

Juegos autóctonos, cultura Indígena Totoroez: Estrategia Pedagógica para reducir la

Agresividad en estudiantes

Tontotuna unrik es'kekai pesrik k+m+ntroi nmik k+m+ntroi

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica.

Fundación Universitaria los Libertadores.

Estudiantes:

Carmen Cecilia Almario Fernández

Marta Beatríz Sánchez Sánchez,

Patricia Duymovic García.

Directora: Aura Yaneth Ibáñez Velandia

Mayo de 2019.

Resumen.

En la sede Nueva Orleans de la Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró Municipio de Totoró, Departamento del Cauca, Colombia, algunos estudiantes del grado segundo de primaria presentan conductas agresivas, causadas por el entorno intrafamiliar, comportamientos que son replicados en la escuela.; Con el objetivo de reducir la agresividad en el contexto intraescolar se desarrolla la Propuesta de Intervención Disciplinar en busca de respuestas a la interrogante ¿Cómo los juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez, reducen la agresividad en los estudiantes?, En este sentido se construyeron cinco juegos autóctonos, luego se implementaron en el proceso de enseñanza aprendizaje usando la didáctica y la lúdica.

Finalmente la implementación de la ruta de intervención disciplinar a modo de estrategia lúdico pedagógica arrojó como resultados: la disminución de la agresividad entre estudiantes al interior de la escuela, mejoró el desempeño académico en todos los estudiantes, se fortalecieron las relaciones interpersonales en todos los estudiantes, y se identificó la necesidad de intervenir a las familias con programas como escuela para padres.

Palabras claves: pedagogía, contexto, agresividad.

Abstract

At the Pueblo Totoró agricultural high school, Nueva Orleans headquarters in the Municipality of Totoró, Department of Cauca, Colombia, some students in the second grade of primary school present aggressive behaviors, caused in the intra-family environment, behaviors that are replicated in the school; With the objective of reducing aggressiveness in the intra-school context, the Proposal for Disciplinary Intervention is developed and an answer is given to the question How do indigenous games of the Totoroez indigenous culture reduce aggressiveness in

students? In this sense, five autochthonous games were built and then implemented in the teaching process using didactics and lucidity.

Finally, the implementation of the route of disciplinary intervention as a lucid pedagogical strategy yielded the following results: the reduction of aggressiveness among students within the school, improving academic performance in all students, strengthening interpersonal relationships in all students and identifying the need to intervene in families with programs such as a school for parents.

Keywords: **pedagogy, context, aggressiveness.**

En la sede Nueva Orleans de la Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró Municipio de Totoró, Departamento del Cauca, algunos estudiantes del grado segundo de primaria presentan conductas agresivas, evidenciadas en agresión física (puño, patadas, pellizcos) y verbal (apodos para hacer sentir mal al otro e insultos) en horas del descanso, comportamientos causados por la ausencia de normas y valores desde el entorno familiar, maltrato físico y verbal de padres a hijos, abandono, irresponsabilidad y falta de cuidado a los niños, estos se ven replicados por los niños en la escuela, particularmente en horas del descanso y en consecuencia se afecta la sana convivencia en todo el entorno escolar y social (Vease pags 18 a 21 del presente estudio). Por lo tanto, cuando no hay una adecuada intervención, esta conducta puede acompañar a la persona hasta su adultez, aludiendo a inclinaciones por el alcoholismo, violencia intrafamiliar, abandono infantil, grupo de familias extensas que conviven en espacios reducidos, maltrato a mujeres, niños, padres, madres solteras, a muy temprana edad, e incluso pueden darse casos de conductas criminales y afectación psicológica en las personas. (Skinner, 1953).

Por lo anterior, se parte de que la conducta agresiva infantil, afecta la convivencia en espacios escolares, que tienen en gran medida su origen en el entorno familiar (Skinner, 1953), además de que el uso inadecuado de medios tecnológicos (celulares), los accesos a los programas de televisión exponen conductas agresivas (Palomero & Fernández, 2011), y que los niños van integrando a su conducta social e influyen de manera negativa en su identidad cultural (véase pág. 20 del presente estudio), es por ello que se hace necesario intervenir mediante los juegos autóctonos de la cultura indígena de los Totoroez, además del fortalecimiento de su cultura, se

busca la sana convivencia escolar y/o comunitaria tomando como referencia las pautas de convivencia que se pueden generar con los estudiantes y sus familias.

Por lo tanto, se busca dar respuestas a la pregunta problema: ¿Cómo los “**juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez**”, reducen la agresividad física y verbal en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró, Sede Nueva Orleans?, y en este sentido proponer las estrategias didácticas que ofrece la dimensión lúdica.

Siendo así las cosas se plantea como **objetivo general**: reducir la agresividad física y verbal en los estudiantes de grado segundo, mediante la estrategia pedagógica “**juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez**”, Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró, Sede Nueva Orleans. Por lo tanto se hace necesario el desarrollo de los siguientes objetivos específicos:

- Construir en la Sede Nueva Orleans cinco juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez encaminados a disminuir las conductas agresivas de los estudiantes.
- Utilizar los juegos autóctonos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes.
- Contribuir en la enseñanza de valores como la tolerancia, el respeto por las normas, el rescate de los usos y costumbres de la cultura indígena Totoroez mediante la pedagogía de la lúdica.

La presente propuesta de intervención disciplinar se **justifica** con la didáctica de la enseñanza de la lúdica de los juegos autóctonos del pueblo indígena Totoró, porque hacen parte de sus tradiciones culturales y se han transmitido de generación en generación, en particular para

educar a la población infantil en la sana integración (Consejo Regional Indígena [C.R.I], (2017), por esta razón se pretende abordar los juegos autóctonos (trompo de juguete, carretas de madera, zumbambicos, canicas de semillas de pepo y aro de bejuco o nape) desde el proceso de su elaboración hasta su uso. Puesto que su importancia radia en el fomento del trabajo comunitario, la relaciones con la madre tierra o pacha mama y las buenas relaciones interpersonales, el uso de los recursos del entorno ambiental, el fortalecimiento de los vínculos familiares, valores como el respeto, la tolerancia, responsabilidad, autoestima, el compañerismo, desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales mediante la buena comunicación entre padres, hijos, compañeros de clase y docentes.

