

**Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer los valores en estudiantes de  
grado tercero**

Carmelina Hernández Cerón

Inés Jimena Coronado Manchola

Libia Esperanza Chicangana Hormiga

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Bogotá D.C.

Notas del Autor:

Carmelina Hernández Cerón [chernandez@libertadores.edu.co](mailto:chernandez@libertadores.edu.co)

Inés Jimena Coronado Manchola [jjcoronadom@libertadores.edu.co](mailto:jjcoronadom@libertadores.edu.co)

Libia Esperanza Chicangana Hormiga [lechicanganah@libertadores.edu.co](mailto:lechicanganah@libertadores.edu.co)

Este Proyecto corresponde al Programa de Maestría en Educación

Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer los valores en estudiantes de grado  
tercero.

Carmelina Hernández Cerón

Inés Jimena Coronado Manchola

Libia Esperanza Chicangana Hormiga

Trabajo de grado presentado para optar al Título de Magíster en Educación

Directora de Tesis

Ana Milena Luengas Alarcón

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Bogotá D.C.

Nota Aprobatoria

---

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

---

Fecha: \_\_\_\_\_

Dedicamos este trabajo primero que todo a Dios por  
concedernos una vida llena de triunfos y dificultades,

las cuales nos fortalecen cada día más  
como personas y como profesionales.

A nuestras familias por su amor, apoyo, comprensión  
y colaboración constante.

A nuestros estudiantes por su cariño y disposición.

## **Agradecimientos**

Para realizar este proyecto de investigación se necesitó un trabajo conjunto de varias personas y entidades, a las cuales queremos agradecer profundamente.

A Dios por ser el guía en este camino de aprendizaje, a la Fundación Universitaria Los Libertadores, quien durante todo el tiempo de estudio fomenta un sentido crítico y creó las herramientas para fortalecer el conocimiento.

A la Mg. Ana Milena Luengas Alarcón asesora del proyecto, por sus grandes aportes, sugerencias y guía constante en todo el proceso de elaboración de cada uno de los capítulos del trabajo. Por siempre estar atenta a cada pregunta, inquietud o duda, sin importar tiempo ni fecha.

A los Docentes de la Fundación quienes contribuyeron con su paciencia y sabiduría para estructurar el presente proyecto, quienes nos acompañaron prestándonos asesorías y ayudas en cada momento en el que se le solicitó, siempre de forma amable y con la mejor disposición.

A la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés y a toda su comunidad educativa que con su colaboración hicieron posible el alcance de este propósito.

.

## Contenido

pág.

## Lista de figuras

	pág.
Figura 1 Formación de valores de los estudiantes .....	63
Figura 2 Conocimiento sobre juegos tradicionales de los estudiantes.....	65
Figura 3 Resultados de los juegos tradicionales que se practican en los descansos .....	67
Figura 4 Resultados de los valores fortalecidos de acuerdo al juego tradicional aplicado.....	73
Figura 5 Logros de la propuesta implementada en los estudiantes del grado tercero.....	75

## Introducción

La presente Investigación tiene como propósito fundamental fortalecer los valores sociales de los estudiantes del grado tercero año lectivo 2022, de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés a través de la aplicación de juegos tradicionales como el trompo, balero, bolas, ponchado, encostados, cometas entre otros. Según Espinoza, et al, (2017) “La lúdica, es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del estudiante, ya que no solo desarrollará su aspecto motriz, sino que además incrementará su capacidad intelectual, social, moral y creativa”, (p. 15). Por ello, es de vital importancia realizar una serie de cambios a nivel pedagógico y curricular dentro de las aulas escolares; siendo esta una estrategia eficaz para generar grandes cambios en los procesos de aprendizaje, ya que es evidente que el juego motiva, integra, construye, y fortalece valores; los llama al análisis a la crítica y a mejorar la conducta del individuo.

Así mismo, el proyecto busca incluir los juegos tradicionales en la práctica educativa, Londoño (2005) los define como "expresiones culturales, y actividades lúdicas surgidas de la vivencia tradicional, condicionadas por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica que hacen parte de una realidad específica y concreta de un momento histórico determinado" (p.45). Por ello, y teniendo en cuenta el contexto, se hizo una selección de los juegos tradicionales que reúnan de manera incluyente a toda la comunidad de la vereda Pueblo Nuevo Cifres del municipio de El Tambo.

Respetando las individualidades personales, que conlleven a conocer y a practicar los valores humanos, a fin de evitar que los estudiantes y futuros jóvenes desarrollen aspectos negativos que afectan sus conductas frente al entorno que les rodea. La metodología utilizada es de tipo cualitativo, apoyada del tipo de Investigación Acción, en una muestra representativa de catorce (14) estudiantes escogidos del grado tercero.



La recolección de los datos se hizo aplicando instrumentos cualitativos como: observación participante, diarios de campo, entrevistas semiestructuradas y talleres pedagógicos.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial demostraron que los educandos tienen pocos conocimientos de los juegos tradicionales, por ello practican en los descansos escolares deportes que no dejan enseñanza alguna, así mismo se verificó que los docentes no utilizan estrategias novedosas que llamen la atención de los estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de tal forma que faciliten su desarrollo cognitivo, sus vínculos familiares, modos de comunicarse y roles, entre otros, aspectos que contribuyen al logro de un mejor aprendizaje.

Por lo anterior, con el diseño de la propuesta lúdico “Aprendiendo valores, jugando” se busca proponer espacios lúdicos donde los estudiantes puedan practicar los juegos tradicionales de su región y a su vez motivarlos a fortalecer sus valores sociales desde edades tempranas,

## **Capítulo 1. Problema de investigación**

Con base en los lineamientos de la Fundación Universitaria Los Libertadores, el trabajo se enmarca en la línea de investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia bajo el eje de Pedagogía, didáctica e infancia. la cual concibe la educación como un proceso complejo, inacabado e incierto que requiere el acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

Siendo pertinente para este tipo de proyecto, plantear nuevas propuestas, como son los juegos tradicionales que brinden a los docentes herramientas pedagógicas, diferentes y creativas, en las que se aprovechen los conocimientos que tiene la comunidad educativa dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, convirtiéndose en un recurso efectivo en el fortalecimiento de los valores de los educandos y en el desarrollo de sus habilidades y conocimientos, lo que les permitirá crear ideas innovadoras integrándolas en cada una de sus experiencias escolares.

### **1.1 Descripción del problema**

La educación actual día a día presenta nuevos retos y desafíos para las instituciones educativas, especialmente en la básica primaria que exige mayor acompañamiento y formación de sus estudiantes, por cuanto se ha visto agravada por la situación que enfrenta el país, siendo uno con más desigualdad del mundo y con una marcada diferencia social y económica, ante esta situación se encuentra el Departamento del Cauca y particularmente el municipio de El Tambo, zona que presenta altos índices de violencia, siendo territorio de disputas entre grupos armados según las investigaciones del Instituto de Estudios para el Desarrollo y la Paz (INDEPAZ) y la defensoría del pueblo (del Pueblo, 2018).

Frente a esta situación, las Instituciones Educativas ubicadas en las llamadas zonas rojas han tenido que replantear su papel dentro de su contexto replanteando las actividades a implementar y diseñando estrategias pedagógicas diferentes ajustadas a las necesidades de su comunidad e integrando la labor docente con la familia. Es por ello, que desde el (MEN, 2020), se han venido dando orientaciones dirigidas a apoyar e implementar propuestas lúdicas para que la educación y el trabajo académico, se realice desde la propuesta “juntos para existir, convivir y aprender”.

Por cuanto, la problemática asociada a los problemas sociales y familiares que existen en el contexto ha hecho que los estudiantes acepten la violencia y la injusticia, como un factor común dentro de las prácticas escolares. Como se pudo evidenciar en la evaluación de desempeño realizada a los docentes sobre los problemas de mayor preocupación en el aula, el 58% manifestó que es la indisciplina o mal comportamiento, el 31% el aprendizaje deficiente, el 7% la deserción escolar y un (4%) la inasistencia. En especial, en grado tercero, donde el 32% de sus educandos no identifican, reconocen, ni practican los valores (Plan de mejoramiento, 2019), presentándose hechos de intolerancia, incumplimiento a las normas, agresiones como discusiones, riñas, emociones fuertes, irrespeto, poca tolerancia, siendo estos comportamientos parte del juego mismo, así mismo cumplen reglas, las que en la mayoría de las veces son impuestas por el líder y acatadas por todos.

Desapareciendo de esta manera la espontaneidad y alegría, característicos en los niños de esta edad (8 a 10 años), en la que el acto de jugar debería de ser una actividad lúdica en sí misma y por sí misma lo que les debería preocupar y no el acto de ganar.

Otro aspecto que repercute en los estudiantes es el bajo rendimiento lo que según Díaz et al, (2002) influye el desinterés que muestran por todo lo relacionado con la escolaridad y la pasividad escolar, cuando se realizan las tareas sólo con estímulos constantes, debido a diferentes factores como: desintegración social, maltratos físicos y verbales por parte de los padres de familia, además de no contar en algunos casos con el tiempo suficiente para educar a sus hijos y enseñarles los valores.

Esta problemática ha venido aumentando en todos los países, incluyendo América Latina y el Caribe donde la disolución de los matrimonios y la desintegración familiar cada día es más evidente. Como afirma (Sánchez, 2013)

Colombia 52,5%, República Dominicana 49,5%; Ecuador 61,44%, en el Perú existe cada vez un número mayor de familias monoparentales y extensas (40.9%); de igual manera sucede en los demás países de América Latina, el 43% de familias monoparentales están dirigidas por mujeres quienes son jefas de hogar y el 26% son familias extensas es decir que viven con familiares (p.4)

Continuando con las causas que inciden en el aprendizaje de los estudiantes , y según entrevista realizadas a padres de familia en evaluaciones hechas por la Institución, el 31% considera que la mayoría de las actividades desarrolladas por los docentes no generan motivación por hacerlas , haciendo que los educandos pierdan el interés y gusto por aprender, asimismo los espacios de descanso escolar según el 52% no son aprovechados de manera significativa, (Plan de mejoramiento, 2019), es por ello que los educandos no se sienten atraídos por rescatar sus tradicionales, y costumbres y a su vez fomentar la práctica de los valores desde el conocimiento y la sabiduría de los padres, abuelos y demás familiares.

Por ello, uno de los aspectos que más inquieta a los profesionales e investigadores en el campo de la educación es la comprensión de los mecanismos cognitivos relacionados con los comportamientos de los estudiantes en el aula de clase (Lewis, 2001) debido a que conseguir conductas pro sociales en los estudiantes constituye uno de los objetivos que debe cumplir el entorno educativo (Muñoz, 2004). Considerando a la integración social y la convivencia como los aspectos pedagógicos más importantes y difíciles de tratar en el ámbito educativo, ya que, sin ella, la enseñanza no será efectiva.

Por lo anterior se requiere implementar propuestas novedosas y prácticas que despierten el interés del estudiante y a la vez generar aprendizajes significativos y autónomos que contribuyan al fortalecer los valores en la escuela, especialmente el respeto y la tolerancia,

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo fortalecer los valores en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés, desde una estrategia lúdica pedagógica que involucre los juegos tradicionales?

## **1.3 Justificación**

La realización del proyecto se justifica principalmente, porque dentro de la educación y en especial en la básica primaria es una necesidad tanto en el contexto del municipio de El Tambo, como a nivel departamental y nacional introducir en los currículos escolares, proyectos de formación integral, como es la formación de valores, entre los estudiantes, modificando sus formas de pensar, sentir y de actuar frente a un mundo que lo está exigiendo cada día más.

Sumado a lo anterior, el proyecto cobra importancia si se tiene en cuenta que, la Constitución Política (1991) y la ley General de la Educación 115 (1994), establecen la necesidad de fortalecer los valores de los estudiantes; siendo la Institución Educativa un escenario propicio, donde se aprende a vivir juntos, se practican buenas relaciones interpersonales, se promueve el trabajo en equipo y se identifican las particularidades y diferencias del estudiante desde su permanente interacción con otros seres humanos. Por lo anterior el objetivo de la investigación busca fortalecer los valores de los estudiantes del grado tercero de la Institución Pueblo Nuevo Ciprés

Desde el punto de vista práctico, se promueven los juegos tradicionales como herramienta pedagógica, los cuales se han preservado de generación en generación, manteniendo su esencia y siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente con algunos cambios, pero conservando su esencia de diversión sana, ya que es evidente que la incorporación de esta estrategia en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal, yendo más allá de la diversión, siendo expresiones de unidad y oportunidad, para el reencuentro como personas y pueblo, razones de peso, para que desde las Instituciones Educativas se promuevan como motores de bienestar físico, mental y de integración familiar.

Efectivamente, los juegos lúdicos tradicionales permiten mejorar el manejo de conductas que contribuye a la integración escolar, porque tal como afirma (Sacaguama & Sarmiento, 2010) es una herramienta de socialización, desarrolla la imaginación y la empatía; contribuye a la promoción de la fraternidad entre las personas, el disfrute de la libertad sin dejar daños colaterales; creando roles en los estudiantes que les permite ponerse en distintas situaciones, para que puedan resolver sus propios conflictos y como lo sustenta (Montessori, 2003) permite

desarrollar habilidades, sociales mediante el fortalecimiento de los valores y la amistad duradera, aspectos por los cuales el ser humano dignifica las condiciones personales y colectivas. Es así como se puede contrarrestar la falta de comunicación, interrelación, empatía, compañerismo, cooperación y colaboración de los estudiantes, por ello, cada vez más docentes integran este recurso dentro de su práctica educativa.

Así mismo, la presente investigación es relevante desde el punto de vista pedagógico, ya que es importante demostrar la contribución de los juegos tradicionales en el efectivo desarrollo de los valores de los estudiantes (as), y como planificación instruccional generan un aprendizaje significativo a través del cual, el niño comparte, sigue reglas, respeta turnos, crea su propia disciplina entre otros. Es así como mediante la presente investigación se busca identificarlos e implementar innovaciones, con el fin de contribuir a su recuperación, divulgación y práctica, enriqueciendo para de esta manera se revitalice la educación.

A nivel social, los juegos tradicionales, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oratoria; considerados como parte de la cultura tradicional popular. La familia y el aula escolar. Son consideradas por las autoras del presente informe de investigación como elementos protagónicos en la transmisión, dada la influencia que estas llegan a ejercer en cada uno de los estudiantes del grado tercero, sobre todo en el proceso teórico-práctico de aprendizaje, aunque no es menos cierto que muchas veces la interacción grupal en el contexto escolar por sí misma, favorezca tales expresiones.

En lo referente al aspecto metodológico, la presente investigación, pretende colaborar con la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés, ofreciendo alternativas que permitan a los docentes brindar a los estudiantes estrategias lúdicas para el fomento de su aprendizaje. Permitiendo ampliar sus conocimientos sobre el tema de estudio a futuras investigaciones, ya que

es importante generar espacios que coadyuven a la consecución de los logros establecidos en el quehacer pedagógico; fomentando así las relaciones afectivas como base fundamental en los procesos de comunicación, que favorezcan el amplio desarrollo de los valores de los educandos y por ende su motivación al aprendizaje. En este orden de ideas, con la realización de la investigación se pretende, rescatar los juegos lúdicos tradicionales como una estrategia pedagógica que coadyuve al proceso de una sana integración desde el fortalecimiento de los valores. Buscando que, a través de ellos, los estudiantes adquieran nuevas formas de relacionarse entre sí. Para reconstruir y construir su conocimiento y poder evaluarlos, como mediadores, en pro de la formación de valores de los estudiantes, desde lo motriz, psicológico y social. Tal como lo afirma Pérez (1997).

Los patios de las escuelas generan un caudal importante de juegos populares, los cuales constituyen un tesoro infantil y juvenil. Es tanta la producción lúdica, que genera diferentes formas de imaginación, por lo que muchos de ellos, llegan a transmitirse de generación a generación, pasando a ser considerados como juegos tradicionales. (p. 180).

En lo práctico, la investigación va dirigida a todos docentes que hacen parte de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés del Municipio de El Tambo, Cauca. Mejorando su praxis educativa y experiencias lúdicas pedagógicas. Demostrando que es factible la realización de esta propuesta lúdica, por cuanto deja cambios significativos en los estudiantes. el brindar una educación como un proceso permanente, útil a la sociedad, sistemático e intencional, dirigido al perfeccionamiento y realización del ser humano a fin de moldear al hombre del presente, con la finalidad de proyectarlo al futuro para que aporte al perfeccionamiento de su contexto local, regional y mundial; pero lograr esta meta solo es posible si en la institución, fortalezca los



valores entre los estudiantes, modificando sus formas de pensar, sentir y de actuar frente a un mundo que lo está exigiendo cada día más.

## **Capítulo 2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo general**

Desarrollar una estrategia lúdico pedagógica a través de los juegos tradicionales enfocados desde los valores en los niños del grado tercero en la Institución Pueblo Nuevo Ciprés

### **2.2 Objetivos específicos**

- Identificar los factores asociados a la falta de valores que presentan los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa.
- Seleccionar los juegos tradicionales de mayor preferencia de los estudiantes del grado tercero, para que sean partícipes en la creación de espacios de formación de valores.
- Implementar una estrategia lúdica pedagógica que fortalezca los valores de los estudiantes haciendo uso de los juegos tradicionales.

## **Capítulo 3. Marco referencial**

### **3.1 Antecedentes investigativos**

Para el desarrollo de la propuesta de intervención se realizó un análisis profundo a las investigaciones que están relacionadas con su objetivo, haciendo énfasis en el desarrollo de valores a través de actividades lúdicas basadas en los juegos tradicionales, a fin de fortalecer el aprendizaje.

#### **3.1.1 Antecedentes internacionales**

Una primera aproximación que puede mencionar el artículo de maestría de Stevenson (2021) denominada Los juegos tradicionales como medio para fortalecer la autonomía, el trabajo en equipo y el liderazgo en la escuela elaborado en la Argentina

Teniendo como objetivo reconoce la problemática de tres elementos esenciales de la convivencia como son el trabajo en equipo, la autonomía y el liderazgo,

El estudio se estableció desde el paradigma constructivista se utilizó el enfoque cualitativo por lo que permitió recolectar información pertinente y adecuada para el análisis hermenéutico de los estudiantes, la información fue recolectada a través de entrevistas de tipo semiestructurada y la observación, haciendo uso como instrumento el diario de campo.

La propuesta buscó disminuir los índices de agresión entre los estudiantes, identificando sus características, causas y efectos, así como la apropiación de un escenario más cercano a los niños (as) que ayuden a contrarrestarlos, ofreciendo desde el tipo de investigación cualitativa diferentes estrategias en la que incluye la lúdica basada en los juegos tradicionales, a su vez integra metodologías activas.

