



**LOS LIBERTADORES**  
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

**Título del proyecto**

**Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica  
para la convivencia pacífica en estudiantes del grado sexto**

**Presentado por**

**Doris Delfina Angulo Cortes**

**Título de pregrado**

**P.U. Psicología**

**Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en**

**Pedagogía de la Lúdico**

**Directora**

**Elizabeth Rengifo Guerrero**  
**Mg. En Desarrollo Educativo Social**

**Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Facultad de Ciencias Humanas y Sociales**

**Departamento de Educación**

**Especialización en Pedagogía de la Lúdica**

**Bogotá D.C. abril de 2021**

## **Resumen**

El siguiente proyecto de investigación cualitativa, se lleva a cabo con docentes de las diferentes áreas del conocimiento y estudiantes del grado sexto 1 de la Institución Ciudadela Educativa Colombia del municipio de San Andrés de Tumaco en el departamento de Nariño, en donde se desarrolla la Investigación Acción, la cual facilita el acercamiento a dicha población, identificando las falencias que algunos de ellos manifiestan con relación al manejo de sus emociones y específicamente a la capacidad de ser tolerantes con sus compañeros y compañeras y poder llevar una convivencia pacífica en la institución educativa.

A través del presente trabajo se busca mejorar la forma en que las niñas, niños y adolescentes desarrollan sus actividades durante los tiempos del descanso y el recreo escolar. Abordando como misión principal la promoción de los buenos hábitos culturales con la recuperación de los juegos tradicionales; hacer los descansos armónicos y satisfactorio en el ámbito educativo que generen bienestar para los estudiantes mediante el trabajo en conjunto con los docentes de las diferentes áreas del conocimiento en la institución Educativa Ciudadela Colombia.

Al mismo tiempo, se pretende mostrar que al implementar una estrategia lúdico pedagógica en la que por medio de distintas experiencias se realice un trabajo articulado con estudiantes y docentes se puede generar una convivencia pacífica y armónica en la institución educativa cimentando los pilares de la educación para la paz, en donde las herramientas principales son las estrategias creativas y el juego.

**Palabras claves**

Lúdica, Juegos tradicionales, convivencia pacífica, creatividad.

## Abstract

The following qualitative research project is carried out with teachers from the different areas of knowledge and students from grade 6 1 of the Institución Ciudadela Educativa Colombia of the municipality of San Andrés de Tumaco in the department of Nariño, where the Research is developed Action, which facilitates the approach to said population, identifying the shortcomings that some of them manifest in relation to the management of their emotions and specifically the ability to be tolerant with their classmates and to be able to lead a peaceful coexistence in the educational institution.

Through this work, the aim is to improve the way in which girls, boys and adolescents carry out their activities during breaks and school recess. Addressing as main mission the promotion of good cultural habits with the recovery of traditional games; make harmonic and satisfactory breaks in the educational environment that generate well-being for students by working together with teachers from different areas of knowledge in the Educational Institution Ciudadela Colombia.

At the same time, it is intended to show that by implementing a playful pedagogical strategy in which, through different experiences, articulated work is carried out with students and teachers, a peaceful and harmonious coexistence can be generated in the educational institution, cementing the pillars of education. for peace, where the main tools are creative strategies and play.

## **Keywords**

Playful, traditional games, peaceful coexistence, creativity.