En este sentido la Propuesta de Intervención Pedagógica (PID) se ejecuta en el descanso pedagógico con niños de segundo grado de básica primaria en forma programada, dirigida, controlada, y evaluada, para disminuir los niveles de agresividad y en consecuencia promover la sana convivencia. De esta manera se aporta al desarrollo humano de los niños y niñas según su nivel de escolaridad y la edad en coherencia con la política educativa del Pueblo Indígena Totoró (Angulo & Sánchez, 2002, págs. 29 ,64). Conforme a las normas legales vigentes (ley general de educación 115, 1994), decreto 1142 (1978), entre otras. (Comunidad del Resguardo indígena Totoró, 2010, pág. 6 a 9).

Asociado a lo anterior se han Teniendo en cuenta los siguientes **antecedentes**, según la revisión de proyectos relacionados con la **agresividad entre estudiantes** y el uso de herramientas pedagógicas que se encuentran en la Fundación Universitaria Los Libertadores.

Según Bustamante, Castrillón y López,. (2016). En su trabajo de grado **título “juegos tradicionales psicomotrices**, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas” que tiene como objetivo intervenir y minimizar los comportamientos agresivos de 30 estudiantes de

grado primero B entre niños y niñas de **La Institucion Educativa Gilberto Alzate Avendaño**, a través de la enseñanza y disfrute de los juegos tradicionales psicomotrices, en este sentido los investigadores, desarrollaron talleres que arrojaron resultados positivos y acordes con los objetivos planteados, los estudiantes aprendieron normas de sana convivencia, finalmente los autores plantean que la adopción de la enseñanza y el disfrute de estos juegos es una necesidad para transformar comportamientos negativos en positivos en estudiantes al interior de los establecimientos educativos. En el mismo sentido Beltrán, y Orozco.(2016) en su trabajo de grado titulado **“Implementación de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado 4° de la institución Educativa de Zipacoa”**, que tiene como objetivo implementar estrategias lúdicas tradicionales para transformar comportamientos bruscos y en ocasiones agresivos de 24 estudiantes del grado cuarto de básica primaria, en **la institución Educativa Zipacoa**, en tal sentido diagnosticaron que, las causas de los comportamientos bruscos obedecen a interrelaciones del contexto, su intervención pedagógica consistió en diseñar un proceso para acercar a padres de familia, docentes y estudiantes mediante el desarrollo de talleres, con rondas, canciones y juegos tradicionales propios de la cultura de **Cartagena de Indias en el Departamento de Bolívar Colombia**, en este sentido documentaron los hallazgos que consistieron en transformaciones de comportamientos bruscos y agresivos de los estudiantes en conductas de respeto, tolerancia y adopción de las normas para la sana convivencia escolar, es de resaltar que los padres de familia, docentes y estudiantes reconocen que la enseñanza de la lúdica en todas sus formas es una práctica necesaria e inherente para la conservación de los usos y costumbres culturales y la construcción de la sana convivencia escolar y social.

Coronado, Peralta , y Vargas. (2015). Coinciden en el trabajo de grado titulado “**La lúdica como medio de mejoramiento y fortalecimiento de la sana convivencia escolar**”, en el cual realizaron la propuesta de Intervención Disciplinar con el objetivo de aportar soluciones para mejorar la convivencia escolar en 30 estudiantes del grado quinto de básica primaria en la **Institución educativa Colegio Distrital Reino de Holanda, Bogotá**, según los autores los comportamientos agresivos se evidencian en maltrato físico y verbal generando acoso escolar que tiene como principal causas las relaciones de contextos intrafamiliar, escolar y social asociado a la situación de violencia urbana en formas como el desplazamiento forzado, pobreza, bajo nivel educativo de padres de familia, entre otros.

Por ello los autores generaron espacios de encuentro entre los actores de la comunidad educativa y realizaron un proceso de intervención pedagógica orientado a fortalecer los vínculos afectivos y comunicativos entre los miembros de la comunidad educativa sobre la problemática y sus posibles soluciones. Los investigadores aplicaron instrumentos de investigación que motivaron el autorreconocimiento en la persona, y reconocimiento de ambientes escolares que representan riesgo, posteriormente intervinieron la problemática con actividades lúdicas como el juego especialmente, orientado a generar espacios de encuentro entre estudiantes que los llamaron **juegos cooperativos**, los resultados documentados dan cuenta que obtuvieron los objetivos planteados como son mejorar los vínculos afectivos y comunicativos generando la sana convivencia entre la población focalizada.

Los anteriores **antecedentes** amplían en forma general la importancia y funcionalidad de la adopción e implementación de la dimensión lúdica a partir de la alternativa de los juegos tradicionales como oportunidad en la enseñanza y desarrollo de competencias comunicativas,

afectivas, emocionales y ciudadanas tendientes a minimizar las conductas agresivas y violentas entre niños y niñas de la básica primaria para generar la sana convivencia escolar y social.

Igualmente se ha tomado como antecedente internacional, a Chero Pacheco, (2018), en su trabajo de grado titulado “**Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. “Alexander Graham Bell” del distrito de Comas, 2014**”, **Perú**, que tiene como objetivo; Probar el efecto de la aplicación del juego en la conducta agresiva de los niños y las niñas de 5 años del I.E.P. Alexander Graham Bell del distrito de Comas, la investigadora desarrolló un programa de intervención pedagógica al grupo de 5 grado, que consistió en la planificación y ejecución de 10 sesiones para trabajar juegos de reglas y juegos cooperativos, en 42 estudiantes entre niños y niñas, finalmente concluyó que la aplicación del juego reduce significativamente las conductas agresivas (las conductas agresivas físicas y las conductas agresivas verbales) en los y las estudiantes de 5 años, además de reconocer la importancia que tiene la aplicación del juego en la escuela, la familia y la sociedad para reducir la agresividad como también para mejorar el aprendizaje.

