mujeres y 10 hombres (Tabla 1). Son estudiantes activos y que les gusta participar en las diferentes actividades programadas por el profesor dentro del aula de clase y fuera de ella. Algunos estudiantes se les dificulta integrarse en los grupos de trabajo por tal motivo se implementaron los juegos tradicionales para mejorar la convivencia entre ellos.

Tabla 1.

Participantes del proyecto de intervención

Participantes	Género	
	Hombres	Mujeres
Estudiantes de Cuarto	5	4

Estudiantes de Quinto	5	6
Total Estudiantes	10	10

Fuente: Esta investigación

Socialización de la propuesta pedagógica: la socialización del proyecto a padres de familia y estudiantes se realizó el día viernes 16 de febrero de 2019 en las instalaciones del centro educativo a las 2:00 pm. En dicha reunión los responsables del proyecto informan sobre los objetivos del proyecto, los problemas identificados y los pasos de la metodología a aplicar para desarrollar las sesiones de trabajo práctico.

los padres de familia dieron el visto bueno para continuar con el desarrollo de la propuesta de intervención además firmaron el documento (Anexo C) por medio del cual autorizan a los hijos a participar en el desarrollo de las actividades lúdicas.

Programación de actividades prácticas: Los responsables del proyecto en la fecha 19 de febrero del 2019 se reunieron el Centro Educativo de Chavisnán con el propósito de planear las diferentes actividades a desarrollar e identificar los materiales necesarios para realizar los juegos tradicionales. Los responsables del proyecto programaron las sesiones de trabajo práctico (Tabla 2) las cuales se iniciaron el 25 de febrero del 2019 y finalizaron el 8 de abril del 2019. El trabajo práctico se desarrolló los días lunes y viernes con una intensidad de trabajo de 2 horas por día.

Tabla 2.

Fechas de actividades prácticas

Fecha	Sesión de trabajo
25/02/2019 – 01/03/2019	Sesión 1: Practica del juego de las bolas
04/03/2019 – 08/03/2019	Sesión 2: Practica del Juego de la rueda
11/03/2019 – 15/03/2019	Sesión 3: Practica del Juego de encostalados

18/03/2019 – 22/03/2019	Sesión 4: Practica del Juego del trompo
29/03/2019 - 04-04- 2019	Sesión 5: Practica del Juego de la rayuela
05/04/2019 – 08/04/2019	Sesión 6: Practica del Juego del salto de la soga

Fuente: Esta investigación

Evaluación del proceso de implementación de la propuesta pedagógica: para evaluar el proceso de investigación desarrollado en el Centro Educativo Chavisnan se realizó el análisis de los diarios de campo desarrollados en cada una de las sesiones de trabajo práctico.

4.3. Implementación de la propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica se desarrolló en tres fases; la primera fase comprendió la identificación de los saberes previos que poseen los estudiantes sobre los juegos tradicionales a través de una encuesta. Para el desarrollo de la segunda fase se tuvo en cuenta los resultados obtenidos en la encuesta para proceder al desarrollo de las actividades lúdicas y pedagógicas centradas en el aprendizaje y el trabajo en equipo. En la tercera etapa se realizó la evaluación de la actividad pedagógica implementada en el Centro Educativo de Chavisnán mediante el análisis de los diarios de campo.

Diagnóstico: Para el desarrollo de la presente propuesta se utilizó la encuesta descriptiva para determinar saberes previos que poseen los estudiantes de Cuarto y quinto sobre los juegos tradicionales (Anexo A). La encuesta contiene 6 preguntas y se les solicitó a los estudiantes que respondan con la mayor sinceridad para identificar dificultades que afectan la práctica de juegos tradicionales en el centro educativo (Figura 1).



Figura 1. Aplicación de encuesta

Fuente: Esta investigación

Para el análisis de la información obtenida mediante la encuesta se procedió a analizar cada una de las preguntas que se detalla a continuación:

Pregunta No. 1 ¿Conoce algunos juegos tradicionales que se practican en la escuela?

El conocimiento previo es la información que el individuo tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias que a diario vive. Es un concepto que viene desde la teoría de aprendizaje significativo postulada por David Ausubel, por ende también se relaciona con la psicología cognitiva, Es muy utilizado en la pedagogía, puesto que ayuda mucho en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A los 20 estudiantes del Centro Educativo se les pregunto sobre los juegos tradicionales que conoce, la mayoría de estudiantes respondieron que conocen algún juego tradicional (Tabla 3).

Tabla 3.

Conocimiento de los juegos tradicionales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	-----	-----
Total	20	100%

Fuente: Esta investigación

Esto indica que los estudiantes poseen conocimientos previos sobre los juegos tradicionales que son practicados en la parcialidad de Chavisnán y favorecen la aceptación de la estrategia a implementar en el Centro Educativo de Chavisnán (Gráfico 1).