Esta propuesta proporcionó un mecanismo canalizador frente a sus emociones de los estudiantes, el recurso encontró en la lúdica, y sobre todo en los juegos tradicionales, generando beneficios en las diferentes etapas del desarrollo humano, ya que, favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, potencia la percepción sensorial, mejora el estado de soledad, forman hábitos, facilitan la adaptación al entorno y permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia, demostrando así que el juego es importante, porque enseña alegría cuando se practica constituyéndose en un verdadero ejercicio para prepararlos para la vida.

Asimismo, se tiene el artículo doctoral de Morera Castro (2008) titulada Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales realizado en Costa Rica. El trabajo tiene como propósito proponer juegos tradicionales, que sirva como medio para la integración, interacción y rescate de la recreación en las aulas, las familias, los campos de juego y cualquier otro espacio que se utilice para la recreación. Utilizando el relato de los abuelos y las abuelas es el medio más importante para recolectar la información necesaria a fin de conocer cómo se jugaba, dónde, con qué y todo lo que involucre un juego específico. Ahora bien, es importante contrastar la información, jugarlo y conocer el contexto antro-po-cultural, con el fin de valorar y conservar el patrimonio cultural a través del factor humano y social,

En relación con la experiencia realizada, se pudo establecer que los estudiantes (as) del nivel inicial, presentan limitaciones en cuanto al aprendizaje y práctica de los valores, particularmente de aquellos relacionados con la solidaridad, responsabilidad, tolerancia y honestidad; esta situación se explica por la falta formación tanto en el aula, como en el hogar, siendo aquí donde aprenden los valores esenciales, por cuanto las Instituciones Educativas se

orientan muchas veces y de manera exclusiva al desarrollo académico dejando de lado la parte humana.

Así mismo el estudio demostró la importancia de los juegos tradicionales ya que desempeñan un papel muy importante en el desarrollo integral de los estudiantes, un medio de formación para las personas, un factor de unión que ayuda a fortalecer los valores y actitudes, incrementar las destrezas y habilidades de todas las poblaciones sin distinción de raza, credo, edad, discapacidad o identidad sexual.

De igual forma se tuvo en cuenta la tesis de maestría de Mendoza (2018) titulada Documental educomunicativo de los juegos tradicionales motores de la comunidad Shua.

En la que se buscó establecer, si el juego tradicional es una buena estrategia pedagógica tanto en el contexto escolar como familiar, de los estudiantes, de 8 a 9 años. Permitiendo realizar de forma divertida y vivencial acciones que orienten la práctica de los valores entre los miembros de la comunidad educativa.

El proyecto permitió evidenciar que las escuelas deberían tener como principio la educación en valores, a fin de formar mejores individuos para la familia y sociedad, mediante la inclusión de los estudiantes(as) en actividades de recreación implementando los juegos tradicionales, que puedan hacerse extensivos a los padres de familia. Por ello, para los docentes es importante fortalecer los valores, porque afecta de gran manera su comportamiento y dificulta la buena convivencia social entre los miembros de la sede educativa y la familia, siendo un aspecto muy importante en la formación del estudiante, por lo anterior es importante tener en cuenta que desarrollar una propuesta lúdica - pedagógica a través de los juegos tradicionales, crea hábitos de sociabilidad, colectividad, amor y respeto por todo lo que les rodea.

Los anteriores antecedentes internacionales constituyen un gran aporte a la investigación por cuanto lograron demostrar la importancia de su aplicación para el desarrollo personal de los estudiantes, convirtiéndolos en seres amables, con gran grado de compañerismo, integración social disminuyendo de esta forma los conflictos sociales, familiares y escolares que muchas veces se presentan dentro del aula escolar.

Se concluye que utilizar el juego como estrategia para fomentar en los niños los valores fue acertado en la medida que se observaron cambios significativos en su conducta, forma de actuar y relacionarse.

### **3.1.2 Antecedentes nacionales**

En Colombia también se han realizado varias investigaciones, inicialmente, se hace referencia la tesis de maestría de López Gómez (2018), denominado: Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para fomentar valores en niños preescolares de una institución educativa oficial de Bucaramanga. La cual tuvo como objetivo desarrollar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento de valores en niños de edad preescolar, a través de una investigación de carácter cualitativo y con enfoque de investigación acción, a través de la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego.

La propuesta contribuyó a que los estudiantes sean capaces de poner en práctica los valores tanto en sus vivencias diarias como con sus familias no resuelven los conflictos con agresiones físicas o verbales, utilizan el dialogo y la escucha activa, prefieren juegos donde se trabaje en equipo y todos participen de la misma forma, solicitan los juegos tradicionales y disfrutan pasar el tiempo libre o descanso con éstos.

Se logró fortalecer los valores éticos y morales del respeto y la tolerancia de los estudiantes, haciendo uso estratégico de los juegos tradicionales tales como “carrera de aros”, “golosa”, “tumbar el tarro” entre otros, demostrando que son un medio eficaz que puede ser utilizado para lograr importantes resultados como el de fortalecer las relaciones sociales entre los participantes y fomentar el respeto, ya que permite identificar y comprender las habilidades y debilidades que existen entre ellos.

El desarrollo de la propuesta de intervención evidenció que, a través de estrategias pedagógicas y la práctica de los juegos tradicionales se puede lograr cambios en las actitudes comportamentales de los estudiantes, fortaleciendo valores, evidenciándose un mejor ambiente en el aula de clase, ya que se tuvo la posibilidad de practicarlos para comprobar su validez y efectividad. Aun cuando no se disminuyeron en su totalidad todos los conflictos, si se pudo abordar algunos aspectos relacionados con la convivencia positiva, sana, saludable en un ambiente de armonía y de confianza, lo que la convierte en una experiencia de socialización preventiva de la violencia.

De igual manera es importante mencionar el trabajo de maestría presentado por Bracho & Bracho (2020) denominado Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. La investigación tuvo como propósito proponer estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial, para ello se aplicó una investigación de tipo descriptivo, tomando en cuenta que estos miden de forma independiente las variables.

El desarrollo del proyecto demostró que el juego es una acción libre, que desarrolla el docente dentro de unos límites temporales y espaciales a través de reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, convirtiéndose en oportunidades para introducirse en el mundo del saber. Se diseñaron estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de los valores de tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales, según los resultados obtenidos se denotó la necesidad de la socialización y la promoción a todo el personal de la institución que tiene la delicada función de la formación de los estudiantes de Educación Inicial de tal forma que le permita aprender de forma diferente, para que disfrute, comparta, explore y fortalezca las habilidades cognitivas, motrices y sociales.

Así mismo se evidenció en los estudiantes su aceptación y entusiasmo durante el desarrollo de los juegos tradicionales, como herramienta de intervención lúdica, siendo necesaria incluirla desde edades tempranas a fin de prevenir problemas sociales futuros, mediante buenas prácticas de convivencia. Las actividades que constituyeron la propuesta se abordaron desde el método socio afectivo, donde los estudiantes experimentaron, sintieron y reflexionaron sobre sus comportamientos, siendo apoyado notablemente este tipo de juegos por toda la comunidad educativa e inclusive vieron la necesidad de aplicarlos a otros grados.

El desarrollo de la propuesta permitió concluir que la lúdica es un elemento importante e interesante, porque es esencial en los estudiantes y en la formación en valores, permitiendo que el aprendizaje sea divertido y natural, a su vez brinda una serie de actividades agradables, joviales, que relajan interesan o motivan a los estudiantes al aprendizaje además de brindarles un acompañamiento continuo desde los diferentes encuentros y espacios lúdicos durante el descanso o recreo pedagógico y en otros espacios donde sean necesarias, para evitar así los conflictos entre



pares, manteniendo normas claras de las actividades y otras que puedan concertarse entre los participantes.

### **3.1.3 Antecedentes locales**

En el Departamento del Cauca también se han realizado diferentes investigaciones en torno a los juegos tradicionales para fortalecer los valores, entre ellas está la tesis de maestría realizada en el municipio de Popayán por Figueroa & Carrillo (2019) denominada Fomento del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar con los estudiantes del grado primero de básica primaria en la Institución Educativa El Oasis Sede Juan XXIII La investigación tuvo como objetivo describir los elementos metodológicos y conceptuales, a través de la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para fortalecer la convivencia escolar entre niños y niñas 5 a 8 años de edad. Para lo cual se utilizó la investigación cualitativa utilizándose como técnicas la observación, planeación de actividades y posteriormente su ejecución, aplicando estrategias enfocadas hacia el juego tradicional a fin de cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades en convivencia en los estudiantes.

Dentro del desarrollo de la propuesta se realizó el proceso de autoevaluación de los estudiantes frente a práctica de los valores y se verificó que la implementación de estrategias lúdicas basadas en los juegos tradicionales contribuyen a controlar 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 estudiantes A nivel grupal mejoró la convivencia, la armonía y el desempeño académico de los estudiantes.

Otro trabajo de maestría que se tuvo en cuenta fue la realizada por Mena, J. (2021). Titulada Diseño de una estrategia pedagógica de apoyo al manual de convivencia para el

mejoramiento del comportamiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa la Alianza del Tambo-Cauca, Colombia. La propuesta tuvo como objetivo Diseñar una estrategia pedagógica de apoyo al manual de convivencia para el mejoramiento del comportamiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa la Alianza del Tambo-Cauca.

A través del desarrollo de la investigación los estudiantes lograron fortalecer todas sus dimensiones: cognitiva, comunicativa, corporal, espiritual, ética, estética, desarrollando un proceso integral en la cual hallaron sentido y significado a cada una de las actividades, realizadas, facilitándoles a los estudiantes escoger, y valorar las relaciones que se dan con respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertad de expresión, de apreciación de sus propios valores y de solidaridad.

### **3.2 Marco teórico y conceptual**

El desarrollo del proyecto Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer los valores de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Cifres, es abordado teóricamente haciendo referencia de algunos postulados que indican la incidencia que tiene la lúdica es una alternativa dentro del desarrollo integral de estos individuos.

#### **3.2.1 La lúdica**

Es una actividad que se realiza con fines recreativos basado en reglas y competencias, para estimular las habilidades convirtiéndose en un recurso para fortalecer los valores de los estudiantes, pues jugar les gusta a todos, a través de esta práctica las personas desarrollan su formación. El término viene de la expresión latina Ludus, que significa Juego; en el amplio sentido de la palabra como jugar por diversión, necesidad de hacer ejercicio físico, por la práctica ritual o social, verbal o corporal.

Báez, (2010) define la lúdica desde cuatro perspectivas: una cultural en la que se suscriben algunos autores como Johan Huizinga y Strahinja Bousquet; cognitiva con representantes como Jean Duvignaud y David Boom; filosófica, con autores como Abraham Maslow y George Gadamer y pedagógica, con escritores como Lev Vygotsky y Donald Winnicott, lo que ha permitido comprender la manera en que ha ido evolucionando la humanidad y la misma sociedad.

En coherencia con lo anterior, Jiménez, (2012) plantean la relación entre la lúdica y la vida misma del sujeto, como un “proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica (...) la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana” (p.27), reconociendo así la importancia de la relación con otros y las experiencias cotidianas en la configuración del sujeto como ser social y de la subjetividad, en la manera en que se construye una historia de vida individual y colectiva, mediada por los significados que circundan en el escenario cultural y social.

Desde la dimensión del desarrollo humano, es una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, entre otros. La lúdica es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte, así como otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales. En este sentido, Bolívar (2018) expresa:

La lúdica se recoge como una dimensión del desarrollo humano, es una parte constitutiva de la persona y factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo

afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar (p. 53).

Por ello, la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acuda para distorsionar, sino como condición para acceder a la vida, al mundo que da la cultura. Reconociéndose como la dimensión del desarrollo humano, la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general (Bolívar, 2012), aportando a la propuesta lúdica que se está realizando, pues en su desarrollo se hizo evidente que, aunque hay una realidad observada desde el inicio, a medida que se pone en práctica la estrategia lúdica esta sufre cambios significativos, evidentes y manifestados en los diarios pedagógicos y entrevistas. Así mismo las personas que participaron estuvieron en continua exploración y descripción de los hechos y situaciones que se iban presentando, tratando siempre de entenderlas y darles posibles soluciones, manteniéndose una interacción continua entre todos los participantes, tanto en el desarrollo de las actividades como en las relaciones de las personas y contextos en que se aplican.

Cada experiencia lúdica enfrenta al estudiante a situaciones nuevas, se la presenta como desafío, obstáculo a superar. Según Chateau (2014), uno de los mejores analistas del juego resume esta idea en una sola frase “un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar”. (p. 23) Por tanto, las estrategias lúdicas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus estudiantes: juegos, canciones, humor, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad y movimiento. Bajo esta perspectiva, Jiménez (2012) la define como:

Una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se

produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La danza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactúan con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar, y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Por su parte, Jiménez y Vera (2012) señalan que la lúdica.

Es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. (p. 42)

Es decir, es sentir placer y valorar lo que acontece percibiendo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de maneras medios o satisfacciones de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. Puede asegurarse con base a lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, o leer poesía. Es por eso de vital importancia que padres de familia, directivos, y especialmente docentes; eliminen la idea de que la lúdica y en ella inmerso el juego se refieren sólo a saltos o movimientos, pues se puede jugar sentado frente a una hoja de papel y a la vez estar adquiriendo conceptos básicos para la vida. Así mismo y desde el enfoque pedagógico Motta (2008), define

la lúdica como: “Un procedimiento pedagógico en sí mismos, que ayuda a aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, así mismo ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria” (p. 71). Por cuanto esta es una necesidad sentida en las que todas las instituciones deben unirse para trabajar en forma mancomunada a. solucionar esta problemática.

### **3.2.2 Los juegos tradicionales.**

Al hablar de juegos tradicionales se refiere a aquellos que, desde muchísimo tiempo atrás ha sido transmitido de generación en generación, siendo enseñados por los abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Moreno, (2008) por su parte define los juegos tradicionales como “una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado” (p.67). Por cuanto cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego, tradicional está compuesto por “partículas de realidad” en las que es posible develar las estructuras sociales que subyacen a cada sociedad.

Así mismo este autor resalta la importancia de los juegos tradicionales ya que “han formado y forman parte del acervo cultural, resultado de su transmisión generacional” (Moreno, 2008 p. 78), por cuanto son juegos cortos en su duración y no requieren de mucho material como son el juego del encostalado, el trompo, la radiola, el Valero, entre otras, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna

manera sus conocimientos convirtiéndose en una vía de acceso a la cultura local y regional a través de los cuales se podrán comprender aspectos importantes para la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. Con las que se podrá conocer historias propias y ajenas de varias generaciones. Así mismo Gómez (1993) define los juegos tradicionales como:

Categoría que refleja la superestructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentran en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por tanto, el juego además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis biológico da explicación del fanatismo, del gusto y del placer, ni de orden propio y absoluto. (p. 38)

El autor reconoce el valor del juego en el mundo sociocultural, por la función que desempeña en la transmisión de los valores, costumbres hábitos y formas de participación ciudadana incluyendo jóvenes y adultos, desde el punto de vista pedagógico, constituyéndose no solamente en una actividad que no solamente ayuda a desarrollar habilidades motrices, sino que contribuye en la formación de cada ser, además de además de ayudarlos a disfrutar de los juegos. Es claro entonces, que, para poder establecer una comunicación eficaz con el niño, es necesario comprender y participar de sus actividades y motivaciones, al tiempo que se debe estar en capacidad de colocarse a su nivel, sin perder de vista los objetivos propuestos como un gran elemento de aprendizaje.

En suma, los Juegos tradicionales como actividad física, como acción humana o como estrategia pedagógica o didáctica, es un componente lúdico y recreativo muy completo que contribuye en los estudiantes como recurso didáctico motivan, divierten, se trabaja en equipo, se

fortalecen los valores, es por ello que estos juegos se pueden realizar en el aula de clase, porque dependiendo de su aplicación se puede apoyar al desarrollo de los educandos, dentro de los juegos tradicionales más conocidos en la vereda de Ciprés municipio de El Tambo se encuentran:

### **Juegos de piso**

**Pirinola:** Se trata de un trompo de plástico o madera en forma de prisma de base hexagonal, en sus diferentes caras aparecen escritas expresiones como: “Pon 1”, “Pon 2”, “Toma 1”, “Toma 2”, “Toma todo” y “Todos ponen”, así los jugadores se reúnen, cada uno con un número igual de fichas y van haciendo apuestas según la dinámica de la cara que arroje la pirinola al ser girada. Como explica (Andrew citado por Escobar & Pérez, 2011): El juego favorece el desarrollo de la pronunciación, seguir instrucciones, situaciones comunicativas, desarrollo de la expresión de ideas y comentarios propios, gusto y preferencia por juegos con amigos, participación y colaboración, respeto. (p. 56-57).

**La rayuela:** Un juego popular que tiene una gran variedad de versiones y diferentes reglas en su práctica su origen se remonta a la Grecia clásica, donde se conocía como escolias, posteriormente se extendió a la Roma Imperial, donde el juego tuvo el nombre de odres. De hecho, en el Foro Romano se han encontrado algunos de los dibujos más antiguos de este entretenimiento. Se juega con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente. Si la piedra no cae dentro de las casillas correspondientes pierde su turno y le toca al siguiente. El ganador será el primero en llegar al Número Diez. Con estos juegos los estudiantes aprender a respetar las reglas necesarias para la convivencia, ayudar y recibir ayuda a cooperar y a comprender desarrollando una sensibilidad



para las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto a los juegos tradicionales despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social.

**Las canicas (bolitas).** Es un juego tradicional practicado desde hace mucho tiempo por los hermanos Plaza Astudillo. Cabe mencionar que en cada país o lugar tiene diferentes nombres este juego, así como su forma variada de jugarla. Son pequeñas esferas de piedra, barro o vidrio de diferentes colores y tamaños. El objetivo del juego es competir y ganar al oponente, esto se puede lograr de varias formas. Una de ellas es aventar la canica tratando de introducirla en el hoyo; si un jugador lo logra, el otro jugador tratará de igualarlo, y si esto sucede se le llamará empate; si no lo logra, este jugador que no la introdujo en el hoyo pierde una canica.

**El balero:** es un juego tradicional de muchos países, en la comunidad de El Tambo comunidad, se practica desde tiempos inmemoriales su forma y tamaño se ha ido transformando de acuerdo al gusto de los jugadores, se hace dando forma redonda a una madera, el diámetro del hueco depende del diámetro del palo que se va a introducir, el cual lleva atado una piola. Es un juego del cual se han apropiado diferentes culturas como diversión, pero cada uno de estos juegos ha necesitado de las matemáticas para hacerlo y para practicar. Para saber quién es el ganador se debe tener en cuenta el número de veces que se introduce en determinado tiempo depende de la velocidad en la que se levante la bola del balero, cuantos más intentos se hagan, hay más probabilidad de insertar.