Finalmente, el planteamiento de la Propuesta de Intervención Disciplinar, es abordada desde el **marco conceptual** involucrando los **conceptos de Inteligencia Emocional**, desde Salovey y Sluyter (1997), **agresividad física y verbal**, desde Skinner, el concepto de **las causas** de la agresividad desde Palomero, y Fernández y otros, **el Juego** desde (Etienne, 1992) y el **aprendizaje cooperativo** (Arranz, 1999).

The discourse of Emotional Intelligence, according to Salovey and Sluyter (1997), They say that elementary schools teachers must educate for conflict resolution through emotional intelligence.

This means doing emotional literacy, where they propose that teachers focus on behavior and propose innovative solutions to students aged 5 to 13 in the first few years of school.

For this it is necessary to first apply strategies such as play, laughter, fun, anxiety management and secondly others that enable the development of skills such as the regulation of emotions, understanding emotions (self-knowledge), the emotion that facilitates learning (happiness, amazement) and the ability to express emotions and identify emotions in others (gestures, sounds, feelings, art, sadness, joy, frustration, anguish).

By last Emotional intelligence is not only an emotional management skill set, it is also an opportunity to transform aggressive behaviors into positive behaviors within the school, as the emotional world influences the proper development of teaching, for example: if the emotion is negative, traumatic learning will be remembered, and if on the contrary, it is positive, the development of the ideal human being in society will be facilitated.

Desde Skinner (1953), **la agresividad** es un comportamiento que se aprende, mantiene y extingue a través de mecanismos que la debilitan o que la incrementan. “Y se aprende de forma muy temprana y con mucha facilidad cuando conduce al éxito, bien porque el niño consigue, gracias a ella, aprobación social o bien porque elimina estímulos desagradables”. Los niños repiten procedimientos agresivos en otras ocasiones para conseguir los mismos resultados. (p.24)

Sumado a lo anterior, **la agresividad física y verbal** entre los escolares es un comportamiento inherente al desarrollo humano que se aprende, se mantiene o se extingue en el contexto familiar y social, en tanto Palomero & Fernández, (2011) afirman que **las causas de la agresividad** en los escolares responden a que la familia es el primer entorno fundamental donde los niños forman su personalidad, socializan y adquieren normas de conducta para la convivencia familiar, escolar y social, sin embargo no todos los modelos y contextos familiares son los ideales.. En otro sentido es posible que se presenten familias en donde se ejerce el poder en

forma autoritaria y no se permite el dialogo para la solución de conflictos, dando lugar a que los niños expresen sus frustraciones con agresiones físicas y verbales.

Otro modelo de familia que se presenta en el medio es la permisiva con disciplina inconsistente, que no pone normas, y por consiguiente los niños se educan sin límites, en este caso los niños no obedecen ni respetan normas y expresan sus frustraciones en forma de agresión verbal y física, niños y adolescentes cuyas familias están muy alejadas socio estructuralmente de la organización escolar y sus objetivos, lo que provoca en ellos falta de motivación, puesto que los objetivos escolares son inalcanzables para ellos. Los estudiantes expresan en la escuela todos estos conflictos y además reflejan en ella pautas sociales aprendidas que fomentan o la intolerancia, “siendo sus compañeros o los profesores las víctimas de sus agresiones, insultos y amenazas. Por todo ello, **la escuela debe ser especialmente sensible** a estas situaciones que no son más que un fiel reflejo de los problemas familiares que sufren nuestros niños y adolescentes”. (Palomero & Fernández , 2011, pág. 21)

En este orden de ideas y de acuerdo con los autores **las conductas agresivas** se pueden **debilitar con esfuerzos pedagógicos** constantes e innovadores que involucren a la familia y a los estudiantes a través de la dimensión lúdica mediante la adopción de los juegos tradicionales autóctonos en consecuencia de las exigencias de las políticas del Proyecto Educativo Comunitario (PEC).

De acuerdo con la revisión del Repositorio de la Universidad de la Coruña, en cuanto a la teoría del **juego** se alude lo siguiente:

“El juego entre rito y misterio”, situa el juego entre el rito y el misterio, siendo el rito el juego de los Dioses para preservar la continuidad del mundo y de los hombres, y el misterio hace referencia al porvenir (azar) por ello el juego es algo muy serio es decir no se permiten tramposos, entonces como el juego toma el carácter de sagrado es parte de los rituales de las tribus y de nuestros antepasados.

Para jugar hacen falta reglas por que sin ellas no es posible jugar, las reglas se pactan al iniiio de la partida, no en intermedio ni al final, y son necesariamente fruto del libre conseson de los jugadores, en este sentido es un deber de los jugadores respetarlas, quien las transguede es considerado tramposo. El tramposo profana el juego rompiendo su encanto (Etienvre, 1992, p.115-118).

En este sentido, **el juego es lúdico** es decir es para divertirse, reir, descansar, compartir, preservar y fomentar la confianza, las buenas relaciones entre los seres humanos, el juego no es para buscar intereses económicos, ni psicológicos (busqueda del placer de ser el vencedor), es así que el juego es voluntario, libre y totalmente carente de violencia (todo lo que se impone por la fuerza). Ademas desde el abordaje del juego, este permite entrar en una ilusión placentera y es contrario al trabajo que contiene una cuota de sacrificio y de sufrimiento. El juego ha existido, existe y existira como una necesidad inhernte al ser humano, para desarrollar su dimension de la ilusión de libertad, espiritualidad, y confianza en si mismo en los otros, como el aprendizaje y la adopción de normas justas necesarias para la sana convivencia en todas las esferas de la sociedad. (Arias, 2017)

Por lo anterior, la teoría planteada por (Etienvre,1992), coincide con los juegos autóctonos como prácticas lúdicas que se han trasmitido de generación en generación, utilizando elementos del medio para su diseño, fabricación y práctica en la comunidad indígena de los Totoroez, estos juegos van relacionado con los rituales espirituales y la celebración de festividades para la diversión, el descanso, fomento de la confianza, la espiritualidad y la recreación.