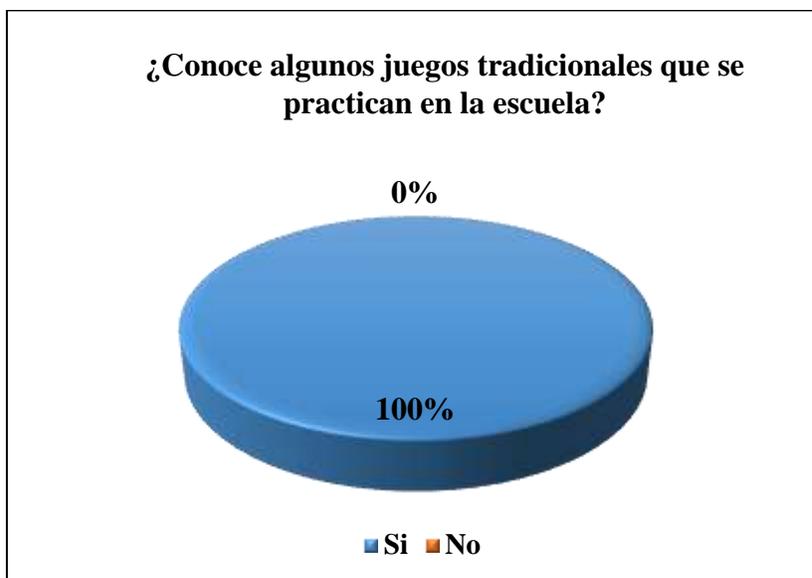


Gráfico 1. Juegos tradicionales practicados en la escuela

Fuente: Esta investigación

Pregunta No. 2 ¿Le gustaría que el profesor (a) trabaje en horas de clase de educación física con juegos tradicionales?

Respecto a esta pregunta los estudiantes del grado cuarto y quinto respondieron que les gustaría que en clase de educación física se practique los juegos tradicionales por ello el docente debe planear las diferentes actividades para obtener resultados satisfactorios (Tabla 4).

Tabla 4.

opinión de los estudiantes sobre el desarrollo de los juegos tradicionales en las clases

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	-----	-----
Total	20	100%

Fuente: Esta investigación

En la gráfica 2 se detalla los resultados de la encuesta donde se puede deducir que los estudiantes del centro educativo si les llama la atención la práctica de los juegos tradicionales, esto facilitó el desarrollo de las diferentes actividades prácticas.



Gráfico 2. Desarrollo de los juegos tradicionales en clase de educación física

Fuente: Esta investigación

Pregunta No. 3 ¿Conoces algunos juegos tradicionales que se practiquen en la parcialidad donde tú vives?

En la pregunta número tres hubo variación de resultados (Tabla 5) donde dos estudiantes contestaron que no conocen sobre los principales juegos tradicionales que se practican en la parcialidad de Chavisnan. Esto se pudo haber originado por que los dos estudiantes frecuentemente utilizan equipos tecnológicos como celulares y equipos de cómputo para jugar juegos digitales lo que altera la preferencia por los juegos tradicionales.

Tabla 5.

Juegos tradicionales practicados en la Parcialidad de Chavisnán

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	90%
No	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Esta investigación



Gráfico 3. Juegos tradicionales practicados en la parcialidad de Chavisnán

Fuente: Esta investigación

Respecto a los 18 estudiantes (Gráfico 3) respondieron que si conocen juegos tradicionales como las canicas, el trompo, el salto con soga y la carrera de encostalados. Estos juegos tradicionales en algunas ocasiones los practican, con el propósito de integrarse y compartir las actividades lúdicas.

Pregunta No. 4 ¿Su mamá, papá u otra persona practican con usted algún juego tradicional?

Respecto a los resultados obtenidos en esta pregunta (Tabla 6) dos estudiantes respondieron que sus padres y otros familiares no tienen conocimiento sobre cómo se practican los juegos tradicionales por que los padres no tienen tiempo suficiente para jugar debido a que realizan labores del campo que no permiten compartir con ellos.

Tabla 6.

Práctica de juegos tradicionales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	90%
No	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Esta investigación



Gráfico 4. Participación en los juegos tradicionales

Fuente: Esta investigación

Los restantes estudiantes respondieron que sus padres practican y enseñan cómo es el juego tradicional (Gráfico 4). Los resultados obtenidos en esta pregunta demuestran que los juegos tradicionales son una alternativa para fortalecer los procesos pedagógicos y recuperar los valores sociales y culturales de los estudiantes y padres de familia.

Pregunta No. 5 ¿Tiene usted algún juego tradicional favorito?

En la pregunta número 5 se determinó que cinco estudiantes tienen juegos tradicionales favoritos (Tabla 7) como las canicas, el salto en soga y el juego del trompo que constantemente juegan durante el descanso de clase y en horas de la tarde cuando terminan sus trabajos académicos. A pesar de que son pocos los estudiantes que tienen un juego tradicional favorito, estos resultados demuestran que la transmisión de conocimientos tradicionales todavía se mantiene en la parcialidad de Chavisnán.

Tabla 7.

Juego tradicional favorito

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	25%
No	15	75%
Total	20	100%

Fuente: Esta investigación

Los restantes estudiantes respondieron que no tienen un juego favorito (Figura 5) aunque si los practican, pero, les llama la atención los juegos digitales en equipos como computador y celular porque no hay necesidad de salir fuera de la casa.