## **Tabla de contenido**

	Pág.
1. Problema.....	7
1.1 Planteamiento del problema .....	7
1.2 Formulación del problema.....	9
1.3 Objetivos.....	9
1.3.1 Objetivo general .....	9
1.3.2 Objetivos específicos.....	9
1.4 Justificación .....	10
2. Marco referencial .....	13
2.1 Antecedentes investigativos .....	13
2.2 Marco teórico.....	19
3. Diseño de la investigación.....	36

3.1 Enfoque y tipo de investigación .....	36
3.2 Línea de investigación institucional .....	38
3.3 Población y muestra .....	39
3.4 Instrumentos de investigación .....	40
4. Estrategia de intervención .....	41
5. Conclusiones y recomendaciones.....	46
Referencias .....	49
Anexos .....	52

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Mediante observación directa y permanente he analizado que los estudiantes del grado sexto de la Institución Ciudadela Educativa Colombia, ubicada en La Urbanización Ciudadela Los Pinos del municipio de San Andrés de Tumaco, en el departamento de Nariño, vienen presentando problemas de convivencia, dichos estudiantes son niñas, niños y adolescentes con edades que oscilan entre 10 y 12 años; y desde hace cinco años aproximadamente, vienen presentando problemas comportamentales sobre todo en los momentos de descanso y recreo escolar.

A partir de la observación directa y los registros en el diario de campo, se determinan las insuficiencias sobre la apropiación de juegos tradicionales y la convivencia; y se plantea un grupo de acciones lúdico pedagógicas dirigidas a niñas, niños y adolescentes, encaminadas a rescatar los juegos tradicionales, a fin de lograr influir en su desarrollo armónico y la convivencia pacífica de los estudiantes.

Si bien es cierto, en la población estudiantil del grado sexto un 90% son afrodescendientes, en dicha población estudiantil se encuentran niñas, niños y adolescentes alegres, humanitarios, solidarios, respetuosos, pero también hay estudiantes que con sus conductas agresivas se ven inmiscuidos en acciones como: las peleas constantes, irrespeto, groserías, desatenciones, en lo que se evidencia también la falta de apoyo de los padres de familia frente a la formación en valores, generando un desequilibrio en la convivencia, en la paz, y la tranquilidad en la Institución Ciudadela Educativa Colombia, lo cual de alguna manera

repercute negativamente en su rendimiento escolar, también en ocasiones les conllevándolos a la pérdida del año escolar.

Por otro lado, los estudiantes que no se ven inmiscuidos en estas situaciones deciden encerrarse en sí mismos haciendo uso de la tecnología de sus celulares o computadoras y “eso no es que este mal” pero el problema es que la usan para cosas inoficiosas como chatear, buscar música de moda, de tal manera que al alejarse del grupo rompen con los lazos de amistad y las posibilidades de socializarse con sus congéneres que es muy importante en esta edad.

Razones por la cual considero que es necesario plantear y ejecutar una estrategia pedagógica que permita el mejoramiento de la convivencia escolar, la rutina y hábitos, que les permita a los estudiantes fijar secuencias y “modos de hacer”, que les brinden seguridad y confianza en sí mismo, las tareas diarias en el aula están delimitadas por una serie de hábitos y rutinas cotidianas que pueden ser tomadas como puntos de referencia básicos para la planificación de actividades lúdicas a fin de sacarlos de dichas rutinas. Además, una buena planeación de las actividades escolares con la aplicación de los juegos tradicionales sería un arma poderosa para fortalecer el proceso enseñanza de aprendizaje mediante los cambios comportamentales y la convivencia pacífica y armónica de los estudiantes del grado sexto.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica, para la convivencia pacífica en los descansos y recreo escolar de los estudiantes del grado sexto 1 de la Institución Ciudadela Educativa Colombia?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diseñar una propuesta Lúdico Pedagógica a partir de los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer los procesos de convivencia pacífica mejorando las relaciones interpersonales durante los descansos y el tiempo libre, de los estudiantes del grado sexto 1 de la Institución Ciudadela Educativa Colombia.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Reconocer los juegos tradicionales que se pueden implementar en la escuela como estrategia para mejorar la convivencia de los estudiantes del grado sexto 1 de la Institución Ciudadela Educativa Colombia.