**Trompo:** No se puede clasificar este juego perteneciente a una sola región pues en todas se practica Escobar & Pérez (2011) afirman que es un juego “Conocido en algunos lugares como peonza, es uno de los juguetes más antiguos, ha perdurado a través del tiempo, hoy día se puede ver jugar a niños y en ocasiones a jóvenes y adultos con este juguete” (p. 50). El juego consiste en hacer girar el trompo que se lanza con cierta técnica para que caiga dando vueltas sobre su

propio eje central formado por una punta metálica que está en su interior; con la práctica se logra mejorar y perfeccionar los diferentes trucos y efectos que se pueden hacer, por ejemplo, que caiga invertido o en punta, que gire sobre la palma de la mano, o sobre la misma cuerda una vez ha caído y que se vuelva a levantar,

**El yoyo:** Está formado por dos círculos, ya sea de plástico o madera, y en medio tiene una ranura profunda donde se enrolla una cuerda cuyo extremo se enrolla alrededor del dedo del jugador. Cuando ya está toda la cuerda enredada, el jugador hace subir y bajar alternadamente el yoyo, esta actividad se repite. Algunas ocasiones, dependiendo de las habilidades y creatividad del jugador, se pueden hacer movimientos más complicados.

**Los zancos.** En la comunidad desde hace muy poco tiempo se conoce el juego de los zancos, desde que se había visto en la parte alta, no recuerdo cuando llegaron a este resguardo, en realidad los que más juegan son los jóvenes, porque hay que tener bastante habilidad para treparse en ellos, no todo el mundo los puede manejar. (Nene, conversación personal, agosto 2016) El juego sirve para desplazarse a una altura mayor, requiriendo mayores habilidades, coordinación y equilibrio. Una forma de jugar consiste en movilizarse en un camino adecuado para superar diversos obstáculos, gana aquella persona que logre mantener el equilibrio y cumpla con el desplazamiento en el menor tiempo posible. Otra modalidad es la competencia con relevos.

### **Juego de contacto físico**

**Saltar la cuerda:** Es conocido en todo el país. No importa la cantidad de personas, solo se necesita un lazo, sogas o cuerda preferiblemente larga y un espacio que sea grande. Dos personas, cada uno a un extremo del lazo, deben batirlo para que los demás participantes salten mientras éste es movido. 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. Este juego también puede ser individual y ser una misma persona la hace girar la cuerda y saltar. Para este juego existen varias canciones, como la chinita, el reloj, o simplemente se salta en grupo, si alguien no logra hacerlo va saliendo y gana el que quede de últimas, o también existe el pique o candelita que es lo mismo, batir el lazo muy rápido y saltar a esa velocidad. La regla es no equivocarse, si lo hace queda eliminado.

**Las escondidas:** También conocido "escondite" en algunas partes de la región Andina como en Antioquia o "escondidas" en Santander es un juego que consiste en que todos deben esconderse y seleccionar a una persona que no se esconderá, por lo tanto, esta persona debe quedarse quieta, con los ojos cerrados y contando, mientras todos se esconden. Luego de contar hasta cierta cantidad, el seleccionado debe voltear y tratar de buscar a sus compañeros. El primero al que encuentre será quien repita la actividad. En esta actividad, los que se escondieron pueden correr, siempre y cuando no los nombre el que le tocó buscar, y pueden llegar a la base diciendo "1, 2, 3 por mí", para salvarse de ser quienes busquen en la próxima ronda. Con costales o sacos son juegos tradicionales, se trata de un juego sencillo en el que solo se requiere una bolsa, costal o saco y suficiente habilidad motriz y equilibrio. Este juego es aplicado generalmente al aire libre. Consiste en meterte al costal o saco y saltar lo más rápido posible para llegar a la meta antes que tus oponentes.

**Yermis:** No tiene otro nombre y es muy conocido en todas partes, es propio de la región caribe. Jugado normalmente en los parques, calles y zonas verdes, es una mezcla de béisbol y ponchados. Se juega entre dos equipos de 5 a 10 personas, se usa una pelota de caucho del tamaño de la mano y de 8 a 10 tapas de gaseosa o cerveza e incluso se puede con piedras pequeñas. Se arma la torre con las tapas y hay un equipo que ataca y otro que defiende, el que

defiende debe intentar derrumbar la torre con la pelota, si lo logra debe correr, pues los que atacan intentan poncharlos con la pelota, pues el propósito de los que defienden es volver a construir la torre y de los que atacan es no permitirlo y ponchar a todos los jugadores del equipo contrario.

### **Juegos de mesa**

**Stop:** Es un juego popular que se establece como una de las formas más creativas para aprender ortografía y explorar nuevas palabras desde pequeños. El famoso “Stop” consiste en elegir una letra del abecedario y con esta decir, en el menor tiempo posible, un nombre, apellido, ciudad, cosa, color, animal y comida. Se juega en un cuadro dibujado en hojas de cuaderno, según cada palabra. Una vez se leen las palabras se dan puntajes determinados a cada jugador y de esta manera se definen los puntajes y el ganador.

Dentro de los juegos que se han venido aplicando para el fortalecimiento de los valores están los valores del respeto; analizado por el juego del stop, la responsabilidad a través del juego de la carretilla y la solidaridad en función del juego de relevo, valor de la sinceridad a través del juego del lobo, perseverancia el juego de la cuchara, sinceridad con el juego del baile de la silla y amistad con el juego de la rayuela (Pulgarín, 2015).

### **3.2.3 Los valores**

El concepto de valores abarca contenidos y significados diferentes y se ha tenido en cuenta desde diversas teorías. En sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea tal, sin perder su humanidad o parte de ella son considerados por Fabelo (2004) como:

El resultado de las leyes naturales [...] El deleite es un estado que se corresponde con la naturaleza del organismo vivo [...] El verdadero deleite –concluye entonces– es el que se corresponde con lo bello, con lo moral, con lo justo. (p. 20).

Cortina (2000), considera que los valores no son reales, no valen en sí mismos, sino que son las personas quienes les otorgan un determinado valor, dependiendo del agrado o desagrado que producen. Desde esta perspectiva, son: un componente de la vida humana, que tienen mucho que ver con lo que va a las personas. No se puede pretender hablar de valor sin hacer mención de la persona humana y los elementos constitutivos de su ser.

Lo que ratifica que “los valores no son el producto de la razón”; no tienen su origen y su fundamento en lo que muestran los sentidos; por lo tanto, no son concretos, no se encuentran en el mundo sensible y objetivo. Es en el pensamiento y en la mente donde los valores se aprehenden, cobran forma y significado. Las diversas posturas conducen a inferir dos teorías básicas acerca de los valores dependiendo de la postura del objetivismo o del subjetivismo axiológico.

Teniendo en cuenta lo planteado por Ramírez, (2010). Los valores se expresan mediante creencias, intereses, sentimientos, convicciones, actitudes, juicios de valor y acciones. Desde el punto de vista ético, la importancia del proceso de valoración deriva su fuerza orientadora en aras de una moral autónoma del ser humano.

Los niños carecen de valores humanos, puesto que las personas que le rodean no son capaces de transmitir cualidades positivas y, además, los padres de familia, por dedicarse a buscar sustento económico, dejan a un lado sus hijos. Existe una privación en los valores, los mismos que afectan de una manera directa, reflejando un comportamiento

inadecuado y muchas veces agresivo, los que muchas veces son causados por problemas familiares (p. 30).

De igual manera, y como lo plantea Cortina, (2000), los valores personales, parten de los deseos, intereses y preferencias de las personas, desde su experiencia como ser humano y la construcción de normas impartidas por el orden y la convivencia, mientras que los valores morales se distinguen por ser universales, inalterables y de naturaleza ética; son normas de vida que se aseguran en el intercambio dialógico, participativo y de sentimientos entre las personas de una comunidad, como respetar la vida, respetar la dignidad de las personas o ser honesto con uno mismo y con los demás. Entre ellos se encuentran, la libertad, justicia, solidaridad, honestidad, tolerancia activa, disponibilidad al diálogo y respeto a la condición humana.

Las normas de convivencia que se establecen en las instituciones educativas están siempre inmersas en la construcción del manual de convivencia que rige a cada institución, donde se están revisando y haciendo ajustes constantemente, con ello se pretende dar participación a toda la comunidad educativa (padres- madres de familia, estudiantes, docentes y directivos), donde el objetivo principal es generar un clima escolar agradable y de convivencia que refuercen los valores del ser humano.

Porque tal como afirma el Ministerio de Educación “la convivencia se da desde el fortalecimiento de los valores, la capacidad de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otros” (MEN, 2020 p. 56) y es a partir del hogar y las Instituciones Educativas donde se enseña y aprende a convivir.

Siendo la convivencia el mejor recurso que tienen las personas para vivir con otras en un ambiente de respeto y solidaridad; siendo La familia el primer lugar donde aprenden a convivir,

y tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio-afectivo e intelectual de los y las estudiantes: implica también el reconocimiento del respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, valorar y aceptar las diferencias.

## Capítulo 4. Diseño metodológico

### 4.1 Enfoque y tipo de investigativo

Teniendo en cuenta el problema de investigación formulado, la presente propuesta se contempla desde el paradigma cualitativo basado en el concepto de Hernández, et al (2006):

El enfoque cualitativo tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad, es decir habla de entendimiento en profundidad en lugar de la exactitud. Las características principales son: 1. Existe una realidad por descubrir y construir que va cambiando mediante las observaciones y recolección de datos. 2. Se orienta a explorar, describir y entender. 3. El investigador interactúa física y psicológicamente con el fenómeno y hace reconocimiento de sus valores y creencias que pueden ser parte del estudio. 4. y tiene como finalidad comprender las personas y sus contextos. (p. 32).

Por lo anterior la propuesta lúdica de intervención posee un enfoque cualitativo por cuanto produce y analiza los datos descritos por los estudiantes de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés y sus familias, también porque los métodos de investigación incluyen observación directa y encuesta y por último los resultados pueden ser generalizados.

El tipo de investigación que se desarrollará es la Investigación-Acción, donde se harán partícipes los estudiantes desde el inicio de la investigación a través de la comprensión de sus propias realidades. A fin de que se comprenda la práctica lúdica desde la propuesta “aprender jugando”. La cual según (Kemmis 2004 citado en Rodríguez et al, 2010) es:

Una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan en situaciones sociales y educativas para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas



b) su comprensión sobre los mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan. (p. 4)

Con base en lo anterior Gómez, et al (2015) hablan de la investigación acción como un modelo de investigación en el que se busca promover una formación permanente, la calidad de la educación, un investigador reflexivo y crítico que a la vez sea conocedor del medio en el que se desenvuelve.

Es así como desde este punto de vista la presente investigación buscó mejorar la educación en formación de valores a través de estrategias lúdicas basadas en los juegos tradicionales y que con las mismas se resolviera la situación problema y las necesidades identificadas al inicio del proceso investigativo.

## **4.2 Fases de la investigación**

Teniendo en cuenta que la investigación-acción es la unión entre investigador y sujeto investigado permitiendo un trabajo sistemático a través de un método flexible, ecológico y orientado a los valores. (Kemmis1984 citado en Rodríguez et al., 2011, p. 12) menciona que en este tipo de investigación se evidencian cuatro fases; la cuales se desarrollaran dentro de esta propuesta de la siguiente forma:

### **4.2.1 Fase diagnóstica**

En esta fase, se determina el estado en que el docente recibe a los estudiantes, se utiliza la técnica de observación la cual permite observar el estado de los estudiantes del grado tercero enfocándose a identificar los valores, para luego proceder a realizar el respectivo análisis desde un formato de caracterización que permita identificar las necesidades y carencia de valores, dentro de las actividades a realizar están:

- Primer acercamiento con los estudiantes para la presentación de la propuesta
- Observar las acciones comportamentales que muestran los estudiantes del grado tercero en los descansos frente a la exteriorización de los valores.
- Observación a los estudiantes para identificar los comportamientos que muestra ante sus compañeros en el aula escolar.

Así mismo en esta fase se buscó caracterizar algunos juegos como estrategias lúdicas que permitan el fortalecimiento de los valores en los estudiantes del grado tercero. Para dar cumplimiento al segundo objetivo, se realizaron las siguientes actividades:

Observación de los juegos que realizan los estudiantes en horas de descanso y dentro del aula de clase, y la manera en la que vivenciaban los valores durante el desarrollo de los mismos, los cuales se describirán en diarios de campo.

- Entrevista semiestructurada a docentes para conocer los juegos que practican los estudiantes y los valores que según ellas necesitan fortalecerse teniendo en cuenta los juegos que realizaban en su niñez y los valores que ellos consideraban les fortalecen.
- Elaboración de tabla con el nombre de las actividades, descripción, estrategia, autor y finalmente se organizaron las evidencias

#### **4.2.2 Fase selección de juegos tradicionales locales**

En esta fase se plantean las actividades desde los juegos tradicionales que darán respuesta a la necesidad identificada en la fase diagnóstica, relacionada con la carencia de valores que se da entre los estudiantes del grado tercero, para esto se plantean una serie de actividades que darán respuesta a los propósitos planteados en la propuesta didáctica,

- Conversatorio de concientización sobre la importancia de incentivar la promoción de una educación con valores como filosofía de vida.

- Desarrollar habilidades de rapidez mental y análisis que mejoren el sentido cooperativo entre pares. A través de la actividad “yermis” con los estudiantes del grado tercero para fortalecer el compañerismo y la amistad.
- Reforzar actitudes de trabajo en equipo para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes mediante la aplicación del juego “saltar la cuerda”
- Desarrollar el juego de la “pirinola” con normas enfocadas a desarrollar los valores del respeto, tolerancia e identidad
- Desarrollar conceptos teóricos sobre juegos tradicionales y la importancia que tiene en el fortalecimiento de los valores en las aulas de clase. Aplicación del juego de la “rayuela”
- Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia del juego limpio y colaborativo a través del juego de las “escondidas”
- Fomentar en los estudiantes el valor de la solidaridad y la cooperación. Juego del “stop”
- Enseñar a los estudiantes la importancia del trabajo en equipo y del contacto físico sin agresividad. A través del juego de las “canicas”.

#### **4.2.3 Fase de aplicación de la propuesta**

Después de tener planeadas las sesiones, los recursos, el tiempo, el tipo de actividad relacionada con el juego tradicional, y los demás; se procede a implementar el proceso, los hechos presentados durante el desarrollo de las sesiones se diligenciaron en el diario de campo.

#### **4.2.4 Fase de evaluación y seguimiento**

Una vez implementada la estrategia se procede a la fase de evaluación donde se constata la funcionalidad de las actividades aplicadas frente al fortalecimiento de los valores de los estudiantes (as) del grado tercero y los aportes que brinda los juegos tradicionales. Asimismo, es importante aclarar que dentro del desarrollo de la fase de evaluación se realizarán actividades de

seguimiento, es decir a medida que en que se termina cada una de ellas se realizar el proceso de retroalimentar la información en relación con la aprehensión de los valores en cada estudiante, posteriormente se hará un análisis entre lo expuesto por lo teórico y los resultados obtenidos.

### **4.3. Articulación con la línea de investigación**

De igual manera, la línea de investigación institucional perteneciente al grupo La Razón Pedagógica contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y docencia. Según (Ortiz, 2019) busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad, parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, su objetivo fundamental dentro del grupo investigador fortalece la reflexión, el debate, la construcción, deconstrucción y difusión del conocimiento vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en el ámbito institucional.

### **4.4 Población y muestra**

Según Hernández, et al. (2016), la población es el conjunto de casos o individuos que van a ser estudiados y sobre los cuales se pretende generalizar los resultados de la investigación. En este caso, la población de estudio con la cual se trabajó en esta investigación fue un grupo de estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés y que para el periodo académico comprendido entre enero a diciembre del año 2021 corresponde a 23 estudiantes, entre niños (as) con edades que oscilan entre los 7 y 8 años.

El grupo objeto de investigación se caracteriza por tener edades relativamente uniformes y unas características socioculturales, que están determinadas por la región de la que proviene mayoritariamente población campesina, que basa su sustento en la explotación agrícola y

pecuaria de sus propias tierras o en tierras de otros dueños de familias más acomodadas. Su estrato social varía de estrato 0 a 1 y su proveniencia es ante todo de carácter rural.

Como muestra se ha seleccionado a catorce (14) estudiantes que en la actualidad cursan el tercer grado de Básica Primaria y que están matriculados en la sede Educativa. Conformada por nueve (9) niños del sexo femenino y cinco (5) de sexo masculino. Que está bajo el cuidado y orientación pedagógica de los docentes del grupo coordinador, lo que facilitará el desarrollo del proceso investigativo directamente con los estudiantes.

Se escogió esta muestra por ser uno de los grados más numerosos en primer lugar y presentan mayores conflictos en el aula de clase, según observación y seguimiento por parte del grupo investigador. En este grupo de estudiantes se han presentado fenómenos de exclusión y comportamientos por parte de sus integrantes, que dificultan la labor escolar o de relaciones entre estudiantes; generando conflictos y su nivel de socialización con los compañeros tiende a atomizar. Lo anterior conduce a desarticular los niveles de confianza, amistad y compañerismo a los cuales están acostumbrados los demás integrantes del grupo escolar.

#### **4.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

Los instrumentos “Constituyen las vías mediante la cual es posible aplicar una determinada técnica de recolección de información.” (De Barrera, 2000) “Para su elaboración se contó con la participación de la docente quien con su experiencia aportó para el diseño del mismo, así como los diarios de campo que se diligenciaron en las sesiones con los estudiantes del grado tercero para llevar control de análisis de cada sesión de clase, de estos se extrajo información importante para plantear las preguntas del mismo.

La recolección de datos en una investigación permite responder algunos interrogantes, obtener información y conocer lo que sucede en la misma. Para esta investigación, se utilizaron los siguientes instrumentos.

#### **4.5.1 Observación Participante**

Este instrumento de recolección de la información es definido por Rodríguez et al., (1999) como:

Un proceso sistemático por el que un especialista recoge por sí mismo información relacionada con cierto problema. En él intervienen las percepciones del sujeto que observa y sus interpretaciones de lo observado. (p. 150). Constituye un proceso que va orientado por una pregunta y que genera resultados. En la investigación la observación estuvo presente en gran parte del proceso que se lleva a cabo, pues tanto en la puesta en práctica de las actividades como durante los análisis de las mismas, se buscó recolectar la mayor cantidad de información, para así, conocer los resultados e impacto que se está obteniendo.