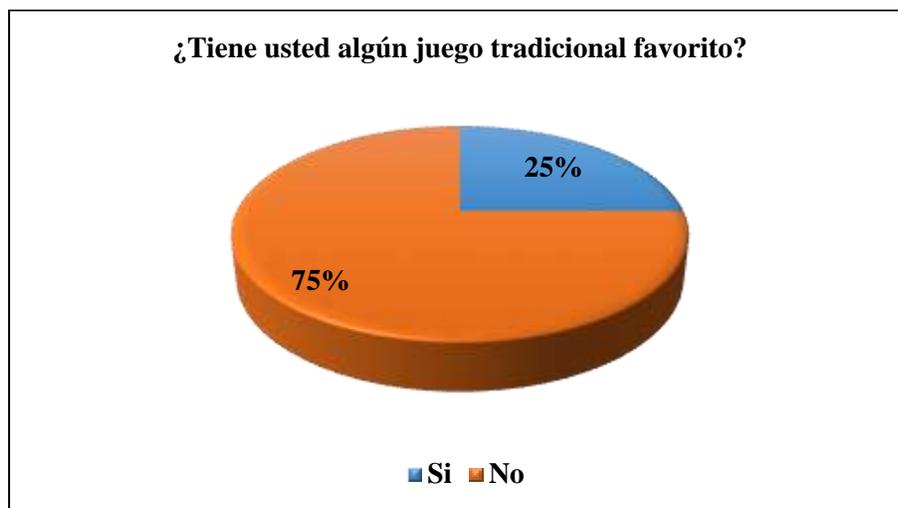


Gráfico 5. Gusto por los juegos tradicionales

Fuente: Esta investigación

Pregunta No. 6 ¿Sus padres le enseñaron a practicar su juego tradicional favorito?

Al realizar el análisis de los resultados obtenidos (Tabla 8) se identificó que cinco estudiantes tienen el acompañamiento directo de los padres de familia para enseñar y practicar los juegos tradicionales, porque los padres organizar su tiempo para compartir con los hijos.

Tabla 8.

Enseñanza de los juegos tradicionales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	25%
No	15	75%
Total	20	100%

Fuente: Esta investigación

Respecto a los 15 estudiantes respondieron que los padres de familia no les han enseñado a jugar (Gráfico 6) debido a que los padres de familia carecen de tiempo para jugar por que tienen que realizar actividades agropecuarias que copan la mayor parte del tiempo.



Gráfico 6. Enseñanza de los juegos tradicionales

Fuente: Esta investigación

Desarrollo de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se realizaron en las instalaciones del Centro Educativo de Chavisnan. Se realizaron seis sesiones de trabajo las cuales se detallan a continuación:

Sesión 1: Práctica del juego de las canicas. Los docentes responsables de la propuesta pedagógica informan a los estudiantes de grado cuarto y quinto que se va a dar inicio a la primera sesión de práctica de los juegos tradicionales, para ello se conforman equipos de trabajo de 5 estudiantes a los cuales se les entrega 10 canicas a cada uno. Luego se les asigna un espacio de 3 m² para que procedan a dibujar el neto y la línea desde donde se tirara las canicas. En este juego gana el jugador que obtiene mayor cantidad de canicas. Todos los estudiantes participaron de esta actividad, esto demuestra que el juego de las canicas ayuda a la integración de los estudiantes en el desarrollo de actividades lúdicas.



Figura 2. Juego de las canicas

Fuente: Esta investigación

Sesión 2: Práctica del juego de la rueda. En la segunda sesión de trabajo se informó a los estudiantes de los grados cuarto y quinto que se va a desarrollar el juego de la rueda para ello se mantiene los equipos de trabajo que se conformaron en la primera sesión de trabajo. A cada grupo se les entregó una llanta elaborada a partir de una manguera junto con un madero que tiene una dimensión de 20 cm. Esta actividad se la desarrolló en el coliseo cubierto que tiene la institución. A los estudiantes se les indica que tiene que recorrer una distancia de 30 metros y luego tiene que regresar al punto inicial, gana el estudiante y grupo que pueden hacer el ejercicio en el menor tiempo.



Figura 3. Juego del aro

Fuente: Esta investigación

Sesión 3: Práctica del juego de encostalados. En la tercera sesión de trabajo se informa a los estudiantes que se va a desarrollar el juego de los encostalados para ello se les solicita que colaboren activamente en esta actividad.



Figura 4: Juego de los encostalados

Fuente: Esta investigación

Los equipos de trabajo se mantienen y los docentes responsables del proyecto pedagógico entregan a cada grupo 2 sacas para que puedan jugar.

Se les solicita a los estudiantes que tengan mucho cuidado al realizar los saltos para evitar golpes o accidentes que causen lesiones en el cuerpo de los participantes.

Para determinar el equipo ganador se indica a los estudiantes que todos deben participar y gana el equipo que acumule menos tiempo durante el desarrollo de la actividad.

Sesión 4: Práctica del juego del trompo. En la cuarta sesión de trabajo se solicita a todos los estudiantes que participen activamente en las diferentes actividades, además que sigan las instrucciones realizadas por los docentes responsables del proyecto. Los docentes entrega a cada equipo de trabajo 2 trompos y 120 centímetros de pita para hacer girar. En este juego gana el equipo de trabajo que después de haber participado todos los integrantes acumule el mayor tiempo en el cual baila el trompo, todos los estudiantes participaron activamente en esta actividad donde se observó que las niñas presentan dificultad para hacer bailar el trompo.