Según la teoria sobre **el aprendizaje cooperativo**, Arranz , (1999), se puede entender el aprendisaje cooperativo como una situacion social cooperativa en donde los individuos separados son tambien uno (equipo) y por ello existe correlacion positiva entre el alcance de logros o de objetivos, es decir los losgros son colectivos, generando el compromiso y la responsabilidad de cada participante, en donde se alcanzan aprendizajes para mejorar el

rendimiento academico, las relaciones interpersonale, la mediacion de conflictos y la practica de la cooperación positiva. (pág. 5). Explicitamente el autor hace referencia la concepto de la siguiente manera:

“Las personas juegan con las demás no contra las demás, juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras, buscamos la participación de todas, damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales, buscamos la creación y el aporte de todas. buscamos eliminar la agresión física contra las demás, buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación, no discriminamos a las personas que tienen dificultades.” (Arranz , 1991, pág. 4).

Los puntos de vista de este autor concuerdan con la practica de los juegos autoctonos del pueblo Totoroez, porque se relacionan con los juegos en equipo los cuales **mejorar la convivencia, el rendimiento academico , estrechan lasos de amistad entre los niños y niñas ademas que reducen las conductas agresivas.**

La presente Propuesta de Intervención Disciplinar se relaciona con la **línea de investigación evaluación, aprendizaje y docencia** de la Fundación Universitaria Los Libertadores, porque permite proponer alternativas de solución a los problemas del que hacer pedagógico en contextos particulares, es decir:

Evaluación porque se permite dar seguimiento a las actividades propuestas para el alcance de los objetivos en la propuesta pedagógica en forma eficaz y creativa, **aprendizaje** porque, a partir de la propuesta pedagógica se dan las transformaciones o cambios de conductas entre los actores y **la docencia** porque, los docentes generan la posibilidad a los estudiantes de transformar sus conocimientos mediante la lúdica y didáctica en la usanza de juegos autóctonos propios de la cultura indígena Totoroez.

Siendo así las cosas, resulta claro que los componentes de esta **línea de investigación** son los pilares de la pedagogía y la didáctica porque se busca dar respuestas asertivas a los problemas de la educación que se presentan en el día a día en la sede educativa **Nueva Orleans de la Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró** y que exige la implementación de estrategias lúdicas que sean capaces de transformar la realidad es decir, cambiar las conductas agresivas de niños y niñas por conductas de paz y armonía en el descanso pedagógico.

Considerando que **la Pedagogía** es la ciencia que estudia e identifica los problemas de la educación, y **la didáctica** la práctica que busca solucionarlos en la cotidianidad, **la docencia** es la praxis que combina la ciencia y la práctica, para generar las transformaciones sociales en el espacio, tiempo y contextos particulares mediante la planeación, ejecución y evaluación de diferentes estrategias que dan respuestas al modelo pedagógico, plan de estudios y currículo. (Arias, 2017).

Por lo tanto, para diagnosticar las causas y consecuencias de los comportamientos agresivos de los estudiantes y en este sentido proponer soluciones asertivas a los problemas cotidianos, se aplicaron **instrumentos de recolección y verificación de información**, asociados al ejercicio de **la docencia** que implica el uso de **instrumentos de recolección de la información**, para ello se inicia con la **observación no participante**, que consiste en observar el comportamiento de los estudiantes sin intervenir en sus actividades, durante la hora de descanso diaria, y simultáneamente se documentan en **el diario de campo**, todas las agresiones verbales, gestuales y físicas entre estudiantes en uno u otro juego. Con el mismo propósito se aplica la **observación participante**, en la intervención de los cinco (5) juegos autóctonos previamente planeados e interiorizados por docentes y estudiantes, finalmente se cotejan los resultados para verificar la tendencias de los comportamientos en las niñas y niños.

En segundo lugar, se efectúa la **entrevista contextualizada** a algunas madres de familia acudientes de los estudiantes para soportar el diagnóstico resultante de la **observación participante y no participante**.

Finalmente, esta propuesta permite adentrarse a la subjetividad de los estudiantes y padres de familia con el fin de llegar a la raíz de la problemática, para que de esta manera se pueda implementar la estrategia didáctica denominada “**juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez: estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en estudiantes de grado segundo de básica primaria**”.

A continuación se describe la propuesta de intervención pedagógica titulada : Juegos de la cultura Indígena Totoroez, estrategia pedagógica para reducir la agresividad en niños de grado segundo de primaria.

La composición de la Ruta de Intervención Disciplinar, consta de una particular ilustración, en donde se resalta una mano que significa el peso de la responsabilidad que poseen los docentes ante el acto educativo, el panal de abejas para representar lo laborioso del proceso educativo en coherencia con las necesidades y exigencias de los estudiantes en contexto, el corazón porque el acto educativo es un acto de amor y finalmente la esmeralda o irisik, ave sagrada del pueblo Tontotuna, que vigila la armonía o sana convivencia para preservar la vida de este pueblo.

Las seis (VI) fases se realizaron desde julio de 2018 hasta inicios de marzo de 2019, en la sede Nueva Orleans con pleno conocimiento y participación de padres de familia, con el objetivo de disminuir conductas **agresivas**, identificadas en la observación, la entrevista y en el diario de campo, en estudiantes. A continuación se muestra la ilustración.

Ruta de Intervención Disciplinar, Proyecto de Intervención Pedagógica, “Juegos de la cultura Indígena Totoroez, estrategia pedagógica para reducir la agresividad en niños de grado segundo de primaria.”