Desde la aplicación de la observación se tuvieron en cuenta algunos aspectos de la institución y en especial de los estudiantes del grado tercero, como presentación, actitudes, comportamientos al momento de participar en los juegos y actividades programadas; las reacciones de los mismos ante las situaciones cotidianas que se les presentaron, siendo un recurso fundamental tanto al inicio como en la evaluación de la propuesta de intervención.

Así mismo la aplicación de la propuesta es importante pues se puede, evidenciar los aspectos que inciden en la falta de valores de los estudiantes, así como la influencia que tiene el contexto frente a sus comportamientos y acciones, también se aplicaron estas observaciones en el desarrollo y aplicación de la propuesta lúdico-pedagógicas, reconociendo e identificando hechos,

acciones, actitudes, reacciones y demás situaciones que se presentaron en el desarrollo de las actividades.

#### **4.5.2 Diario de campo.**

Esta técnica es definida por Rodríguez et al., (1999) como:

Un instrumento reflexivo de análisis, es decir, el investigador va a plasmar en él no sólo lo que recuerda –casi siempre apoyado por las notas de campo- sino también todas, las reflexiones sobre lo que ha visto y oído. Si en los sistemas narrativos es importante la perspectiva del observador (su forma de ver oír las cosas, su capacidad de expresión, su lenguaje, su capacidad de captación), en el diario de campo es donde más presente está la personalidad; en él expresa los pensamientos y sentimientos que le han generado lo observado. (p. 163).

La elaboración del diario de campo permitió plasmar hechos y experiencias que sucedieron en el aula escolar dentro del desarrollo de las seis (6) actividades propuestas, para que con esta información los estudiantes reflexionarán y analizarán los datos y así tener registro de los avances, dificultades y cambios dentro de la población y los investigadores. Este instrumento ayudó a contar con información veraz de las actividades que se realizaron y su respectiva reconstrucción.

Dentro del formato utilizado en el diario de campo se incluyeron los siguientes ítems: lugar, fecha, hora, participantes, nombre de actividad, descripción y reflexión (Anexo A). asimismo, se registraron los procesos llevados a cabo en el desarrollo de las actividades, para luego con los documentos consultados, las teorías y las prácticas hechas, hacer el análisis de los datos obtenidos.

#### **4.5.3 Entrevistas semiestructuradas**

Está dirigida a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés municipio de El Tambo Departamento del Cauca, con ella se pretende, identificar el



conocimiento e importancia que tienen para ellos la formación en valores, logrando así una mayor claridad al trabajo de investigación que se viene realizando; llevando con esto a la necesidad de elaborar una estrategia lúdica que se ajuste a los resultados del diagnóstico. (García 2005) la define como:

La técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando. (p. 6).

Para realizar la investigación se realizó una entrevista (Anexo B) estableciendo cinco preguntas, con las cuales los estudiantes suministraron información relevante sobre sus apreciaciones y experiencias con los juegos tradicionales y los valores sociales, se realizaron de manera anónima, con la finalidad de dar un panorama general sobre el tema sin necesidad de especificar quién dio la respuesta. Para así ofrecer a los entrevistados la oportunidad de brindar mayor información sobre la temática, que les fueron planteadas a catorce estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés municipio de El Tambo, Cauca, los cuales respondieron de forma voluntaria y sin ningún tipo de presión, solo con el ánimo de dar a conocer sus experiencias y opiniones.

#### **4.5.4 Talleres pedagógicos**

Son una forma de organización en la que se destaca el trabajo colectivo y dinamizado de los estudiantes. En ellos se realizan actividades sistematizadas, muy dirigidas, con una progresión de dificultad ascendente, para conseguir que el participante adquiriera diversos recursos y conozca diferentes técnicas que luego utilizará de forma personal y creativa en los rincones o espacios del aula” (González, 2010)

## **4.6 Propuesta lúdica pedagógica para fortalecer los valores**

### **4.6.1 Título de los valores**

“Aprendiendo valores, jugando”

### **4.6.2 Descripción**

La propuesta lúdica pedagógica busca generar nuevos estilos de vida, a través de ambientes lúdicos, fortaleciendo los valores de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés municipio de El Tambo, en forma libre, con el fin de recrear el espíritu y mejorando la integración.

La propuesta de intervención tiene su fundamento teórico por cuanto es una actividad individual que se lleva a cabo con el fin de divertir o distraer a los estudiantes (Alfaro, 2015 p.1) así mismo, pretende fortalecer los valores del respeto, el acatamiento de las reglas, la colaboración hacia sus compañeros, el desarrollo de las relaciones sociales entre el estudiantado, lo que enriquecerá la comunicación en el aula de clase (Camacho, 2010). Este proceso demanda una serie de reglas o instrucciones para garantizar el éxito del juego.

También tiene su fundamento pedagógico por cuanto los estudiantes tienen la oportunidad de participar en un proceso de enseñanza-aprendizaje recibiendo los estímulos educativos necesarios para su formación integral, disfrutando con algo que a ellos les gusta mucho el juego, teniendo la posibilidad de aprender con una metodología diferente, agradable y se constituyen en la principal herramienta para pensar y reflexionar sobre su objeto de estudio, organizando actividades, innovadoras dirigidas a la generación y aplicación de conocimientos relevantes para la solución de problemas en la sociedad. La platica del juego contribuye a fortalecer:

- La creatividad; permitirá tener nuevas ideas y experiencias valiosas y adquirir otras visiones que le permitirán superar las dificultades, mostrándose optimista y propositivo.
- La identidad personal: posibilita al estudiante a prepararse en lo que tiene que llegar a ser, experimentando en lo que aprender, respetando su cultura, aprendiendo a relacionarse y relacionándose con los demás, siendo sincero, tolerante y fortalece la participación y cooperación.

También tiene fundamento didáctico porque su planificación, ejecución de técnicas y ejercicios están orientados a poder obtener una buena labor pedagógica, articulando diferentes componentes como son los objetivos, contenidos, actividades, metodología de enseñanza, recursos disponibles, medio socio cultural o contexto, nivel de desarrollo del estudiante, de esta manera se propone un tipo de propuesta que promueven actividades para lograr construir y culminar las metas previstas e imprevistas en el fortalecimiento de los valores de los estudiantes del grado tercero.

Con el desarrollo de la propuesta se busca que los estudiantes sean los protagonistas centrales en el proceso en la que la motivación juega un papel fundamental reconociendo sus dificultades y fortalezas a fin de facilitar la construcción de aprendizajes a través de procesos afectivos, cognitivos y procedimentales guiados por el docente y de esta manera contribuir a la construcción del conocimiento, la motivación, la investigación y el desarrollo de múltiples habilidades y actitudes en los estudiantes.

Efectivamente la propuesta centra su atención en la innovación y aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje. En las que se tiene en cuenta la dinámica social e institucional, en las que exigen nuevas y diferentes intervenciones por parte del docente, como forma de trascender

en su desempeño profesional y social, que oriente a los estudiantes a nuevas formas de acceder al conocimiento (Aprehensión del mundo que le rodea), adopción de estilos de vida más saludables y el establecimiento de relaciones de solidaridad y cooperación; en definitiva un cambio curricular acorde al contexto social para transformarlo y producir teoría, reforzando los estándares curriculares, desde los cuales todos los estudiantes deben ser capaces de pensar, hacer, sentir y desempeñarse en una sociedad.

Desde esta perspectiva, la práctica y fortalecimiento de los valores es fundamental en el desarrollo humano de los estudiantes, porque adquieren hábitos y comportamientos que le servirán siempre, no solo en lo educativo, sino en su vida cotidiana, lo que la convierte en un aporte significativo dentro del proceso de formación que se pretende lograr en el aula de clase del grado tercero. donde la alegría del niño que ingresa se ve opacada por falta de hacerlo sentir útil, importante, respetuoso y apropiado de su ser, su saber y de su quehacer en la escuela.

#### **4.6.3 Justificación**

La propuesta se lleva a cabo después de analizar y reconocer la necesidad que tienen los estudiantes del grado tercero de una buena formación de valores, en su paso por la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés, siendo notorio la necesidad de docente que ejerzan su papel de generador de cambios, como en dinamizador de estrategias que aportaran a toda la comunidad educativa fortalezas y modelos de construcción de convivencia, prácticas pedagógicas y desarrollo de relaciones interpersonales.

Así mismo, incentivará a los estudiantes a la reflexión, al trabajo en equipo, la participación y el desarrollo de valores como el respeto la tolerancia, la solidaridad, entre otros, lo que motiva a que se elabore esta propuesta pedagógica para darle respuesta a los estudiantes inquietos un ambiente mejor diseñado a sus expectativas en el paso por la escuela, un espacio

dinamizado y reconocido dentro de sus posibilidades, motivado para darle el cambio y que se haga notorio en su forma de ser. El proyecto será un complemento del verdadero papel que debe cumplir la escuela, no solamente en aportar conocimiento sino de formar al estudiante en un ser humano con valores definidos y consolidados manifestados en las relaciones con sus compañeros y el grado de convivencia alcanzado.

#### **4.6.4 Objetivos**

##### **General.**

Lograr que los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés municipio de El Tambo, fortalezcan sus valores sociales a través de actividades lúdicas que les ayude a reflexión con autonomía y voluntaria,

#### **4.6.6 Contenido**

Para el desarrollo de la propuesta de intervención se tendrá en cuenta las siguientes estrategias y actividades. La aplicación de cada uno de los cuatro talleres tendrá, actividades y momentos diferentes; utilizando espacios y materiales, adecuados que permitirán que los estudiantes fortalezcan su creatividad e imaginación de acuerdo a lo planteado; aula de clase, patio de descanso y aula múltiple. La estrategia está integrada por una serie de juegos tradicionales para fomentar valores de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés, desarrollando diferentes actividades lúdicas pedagógicas, las cuales fueron diseñadas y aplicadas por el grupo investigador.

Corresponde al desarrollo del segundo objetivo que es aplicar una estrategia lúdica pedagógica que fortalezca los valores de los estudiantes haciendo uso de los juegos tradicionales, para que sean partícipes en la creación de los espacios lúdicos.

Para obtener información acerca de esta experiencia de aula se diseñaron cuatro talleres cada uno conformado por tres juegos lúdicos tradicionales los cuales han sido transmitidos de generación en generación, y rescatados gracias a la inmensa colaboración de los padres de familia de la sede Educativa; quienes con gran dedicación se tomaron el trabajo de describirlos, explicarlos y aplicarlos claramente con el fin de que fueran utilizados en la práctica pedagógica, como se describe en la tabla 1.

Tabla 1. Estrategias y actividades de la propuesta de intervención

<b>Objetivo general.</b> Lograr que los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés municipio de El Tambo, fortalezcan sus valores sociales a través de actividades lúdicas que les ayude a reflexión con autonomía y voluntaria		
Objetivo	Estrategia	Actividad
Demostrar a los estudiantes la importancia de fortalecer los valores sociales, integrando integra los juegos tradicionales.	Taller 1. Integrándonos fortalecemos nuestros valores	Actividad 1. Integramonos, jugando al Caballitos Actividad 2 Práctica la comunicación con el juego del escondite” Actividad 3. Divirtámonos aprendiendo la Pirinola
Aplicar un grupo de actividades lúdico pedagógicas que contemplen los valores sociales parte esencia en las relaciones sociales de los estudiantes	Taller 2. Valores y tradición que buena combinación.  Taller 3. Aprendiendo a convivir desde los saberes, por un espacio lleno de placeres	Actividad 4 Para evitar los conflictos practico el juego del Fusilado y stop Actividad 5 Evitemos los conflictos mediante el juego de la Carreras de sacos Actividad 6 Haciendo amigos practicando el juego de la cuerda Actividad 7 “Concertemos ideas elevando Cometas” Actividad 8 Uno, dos tres el juego de bolas otra vez. Actividad 9. “La rayuela Juego de unión y relación”
Validar la experiencia implementada en relación con los procesos y estrategias utilizadas	Taller 4 Conociéndonos mejor al ritmo de la tradición	Actividad 10. “Comuniquémonos a través de la práctica del trompo” Actividad 11. “Competimos sanamente el juego de la lleva Actividad 12. “Unamos nuestras fuerzas y practiquemos el yoyo”

Nota: Elaborado por el grupo investigador

## Taller 1. Integrándonos fortalecemos nuestros valores

### 1. Objetivos

- Concientizar a los estudiantes de que el comportamiento negativo perjudica la armonía del grupo.
- Incentivar el cambio de actitud de los estudiantes para relacionarse con los demás
- Demostrar cómo los juegos lúdicos tradicionales contribuyen a fortalecer los valores sociales

### 2. Metodología:

#### Actividad 1. Integrémonos, jugando al Caballitos

La actividad se realizará con el fin de comprobar el grado de afectividad que existe entre los estudiantes, para determinar las causas de su comportamiento dentro Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés y poder hacer una reflexión en torno a los efectos que podría traer dentro las relaciones con sus compañeros a su vez manifestar su afecto entre unos y otros, aumentar los lazos fraternales, mejorar la autoestima, disminuir la aparición de conflictos y genera buena impresión del otro.

#### Actividad 2 Práctica la comunicación con el juego del escondite

Se diseñó esta actividad para que los estudiantes tomen conciencia de que el comportamiento negativo, si interfiere y perjudica la armonía del grupo al que pertenece, y recapaciten en la necesidad del cambio de actitud para relacionarse con los demás y comprenda que conociendo los sentimientos negativos de los demás, es posible plantear diferentes acciones que podrían resultarles útiles al momento de enfrentar un problema real.

#### Actividad 3. “Divirtámonos aprendiendo la Pirinola”

La actividad está orientada a demostrar como los juegos lúdicos tradicionales contribuyen a identificar los comportamientos para mejorar las relaciones, interiorizar la norma y a tener una mejor convivencia. En la primera parte de la actividad, donde los niños descifran un mensaje que se les dará por medio de una clave, después se investigará acerca de los juegos tradicionales de la región, que integrará la familia,

### 3. Reflexión:

- ¿Por qué son importantes las manifestaciones de afecto y amistad en la convivencia de las personas?
- ¿Por qué crees que es importante conocer los sentimientos negativos de las demás personas?
- Nombrar algunos juegos tradicionales de la región en donde se integre la familia

## Taller 2. Lúdica y tradición hacia una mejor integración

### 1. Objetivos:

- Valorar la importancia que tiene el cumplir los deberes y disfrutar los derechos aprendiendo a respetar y acatar las normas.
- Identificar los cambios de comportamiento que tienen los compañeros en los aspectos afectivo, comunicativo y emocional.
- Practicar el compañerismo y la integración para hacer que los estudiantes puedan interiorizarlos y llevarlos la práctica en su vida cotidiana.

### 2. Metodología

#### **Actividad 4 “Para evitar los conflictos practico el juego del Fusilado y stop”**

Los equipos quedaran conformados con el mismo número de participantes, se sortea para mirar qué equipo empieza



Al comenzar el juego, los estudiantes que está a la defensiva, lanzan la pelota, el objetivo, es tocar al adversario. Si después de hacer los lanzamientos, cada jugador no logra hacerlo, el turno será para el otro equipo. y así sucesivamente.

Con esta actividad se busca que los estudiantes reconozcan la importancia que tiene el cumplir los deberes y disfrutar los derechos para conocer que avances han tenido los estudiantes en las relaciones interpersonales y en el cumplimiento de normas, además de reconocer que un punto relevante a este nivel tiene que ver con la agresión física entre los estudiantes del grupo, lo cual está directamente implicado con la desintegración de la construcción fraternal o social de un grupo de personas de tan corta edad.

#### Actividad 5 “Evitemos los conflictos mediante el juego de la Carreras de sacos”

La actividad está dirigida a enseñar sobre los cambios de comportamiento entre los estudiantes en aspectos tales como afectivo, comunicativo y emocional entre otros. A fin de que los estudiantes entiendan que los conflictos afectan las relaciones con sus compañeros. “los chismes” aparecen, como ganador de conflicto, para que eviten este tipo de situaciones en el aula escolar. porque las peleas que hacen su aparición. es porque no existe respeto por las normas de convivencia.

#### Actividad 6 “Haciendo amigos practicando el juego de la cuerda”

En esta actividad se practicará el compañerismo y la integración para hacer que los estudiantes puedan interiorizarlas y de esta manera llevarlas a la vida cotidiana. A fin de que reconozcan que es mejor vivir lejos de los conflictos, y no solo evitando aquellas personas que los generan sino por el contrario creen que ellos deben verse involucrados en la solución de los que ya existen, porque vivir en paz es tener buenas relaciones con las demás personas, preocuparse

por todos y cada uno de sus compañeros y estar en continuo trabajo por lograr el bienestar de su grupo.

### **3. Reflexión**

- ¿Por qué los conflictos afectan las buenas relaciones entre compañeros?
- ¿Practicamos los valores de la amistad, tolerancia y colaboración?
- ¿Qué significa vivir en paz?

**Recursos:** cintas de cuerdas para jugar, pelota, pedazo de tejo o de cerámica, palos sacos de cabuya, tiza, tablero y cronometro

### **Taller 3. “Juegos y saberes por un espacio lleno de placeres”**

#### **1. Objetivos:**

- Evidenciar cómo el juego de la cometa ayuda a mejorar, la integración y armonía en el salón de clase
- Demostrar cómo las actividades lúdicas ayudan a fortalecer los valores de solidaridad y trabajo en equipo entre los estudiantes
- Establecer como las actividades lúdicas contribuyen a que los estudiantes se socialicen e integren mejor

#### **2. Metodología**

##### **Actividad 7. “Concertemos ideas elevando Cometas”**

Con el desarrollo de la actividad se busca evidenciar cómo el juego de la cometa ayuda a mejorar las relaciones, la integración y armonía en el aula de clase y a dramatizar diferentes roles de la vida diaria. A fin de que los estudiantes asuman el hecho de hablar el mismo idioma entre un grupo de personas, de tal forma de que vean que al interior del grupo en que se

mueven, existe una conciencia de la importancia de que las personas trabajen en equipo para buscar el bien de toda la comunidad.

### **Actividad 8 “Uno, dos tres el juego de bolas otra vez”**

La actividad lúdica busca fortalecer los valores de solidaridad y trabajo en equipo entre los estudiantes, con la que busca demostrar cómo la actividad lúdica ayuda a mejorar las relaciones, la integración y armonía en el salón de clase y respetar los mandatos de los demás, porque el saber pensar permite tener un mundo mejor, lleno de menos conflictos. Así las cosas, los estudiantes a esta edad podrán distinguir las cosas buenas de las malas, y cuando el proceder de cada uno es erróneo puede provocar hasta fatalidades.

### **Actividad 9. “La rayuela Juego de unión y relación”**

Los participantes se organizan individualmente para dar inicio al juego, primero se hace una demostración, como se debe cumplir las reglas del juego y luego se inicia la práctica con cada uno. La aplicación de esta actividad busca demostrar cómo la actividad lúdica ayuda a mejorar las relaciones, la integración y armonía en el aula de clase de tal forma que los estudiantes participen en el juego activamente. Controlando sus emociones, dejando de pensar en competir y solo disfruten, trabajando en equipo y compañerismos.