Figura 5. Juego del trompo

Fuente: Esta investigación

Sesión 5: Práctica del juego de la rayuela. En la sesión de trabajo número cinco se informó a los estudiantes que se va a realizar la práctica del juego de la rayuela, para ello previamente los docentes responsables del proyecto realizan el trazo de 4 rayuelas en el piso de la cancha de microfútbol. A los estudiantes se les informó que todos los integrantes de los grupos deben participar de la actividad, gana el equipo que practica la rayuela en menor tiempo.



Figura 6. Juego de la rayuela

Fuente: Esta investigación

Sesión 6: Práctica del juego de la soga. Para finalizar el desarrollo de los juegos tradicionales los docentes responsables solicitaron a los estudiantes que realizan las actividades con la mayor responsabilidad para obtener resultados satisfactorios.



Figura 7. Salto de la soga

Fuente: Está investigativo

A cada estudiante se les entrego 4 metros de soga y se les informo que el ganador es el participante que permanezca mayor tiempo saltando.

Evaluación del proceso práctico

Para determinar los resultados obtenidos por el proceso de implementación de los juegos tradicionales se tomo datos referente al proceso mediante un diario de campo.

Diario de campo.**Tabla 9.***Diario de campo número uno*

Información básica	
Fecha:	11-03-2.019
Colegio:	INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMILO TORRES CENTRO ASOCIADO CHAVISNÁN.
Docente titular:	JOSÉ LUIS YELA IMBACUÁN – ZOILA CRUZ REVELO DE AYALA
Docente en formación:	JOSÉ LUIS YELA - JOSE JAIME REVELO
Grados:	Cuarto y Quinto
No. de estudiantes:	Veinte estudiantes
Semana:	Uno (1) 11 – 03 – 2019 a 15 – 03 - 2019
<p>El presente diario de campo recoge notas con la finalidad de tener bases para describir y aplicar estrategias que nos permitan rescatar y fortalecer los juegos tradicionales, en especial el juego de la rayuela. Para tal efecto, se tomaron notas de la población estudiantil del Centro Educativo Chavisnán, que corresponde a los grados Cuarto y Quinto. Las observaciones que se realizaron fueron durante el desarrollo de la hora de clases de educación física</p> <p>Objetivo de la semana:</p> <p>Rescatar las prácticas de los juegos tradicionales empleando el juego de las bolas y a la vez mejorar las habilidades psicomotrices de los estudiantes de grados cuarto y quinto.</p> <p>Descripción de lo observado:</p> <p>Se observó interés por parte de los estudiantes hacia la práctica de este juego propuesto para su desarrollo durante la semana en la clase de educación física; los estudiantes se sienten a gusto con la propuesta puesto que salen de la rutina que ellos venían realizando.</p> <p>Con la práctica de este juego se pretende rescatar y fortalecer los valores que por parte de los estudiantes se han venido perdiendo, puesto que algunos de los estudiantes que practican este juego no se respetan, el trato no es el adecuado; algunos de los valores que se han perdido como son: la honestidad, la tolerancia, la responsabilidad.</p> <p>Se muestra únicamente respeto hacia el docente pero no con los demás miembros de la comunidad educativa.</p>	

En el Centro Educativo Chavisnán, el docente de Área Educación Física realizó la inducción a los estudiantes de grado cuarto y quinto sobre la importancia del rescate de los juegos tradicionales, dentro del centro educativo a la cual estos pertenecen con el objetivo de que en un futuro estos se han practicado no solo a nivel institucional si no fuera de ella, contribuyendo al fortalecimiento de su identidad cultural, puesto que la institución está dentro de un resguardo indígena.

Participación de comunidad

Algunos de los estudiantes tienen poco conocimiento sobre el juego de las bolas, los padres de familia en su gran mayoría son jóvenes y manifiestan el interés por compartir este juego con sus hijos, ya que ellos en su momento de juventud si los practicaron, pero con el paso del tiempo y las nuevas tecnologías han hecho que la práctica de estos se deje de lado.

Análisis e interpretación de lo observado:

En el centro educativo Chavisnán se observa en los estudiantes la pérdida de valores que son importantes para convivir con los demás en un ambiente de paz y armonía; los factores que han incidido en esta problemática son las nuevas tecnologías a causa de la modernidad y la globalización que nos ha invadido negativamente y que ha hecho que los niños pierdan la esencia de practicar los valores. Con la práctica de este juego trataremos de rescatar los valores mencionados anteriormente.

Lo anterior nos permite plantear que el trabajo en equipo es básico dentro de todo grupo social siguiendo y acatando las normas que un principio se ven vulneradas.