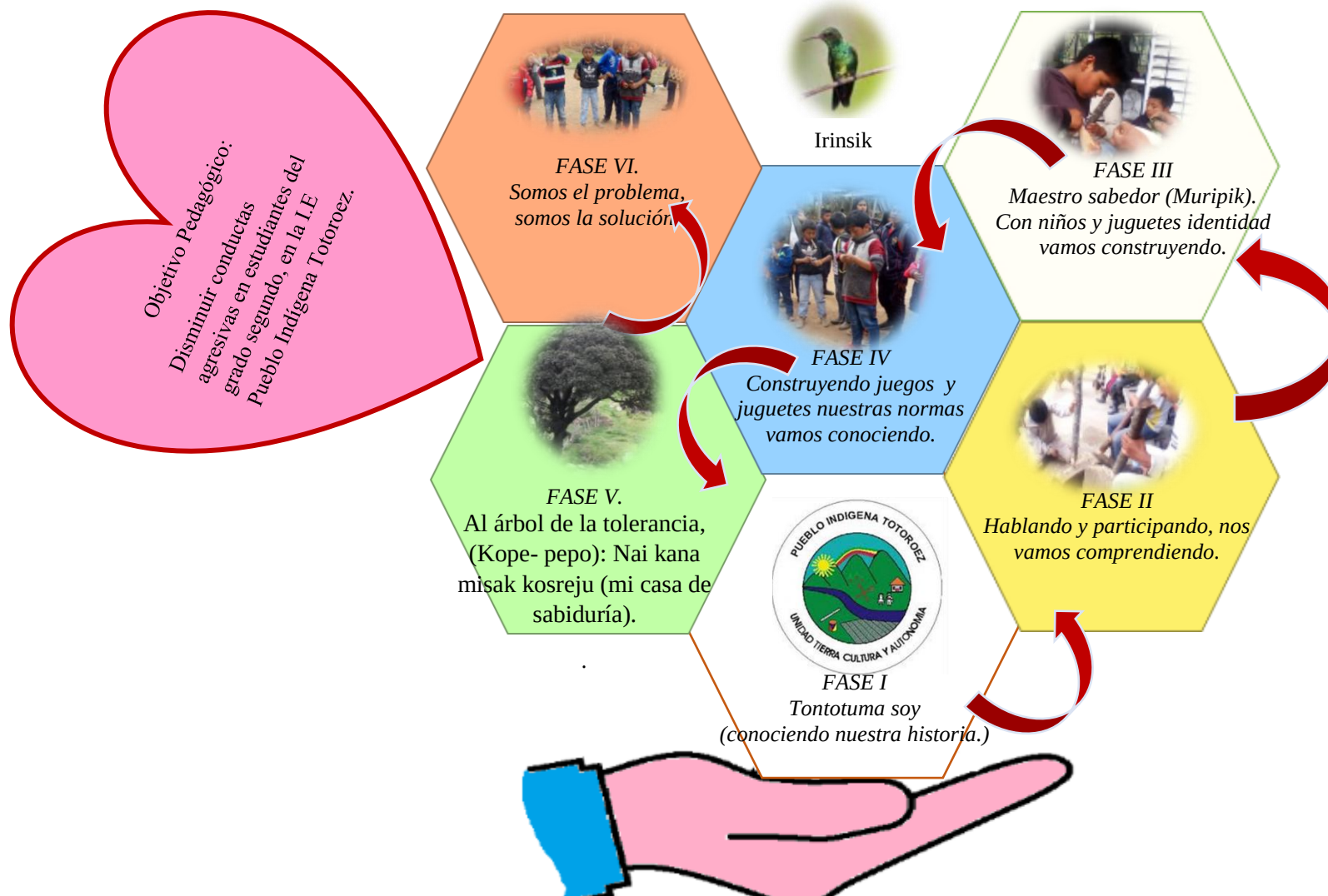


Imagen 1. Ruta de Intervención Disciplinar.
Fuente: Propia

FASE I: Tontotuna nape (Soy Totoroez): **Reconociendo nuestra historia.**

Consiste en hacer conciencia de la identidad histórica cultural en cuanto a las tres leyes de origen del pueblo Tontotuna, a saber:

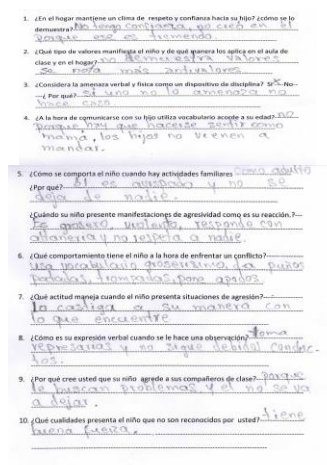
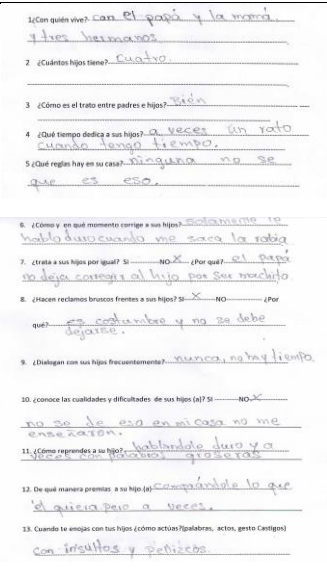
Ley de origen del pueblo Tontotuna, antes existía el agua y más agua, **la esmeralda** (colibrí- irinsik) se chupo toda el agua e hizo que pudiéramos vivir, siendo así las cosas esta ave es sagrada porque fue la que nos salvó, por ello no se le puede matar ni cazar, por lo tanto la ley de origen en unos de sus principios expresa “ la convivencia armónica explica y justifica nuestra autonomía en nuestro territorio.” (Cabildo de la parcialidad indígena de Totoró, 2011), según la **ley natural o de derecho mayor**, en el territorio ancestral existió una mina de sal “tonto” y en una loma y en ella una piedra en forma de rodillas “tuna”, es así que aparece el nombre “Tontotuna”. Es decir lugar de la mina de sal ubicado en la loma que tiene una piedra en forma de rodillas, que fue el sitio más importante de trueque entre los indígenas. Fueron los españoles los que denominaron a este pueblo y a este sitio como “Totoró”, porque, según los indígenas, no podían pronunciar. En el mismo sentido la ley natural la orienta el sabedor mayor o mayora, (Muripik) que se encarga de la enseñanza de las **normas para mantener la armonía y los usos y costumbres** y por último la ley **del plan de vida** que consiste en recuperar y promover los usos y costumbre en armonía con el territorio y la naturaleza., (Cabildo de la parcialidad indígena de Totoró, 2011).