### **3.Reflexión:**

¿Por qué la unificación de criterios permite una sana convivencia?

¿Es importante pensar primero, para poder hablar?

¿Explique cómo controló sus emociones y sentimientos durante la actividad?

**Recursos:** tiza, una piedra pequeña

#### Taller 4. “Entendámonos mejor al ritmo de la tradición”

### 1. **Objetivos:**

- Identificar que existen otras formas efectivas de comunicación diferentes al diálogo
- Establecer la importancia que tiene el respeto y la tolerancia con las demás personas
- Reconocer el valor de la amistad entre los estudiantes y como la fortalecerla

### 2. **Desarrollo**

#### **Actividad 10. “Comuniquémonos a través de la práctica del trompo”**

Se solicita a los participantes la preparación de los trompos, enrollando las piolas y emplear los dedos correctos al realizar los lanzamientos. Luego se tomará el tiempo de lanzamiento y giro de trompos, observando cuales duran más y cuales duran menos. La actividad busca que los estudiantes reflexionen sobre lo que debe hacer para no crear problemas, ni herir a las personas, ni mucho menos decir cosas que muchas veces no son ciertas.

#### **Actividad 11. “Competimos sanamente el juego de la lleva**

Se organizan los estudiantes por equipos, asignándole un grupo de llaves las cuales deben abrir un cofre dándole un tiempo prudente a cada persona, gana el equipo que más rápido lo hagan.

La actividad busca, identificar la importancia que tiene el respetarse, porque a los niños les molesta cuando sus compañeros abusan de su confianza por tener juegos bruscos, bromas pesadas, cuando les quitan las cosas y hasta la falta de lealtad la que, ellos consideran importante, lo cual demuestra que es un factor muy importante en el mal manejo de las relaciones entre los estudiantes,

#### **Actividad 12. “Unamos nuestras fuerzas y practiquemos el yoyo”**

La aplicación de esta actividad busca resaltar la importancia que tiene la amistad para los estudiantes y cómo fortalecerla. A fin de que los niños logren un nivel alto de concientización de la importancia del trabajo en equipo a tal punto que consideren que esta es la mejor manera de llegar a donde se lo propongan. y solo tomando decisiones grupales se fortalecen los valores sociales.

### **3. Reflexión**

- Explica con tus palabras la siguiente oración: “Ten cuidado con lo que decimos, pero sobre todo con lo que escuchamos”
  - ¿De las experiencias que compartes a diario con los compañeros, Qué valores has practicado?
  - ¿Por qué crees que es importante practicar los valores en todas tus actuaciones?
4. Recursos cometas, bolas y tiza para dibujar la rayuela

#### **4.6.7 Personas responsables**

Las responsables de la implementación de la propuesta de intervención son: Carmelina Hernández Cerón, Inés Jimena Coronado Manchola y Libia Esperanza Chicangana Hormiga.

#### **4.6.8 Beneficiarios**

Con este proyecto de intervención se beneficiaron inicialmente los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés y una vez articulada la propuesta toda la comunidad de básica primaria de la sede educativa.

#### **4.6.9 Recursos**

Humanos: Estudiantes del grado tercero y docentes

Técnicos: Video beam, grabadora, computador, películas en DVD.

Didácticos: materiales seleccionados de acuerdo a los juegos tradicionales elegidos

Físicos: Aula de clase, patio de descanso, salón múltiple.

#### **4.6.10 Evaluación y seguimiento**

La Evaluación será de forma continua, teniendo como evidencias las diversas actas (Anexo D) y fotografías como el registro de aciertos y desaciertos para de esta forma ir refinando la propuesta, lo que permitirá hacer los ajustes y permear las áreas del conocimiento y fortalecer el Proyecto Educativo Institucional P.El., Por tanto, es fundamental llevar un registro de los avances en las dificultades, se realizarán evaluaciones que partirán de valoraciones cualitativas donde se pueda ver reflejado las relaciones personales, el comportamiento de los estudiantes, el respeto por el otro y la integración de los padres de familia que se han visto más involucrados los que la mayoría de los estudiantes manifestaban que no tenían el suficiente acompañamiento, lo que ahora ha venido mejorando con la aplicación de la propuesta.

El seguimiento se realizará a partir de la participación de los estudiantes en los talleres, de su compartir con los compañeros, en su comportamiento. Los aportes que hagan a la propuesta y que se propongan y de la cual ellos, pueden mejorar, proponer y participar. Por parte de los docentes se reunirán periódicamente planteando actividades a realizar en los cuatro talleres planteados como objeto de la investigación repartiéndose tareas en el proceso de seguimiento y registro de avances y resultados. Así mismo y con el propósito de continuar mejorando el comportamiento de los estudiantes dentro de las aulas de clase, el tiempo que tienen libre y demás espacios que comparten dentro y fuera de la institución, se continuará usando una metodología lúdica que les invita a disfrutar de las actividades permitiéndoles el goce y la diversión mientras las realizan.

## Capítulo 5. Resultados y discusión

A continuación, se presenta el análisis y discusión de los resultados de los datos de acuerdo a los objetivos planteados, con la aplicación de los instrumentos se desarrolla la descripción de esos resultados y se contrastan con los planteamientos teóricos realizados en el estudio.

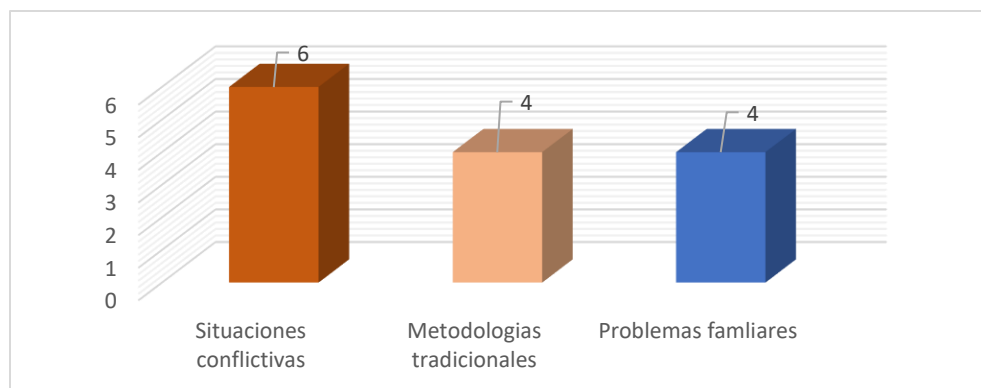
### 5.1 Factores asociados a la falta de valores que presentan los estudiantes.

Para el desarrollo del primer objetivo se obtuvieron los siguientes resultados:

#### Análisis de las entrevistas,

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se encontró que existe diferentes causas que inciden en la falta de valores según afirmaron 6 estudiantes como: situaciones conflictivas (apodos, peleas y agresiones) que reaccionan con actitudes negativas, porque en su mayoría, son impulsivos y no muestran una buena formación en valores, evidenciando así la dificultad que tiene para convivir con otros, ya que desde lo planteado por el Ministerio de Educación “la convivencia se da desde el fortalecimiento de los valores, la capacidad de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias y los puntos de vista de otros” (MEN, 2020)

**Figura 1 Formación de valores de los estudiantes**



Nota. Elaborada por el grupo investigador de acuerdo a datos obtenidos en las entrevistas

Como se puede apreciar en la figura 4, también existen diferentes aspectos externos que dificultan su desarrollo, entre ellas los conflictos familiares (madres solteras, poco tiempo para dedicarle a sus hijo y problemas familiares) esto caracterizado por hábitos de crianza basados en regañños y agresiones por lo que los estudiantes empiezan a mostrar comportamientos hostiles y conflictivos, provocando que sean victimizados y rechazados, lo que genera sentimientos de rabia y aislamiento.

De igual manera los resultados descritos en las entrevistas aplicadas (Anexo C) se puede afirmar que los valores dentro de la convivencia escolar, además de constituirse en un fin debe ser un objetivo de la Institución Educativa Pueblo Nuevo de Ciprés, deben “enseñar a convivir”. Siendo un requisito para el aprendizaje, a través de los cuales adquieren conocimientos y habilidades,

### **Análisis de las observaciones realizadas**

En relación a las observaciones realizadas 4 estudiantes afirmaron que la falta de estrategias novedosas por parte de los docentes no motivan a fortalecer los valores en los estudiantes, lo que dificulta la convivencia escolar, porque, tal como lo plantea González (1995) es la “(...) cualidad que se percibe en los seres consistentes en una relación de sentido positivo entre dichos seres y algún campo de acción humana” (p. 137) y esto no fue frecuente en las observaciones realizadas, ya que se presentaron constantemente agresiones y conflictos sin causas justificadas.

A partir de estos resultados y con base en los planteamientos de algunos autores, como Andreu, (2009), se pueden caracterizar a los estudiantes del grado tercero como niños, que presentan: falta de cumplimiento a las normas en sus comportamientos, falta de regulación temperamental, lo que hace que se enojen fácilmente: siendo evidente la falta de implementación



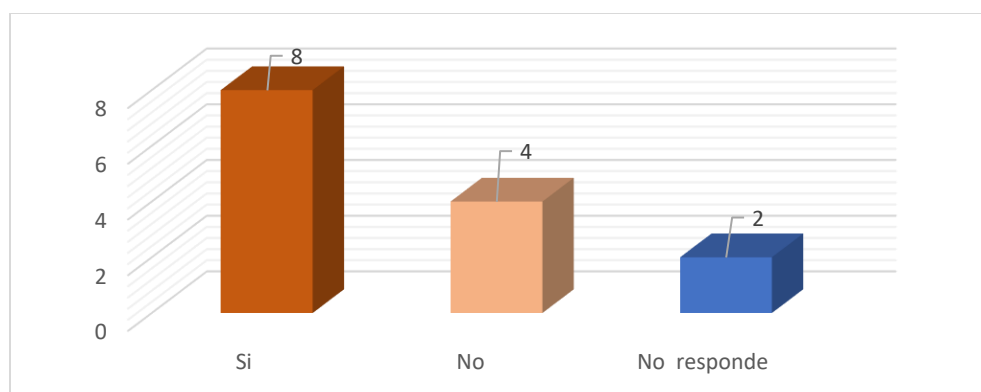
de estrategias lúdicas pedagógicas por parte de los docentes a fin de ofrecerles a este grupo de estudiantes un sinnúmero de experiencias que le proporcionan conocimientos sobre su entorno, aprendiendo a adoptar hábitos positivos de interacción que contribuyen en su formación para la vida y conocimientos sobre su entorno, adquiriendo hábitos positivos de interacción y desarrollo; dándole la oportunidad de modificar sus comportamientos, y de esta forma favorecer la socialización y estructuración de su personalidad.

### **5.2 Juegos tradicionales de mayor preferencia de los estudiantes del grado tercero, para que sean partícipes en la creación de espacios de formación de valores.**

Resultados de las entrevistas realizadas

Con relación al conocimiento que tienen los estudiantes sobre, juegos tradicionales los resultados indican que, si conocen (8) estudiantes si conocen algunos juegos tradicionales y los aspectos fundamentales en el proceso de formación, destacando la incidencia que tiene en su formación reafirmando lo expresado por Ardila, 2000 “Las capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad” (p. 2).

**Figura 2 Conocimiento sobre juegos tradicionales de los estudiantes**



Nota. Elaborada por el grupo investigador de acuerdo a datos obtenidos en las entrevistas

Sin embargo, y como muestra los resultados obtenidos en la investigación los juegos tradicionales siguen siendo para algunos estudiantes poco reconocidos y valorados académicamente y pedagógicamente, a diferencia de otras prácticas motrices utilizadas en la actualidad Delgado-Beltrán, et al. (2020). Situación que representa una gran oportunidad para incorporarlos, no solo para facilitar su desarrollo integral de los estudiantes, sino también como estrategia para promover valores culturales. Además de brindar a la práctica educativa nuevos recursos hasta ahora poco usados que llevan a una innovación de la práctica educativa.

Así mismo jugar no es solamente diversión, sino un medio social donde se desarrolla el contacto especialmente entre niños dándose de esta manera el desarrollo cognitivo-social del mismo. Por lo que es fundamental vincular su conocimiento y práctica desde su entorno social y cultural que los rodea, con el fin de, desarrollar un proceso constructivo que lo oriente hacia el fortalecimiento de su personalidad.

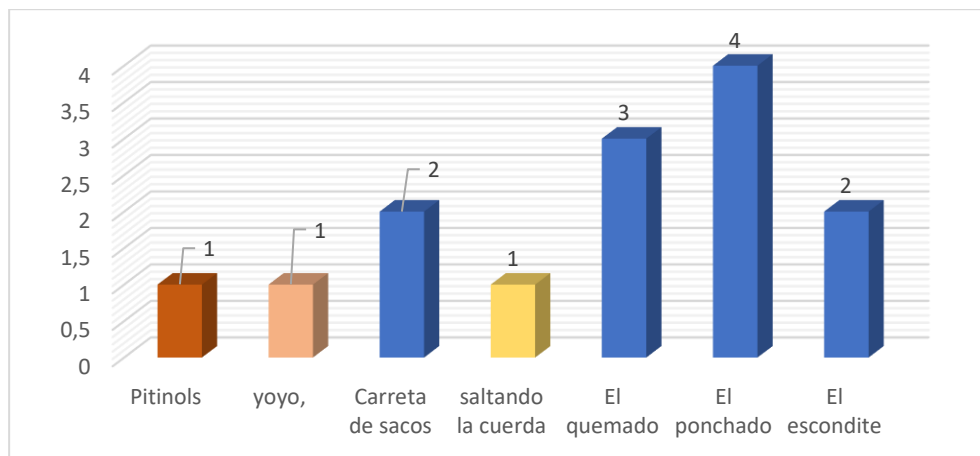
### **Resultados de las observaciones realizadas**

Los juegos tradicionales que los estudiantes realizan durante los descansos escolares son solamente cuatro, (saltando la cuerda, el quemado, el ponchado y el escondite) lo que refleja una escasa práctica de los mismos durante los momentos de esparcimiento y recreación en la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés y con ello la poca formación que tiene los estudiantes en sus valores sociales. Así mismo, es pertinente tener en cuenta lo que afirma Gerico (2000), que estos tipos de juegos son importantes en el proceso educativo, como estimuladores de la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento.

Porque jugar no es solamente diversión, sino un medio social donde se desarrolla el contacto especialmente entre niños dándose de esta manera el desarrollo cognitivo-social del

mismo. Por lo que es fundamental vincular su conocimiento y práctica desde su entorno social y cultural que los rodea, con el fin de, desarrollar un proceso constructivo que lo oriente hacia el fortalecimiento de su personalidad.

**Figura 3 Resultados de los juegos tradicionales que se practican en los descansos**



Nota. Elaborada por el grupo investigador de acuerdo a observaciones realizadas

Los estudiantes si creen que la docente les da importancia a los juegos tradicionales, sin embargo, la mayoría no perciben una práctica permanente donde se refleje el interés por su uso en la práctica escolar. De ahí su necesidad de implementar estas actividades pedagógicas en el ambiente de aprendizaje con el fin de insertar experiencias y estrategias que coadyuven a la formación de valores de convivencia de los estudiantes. Estos resultados traen a colación la expresión de la cultura popular “resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando” (p. 29).

Asimismo, los estudiantes muestran interés por participar en actividades donde se realizan juegos tradicionales, lo que permite deducir que los educandos consideran dicho interés, en diseñar y aplicar nuevas propuestas lúdicas dirigidas a afianzar su formación teórica, y práctica de dichos juegos como estrategias para fomentar la educación en valores. En ese sentido,

no se debe educar para una simple acumulación de conocimientos y de una capacitación técnica rígida, sino en búsqueda a de estimular la disposición natural de sus estudiantes.

Así mismo y teniendo en cuenta las observaciones participativas realizadas por los docentes de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Cipres, a la comunidad se pudo conocer que en la región se practican 12 juegos, que no son promocionados dentro de sus estrategias para la formación de valores de sus estudiantes a pesar de que los considera como una buena estrategia de enseñanza para consolidar el desarrollo integral de los educandos, convirtiéndose en una debilidad detectada en este diagnóstico inicial; porque tal como lo expresa Barriga y Hernández (2003), "...el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del estudiante con el conocimiento" (p. 3). También se observó que los juegos tradiciones que más se conocen y practican en la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés y por tanto se tuvieron en cuenta para la propuesta de intervención, son los que se describen en la tabla 2.

Esta descripción de los juegos tradicionales se hizo, tal como fue obtenida de las observaciones realizadas añadiéndole un apartado de "Adaptaciones para los estudiantes del grado tercero" con el objetivo de eliminar posibles situaciones de peligro, reducir o aumentar los espacios y añadir alguna regla para el correcto desarrollo ajustándose a fortalecer los valores sociales de los educandos. Otro de los criterios de selección que se tuvieron en cuenta, están: que se preserven y conocen de la vereda Ciprés municipio de El Tambo, estén presentes en el contexto educativo de la comunidad y sean los más acordes para la investigación. Encontrándose los siguientes juegos tradicionales.

Tabla 2 Juego lúdicos tradicionales seleccionados y área de desarrollo para fortalecer los valores de los estudiantes.

No.	Juegos tradicionales	Área de desarrollo al fortalecer la integración escolar	
		Socio Emocional	Lenguaje
1	Juego de los caballitos	Autocontrol Capacidad de participar y competir	Capacidad de comunicarse Posibilidades expresivas
2	Juego del escondite	Resolución de conflictos Respeto mutuo	Capacidad de comunicarse
3	Juego de la Pirinola	Cumplimiento de las normas	Expresión de vocabulario
4	Juego del Fusilado y stop	Consenso y acuerdo Respeto mutuo	Participación cooperativa
5	Juego Carreras de sacos	Interacción y Comunicaci3n s	Uso de los diferentes actos del lenguaje
6	Juego de la cuerda	Control de emociones Socialización Potencial creador	Utilización del lenguaje como instrumento de pensamiento
7	Juego de las Cometas	Trabajo en equipo Identidad y socialización Confianza -Seguridad	Expresión de sentimiento Construcción de lenguaje corporal
8	Juego de las canicas	Autocontrol Socialización Potencial creador	Utilización del lenguaje como instrumento del pensamiento
9	Juego de la rayuela	Alteridad -Solidaridad Interrelación	Uso de los diferentes actos del lenguaje
10	Juego del trompo	Tolerancia Socialización Espera turnos	Uso de diferentes actos del lenguaje
11	Juego de la lleva	Respecto Elaboración de normas Autoestima Autonomía	Adquisidor de vocabulario Intercambio de ideas
12	Juego del yoyo	Solidaridad Potencial creador	Participación cooperativa Capacidad crítica y valorativa

Nota. Elaborada por el grupo investigador, teniendo en cuenta las observaciones

realizadas a los estudiantes.