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

Me permite entender que el juego es una herramienta de suma importancia para llegar al conocimiento, ya que este es un compartir entre docente-alumno donde todos aprenden y además se fortalece el aprendizaje, rescatando una parte de la cultura como pueblo que a lo largo de la historia.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 10.*Diario de campo número dos*

Información básica	
Fecha:	18 – 03 – 2019
Colegio:	INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMILO TORRES CENTRO ASOCIADO CHAVISNÁN.
Docente titular:	JOSÉ LUIS YELA IMBACUÁN – ZOILA CRUZ REVELO DE AYALA
Docente en formación:	JOSÉ LUIS YELA- JOSE JAIME REVELO
Grados:	Cuarto y Quinto
No. de estudiantes:	Veinte estudiantes
Semana:	Dos (2) 18 – 03 – 2019 a 22 – 03 - 2019
<p>El presente diario de campo recoge notas con la finalidad de tener bases para describir y aplicar estrategias que nos permitan rescatar y fortalecer los juegos tradicionales, en especial el juego de la rayuela. Para tal efecto, se tomaron notas de la población estudiantil del Centro Educativo Chavisnán, que corresponde a los grados Cuarto y Quinto. Las observaciones que se realizaron fueron durante el desarrollo de la hora de clases de educación física</p> <p>Objetivo de la semana:</p> <p>Practicar la rayuela como juego tradicional de manera que contribuya e al desarrollo psicomotriz.</p> <p>Descripción de lo observado:</p> <p>Algunos de los estudiantes del Centro Educativo Chavisnán mostraron mucho interés por la ejecución de este juego que se desarrolló durante la segunda semana de clase en la hora de Educación Física, estos estudiantes demostraron gran expectativa por conocer la manera de jugarla y las reglas que se deben seguir. Durante el desarrollo de esta actividad se pudo observar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intolerancia - Desorden - Indisciplina 	

- Falta de coordinación.

Se evidencia la falta de respeto y la tolerancia por parte de los estudiantes al no saber ganar ni perder; es importante seguir insistiendo en el cumplimiento de las normas para así poder llevar a cabo todas las actividades, además se observa el mal vocabulario, las palabras ofensivas y los empujones que siguen siendo frecuentes durante los juegos.

Participación de comunidad

Los padres de Familia que en su mayoría son jóvenes manifestaron que en sus ratos libres jugaban con sus padres a la rayuela fomentando aún más el vínculo de unión entre los familiares y vecinos de la comunidad de Chavisnán, como también este juego alejaba a los jóvenes y niños de los vicios que no eran muy desarrollados pero que existían en especial el alcoholismo y los juegos de azar..

Análisis e interpretación de lo observado:

En este Centro Educativo a pesar de que los juegos a realizar en este día eran de carácter competitivo individual predominó el trabajo en equipo, pues fue el más apropiado puesto que todos colaboraron en la elaboración de la rayuela, en general la actividad llamó mucho la atención en especial a las niñas, los niños mostraron apatía ante este juego pues manifestaron que era juego de mujeres, además, con la práctica de la rayuela se mejoró notablemente el desarrollo psicomotriz.

Recalcamos:

Lo anterior nos permite plantear que el trabajo en equipo es básico dentro de todo grupo social siguiendo y acatando las normas.

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

Lo observado permite mirar a la persona bajo un criterio físico y un criterio social donde a partir de un trabajo en grupo y el respeto a la comunidad educativa se puede formar como persona integral, donde el rescate y fortalecimiento de estos juegos se ven reflejados en el sentimiento hacia el amor, perseverancia y constancia.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11.*Diario de campo número tres*

Información básica	
Fecha:	25/02/2019 01/03/2019
Colegio:	CENTRO EDUCATIVO CHAVISNAN
Docente titular:	JOSE JAIME REVELO – ZOILA CRUZ REVELO DE AYALA
Docente en formación:	JOSE LUIS YELA - JOSE JAIME REVELO
Grado:	Cuarto y quinto
No. de estudiantes:	20
Semana:	Tres (3) 25-02-2019 a 01-03-2019
<p>El presente diario de campo recoge notas con la finalidad de tener bases para describir y aplicar estrategias que nos permitan rescatar y fortalecer los juegos tradicionales, en especial el juego del trompo. Para tal efecto, se tomaron notas de la población estudiantil del Centro Educativo Chavisnán, que corresponde a los grados Cuarto y Quinto. Las observaciones que se realizaron fueron durante el desarrollo de la hora de clases de educación física</p> <p>Objetivo de la semana</p> <p>Motivar la práctica de juegos tradicionales en especial con el juego del trompo y a la vez rescatar algunos valores que se están perdiendo, aprovechando la hora de clases de Educación Física y los recursos y espacios con que cuenta la Institución Educativa.</p> <p>Descripción de lo observado:</p> <p>Antes de realizar esta actividad se observó no solo en el Centro Educativo sino también en la comunidad el interés por la práctica de este juego, puesto que es muy conocido.</p> <p>Todas las observaciones que se describen a continuación se realizaron el día lunes 25/02/2019, con el fin aplicar algunas estrategias que nos permitan motivar en cada uno de nuestros estudiantes la práctica de este juego, como también dichas estrategias las podríamos emplear en el quehacer pedagógico</p>	

Es común observar que algunos estudiantes, en especial las niñas no les interesan y prefieren realizar otro tipo de actividades, por el simple hecho de considerar que es un juego solo es para hombres, puesto que sus compañeros se les burlaban.

Otro detalle que se observo es que algunos estudiantes solo piensan en practicar este juego y dejan de lado las actividades escolares, además se pude mencionar que a cada rato querían estar fuera del salón y que una vez terminada la jornada algunos se quedaban jugando. También se presentaron casos en el que los estudiantes recurren a la mentira con el fin de que sus padres les den dinero, supuestamente para comprar materiales para el trabajo escolar.