FASE II: **Hablando y participando nos vamos comprendiendo.**

En esta fase, se hace énfasis en el trabajo con padres de familia de los estudiantes focalizados, para ello realizamos algunas entrevistas, y en este sentido confirmar las causas que propician la agresividad física y verbal en los estudiantes, a continuación se exponen algunos hallazgos:

Tabla 1.

Resumen de hallazgos según observación participante

HALLAZGO Según Observación no participante	EVIDENCIA Según entrevista contextualizada.
Entorno familiar de niño indígena Totoroez Nino de 8 años de edad, que presenta comportamiento de agresividad, es el cuarto de 5 hermanos, de padres adultos que pertenecientes a la misma etnia, en la actualidad convive con la madre, hermanos, sobrinas y padrastro. La madre frente a sus hijos es persona intolerante, agresiva, de carácter templado, imponente y machista. En consecuencia el niño refleja el comportamiento aprendido de su madre ante los compañeros, es impulsivo agrede con palabras y hechos. No atiende normas ni recomendaciones de nadie, es egoísta y busca juntarse con sus pares de las mismas características, en este sentido se le dificulta controlar sus emociones.	 <i>Imagen 2. Diario de Campo.</i> Fuente: Propia
Entorno familiar de niño indígena Totoroez. Estudiante de 7 años de edad, es el tercer hijo de 4 hermanos, convive en hacinamiento con sus jóvenes padres y otras personas, la madre es persona agresiva, impulsiva, contradictoria a las opiniones de los demás, agrede verbalmente a las otras personas. En consecuencia el niño aplica en la escuela los comportamientos aprendidos de su entorno familiar, por ejemplo remeda los comportamientos íntimos de sus padres con los compañeros, es violento y mal educado. Se le dificulta el controlar sus emociones	 <i>Imagen 2.1. Diario de Campo.</i> Fuente: Propia

Fuente: Propia.

Lo anterior evidencia que el comportamiento agresivo es causado por el entorno familiar, (Palomero & Fernández , 2011), particularmente por las interacciones de la madre de niños

varones focalizados, por lo tanto para contrarrestar las causas es necesario **intervenir al grupo familiar** con tratamientos terapéuticos profesionales, el caso se sale de las manos de las docentes investigadoras, pero desde la **acción pedagógica si es posible intervenir en disminuir los efectos de las consecuencias**, es por ello que reiteramos que mediante la práctica dirigida de los cinco juegos autóctonos, aquí mencionados, es posible **disminuir las conductas agresivas de los escolares**, (Skinner, 1953) convenciéndolos de que son valiosos y que se puede vivir de otras formas más agradables y que para lograrlo es necesario atender normas y reglas de convivencia, de tal forma que puedan llenar los vacíos emocionales, (Salovey & Sluyter, 1997) ,con comportamientos no agresivos, es así como en asamblea de niños y docentes **pactamos las siguientes normas** para jugar en horas del descanso y comportarse dentro y fuera del aula.

- No se admiten apodos ni lenguaje toxico.
- No se admiten peleas.
- El premio es divertirse jugando.
- Se debe compartir, y esperar pacientemente el turno.
- Algunos juegos se hacen en equipo y otros individuales.
- Finalmente todos participaran en representación de la sede educativa, el torneo de juegos autóctonos tradicionales, Inter grados organizado por la Institución educativa para el año 2019.

FASE III. Maestro sabedor tradicional (Muripik), autoridad terrenal con niños y juguetes identidad vamos construyendo.

El sabedor (Muripik), autoridad terrenal reúne a los niños para enseñar a construir los juegos autóctonos. En esta fase el Muripik en horas del recreo y en el tiempo libre orientó la

construcción de cinco juegos como son: trompo de juguete, canicas de pepo, zumbambico, carreta de madera y la llanta de bejuco, para ello indico que todo los materiales se toman del árbol de pepo (KOPE). Mientras indico como hacer los juguetes el Muripik Carlos Conejo, en julio de 2018, hizo el siguiente relato:

“Cuando era niño jugábamos con nuestros amigos al trompo de juguete, zumbambico, carretas de madera, canicas de pepo y aros de bejuco (llantas) estos juguetes nos servían para hacer mandados en forma divertida y sana, también facilitaban para obedecer a nuestros padres, ser responsabilidades y ayudar en los trabajos de la familia. Además jugábamos y competíamos entre familiares y vecinos ,hoy en día está siendo remplazado por el video juegos, juegos bélicos que observan en la televisión o en el internet que no le sirven al buen desarrollo de la persona desequilibran la armonía de nuestras generaciones y perdiendo los usos y costumbres del contexto indígena Tontotuna, especialmente nuestra identidad. Se ha perdido la creatividad hay desequilibrio en la madre tierra, porque, con los juguetes de ahora se contamina el ambiente y la inocencia de los niños.”



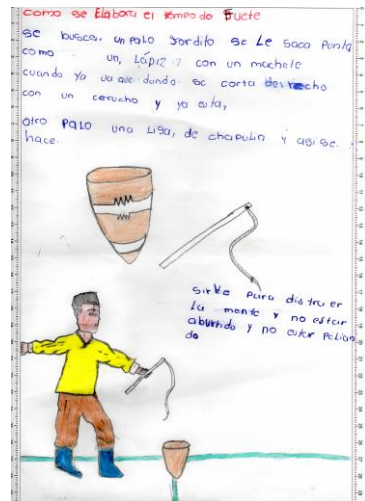
Imagen 3. Muripik o Sabedor Carlos Conejo, Enseñando a construir el trompo de juguete a niños, con madera de pepo.

Fuente: Propia.

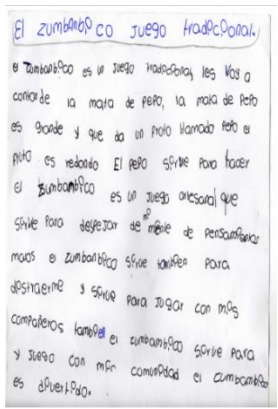
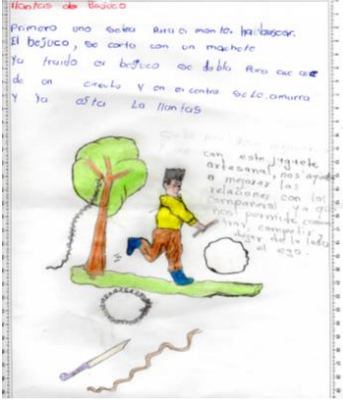
FASE IV: Construyendo juegos y juguetes nuestras conductas vamos transformando.