Una de las características que fue evidente en el registro de los juegos tradicionales, es la alta similitud que tienen muchos ellos, aunque eran autóctonos de otras zonas alejadas en lo geográfico, por lo que el otro criterio de selección fue que fueran novedosos y practicados habitualmente en la región por ser tradicionales representativos de la comunidad.

A la lista de juegos preseleccionados también se aplicó criterios de selección de que una vez llevados a la práctica fortalezcan los valores sociales de los estudiantes, para lograr así el objetivo propuesto de la investigación, fortalecer los valores de los estudiantes del grado tercero mediante la aplicación de una estrategia lúdica pedagógica integrada por juegos tradicionales.

Otro criterios que se tuvo en cuenta en la selección de los juegos tradicionales que haría parte de la estrategia es que no tuvieran las mismas características y estén orientadas a fortalecer el desarrollo psicosociales de los educandos acordes a la edad del estudiante de tal manera que no les quedará difícil de realizar, y no ameritan esfuerzos su aplicación, también se analizó los recursos financieros necesarios para la adquisición de los materiales tanto didácticos, y humanos, de tal manera que supiera la cantidad de niños con los cuales se realizaría la investigación.

De ahí la necesidad de que los docentes asuman la responsabilidad de incorporar estos juegos para incentivar el desarrollo de los estudiantes en sus aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, en las que se incluye los procesos de aprendizaje de valores.

La frecuencia con la que los docentes incentivan entre los estudiantes el uso de materiales y recursos relacionados con los juegos tradicionales es muy reducida, corroborando la anteriormente afirmación, por ello, es pertinente fortalecer la formación de los educandos, facilitándoles el reconocimiento de todos los aspectos culturales de la comunidad donde realiza su práctica educativa de tal forma que posibilite la inclusión de contenidos transversales en el currículo escolar (Gerico, 2000).

Una vez se eligieron los doce (12) juegos tradicionales, se pasó a modificar aquellos que por diversos motivos necesitaban hacerles algunas adaptaciones para el correcto uso de los estudiantes del grado tercero. Por cuanto había algunos que por diversos aspectos no era conveniente aplicarlos, tal como se practicaban en su forma inicial.

Estas adaptaciones no pretenden cambiar el juego, es más se intenta mantener en todo lo posible la esencia de este, sino evitar diversos aspectos que evoquen peligrosidad, exceso de competitividad. Porque los juegos lúdicos tradicionales además de los elementos de la lógica interna (estructurales y funcionales) es preciso comprender los elementos sociales y culturales del juego tradicional (lógica externa), lo que permite una integración más holística de su función y sentido en el marco determinado.

Por lo tanto, no se puede olvidar que los juegos llevan implícitas características de la sociedad en las que fueron creados, por lo que las adaptaciones son necesarias para actualizarlos.

Dentro de los requisitos que debe cumplir las adaptaciones de los juegos tradicionales es aportar beneficios al contexto educativo, según Sánchez (2009)

Deben permitir el desarrollo integral de los estudiantes, que evite la exclusión y la hipercompetitividad, que suponga un reto alcanzable, que fomente la participación, que otorgue oportunidades de éxito a todos los estudiantes y que impulse el aprendizaje cooperativo y creativo” (p, 22).

El análisis de la información obtenida de observaciones participativas y entrevistas se hizo a través de selección de categorías teniendo en cuenta cada una de las tres categorías, siendo primordial los aportes dados por los estudiantes, padres de familia y docentes.

Los docentes muestran poca disposición e interés por participar en proyectos de promoción de los juegos tradicionales, para llevar a cabo diferentes estrategias donde logren armonizar y fomentar los valores y las conductas de los estudiantes tales como proyectos, dinámicos grupales, elaboración de materiales y divulgación de historias con miras a fomentar el desarrollo de sus competencias pedagógicas. Porque tal como lo expresa Saco Porras (2001) “Los juegos tradicionales contienen matices lúdicos que poseen otros tales como: cooperación, relaciones sociales, solidaridad., conservación del medio y tradiciones culturales” (p. 17) Como todo proceso de investigación, el primer paso consistió en recabar la información obtenida de la recolección de los datos de las observaciones proporcionadas por los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo de Ciprés. Aportando la información necesaria para identificar, clasificar y seleccionar los juegos tradicionales que se ajusten a las necesidades de la investigación a fin de identificar los más conocidos de la región y cuáles se ajustan a solucionar la falta de formación en valores.

### **5.3 Resultados de la propuesta pedagógica aplicada**

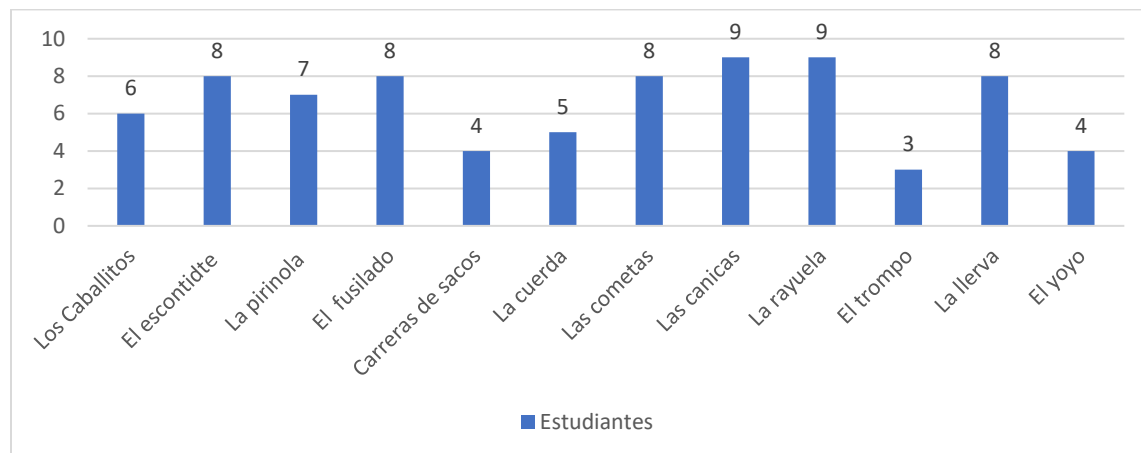
Una vez identificado las causas por las cuales los estudiantes no han desarrollado los valores y teniendo en cuenta los juegos tradicionales que se practican en la vereda Alto de Cifres se procedió implementar la propuesta “Aprendiendo valores, jugando”, integrada por cuatro talleres y doce actividades, en las que se obtuvieron los siguientes resultados:

#### Taller 1. Integrándonos fortalecemos nuestros valores

Actividad 1. Integrémonos, jugando a los Caballitos. logro fortalecer en seis (6) estudiantes el valor del autocontrol, disminuyendo la aparición de conflictos y generó buena impresión entre los compañeros. comprobando el grado de afectividad que tiene la práctica de este tipo de juegos en los estudiantes-



**Figura 4 Resultados de los valores fortalecidos de acuerdo al juego tradicional aplicado**



Nota. Elaborado por el grupo investigador tomado de los talleres experimentales aplicados

Actividad 2 Práctica la comunicación con el juego del escondite. Se pudo observar que ocho (8) estudiantes contribuyendo en la resolución de conflictos que se presentaron en la actividad, tomando conciencia de que el comportamiento negativo, si interfiere y perjudica la armonía del grupo al que pertenece, y recapiten en la necesidad del cambio de actitud para relacionarse con los demás.

Actividad 3. “Divirtámonos aprendiendo la Pirinola” La actividad demostró como este juego contribuyen a que los estudiantes cumplan las normas ocho (8) comprendiendo que su aplicación mejora las relaciones, y la convivencia.

#### Taller 2. Lúdica y tradición hacia una mejor integración

Actividad 4 “Para evitar los conflictos practico el juego del Fusilado y stop” Con esta actividad se logró que siete (7) estudiantes reconociendo la importancia de tener acuerdo y consensos, considerándolo un punto relevante para evitar las agresiones físicas entre los estudiantes del grupo.

Actividad 5 “Evitemos los conflictos mediante el juego de la Carreras de sacos” La actividad estuvo dirigida a fortalecer la interacción y comunicación. A fin de que los estudiantes entiendan que los conflictos afectan las relaciones con sus compañeros. “los chismes” aparecen, como ganador de conflictos.

Actividad 6 “Haciendo amigos practicando el juego de la cuerda” En esta actividad se practicó el control de emociones logrando fortalecer en cinco (5) estudiantes puedan interiorizarlas y de esta manera llevarlas a la vida cotidiana.

### Taller 3. “Juegos y saberes por un espacio lleno de placeres”

Actividad 7. “Concertemos ideas elevando Cometas” Con el desarrollo de la actividad se logró que ocho (8) estudiantes ayudando a mejorar el trabajo en equipo en el aula de clase, de tal forma de que vean que al interior del grupo en que se mueven, existe una conciencia de la importancia de que las personas trabajen en equipo para buscar el bien de toda la comunidad.

Actividad 8 “Uno, dos tres el juego de las canicas” La actividad logro que nueve (9) estudiantes fortalecieran el valor del autocontrol, con la que se demostró cómo la actividad lúdica ayuda a mejorar las relaciones, la integración y armonía en el salón de clase y respetar los mandatos de los demás, porque el saber pensar permite tener un mundo mejor, lleno de menos conflictos.

Actividad 9. “La rayuela Juego de unión y relación”. La aplicación de esta actividad logro fortalecer los valores de Alteralidad y solidaridad en nueve (9) estudiantes demostrando que la lúdica ayuda a mejorar en los estudiantes la participación, dejando de pensar en competir y solo disfrutar el juego.

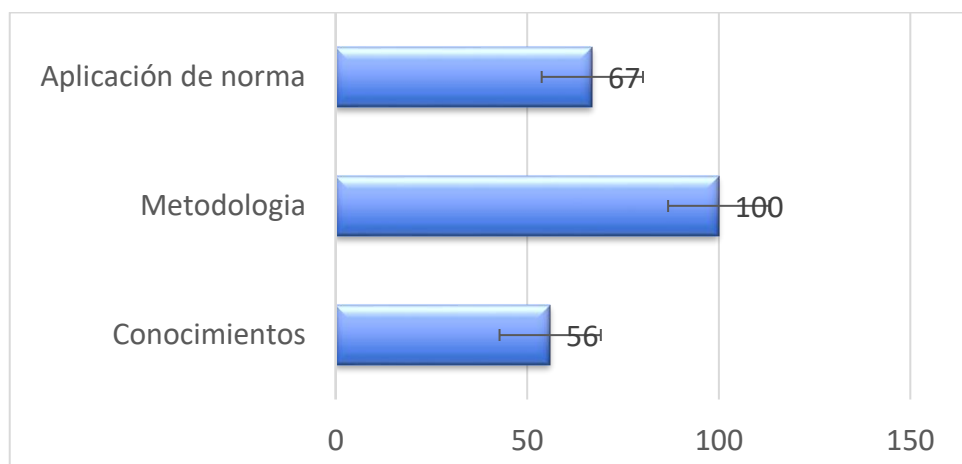
#### Taller 4. “Entendámonos mejor al ritmo de la tradición”

Actividad 10. “Comuniquémonos a través de la práctica del trompo” La actividad logro que tres (3) estudiantes fortalecieran el valor de la interrelación reflexionando sobre lo que debe hacer para no crear problemas ni ofender a las personas,

Actividad 11. “Competimos sanamente el juego de la lleva La actividad logro que ocho (8) estudiantes identificaran la importancia que tiene la tolerancia demostrando que es un factor muy importante en el mal manejo de las relaciones entre los estudiantes

Actividad 12. “Unamos nuestras fuerzas y practiquemos el yoyo” La aplicación de esta actividad logro que cuatro (4) estudiantes reconocieran la importancia que tiene la amistad para los estudiantes y cómo fortalecerla. A fin de lograr un nivel alto de concientización de la importancia del trabajo en equipo a tal punto que consideren que esta es la mejor manera de llegar a donde se lo propongan

**Figura 5 Logros de la propuesta implementada en los estudiantes del grado tercero**



Nota, elaboración del grupo investigador con base en resultados de las observaciones realizadas

Con el desarrollo de la propuesta de intervención se pudo demostrar que los juegos tradicionales si fortalece los valores de los estudiantes del grado tercero, en la que mejoraron sus conocimientos sobre convivencia, valores y juegos tradicionales, así mismo aplicaron normas y aceptaron que la metodología aplicada fue diferente y novedosa.

Los estudiantes respondieron de forma positiva la incorporación de los juegos tradicionales en el desarrollo de sus valores; por cuanto el 67% aplicaron las normas, de convivencia, aumentando su conocimiento a 56%. Mostrándose más receptivos y motivados con esta práctica educativa creada a partir de sus propios conocimientos, ya que el 100% acepto gustarle este tipo de propuestas.

Corroborando lo expresado por La UNESCO (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales.” (p. 17), contribuyendo a disminuir las situaciones de conflicto que dificultan el ambiente pacifico del aula escolar, incentivando la convivencia escolar y el desarrollo personal de los estudiantes. Lo que demuestra que el juego si es una estrategia apropiada que puede ser utilizada en el fortalecimiento de los valores y apropiación de los mismos,

## Capítulo 6. Conclusiones

Dentro de las conclusiones que se obtuvieron una vez terminada la investigación fueron:

El desarrollo de la propuesta permitió evidenciar que a partir de los juegos tradicionales los docentes y estudiantes viven una serie de experiencias; adentrándose a un universo de múltiples posibilidades dentro de su aprendizaje convirtiendo las prácticas formativas en valores en procesos placenteros y en herramientas pedagógicas que nutren y enriquecen el quehacer diario y cotidiano.

Dentro de los factores asociados a la falta de valores de los estudiantes esta; la pérdida de autoridad de padres, docentes y el mismo estado al expedir leyes y estatutos que no son acatadas por las instituciones ni por las personas, la situación social del municipio de El Tambo, el desconocimiento de las normas del manual de convivencia y la poca innovación en las estrategias pedagógicas aplicadas por el docente, así mismo se identificó que la problemática de los juegos bruscos, peleas, agresiones no era lo único, también predomina la intimidación y exclusión.

Con relación a la descripción que hicieron los estudiantes a los juegos tradicionales, reflejan que los más conocidos son: trompo, pirinolas, yoyo, carrera de sacos, saltando la cuerda, el quemado, el ponchado y el escondite; lo que indica que aún se mantienen estas prácticas lúdicas de la tradición popular. Como una expresión de vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica y los estudiantes, respondieron positivamente a la incorporación de los juegos tradicionales en el desarrollo de sus valores; destacándola por ser eficaz para enriquecer su formación. Así se mostraron más perceptivos y motivados con esta práctica educativa elaborada a partir de sus propios conocimientos.

Los juegos lúdicos tradicionales contribuyen a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, por ello se diseñó una propuesta que permitió despertar la inteligencia, la creatividad, y crear vínculos de unidad, debido a que motivó y fortaleció la actitud creadora, imaginativa y social del

estudiante. Así mismo favorece su desarrollo mental y físico, permitiéndolos cambiar sus actitudes y comportamientos tanto en el aula como en su contexto.

Con el desarrollo de la propuesta pedagógica se aportó elementos académicos necesarios para fortalecer los valores del estudiante para que interactúe e incorpore experiencias nuevas las que contribuirán a estimular la creatividad e impulsara la incorporación de los juegos tradicionales en la práctica educativa.

## Capítulo 7. Recomendaciones

Sería importante poder contar con todos los docentes de las diferentes áreas académicas en la institución educativa Pueblo Nuevo Cifres y que estén de acuerdo con la aplicación de la propuesta para evitar contrariedades y lograr un diseño de aula pertinente al modelo de estudiante que se quiere formar y crear un currículo dentro de la pedagogía lúdica para que propuestas como ésta tengan mejor desarrollo y puedan incorporarse al resto de ejercicios académicos.

Un factor que aportaría al mejor desarrollo de la pedagogía lúdica en las diferentes instituciones educativas, es que cuenten con sitios adecuados e instrumentos para la recreación de los niños, ya que en muchas escuelas esta carencia dificulta el desarrollo de proyectos como el que se ha desarrollado.

Realizada la investigación y ejecutada la propuesta una de las recomendaciones que se podría anexar es que en un próximo trabajo se realice la propuesta con otros grados escolares y en espacios rural para tener un punto de partida sobre cuál sería la respuesta de niños más grandes de las demás instituciones educativas del municipio de El Tambo, Cauca.

Finalmente se dejaría a consideración de las directivas de las instituciones educativas el incorporar la pedagogía lúdica en el currículo de la institución educativa Pueblo Nuevo Cifres

## Referencias

- Alfaro, P (2015). El juego infantil. <https://prezi.com/whxahs92d1fa/el-juego-infantil/>
- Agredo, Ávila y Muñoz (2015) Implementación de juegos lúdicos tradicionales en los niños del grado tercero del centro educativo San José como una estrategia de integración escolar, [Tesis de Especialización, Fundación Universitaria de Popayán], Cauca.
- Ardila A (2000). *Psicofisiología de los Procesos Complejos*. México: Editorial Trillas Corredor.
- Andreu Rodríguez, J. M., Ramírez, J. M., & Raine, A. (2009). Un modelo dicotómico de agresión y su evaluación mediante dos autoinformes: *Revista Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 5 (2006), 25- 42.
- Baez, C. (2010). Espacio social y lúdica: Lectura de un escenario público de Bogotá.
- Barrera, M. (2000). Social Support Research in Community Psychology. In J. Rappaport y E. Seidman (Eds.), *Handbook of Community Psychology* (pp. 215-247). New York: Kluver A./Plenum P.
- Bolívar, D, J, (2012). Diseño de estrategias lúdicas dirigidas a los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas de la escuela nacional de educación inicial. [Tesis de doctorado. Universidad Latinoamericana, Pascua, Estado Gurico], Caracas.
- Bolívar R, J. A. (2018). *Los juegos tradicionales una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y tolerancia en los niños de grado tercero*. [Tesis de especialización Fundación Universitaria Los Libertadores].<http://hdl.handle.net/11371/1944>.
- Díaz, F., Barriga, A. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.