Durante las observaciones se puede concluir que en los estudiantes se presenta:

Discriminación.

Intolerancia.

Mentira.

Empleo de un vocabulario Vulgar.

Participación de comunidad

Con el desarrollo de las diferentes actividades, los estudiantes del centro educativo Chavisnán, padres de familia y cuerpo docente han venido tomando conciencia de la importancia del rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura, puesto que en su época de juventud también los practicaron, por tal motivo están de acuerdo en que se rescate dichos juegos y puedan perdurar a lo largo del tiempo.

Análisis e interpretación de lo observado:

En la Institución Educativa el día viernes 1 de marzo de 2019 se realizó la actividad planeada para la semana, observando en un comienzo, el poco interés en los estudiantes por la práctica de los juegos tradicionales e incluso después de la socialización no les llamaba la atención, con la excepción de tres estudiantes los cuales, si demostraron gran interés, puesto que sus padres en su escaso tiempo libre si los practicaban con ellos. Además esta estrategia permitió observar la pérdida de valores, poco interés hacia lo propio, puesto que al oír hablar de Etnoeducación se piensa que es volver al pasado y realizar las cosas como antes, con las respectivas socializaciones de cada una de las actividades planteadas para cada semana se fue cambiando esa mentalidad y se logró despertar en los estudiantes el gusto e interés hacia lo propio fortaleciendo de paso esos valores que nos hacen seres capaces de vivir en armonía dentro de un grupo social

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

Me permite entender que el conocimiento es integrado donde estudiantes y profesor aprenden día a día y que si uno imparte con amor y dedicación a nuestros estudiantes lograremos obtener su atención, no solo impartiendo en el aula de clase, sino como también fuera de ella sin dejar de lado lo propio, puesto que es un legado que nos han dejado nuestros mayores como lo es el juego y que este se lo puede emplear como herramienta pedagógica desde lo propio y no solo del lado occidental.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12.

Diario de campo número cuatro

Información básica	
Fecha:	04/03/2019 08/03/2019
Colegio:	CENTRO EDUCATIVO CHAVISNAN
Docente titular:	JOSE JAIME REVELO – ZOILA CRUZ REVELO DE AYALA
Docente en formación:	JOSE LUIS YELA - JOSE JAIME REVELO
Grado:	Cuarto y quinto
No. de estudiantes:	20
Semana:	(4) 04-03-2019 a 08-03-2019
<p>El presente diario de campo recoge notas con la finalidad de tener bases para describir y aplicar estrategias que nos permitan rescatar y fortalecer los juegos tradicionales, en especial el juego de los encostalados. Para tal efecto, se tomaron notas de la población estudiantil del Centro Educativo Chavisnán, que corresponde a los grados Cuarto y Quinto. Las observaciones que se realizaron fueron durante el desarrollo de la hora de clases de educación física</p> <p>Objetivo de la semana</p> <p>Motivar la práctica de juegos tradicionales en especial con el juego de los encostalados con el fin mejorar habilidades y destrezas las cuales permiten explorar su entorno, aprovechando la hora de clases de Educación Física y los recursos y espacios con que cuenta el Centro Educativo.</p>	
Descripción de lo observado:	

Se observó desde el comienzo el gran interés por la práctica de este juego, donde todos querían participar.

Todas las observaciones que se describen a continuación se realizaron el día lunes 04/03/2019 con el fin aplicar algunas estrategias que nos permitan motivar en cada uno de nuestros estudiantes la práctica de este juego, como también dichas estrategias las podríamos emplear en el quehacer pedagógico.

Durante la realización de esta actividad lúdica recreativa, los estudiantes sin ninguna excepción participaron de manera activa y ordenada sin ninguna clase de discriminación, puesto que se conformaron grupos de manera equitativa.

Al finalizar la actividad nos pudimos dar cuenta que sus habilidades y destreza de cada estudiante mejoraron notablemente, algunos estudiantes realizaron como sugerencia que se siga trabajando en las clases de educación física con otros juegos diferentes.

Como docentes notamos el gran interés por la práctica de juegos tradicionales dentro del centro educativo, además se contó con el apoyo del cuerpo docente

Participación de comunidad

Con el desarrollo de las diferentes actividades, los estudiantes del centro educativo Chavisnán, padres de familia y cuerpo docente han venido tomando conciencia de la importancia del rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura, puesto que en su época de juventud también los practicaron, por tal motivo están de acuerdo en que se rescate dichos juegos y puedan perdurar a lo largo del tiempo.

Análisis e interpretación de lo observado:

En la Institución Educativa el día viernes 8 de marzo de 2019 se realizó la actividad planeada para la semana, observando en un comienzo, el poco interés en los estudiantes por la práctica de los juegos tradicionales e incluso después de la socialización no les llamaba la atención, con la excepción de tres estudiantes los cuales si demostraron gran interés, puesto que sus padres en su escaso tiempo libre si los practicaban con ellos. Además esta estrategia permitió observar la pérdida de valores, poco interés hacia lo propio, puesto que al oír hablar de Etnoeducación se piensa que es volver al pasado y realizar las cosas como antes, con las respectivas socializaciones de cada una de las actividades planteadas para cada semana se fue cambiando esa mentalidad y se logró despertar en los estudiantes el gusto e interés hacia lo propio fortaleciendo de paso esos valores que nos hacen seres capaces de vivir en armonía dentro de un grupo social

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

Me permite entender que el conocimiento es integrado donde estudiantes y profesor comparten conocimientos y experiencias las cuales permitieron mejorar aspectos motrices en cada uno de nuestros estudiantes, además nos permite reflexionar sobre nuestro labor y que si uno imparte con amor y dedicación a nuestros estudiantes lograremos obtener su atención, no solo impartiendo en el aula de clase, sino como también fuera de ella sin dejar de lado lo propio, puesto que es un legado que nos han dejado nuestros mayores como lo es el juego y que este se lo puede emplear como herramienta pedagógica desde lo propio y no solo del lado occidental.