- Integrar a los docentes en la propuesta con el fin de reconocer la importancia de retomar los juegos tradicionales como herramienta lúdico pedagógica para mejorar la convivencia escolar.
- Implementar una propuesta Lúdico-Pedagógica, que incluya los juegos tradicionales como aporte a la construcción de alternativas que promuevan la convivencia pacífica en los estudiantes del grado sexto 1, de la Institución Ciudadela Educativa Colombia.

#### **1.4 Justificación**

Dentro de las actividades Lúdico Pedagógicas, Los juegos tradicionales son de vital importancia en nuestra comunidad afrodescendiente, los practicaron nuestros abuelos, padres, tíos, primos, y nos los enseñaron en nuestro tiempo libre pasando ratos muy agradables en familia. Luego los llevamos a la escuela con alegría de transmitirlo a nuestros amigos para aprovechar el recreo. Gracias a estos juegos aprendimos a relacionarnos con otras personas.

A través de estos juegos se adquiere valores muy importantes como el respeto, la tolerancia, la lealtad, la amistad, el trabajo en equipo etc. También, es importante resaltar que los juegos tradicionales la mayoría de ellos se realizaban al aire libre, utilizando los recursos del entorno, como, por ejemplo, la rayuela, que se dibuja en la tierra y se utiliza una piedra para ir lanzando durante el juego, o un pañuelo para vendar los ojos y jugar a la gallinita ciega.

En definitiva, estos juegos tradicionales han sido parte de una cultura que ha trascendido de generación en generación haciendo parte de nuestra infancia, y cultura, así como de la infancia de padres y abuelos, por lo tanto, nuestra labor es que continúe en nuestros hijos y en las generaciones futuras dándoles la misma importancia que tienen como herramienta mediadora y generadora de convivencia pacífica.

En el campo educativo los juegos tradicionales hacen grandes aportes a la cultura afro durante las actividades recreativas que se llevan a cabo en la institución, los comportamientos y las actitudes positivas que se reflejan en los niños y niñas se transmiten y posibilitan afianzar los valores humanos como el respeto, la tolerancia entre otros.

Esta propuesta pedagógica ofrece a los estudiantes y docentes de la Institución Ciudadela Educativa Colombia, una herramienta facilitadora, didáctica, motivadora e integradora para lograr una convivencia armónica y pacífica en los estudiantes de la institución, en donde iniciaremos ejecutando la propuesta con el grado sexto 1 extendiendo posteriormente todo el proceso a los otros grados y, por ende, a toda la institución Ciudadela Educativa Colombia del municipio de San Andrés de Tumaco. Por tal razón los docentes que orientan a los estudiantes de los grados sextos deben estar dispuestos y motivados para contribuir de manera positiva en este proceso. Además, contamos con la gran fortaleza que los docentes en su mayoría son afrodescendientes y tienen conocimiento y manejo de los juegos lo que posibilitará sobremanera llevar a cabo la propuesta.

De esta forma creemos que con esta propuesta se lograra un acercamiento de los estudiantes hacia la resolución de conflictos de manera positiva, encaminados a la convivencia pacífica, y por ende Indudablemente con esta intervención se busca aprovechamiento del tiempo libre

mediante actividades lúdicas programadas para desarrollarlas en los descansos y recreos escolares.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

En cuanto a los trabajos que anteceden, se encontraron los siguientes trabajos de investigación.

#### **The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials**

Hana Astria Nur\*, Amung Ma'mun Sport Education School of Postgraduate Studies  
Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia [\\*nurhanaastria@gmail.com](mailto:nurhanaastria@gmail.com)

Mustika Fitri Faculty of Sport and Health Education Universitas Pendidikan Indonesia  
Bandung, Indonesia [mustikafitri@upi.edu](mailto:mustikafitri@upi.edu)

The study aims to examine the influence of traditional games programs (integrating social behavior) to develop social behavior. Experimental method pretest-posttest control group design with more than one experimental group was used in the study. The design is used by involving more than one experimental group. In this study, the experimental group I received the treatment of traditional sports game activities integrated with social behavior, the experimental group II received the treatment of traditional sports game activities, while the control group was given academic extracurricular learning activities. The result indicated that traditional games programs with intentionally structured with integrating processes there were significantly influenced to develop social behavior. Therefore, physical education (PE)

teachers can use intentionally structured programs to develop affective aspects through sport activities.