La siguiente matriz muestra las generalidades de cada juego, y en este sentido que conducta agresiva con su práctica dirigida se puede disminuir con la aplicabilidad de la pedagogía, la didáctica y la lúdica, según los estudiantes participantes como lo muestra la evidencia.

Tabla 2.
Generalidades de los juegos autóctonos del Pueblo Totoroez

TIPO	DESCRIPCIÓN DEL JUEGO AUTOCTONO (según Observación participante)	EVIDENCIA FOTOGRAFICA (Según diario de campo))
Trompo de juguete	Consiste en un trompo hecho de palo de pepo, que se lanza y luego se le hace bailar con una cuerda (juete). Se utiliza para competir, divertirse y en el acto educativo su práctica sirve para minimizar la agresividad en los niños, debido a que se liberan las frustraciones, porque con este juego se ayudan unos con otros sin tener en cuenta quien gana y quien pierde, superando las dificultades en lo emocional y fortaleciendo la armonía y la convivencia.	 Imagen 4. Registro fotográfico de diario de campo Fuente: propia

Carreta de madera	Consiste en la elaboración de una rueda de madera, adaptada a un palo de pepo y dispuesto para llevar una carga, se utiliza para que los niños hagan los mandados, y en el acto lúdico pedagógico es para enseñar a respetar las normas de convivencia. Su práctica ayuda a respetar las normas, a obedecer a los superiores, hacer los mandados en forma responsable y de la mejor manera. Las carretas de madera mejoran la disciplina, y la responsabilidad.	 <i>Imagen 5. Registro fotográfico de diario de campo.</i> Fuente: Propia
Canicas de pepo	Consiste en juntar las semillas más pequeñas del pepo (kope) cuando están maduras , para luego diseñarlas y pintarlas con colores (de tierra) y cuando están lista, juegan como lo hacen con las canicas de cristal, este juego se utiliza para la competitividad, la concentración , hacer amigos y convivir en armonía. Las canicas permiten la integración del grupo, promueven el orden y el respeto por el turno, mejoran la honradez porque no se permite la trampa ni la ventaja. Con su práctica se hacen amigos y se estrecha los lazos de amistad.	 <i>Imagen 6. Registro fotográfico de diario de campo.</i> Fuente: Propia

Zumbambico	Juego construido con semilla de pepo (kope), funciona con aire, al ser accionado produce un sonido llamado zumbido, se usa para competir y disminuir la agresividad porque su práctica debe hacerse en absoluta calma, produce un efecto tranquilizante. Cuando se hacen competencias entre comunidades o equipos se afirma que gana el zumbambico que más dure zumbando. Su práctica hace que se mejore la concentración, reduce la intolerancia, agresión física y verbal y el desequilibrio emocional.	 <i>El Zumbambico es un juego tradicional, los niños a control de la mano de pepo, la parte de pepo es grande y que da un ruido llamado zumbido es llamado El pepo sirve para hacer el Zumbambico es un juego ancestral que sirve para desfogar de male de pensamientos malos el Zumbambico sirve también para distraerme y servir para jugar con mis compañeros también el Zumbambico sirve para jugar con mis compañeros el Zumbambico es divertido.</i> <i>Imagen 7. Registro fotográfico de diario.</i> Fuente: Propia  <i>Imagen 8. Registro fotográfico de diario.</i> Fuente: Propia
Llantas de bejuco	Se toma un bejuco (hecho de la planta parásita que vive en el pepo), y con ella los niños se divierten, se utiliza para potenciar la concentración y la habilidades para la vida en cuanto a la toma de decisiones asertivas. Su práctica fomenta el trabajo en equipo, favorece el control de emociones y manejo de conflictos por medio del juego libre o también en equipo.	 <i>Imagen 9. Registro fotográfico de diario de campo.</i> Fuente: Propia

Fuente: Propia

La siguiente fase amplia lo anterior.

FASE V: Al árbol de la tolerancia, (Kope- pepo): **NAI KANA MISAK KOSREJU (MI CASA DE SABIDURIA).**

Consiste en una Ilustración, construida con la participación a toda la comunidad educativa y resume las diferentes actividades realizadas por los estudiantes y docentes encaminadas a reducir la agresividad en los 17 alumnos de grado segundo de básica primaria al interior de la sede educativa Nueva Orleans, que posteriormente será publicado en cada aula de clase en forma de afiche para interiorizar los compromisos del pacto de aula, en donde cada juego se constituye en un simbolismo de la inteligencia emocional. El afiche consta del árbol de pepo (kope), denominado también árbol de la tolerancia debido a que de él se obtienen todos los insumos para la construcción de los juguetes, y en este caso también representa a la escuela o casa de la sabiduría, donde se es naturaleza y armonía (ver anexo 1.pág 30).

FASE VI: Evaluación y seguimiento “ **Somos el problema somos la solución .”**

Los estudiantes iniciaron el proceso de autoevaluación y en este sentido de autocomprensión, es decir si se es el problema de la agresividad, entonces también se es la solución a esta.

Se verifico que las relaciones entre padres e hijos y el entorno familiar, ocasionan las conductas agresivas en los estudiantes , y en efecto las consecuencias generadas al interior del contexto intraescolar.

Para el grupo de docentes que desarrollan la propuesta no les fue posible intervenir las causas, debido a la dificultad de acceso a recursos, sin embargo se **intervinieron las consecuencias** generadas por los niños agresivos en el entorno intraescolar.