- Bracho, Y. & Bracho K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. CIE. Vol. 1. (9), 26-44.
- Camacho., N, (2010). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. Universidad de Valladolid. Valladolid, España
- Camacho., N, (2010). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. Universidad de Valladolid. Valladolid, España.
- Cortina, A. (2000). El mundo de los valores: Ética mínima y educación. Editorial: El Búho. Bogotá.
- Chateau, J. (2014). Los grandes pedagogos. Fondo de Cultura Económica. Editorial FCD
- Delgado-B, E. D. C., Aguas, M. F., y Ortega-, E. D. (2020). Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del Grado tercero de la Institución Educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del municipio de San Marcos. [Tesis de pregrado., Universidad Católica de Oriente]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/20.500.13064/431>.
- Del Pueblo, D. (2018). Situación de los derechos humanos en el Departamento del Cauca. Informe ejecutivo Defensoría del pueblo 8 de noviembre [https://www.defensoria.gov.co/public/pdf/Informe-ejecutivo%20\\_vicedef.pdf](https://www.defensoria.gov.co/public/pdf/Informe-ejecutivo%20_vicedef.pdf)
- Díaz Atienza, F., Prados Cuesta, M. y López Galán, S. (2002). Relación entre rendimiento académico, síntomas depresivos, edad y género en una población de adolescentes, Revista de psiquiatría.com, 6, (2), pp. 1-4.
- Espinoza, J. E. P., García, W. T. C., & Vivas, B. G. V. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. Revista Dominio de las Ciencias, 3(3), 1020-1052.

<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>

Fabelo Corzo, J. R. (2004). *Los valores y sus desafíos actuales*. Libros en red, Cuba: Universidad José Verona.

Figueroa Bravo, L. A., & Carrillo Alzate, J. A. (2019). Fomento del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar con los estudiantes del grado primero de básica primaria en la Institución Educativa El Oasis Sede Juan XXIII en el municipio de Piendamó-Cauca 2016-2019.

García, I. F. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *La convivencia escolar en las aulas*, 163-183. González, F. (1995). La educación moral: Comunicación, personalidad y desarrollo integral desarrollo integral. Editorial Pueblo y Educación.

González Martín, M. (2010). *Talleres metodológicos para fortalecer la preparación del docente al orientar a la familia en su función educativa* (Doctoral dissertation, Universidad de Sancti Spíritus" José Martí Pérez.).

Gómez, H., & Ardila, E. L. (1991). Juegos recreativos de la calle: una herramienta pedagógica. Editorial Magisterio.

Gómez, H. (1990). Juegos recreativos de la calle. Una herramienta pedagógica. p.11. MEN. Bogotá, Colombia.

Gerico, R. (2000). *Juegos y deportes populares, Autóctonos y Tradicionales*. En temario de oposiciones de profesorado de E.G. B, Zaragoza, España: Editorial. SEPID.

Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista, L. P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Editorial, McGraw Hill/Interamericana: S. A. de C. V.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014) *Metodología de la investigación*. Sexta Edición. Editorial Mc Graw Hill, México.

- Jiménez P., L. G., & Vera Peña, N. M. (2012). *La Didáctica Lúdica en el Aprendizaje Efectivo de los niños y niñas del segundo año de básica de la escuela fiscal mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del recinto la Chongona, parroquia San Luis de Pambil cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2011-2012* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Bolívar]. <http://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/1918>
- Lewis, R. (2001). Classroom discipline and student responsibility: *Revista The students' view. Teaching and teacher education*, 17(3), 307-319.
- López Gómez, L. K. (2018). *Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para fomentar valores en niños preescolares de una institución educativa oficial de Bucaramanga*. [Tesis de maestría en Educación]. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2573>
- Londoño, J. R. G. (2005). Enfoques y tendencias curriculares posibles para la educación virtual.
- Mendoza C, J. E. (2018). *Documental educomunicativo de los juegos tradicionales motores de la comunidad Shua*. [Tesis de maestría. Universidad estatal de Milagro], Instituto de postgrado y educación continua], <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/3889>
- Mena, J. (2021). *Diseño de una estrategia pedagógica de apoyo al manual de convivencia para el mejoramiento del comportamiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa la Alianza del Tambo-Cauca, Colombia*. [Tesis de maestría]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/4883>
- Ministerio de Educación Nacional, (MEN, 2020). Sector Educativo al servicio de la vida: Juntos para existir, convivir y aprender. Guía para directivos y docentes <https://d3rhaqd7pe5pkw.cloudfront.net/aprenderencasa/guias-docentes/orientaciones-directivo-docentes.pdf>

- Montessori, M. (2003). El método de la Pedagogía científica. aplicado a la educación de la infancia en las " Case dei bambini":(Casa de los niños Editorial. Biblioteca nueva.
- Moreno B. G. A. (2008), Juego tradicional colombiano; una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Revista Educación Física y deporte*, 27 (2), 93-99
- Morera Castro, M. (2008). Traditional games are recovered from generation to generation. *MHSalud: Revista En Ciencias Del Movimiento Humano Y Salud*, 5(1).  
<https://doi.org/10.15359/mhs.5-1.1>
- Motta, J. M. C. (2008). *Psicodrama brasileiro: história e memórias*. Grupo Editorial Summus.
- Muñoz Ramírez, F. (2004). El deporte como instrumento de transmisión de valores: por un modelo de cohesión social y de tolerancia. *Revista de Educación*.
- Pérez Sánchez A, (1997) *Recreación Fundamentos Teóricos Metodológicos*, Editorial. Pueblo y Educación
- Plan de mejoramiento (2019) Institución Educativa Pueblo nuevo Cifres periodo 2020-2021
- Pulgarín A, M. V., & Chacón, C, E. E. (2015). Rescate de los juegos tradicionales en la práctica de valores familiares en los niños y niñas. [Tesis de pregrado. Universidad técnica de Machal] Dissertations & Theses A&I.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/4373>
- Rodríguez, G. G., Gil, F. J. y García, J. E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. España, Editorial Aljibe.
- Ramírez Caisabanda, M. (2010). La educación en valores y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños/as de quinto año de educación básica de la escuela alonso palacios de la parroquia quisapincha, cantón ambato, provincia de tungurahua, durante el año lectivo

- 2009 2010 [Tesis de pregrado Universidad Técnica de Ambato] Dissertations & Theses A&I. <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/493/1/EB>
- Rodríguez, S., Herraíz, N., Prieto, M., Martínez, M., Picazo, M., Castro, I., y Bernal, S. (2011). *Investigación-acción. Métodos de investigación en Educación Especial. 3.ª Educación Especial. Curso: 2010-2011. Francisco Javier Murillo Torrecilla.* [https://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/Inv\\_accion\\_trabajo.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf)
- Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). Los juegos populares y tradicionales. Editorial Mérida, España, Recuperado <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=51861>.
- Sacaguama, & Sarmiento. (2010). Tesina previa a la obtención del título de licenciada en psicología educativa en la especialización de educación temprana. <Http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2333/1/tps633.pdf>
- Sánchez Sotolongo, J. F. (2009). Conjunto de juegos tradicionales y deportivos, como una vía, para la prevención de las adicciones en los jóvenes de la Comunidad Mango Jobo, San Cristóbal, Pinar del Río Tesis Doctoral dissertation, Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo. Uranga Romagoza.
- Sánchez, N. (2001). Juegos Tradicionales: Más allá del jugar, II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Vicepresidencia de la República, Coldeportes, Funlibre, Cali, Colombia.
- Sánchez Landa, L. C. (2013). La desintegración familiar como factor de incidencia en la vulnerabilidad de derechos de los niños y niñas de cuarto, quinto, sexto y séptimo año del Centro de Educación Básica Planeta Azul [Trabajo de Investigación Previa a la obtención

del Grado Académico de Magíster en Trabajo Social Familiar, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6028/1/POSG-2013-022-Lilia%20S%C3%A1nchez.pdf>

Stevenson, R. (2021). Los juegos tradicionales como medio para fortalecer la autonomía, el trabajo en equipo y el liderazgo en la escuela: Traditional games as a means of strengthening autonomy, teamwork and leadership at school. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 1(1), 14-20.

Unesco (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación N°34, Paris, Francia: Unesco

## Anexos

### Anexo A. Diarios de campo 1

#### Conversatorio de concientización

Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de educación		
Clase 1	Fecha: 14 de febrero de 2022	Grupo: Tercero
Edad promedio: 7 a 8 años	No. Participantes: 14	Unidad: 1
Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés	Tiempo: 2 horas	Lugar: Salón de Clase
Docente: Carmelina Hernández Cerón		
Tema de la actividad: Conversatorio de Concientización		
Objetivo desarrollar: Desarrollar el conversatorio de concientización sobre la importancia de incentivar la promoción de una educación con valores como filosofía de vida		
Materiales y recursos: Cuaderno, lápiz, colores		
Actividad inicial: Saludo por parte de la docente Carmelina Hernández Cerón		
<p><b>Actividad central:</b></p> <p>En el transcurso de este tiempo se llevó a cabo una reunión con los 14 niños y tres docentes más que trabajan en la primaria de la sede principal de la institución educativa Pueblo Nuevo Ciprés para explicarles la propuesta pedagógica que se llevará a cabo para fortalecer los valores y resaltar la importancia de desarrollar una educación con valores como filosofía de vida. Y dicha propuesta se llevará a cabo a través de los juegos tradicionales, inicialmente se presentó a las dos docentes que visitaron la institución y que harán parte de la aplicación de la propuesta, de igual manera, se tuvo en cuenta la participación de cada uno de ellos para seleccionar los juegos más conocidos y que más les llama la atención.</p> <p>En este conversatorio se observó motivación y participación por parte de los docentes y estudiantes, al ser ellos los protagonistas centrales del desarrollo de esta propuesta.</p> <p>Para muchos niños era algo novedoso, pues manifestaron que era la primera vez que se los tenía en cuenta para poner en práctica estos juegos y que les parecía muy bonito que antes de realizar la clase se diera inicio con uno de esos juegos que ya casi no se jugaban, porque ahora la mayoría de los estudiantes tenía celular y no le gustaba jugar, pero que como ellos no tenían celular si les gustaría recuperar muchos juegos que antes jugaban sus padres. La</p>		

reunión con ellos fue muy interesante, pues la mayoría dio sus aportes y estaban ansiosos a que empezáramos rápido con la propuesta.

Después de haber dado explicación paso a paso en lo que consistía dicha propuesta, se hizo entrega de un formato de entrevista semiestructurada (Anexo B) a cada estudiante y docente con el fin de evaluar algunos de sus conocimientos acerca de lo que entienden por la palabra valores, juegos tradicionales y seleccionar los más comunes en la región para ser aplicados en esta propuesta. Todos recibieron el formato de la entrevista y empezaron a responder, a veces haciendo preguntas cuando no entendían algo.

**Actividad final:** reflexión

Teniendo en cuenta las respuestas dadas por cada uno de los estudiantes y docentes, se seleccionó los juegos que son más relevantes y conocidos por ellos, pues la mayoría coincidió en muchos de ellos como son:

Juego de los caballitos, Juego del escondite, Juego de la Pirinola. Juego del fusilado y el stop, Juego de la Carreras de sacos, Juego de la cuerda, Juego de las Cometas. Juego de las canicas. Juego de la rayuela, Juego del trompo, Juego de la lleva. Juego del yoyo

**Observaciones Generales**

La mayoría de los estudiantes coincidieron con el mismo nombre de los juegos, ya que son los que más se han practicado en la región según les han contado sus padres y ellos manifiestan querer rescatarlos y volverlos a jugar.

Los docentes manifiestan que les parece muy importante esta propuesta y que ellos también se unen a su desarrollo, implementando los juegos tradicionales más comunes en la zona.



## Diario de campo 2

Fundación Universitaria los Libertadores		
Facultad de educación		
Clase 1	Fecha: 15 de febrero de 2022	Grupo: Tercero
Edad promedio: 7 a 8 años	No. Participantes: 14	Unidad: 1
Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés	Tiempo	Lugar
Docente: Inés Jimena Coronado Manchola	2 horas	Cancha de micro futbol
Tema de la actividad: Desarrollar habilidades para mejorar el sentido cooperativo		
Objetivo desarrollar: Mejorar las relaciones interpersonales y fortalecer el valor de la cooperación a través del juego		
Materiales y recursos: Cancha, piedras o tapas, pelota y los estudiantes		
<p><b>Actividad inicial:</b></p> <p>Inicie contándoles que este juego es tradicional que se juega en el parque, en los patios de las casas, de las escuelas, que como todo juego tiene unas reglas que se deben cumplir para realizar este juego nos trasladamos a la cancha de microfútbol de la institución, y así poder realizar la actividad del juego denominado “yermis”. Se juega entre dos equipos sin límite de personas, y que es súper importante jugarlo porque promueve la sana competencia y mejora la motricidad de los participantes. El objetivo del juego es volver a armar la torre con tapas o piedras normalmente son doce, sin que el equipo sea ponchado en su totalidad. Al armar la torre se grita “¡yermis!” Y comienza una nueva etapa.</p>		
<p><b>Actividad central:</b></p> <p>Uno de los estudiantes fue el encargado de explicar en qué consistía la dinámica del juego. Para ello se distribuyeron en 2 grupos de siete estudiantes entre niñas y niños y en cada grupo participó una de las docentes que implementaron la estrategia, quien inicio el juego fue la docente que estaba encargada de orientarlo, por ser este juego muy parecido a lo que conocemos como la lleva. Les explicamos las reglas para que sepan cómo se realiza dicho juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Al equipo que este ponchando no se le vale caminar con la pelota, solo pueden hacer pases entre los jugadores de su mismo equipo</li> <li>✓ Se usa una pelota generalmente de caucho que quepa en la mano o una pelota de tenis también si no tiene pelota deben ser recursivos y se arma una pelota de bolsas.</li> </ul>		

- ✓ Hay que tratar a eliminar ponchando con la pelota al equipo contrario para no dejarlo ganar
- ✓ El equipo que este ponchando no puede correr ni caminar con la pelota en la mano, solo puede hacer pases con los integrantes del equipo
- ✓ Volver a armar en el piso la torre de doce tapas o piedras, sin que el equipo sea ponchado en su totalidad. Al armar la torre se grita “yermis” y comienza nuevamente el juego
- ✓ Si la torre es desarmada el equipo a la ofensiva intenta ponchar a los rivales con la pelota de tenis quienes no deben dejarse ponchar del otro equipo, mientras que al mismo tiempo intentan armar nuevamente la torre de tapas, si lo logran antes de ser ponchados gritan yermis.
- ✓ Finaliza el juego ganando el equipo que logre armar la torre sin ser ponchados, con esta actividad fue muy participativa y divertida.

**Actividad final: reflexión:**

Este juego nos permitió integrarnos más y conocer las habilidades de cada uno de los estudiantes, como son la agilidad, la cooperación, la unidad y el respeto, logrando que se afiancen más los lazos de compañerismo entre los participantes.

**Observaciones Generales:**

Al inicio ninguno de los estudiantes se animaba a iniciar el juego, estaban muy tímidos entonces nosotras nos involucramos para motivarlos a participar.

En el desarrollo del juego, se observó tanto en los niños como en las niñas mucho respeto, tolerancia y compañerismo al momento de ponchar a sus contrincantes.

Se observó los rostros de los niños y niñas que irradiaban felicidad satisfacción y cooperación en grupo, que era el objetivo propuesto para esta actividad.

Este juego es esencial para integrarse con los compañeros, con la familia y aprovechar el tiempo libre, los estudiantes mostraron apoyo de seguir implementando los juegos tradicionales para no perder estas tradiciones tan bonitas y saludables, también este juego nos enseña a trabajar en equipo llevando a cabo estrategias para cumplir el objetivo.

### Diario de campo 3

Reforzar actitudes de trabajo en equipo

Fundación Universitaria Los Libertadores		
Facultad de educación		
Clase 1	Fecha: 16 de febrero de 2022	Grupo: Tercero
Edad promedio: 7 a 8 años	No. Participantes:14	Unidad: 1
Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés	Tiempo	Lugar
Docente: Carmelina Hernández Cerón, Inés Jimena Coronado y Libia Esperanza Chicangana Hormiga	2 horas	Salón de aula y patio
Tema de la actividad: Reforzar actitudes de trabajo en equipo		
Objetivo desarrollar: Lograr que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades motoras a través del trabajo en equipo, implementando el juego de saltar la cuerda		
Materiales y recursos: cuerdas o lazos		
<p><b>Actividad inicial:</b></p> <p>En este día se convocó a los estudiantes reuniéndolos primeramente en el salón de clase, esto con el fin de darles algunas indicaciones respecto a la actividad a realizar en ese espacio otorgado y explicarles la importancia de practicar este juego, más que compartir con los compañeritos también era beneficioso para la agilidad mental y permitiría que logran mejor concentración y atención en las clases</p> <p>Los estudiantes llegaron a primera hora muy cumplidos con los materiales requeridos (cuerdas, lazos), irradiaban mucha alegría, la mayoría de estudiantes se notaban muy inquietos por iniciar la actividad, es mas no querían casi que se les explicara nada si no salir de una al patio a saltar, frente a esto las docentes les indicaron que es importante primero atender indicaciones, deben aprender a escuchar y no ser tan afanosos en todo si no dejarse direccionar.</p>		
<p><b>Actividad central:</b></p> <p>Después de que por fin lograron centrar su atención en las indicaciones realizadas por las docentes, el grupo de estudiantes y las docentes se dirigieron al patio del colegio para llevar a cabo la actividad, para ello se les solicito a los estudiantes realizar grupos de 3, ya que dos tendrán la cuerda de sus extremos y otro realizara saltos, de acuerdo a un número determinado de saltos que cada grupo pondrá como meta, de esa manera se dio por iniciado el juego de saltar la cuerda o el lazo, pero teniendo en cuenta que en todo debe</p>		

haber un orden, saltar sin estropear a otro, acatar la regla que quien se enrede o no salte bien pierde el turno y pasa otro de sus compañeros(as).

En algunos grupos se observó que había pequeños disgustos por que quien estaba en el centro realizando los saltos se equivocaba o confundía y debía ceder el puesto a otro del grupo, pero decían déjenme yo intento otra vez, o simplemente no querían salir, lo cual a algunos les daba rabia esta situación y daban quejas a las docentes diciendo que así no jugaban más, frente a ello se les indicaba a toda la importancia de trabajar en equipo, y para ello debía haber un líder que los direcciona y también aprender a escucharse entre todos y entender que el juego es de todos, no solo de uno. De esa manera intentaban otra vez jugar, algunos mejoraban en este aspecto, otros tantos seguían con su individualismo, solamente cuando una de las docentes estaba acompañándolos trataban de hacer la actividad bien de lo contrario seguían con sus pequeñas peleas.

#### **Actividad final: reflexión:**

Después de haber realizado este juego con los estudiantes, se los reunió nuevamente para que manifestaran como se sintieron y la mayoría respondió que muy bien, que les gusto el juego pero también reconocieron que no es fácil dejar que otro compañero lo reemplace en los saltos, que cuando están en el centro quieren seguir saltando y no ceder el cupo, porque esto les hace dar felicidad y se olvidan del otro y de muchas otras cosas, entre ellas de querer regresar a las clases, solo quieren saltar y saltar, reír mucho y también manifestaron que sentían nervios porque temían equivocarse y perder.