Fuente: Elaboración propia

Análisis de los resultados obtenidos por la práctica de los juegos tradicionales: los resultados obtenidos se detallan a continuación:

Con la práctica del juego de las bolas; este juego se logró fortalecer los valores que por parte de los estudiantes se han venido perdiendo, puesto que algunos de los estudiantes que practican este juego no se respetan, el trato no es el adecuado, algunos de los valores que se afianzaron fueron la honestidad, la tolerancia, la responsabilidad, puesto que antes solo se mostraba únicamente respeto hacia el docente. Además, se podemos decir que con la práctica de este juego tan tradicional se afianzo la coordinación óculo-manual, coordinación fina y coordinación dinámica de las manos, pensamiento táctico y estratégico, se fomenta la práctica de juegos al aire libre, así como el cuidado y aprovechamiento de las zonas recreativas naturales.

Durante el desarrollo del juego de la rayuela se dio a conocer la manera o los criterios para la práctica de este juego, al igual que en la anterior semana se trabajó en el rescate y fortaleciendo de los juegos tradicionales, como también valores los cuales si merecían trabajarlos. Esta actividad se realizó la segunda semana de clase en la hora de Educación Física. Se mejoró el respeto y la tolerancia por parte de los estudiantes a aceptar perder o ganar, acatar normas, se mejoró el vocabulario durante el juego.

Durante la práctica del juego del trompo los estudiantes sin ninguna excepción participaron de manera activa y ordenada sin ninguna clase de discriminación, puesto que se conformaron grupos de manera equitativa, hasta esta fecha se notó un cambio muy significativo en cuanto a valores, por tal razón se puede decir que los juegos tradicionales son una herramienta muy significativa en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes tanto físico como intelectual.

Los estudiantes de grado cuarto y quinto demostraron interés por el juego de encostalados, donde todos participaron, durante la realización de esta actividad lúdica recreativa, los estudiantes sin ninguna excepción participaron de manera activa y ordenada sin ninguna clase de discriminación, puesto que se conformaron grupos de manera equitativa, hasta esta fecha se notó un cambio muy significativo en cuanto a valores, por tal razón se puede decir que los juegos tradicionales son una herramienta muy significativa en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes tanto físico como intelectual.

El proyecto de investigación desarrollado en Centro Educativo Chavisnán, constituyó una mirada de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la socialización, que se responde a la realidad sociocultural de los niños y les brinda espacios lúdicos donde se pueden expresar libre y espontáneamente los siguiente:

Los principales aportes de los juegos tradicionales son:

- Fortalece su identidad cultural, rescatando sus raíces ancestrales como lo son usos y costumbres
- Fortalece valores los cuales nos permiten una mejor relación interpersonal
- Motiva y estimula al niño en la adquisición de nuevos aprendizajes.
- Forja un ambiente agradable dentro y fuera del aula.
- Incentiva la participación y el dialogo entre los entes del proceso enseñanza-aprendizaje.
- El niño se siente libre para participar porque no se encuentra limitado.
- Permite que el niño desarrolle su creatividad y espontaneidad.
- Permite que el niño halle diferentes formas de encontrar soluciones durante su realización.

4.4. Conclusiones

La práctica del juego es una actividad importante para los estudiantes que influye directamente en el desarrollo psicomotor, coordinación motriz, equilibrio, fuerza además estimula la memoria, la creatividad, la imaginación y fortalece el trabajo en equipo.

Independientemente del tipo de juego que se practique, los juegos tradicionales para el niño representan una oportunidad de aprendizaje de valores, principios que en conjunto conforman su identidad cultural.

Los juegos tradicionales hacen parte de la cultura de una comunidad, la práctica posibilita un acercamiento de los niños y padres de familia a este tipo de actividades lúdicas y asegura la transmisión y la continuidad de las tradiciones.

El desarrollo de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje de los estudiantes y mantiene la atención en el desarrollo de las diferentes actividades.

Ante una sociedad en profunda crisis en la cual la familia pierde su protagonismo en la transmisión de tradiciones y costumbres, las instituciones educativas cobran un papel protagónico en el rescate de la identidad cultural de los escolares.