En este sentido se pudo demostrar que la innovación pedagógica, involucra la didáctica y la lúdica, mediante el uso de cinco juegos autóctonos del pueblo indígena Totoroez, como método para disminuir conductas agresivas en estudiantes, dando como resultados mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La práctica de la pedagogía de la lúdica, en este caso particular, permitió evidenciar la experimentación de emociones relacionadas con la inteligencia emocional, control de la ira, la frustración, inseguridad y **el miedo**, que se notan en los cambios entre lo emocional y la apariencia física, como también en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas.

A nivel grupal se pudo constatar que se mejoró en la convivencia, la armonía y el desempeño académico en todos los estudiantes.

Recomendaciones:

Se hace necesario la búsqueda de recursos como intervención terapéutica, jurídica, de las autoridades indígenas y la implementación de la escuela para padres encaminados a la orientación familiar para contrarrestar las causas de la agresividad en los estudiantes.

En consecuencia a los resultados positivos, evidenciados en el desarrollo de la presente propuesta de intervención disciplinar, se considera oportuno dar continuidad para el resto de la institución educativa, como la implementación en otras instituciones educativas del país.

La implementación de la dimensión lúdica es necesaria para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en todos los niveles de educación, debido a que se permite el desarrollo de la inteligencia emocional y el crecimiento humano.

La comunidad indígena pueblo Totoroez implementa obligatoriamente la dimensión lúdica en su plan de vida, para que sea orientada desde la escuela como una oportunidad de reconstrucción de su lengua materna, usos y costumbres, terminando este proceso anual escolar con la participación en el encuentro de juegos autóctonos tradicionales a nivel municipal.

Referencias Bibliográficas.

- Etienvre, J. P. (1992). <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/8505>. Obtenido de <http://hdl.handle.net/2183/8505>
- Angulo Benachí, H., & Sánchez Sánchez, A. (2002). Pueblo Totoró Plan vida Tonto Tuna. Totoró- Cauca.
- Arias, M. L. (2017). Lúdica y Didáctica. Bogotá: Corporación Universitaria Los Libertadores.
- Arranz Beltrán, E. (septiembre de 1991). Juegos cooperativos y sin competición. Madrid: Recopilado y distribuido por Emilio Arranz Beltrán. .
- Arranz Betrán, E. (septiembre de 1999). Aprendizaje cooperativo. Madrid: Recopilado y distribuido por Emilio Arranz Beltrán. . Obtenido de http://www.educarueca.org/IMG/pdf/Aprendizaje_cooperativo.pdf.
- Beltrán Trocha , Y. C., & Orozco Villa, L. D. (Febrero de 2016). <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/647>. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/647>
- Bustamante Villa , M. E., Castrillón Sánchez, O., & López, M. (Septiembre de 2016). JUEGOS TRADICIONALES PSICOMOTRICES, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1427>: <http://www.ulibertadores.edu.co/biblioteca/>
- C.P.N. (1991). Constitución Política Nacional. Colombia.
- C.R.I. (17 de Agosto de 2017). <http://www.cric-colombia.org/portal/encuentro-juegos-tradicionales-deportivos-pueblo-totoroez/>. Obtenido de <http://www.cric-colombia.org/portal/encuentro-juegos-tradicionales-deportivos-pueblo-totoroez/>: <http://www.cric-colombia.org>
- C.R.I. (9 de Octubre de 2017). <http://www.cric-colombia.org/portal/reviviendo-la-memoria-colectiva-traves-los-juegos-tradicionales/>. Obtenido de <http://www.cric-colombia.org>
- Cabildo de la parcialidad indigena de Totoró. (2011). Plan de salvaguarda étnica del pueblo indigena Totoroez o Tontotuna. Totoró, Cauca, Colombia.

- Chero Pacheco, D. R. (2018). <http://repositorio.ucv.edu.pe>. Obtenido de <http://www.repositorio.ucv.edu.pe>
- Comunidad del resguardo indigena de Totoró. (2010). Proyecto Educativo Comunitario Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró. Totoró, Cauaca, Colombia.
- Comunidad del Resguardo indigena Totoró. (2010). Proyecto Educativo Comunitario (PEC), Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró. En U. P. niños!). Totoró.
- Coronado Ochoa, G. L., Peralta Prieto, M. A., & Vargas Muñoz, Y. (Abril de 2015). <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/429>. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/429>
- Decreto 1142. (1942). Reglamentario de la ley 088 de 1976. Colombia.
- Ley 115. (1994). Ley General de Educación. Colombia.
- Palomero Pescador, J. E., & Fernández Domínguez, M. R. (2011). La violencia escolar, un punto de vista global. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, núm. 41, 30-31.
- Salovey, P., & Sluyter, D. J. (1997). Emotional development and enotional intelligence. New York, NY: BasicBooks.
- Skinner, B. F. (1953). Aprendizaje de la agresividad. Revista interuniversitaria de formación del profesorado.

Anexos.

Anexo 1.

NAI KANA MISAK KOSREJU (MI CASA DE SABIDURIA)



Imagen 10. Afiche construido por docentes , y comunidad según diario de campo.

Fuente: Propia.

Anexo 2

Lista de tablas.

Tabla 1. Resumen de hallazgos según observación participante	18
--	----

Tabla 2. Generalidades de los juegos autóctonos del Pueblo Totoroez	21
---	----

Lista de imágenes.

Imagen 1. Ruta de Intervención Disciplinar.	16
--	----

Imagen 2 . Diario de Campo.	18
----------------------------------	----

Imagen 2 1. Diario de Campo.	18
-----------------------------------	----

Imagen 3 . Muripik o Sabedor Carlos Conejo, Enseñando a construir el trompo de juguete a niños, con madera de pepo.....	20
--	----

Imagen 4. Registro fotográfico de diario de campo.....	21
--	----

Imagen 5. Registro fotográfico de diario de campo. Fuente: Propia	22
---	----

Imagen 6. Registro fotográfico de diario de campo.....	22
--	----

Imagen 7. Registro fotográfico de diario.	23
--	----

Imagen 8. Registro fotográfico de diario.	23
--	----

Imagen 9. Registro fotográfico de diario de campo.....	23
--	----

Imagen 10. Afiche construido por docentes , y comunidad según diario de campo.....	29
--	----