#### **Observaciones Generales:**

A pesar de presentarse disgustos entre compañeritos dentro del juego se entiende que los puede más la emoción de querer seguir saltando o brincando y se vuelven egoístas en ese instante, pero cuando se les explica la importancia de que si son un equipo todos tienen el derecho de saltar entonces, aunque con esfuerzo cedían el puesto y así todos participaron.

Esta actividad se logró realizar con el apoyo y colaboración de todos, demostrando que de forma ordenada se puede lograr un buen trabajo en equipo, lo cual es importante en todos los espacios de nuestra vida.

## Diario de campo 4

### Desarrollo de los valores del respeto, tolerancia e identidad

Fundación Universitaria Los Libertadores		
Facultad de Educación		
Clase 1	Fecha: febrero 15 del 2022	Grupo: Tercero
Edad promedio: 7 a 8 años	No. participantes: 14 niños y niñas	Unidad: 1
Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés	Tiempo: 2 horas	Lugar Salón de clase
Docente: Carmelina Hernández Cerón, Libia Esperanza Chicangana, Inés Jimena Coronado	2 horas	Salón de aula y patio
Tema de la actividad: Desarrollo de los valores del respeto, tolerancia e identidad		
Objetivo desarrollar: Lograr que los estudiantes identifiquen la importancia de los valores del respeto, tolerancia e identidad, a través del juego de la pirinola.		
Materiales y recursos: pirinola, monedas didácticas y recurso humano		
<p><b>Actividad inicial:</b> Se da inicio a la actividad con varias recomendaciones, como es: no empujar a los compañeros, no decir palabras que expresen grosería, esperar el turno de cada uno para lanzar la pirinola. Una vez se hacen estas recomendaciones, se les orienta la actividad diciéndoles que vamos a jugar con la pirinola, se muestra la pirinola para que todos la miren y se lee cada cara de ella, donde dependiendo la suerte de cada uno, puede caer en: Todos ponen, toma 1, toma 2, pon 1, pon 2, toma todo.</p> <p>A cada estudiante se le hace entrega de la misma cantidad de monedas didácticas para dar inicio al juego.</p>		
<p><b>Actividad central:</b> Se inicia la actividad, sentándonos en círculo y colocando una moneda como casa para poder iniciar el juego, y para no disgustar a ningún participante, quien hizo girar de primero la pirinola fue la docente Carmelina, quien empezó con Pon 2 y ahí todos se motivaron porque miraron más monedas, y estaban ansiosos por su turno, se llevó a cabo el orden de derecha a izquierda y todos empezaron hacer girar la pirinola, unos gritaban que salga pon 1 o pon 2, otros gritaban que no caiga toma todo, así cada uno hizo su giro y estaba muy emocionante el juego, hasta que cayo toma todo y ahí todos gritaron no, decidimos plantar un momento para descansar, y mirar quien tenía más monedas en ese transcurso del descanso se les pregunta cómo se sintieron, donde todos responden que bien, que están contentos porque hay respeto e integración de todo el grupo.</p>		

También se socializa la importancia del respeto con los compañeros para poder disfrutar del juego, donde todos aceptan que el respeto es el valor más importante cuando estamos en sociedad.

Luego cada estudiante se le pide que plasme un dibujo demostrando como se sintió en el desarrollo del juego y la gran mayoría se dibujó sonriendo.

Después que todos realizaron el dibujo decidimos hacer otra ronda de juego, donde todos se organizaron de forma circular y aplaudieron de contentos por jugar también se les recordó las reglas del juego para que todos las cumplamos como, por ejemplo, esperar el turno para girar la pirinola, no hacer trampa a la hora de colocar sus monedas, y aceptar si perdemos,

Todos aceptaron las normas y empezamos el juego, Algunos niños hacían bailar más la pirinola que otros, pero poco a poco fueron despertando más la habilidad de girarla y de veras que cada uno duraba de 10 a 20 segundos, y mientras la pirinola giraba, los niños gritaban de emoción, unos hacían barra de una manera y otros de otra, cuando termino la ronda nuevamente, al estudiante que quedo con más monedas se le dio muchos aplausos por sus compañeros y docentes.

Luego se realiza una mesa redonda donde se escucha a cada estudiante, de cómo fue la experiencia con este juego y todos manifestaron que fue muy bonito y piden que se repita una vez por semana, que todos disfrutaron la actividad y aprendieron hacer tolerantes, porque esperar el turno les enseña a ser más pacientes y esperar, otros manifestaron que aprendieron a perder, no les dio tanta rabia haber perdido, que en otra oportunidad pueden ganar.

**Actividad final: reflexión:** Todos dan las gracias a las docentes porque hacía mucho tiempo no disfrutaban con cosas sencillas y sanas, Las docentes los felicitaron por su buen comportamiento y por haber acatado todas las normas establecidas, dando por terminada la actividad.

**Observaciones Generales:** Hubo aspectos positivos de resaltar en esta actividad, como fue el respeto, la tolerancia, la identidad, el cumplimiento de las normas y la participación de todos. También hubo algunos aspectos negativos, como fue, al principio dos niñas estaban bravas porque la pirinola no giro tanto, pero se les explico que poco a poco van aprendiendo a lanzarla mejor y así fue, En conclusión, se pudo desarrollar la actividad y lo más importante es la claridad de poner en práctica el respeto, la tolerancia y compartir con los demás.

### Diario de campo 5

Desarrollar conceptos teóricos sobre juegos tradicionales y la importancia que tiene en el fortalecimiento de los valores

Fundación Universitaria Los Libertadores		
Facultad de Educación		
<b>Clase 1</b>	<b>Fecha:</b> 16 de febrero de 2022	<b>Grupo:</b> Tercero
<b>Edad promedio:</b> 7 a 8 años	<b>No. Participantes:</b> 14 niños y niñas	<b>Unidad: 1</b>
Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés	<b>Tiempo</b>	<b>Lugar</b>
<b>Docente:</b> Carmelina Hernández Cerón, Inés Jimena Coronado Manchola y Libia Esperanza Chicangana Hormiga	2 horas	Patio
<b>Tema de la actividad:</b> Desarrollar conceptos teóricos sobre juegos tradicionales y la importancia que tiene en el fortalecimiento de los valores		
<b>Objetivo desarrollar:</b> Entender la importancia de conceptos teóricos como son juegos tradicionales y fortalecimiento de valores a través del juego de la rayuela		
<b>Materiales y recursos:</b> tizas, monedas o piedras que sirvieran para lanzar a cada cuadro,		
<b>Actividad inicial:</b> Inicialmente una de las docentes encargadas explica la importancia de entender los conceptos juegos tradicionales y fortalecimiento de los valores. Para ello, ya ubicados en el patio del colegio, se inicia con la dinámica del tingo tingo tingo con la cual se rota una piedra de las que servirá para el juego de la actividad central, y hace que haya un poco de distensión entre los participantes, de igual manera risa y algunos manifiestan sentir nervios porque no quieren que les caiga la pelota, de esta manera se logra motivar a los estudiantes, con el fin que posterior pongan cuidado a las explicaciones que la profesora encargada dará respecto al juego a llevar a cabo, que es la rayuela.		
<b>Actividad central:</b> Después de terminada la dinámica del tingo, ya la docente encargada de dirigir esta actividad explica a los estudiantes que significan los términos juegos tradicionales y fortalecimiento de valores, tratando de utilizar un vocabulario apropiado para los niños y niñas, se les explica que juegos tradicionales son aquellos juegos que desde hace algún tiempo atrás los abuelos y padres de muchos de ellos practicaban en sus tiempos libres como una manera de distracción y al mismo tiempo de compartir con los demás familiares o vecinos, donde había mucho respeto, colaboración y solidaridad, entre todos, era una manera de estar bien con el vecino, y que no era causa de peleas ni		

discordias, que es por este motivo que las tres docentes allí presentes han visto la importancia de volver a retomarlos para que no se pierdan y sean el mecanismo que sirva para seguir entre grandes y chicos compartiendo momentos de alegría y fortaleciendo los valores que nos han enseñado en casa, como son jugar con respeto, jugar en equipo con otros, jugar apoyando o cooperando con los demás, entre otros motivos. Frente a esta explicación más de un estudiante participante mueven su cabeza diciendo que así debe ser y que les gusta que se haga esto.

Esta actividad se empezó realizando en el piso del patio, con la tiza que se logró conseguir entre todos, dibujos de varias rayuelas (cuadros u otro tipo de figuras donde irán numerados del 1 al 10). Este juego algunos ya lo conocían otros no, por eso las docentes fueron orientándolos, explicándoles que el objetivo es pasar por cada uno de los cuadros, ida y vuelta, sin salirse del esquema y sin pisar las líneas, omitiendo la casilla en la que se encuentra la piedra; después de iniciar el juego se ve la alegría y concentración en la mayoría, algunos ríen bastante, otros más gritan de emoción cuando ganan, lo valioso es que no se escucha malas palabras ni peleas, bueno uno que otro disgusto porque algunos quieren seguir jugando a pesar que pierden y no dejar jugar a otros, Unos cuantos niños manifiestan que se aburren fácil, se los deja descansar y de un momento a otro vuelven al juego. Después de un rato de ensayos y entrenos más de uno se vuelve ágil en este juego y ya cuando se llega a finalizar la actividad, se les preguntaba cómo les había parecido y la mayoría manifestaban que eran juegos muy entretenidos y el tiempo se pasaba volando, que por ellos quisieran esas dos horas fueran más largas, además que así les daba mucha felicidad para ir posteriormente a recibir las clases ya que se habían distraído un buen rato.

**Actividad final: reflexión:** Los estudiantes logran entender la importancia de practicar juegos que muchos de sus familiares hasta hace un tiempo practicaban y se divertían mucho, y que son juegos que ayudan a que compartan entre todos unos ratos amenos y se sientan alegres. De igual manera se notó que siempre se requiere que un adulto este acompañándolos para que no se generen discordias entre ellos por el hecho que algunos quieren solo ellos seguir jugando y no querían dejar en algunas ocasiones que otros participaran, aunque sabemos que estos comportamientos se dan en muchos niños y solo se requiere hacerles caer en cuenta que todos merecen las mismas oportunidades de participación.

**Observaciones Generales:** Las prácticas de estos juegos hacen que haya mejor compañerismo entre los participantes así en algunos momentos se haya evidenciado egoísmo en algunos de ellos, pero al final todos irradiaban mucha alegría de poder compartir y jugar y acataban las normas que se les indicaba debían tenerse en cuenta en el juego.



### Diario de campo 6

Sensibilizar a los estudiantes sobre el juego limpio, el valor de la solidaridad y la cooperación

Universidad fundación Universitaria los libertadores Facultad de educación		
Clase 1	Fecha: febrero 17 del 2022	Grupo: Tercero
Edad promedio: 7 a 8 años	No. participantes 14 niños y niñas	Unidad: 1
Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés	Tiempo 2 horas	Lugar: patio alrededor de la escuela
Docente: Inés Jimena Coronado Manchola		
Tema de la actividad: Sensibilizar a los estudiantes sobre el juego limpio, el valor de la solidaridad y la cooperación		
Objetivo desarrollar: fomentar en los estudiantes la importancia de comprender las reglas y el trabajo en equipo para esconderse y no ser descubierto, utilizando una comunicación asertiva		
Materiales y recursos: Solo se requiere a los niños y niñas con buena actitud y el patio al aire libre.		
<p><b>Actividad inicial:</b></p> <p>Se Inicia explicándoles que el juego del escondite es un juego tradicional que los niños y niñas lo disfrutan, que se ha jugado de generación en generación y que se ha jugado en todo el mundo, que en algunas regiones lo llaman escondidillas, pero aquí en la región lo conocemos por escondite, además se debe jugar en un lugar al aire libre, pero debemos tener precauciones al momento de correr para no accidentarnos y que al escondernos sea un sitio seguro. Con mis compañeras les dijimos que había unas reglas que cumplir para poder jugar a las escondidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No se puede revelar el escondite de los otros jugadores</li> <li>✓ Hay que delimitar la zona, indicando hasta donde pueden ir a esconderse para que no se vayan tan lejos.</li> </ul>		
<p><b>Actividad central:</b></p> <p>Salimos al patio les doy las indicaciones de cómo se realiza este juego, los niños y niñas estaban muy ansiosos de iniciar a jugar.</p>		

- ✓ Se decide cuál jugador es el que contará, ya que los demás se esconderán.
  - ✓ La persona que cuenta tiene que hacerlo hasta el número 20 o hasta el número que se haya convenido entre todos.
  - ✓ El niño o niña que cuenta debe taparse los ojos con las manos o una venda, también puede arrear costarse frente a la pared o a detrás de un árbol y no mirar de reojo a los niños que se esconden, cuando termina de contar grita “el que no se haya escondido tiempo ha tenido.” Seguidamente sigue con la búsqueda de los participantes del juego.
  - ✓ se escoge un niño o niña que es el encargado de contar ese lo llamamos jugador, y el resto de los estudiantes cuando el jugador comience a contar salen corriendo a esconderse, el jugador que atrapa los ve, va al lugar donde inició y toca la pared o el árbol donde contó su compañero y dice “pico” (dice su nombre además puede picar por el compañero que quiera salvar).
  - ✓ El jugador debe contar a cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda.
  - ✓ Cuando logra ver alguno de los jugadores, debe correr hasta el punto donde estaba parado contando y debe decir uno, dos, tres, y el nombre del que ha visto.
  - ✓ Si el que estaba escondido llega antes del que estaba contando toca la pared donde se contó y “grita salvada”. Los que están escondidos pueden aprovechar para el que pica pueda salvarla, pues no necesariamente han de esperar a ser descubiertos para correr.
  - ✓ Si el que cuenta ve un jugador y se equivoca confundiéndolo con otro participante el que estaba escondido dice “juego quemado” y seguidamente todos los jugadores salen de los escondites y vuelven a jugar de nuevo y cuenta el mismo que había contado antes.
  - ✓ Los niños que están escondidos si quieren salvarse y ganar el juego, tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocar el árbol antes de que los atrape.
  - ✓ Al finalizar el juego hay que ver que no esté ningún participante escondido.
  - ✓ Gana el jugador que descubra el escondite de los demás o el último participante que logre evadir al que cuenta para liberar a todos.
- Así sucesivamente se realizó varias veces el juego asimismo les gustó mucho participar y varios querían esperar el turno para ellos poder contar y buscar a los estudiantes que estaban escondidos.

#### **Actividad final: reflexión:**

Felicitemos a los niños y niñas por su comportamiento, colaboración además porque se logró una muy buena comunicación al momento de realizar el juego y todos participaron de manera activa sin presentarse ningún inconveniente.

Para finalizar les hablamos de lo importante que es este juego incluirlo en los descansos, o en el tiempo libre que tengan porque se aprende a respetar el turno, las reglas, a ser honestos, a jugar en cooperación y a relacionarnos con los demás.

También participando de este juego nuestro cuerpo se beneficia porque se ejercita el cerebro, se estimula la capacidad motora gruesa, la creatividad y la imaginación.

**Observaciones Generales:**

Se observó que escucharon muy juiciosos las instrucciones dadas, igualmente muy buena actitud y participación de los niños y niñas.

Nos preguntaban cuando volvíamos a jugar y a compartir con ellos, nosotras les sugerimos que los fines de semana en casa invitaran a la familia a jugar al escondite para que se integraran y compartieran más tiempo junto.

## Anexo B

### Entrevista a estudiantes



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUEBLO NUEVO CIPRES  
 MT. 100.324.557-4  
 EL TAMBO - CAUCA  
 Resolución de Aprobación: 10531-12-3.007  
 DANE No. 319264000123

Estimado(a) estudiante, a continuación, se comparte con usted un formato con varias preguntas relacionadas con las palabras valores y juegos tradicionales para pedir la colaboración en su diligenciamiento. Gracias

**OBJETIVO:** Identificar los aspectos por los cuales los estudiantes no han podido fortalecer su formación en valores.

¿Qué son los valores para ti y como los expresan tus compañeros?

Respuesta: Comportarse bien y no pelear

¿Qué son para ti los juegos tradiciones y cuales prácticas en los descansos?

\_Respuesta: son los juegos que se juegan en la comunidad.

El escondite, la pirinola, los caballitos, el fusilado, la rayuela, las cometas, el yoyo

¿De acuerdo a lo espacios que compartes con tu profesora, has visto que ella haga uso o ponga en práctica algunos juegos tradicionales durante las clases?

Respuesta: algunos si otro no

¿Qué juegos te gustaría practicar tanto con tu familia como en la institución?

Las cometas, las carreras de sacos, el juego de la cuerda, las canicas.

¿Te gustaría participar en una iniciativa a partir de juegos tradicionales?

Si  No


## Anexo C

### Matriz de comparación

<b>PREGUNTAS ENTREVISTA</b>	Pregunta. 1 ¿Qué son los valores para ti y como los expresan tus compañeros?	Pregunta 2 ¿Qué son para ti los juegos tradiciones y cuales prácticas en los descansos?	Pregunta. 3 ¿De todos estos juegos cual fue el que más le gusto practicar?	Pregunta.4 ¿Qué juegos te gustaría practicar tanto con tu familia como en la institución?	Pregunta .5 ¿Te gustaría participar en una iniciativa a partir de juegos tradicionales?
<b>Estudiante 1.</b>	Para mí los valores son como las formas de comportarse, y que disgustan o agradan a los demás, pueden ser amables, sencillos, y solidarios o agresivos y peleones si así no lo enseñaron en la casa	Los juegos tradicionales son aquellos que se practican desde hace muchos años y que aprendemos de nuestros padres y abuelos como el juego de las bolas, el trompo y el yoyo,	Yo me siento feliz practicando el juego de las cometas porque ahí están las enseñanzas propias, ahí es donde aprendemos valores y a respetar el territorio volando en los sueños	Me gusta practicar con mis familias la pirinola, el escondido y el stop	Claro que sí, con juegos propios que hemos aprendido a valorar en mi territorio, espacio, y familia.

## Anexo D

### Acta de compromisos

	Formato de Acta	Formato de registro	
		Versión	1
		Fecha de aprobación	20 – 05-2022

OBSERVACIONES GENERALES (Propuesta, cambios y/o acciones)

TAREAS Y COMPROMISOS ESTABLECIDOS EN ESTA REUNION		
Que hacer	Responsable	Fecha compromiso

#### AVANCES DE TAREAS Y RESPONSABILIDADES

Descripción	Responsable	Observaciones

Firma (responsables)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nota: se adjunta listado de asistencia