Referencias bibliográficas

- Bautista, J. A. (2011). *Los juegos recreativos y su incidencia en la integración educativa del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular "Santa Ana" de la Ciudad de Sangolqui Cantón Rumiñahui*. Universidad Técnica de Ambato, Sangolqui.
- Caballero, A. (2010). *El juego un recurso invaluable*. México.
- Caballero Martínez, J. S. (2010). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla*. Barranquilla. Obtenido de <http://jugandoejercito.blogspot.com.co/2010/04/tesis-parte-6-cartilla-jugando-me.html>
- Carlosama, I. E. (2010). Características generales de la institución Sebastian. 20.
- Cepeda, M. R. (2017). El juego como estrategia ludica de aprendizaje. *Magisterio*. Obtenido de www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje
- Crespillo Álvarez, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Gibralfaro*, 6. Obtenido de www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/09/El-juego-como-actividad-de-enseñanza-aprendizaje»-por-Eduardo-Crespillo-Álvarez.pdf
- Cuaspud, M. D. (2010). Características generales del Municipio de Cuaspud-Carlosama. 15.
- Garzón, A. M. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.
- Gualotuña, P. (2011). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo*. Escuela Politécnica del Ejército, Quito.
- Libre, A. S. (2009). *Historia y evolución del juego*. Vinculado. Obtenido de http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Lucea, J. D. (2015). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Maccario, B. (1989). Teoría y práctica de la evaluación de las actividades físicas y deportivas.
- Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister*, 22. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Neiva: Universidad Surcolombiana.

- Moreno Murcia , J. A., & Rodríguez García , P. L. (2010). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa final. 87-94. Obtenido de <https://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Muñoz, A. (2006). La globalización a través del juego popular tradicional, aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil. (F. d. Educación, Ed.) 261. Obtenido de <http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/261>
- Murillo, A. M. (2010). Análisis de las habilidades motrices básicas con mayor influencia en la coordinación dinámica general. *Revista Digital Universidad del Tolima*, 22.
- Sánchez, N. D. (2015). *Juegos tradicionales: más allá del jugar*. Funlibre-Centro de documentación virtual en recreación, tiempo libre y ocio. Cali: Funlibre.
- Tatiana Gomez Rodriguez, O. P. (2015). La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.
- Trigo Aza, E. (1989). *Juegos motores y creatividad* . Barcelona : Paidotribo S.A.
- Y.E., C. M. (2010). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla*. Barranquilla. Obtenido de <http://jugandomeejercito.blogspot.com.co/2010/04/tesis-parte-6-catilla-jugando-me.html>

Anexos

Anexo A. Formato de encuesta para estudiantes

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Institución Educativa Camilo Torres Sede: _____ Fecha: _____

La presente encuesta corresponde al trabajo de pregrado desarrollado por los docentes José Jaime Revelo y José Luis Yela titulado “**Los Juegos tradicionales como estrategia didáctica para rescatar y fortalecer los saberes ancestrales de la comunidad indígena de Carlosama con los estudiantes de los grados tercero y quinto de la Institución Educativa Camilo Torres Sede Chavisnan**”. La información suministrada por usted será confidencial y se la utilizará para buscar estrategias adecuadas que ayuden a conservar los juegos tradicionales que se practican en el Resguardo de Carlosama, por lo tanto, agradezco su colaboración por responder a cada una de las preguntas.

1. ¿Conoce algunos juegos tradicionales que se practican en la escuela?

SÍ _____ NO _____

¿Cuáles? _____

2. ¿Le gustaría que el profesor (a) trabaje en horas de clase con juegos tradicionales?

SÍ _____ NO _____

3. ¿Conoce algunos juegos tradicionales que se practican en la vereda donde usted vive?

SÍ _____ NO _____

¿Cuáles? _____

4. ¿Su papá, su mamá u otra persona practican con usted algún juego tradicional?

SÍ _____ NO _____

5. ¿Tiene usted un juego tradicional favorito?

SI _____ NO _____

¿Cuál? _____

6. ¿Le enseñaron como jugar el juego tradicional favorito?

SI _____ NO _____

Anexo B. Formato de consentimiento

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nombre del estudiante de la I. educativa, identificado (a) con documento de identidad No. documento de identidad, estudiante de la Nombre de la institución educativa, acepto participar en la investigación adelantada por los estudiantes Nombres de los integrantes del Proyecto Aplicado

_____, 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: Título del proyecto aplicado

_____, 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 Mario David Jurado Agreda, al número de celular 3207840905, o con la Asesora del trabajo de investigación al número de celular No. de su asesor de proyecto aplicado

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 Nª: _____

Testigos

Se solicita la firma de los padres de familia del estudiante.

Nombre y Firma

Anexo C. Formato de autorización

Chavisnán, febrero 25 de 2019

Señora:

**ZOILA CRUZ REVELO DE AYALA,
DIRECTORA CENTRO EDUCATIVO CHAVISNAN
E. S. M.**

Cordial saludo:

Los estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD José Luis Yela Imbacuan y José Jaime Revelo Imbacuan, solicitamos a usted muy comedidamente nos conceda permiso para desarrollar el Proyecto denominado **Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con estudiantes de grado cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnán**, en el Centro Educativo en las horas de Educación física con los estudiantes mencionados anteriormente durante los meses de febrero, marzo y abril de 2019.

Porque nuestra solicitud sea aceptada favorablemente, anticipamos agradecimientos.



JOSE LUIS YELA IMBACUAN
C.C. No. 98352444 CUASPUD



JOSE JAIME REVELO IMBACUAN
C.C.No. 98352641 CUASPUD

Recibi
Zoila Revelo de Ayala
25-02-2019