In this study, the control group which is a group with academic extracurricular activities tends to decrease in the development of social behavior of students among millennial adolescents because in their implementation they are only given pretest and posttest, without any treatment in the form of structured physical activity programs that are deliberately made for the development of social behavior. This is in line with research conducted by Kendellen, Bean & Forneris that groups that are given an intentionally program have more significant results compared to non-intentionally groups [29, 30].

El trabajo de investigación realizado por los docentes cubanos Chávez José, Padilla Radair & García Maryenis (2015), llamado: “Acciones para el rescate de los juegos tradicionales en las clases de educación física para alumnos del tercer grado”, de las estudiantes Yajure Dalila, Suárez Dana, Santana Yanary & Torres Stirling, de la Universidad del Sur de Lara en Venezuela (2015).” La escuela donde se ejecuta se llama “Raúl de Aguilar Fernández” del Reparto Abel Santamaría, municipio de Santiago de Cuba. El proyecto fue con una población de 18 estudiantes (24,6% del total de la escuela), niños del tercer grado del Seminternado “Raúl de Aguilar Fernández”, 4 profesores de Educación Física de la escuela y 5 especialistas (Máster en Ciencias).

A partir de los instrumentos aplicados se determinan las insuficiencias sobre la apropiación de juegos y la convivencia y se presentan un grupo de acciones dirigidas a los niños que van a rescatar los juegos tradicionales desde las clases de Educación Física, logrando influir en su desarrollo armónico y en la formación de valores y prepararlos para

adquirir conocimientos, hábitos y habilidades, así como también reforzar las funciones afectivas y educativas de las familias.

### **Otro trabajo de investigación**

“Juegos tradicionales en la escuela, medios de convivencia pacífica y reconocimiento cultural”. Propuesta metodológica de Valderrama Edgar (1994), Universidad del Valle, Cali. El objetivo: diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural". Para alcanzar el objetivo planteado, fue necesario empezar por una revisión del marco legal que demostró la validez del proyecto, dado que en Colombia se reconoce la educación integral como el ideal "desde la Constitución Política del país hasta el Manual de Convivencia del colegio, pasando por la Ley General de Educación, la Ley del Deporte y los Lineamientos de la Educación Física.

Otro es; el programa de formación de docentes PISOTON, que se orienta a la educación y el desarrollo humano en lo psico-afectivo y en los valores, y es el resultado de siete años de investigación doctoral desarrollada por la Universidad del Norte (Barranquilla, Colombia) y la Universidad de Salamanca (España) y busca prevenir y promocionar la salud integral de niños y niñas de manera recreativa, educativa y formativa con técnicas lúdico-educativas, cuento, psicodrama, juego y relato vivencial.

Pisotón es una propuesta educativa que busca combatir la violencia, propiciar la resolución pacífica de conflictos entre las familias y generar beneficios en la población infantil que es vulnerable a muchos factores que impiden su desarrollo psico-afectivo y cognoscitivo.

Una de sus principios tiene que ver con la idea de que el juego y la palabra ayudan a organizar las emociones del niño, aliviando tensiones y generando placer. Pisotón permite a los niños reconocer los momentos críticos y sensitivos de sus vidas facilitándoles la expresión, invitándoles a hablar y al mismo tiempo les ayuda a resolver sus situaciones y los lleva a conocer sus potencialidades, de tal forma que influyan de manera positiva en la constitución de su personalidad, integrando a las personas más importantes de su vida como los son sus padres, sus maestros, sus cuidadores y sus amigos. El juego en el programa Pisotón se asume en su papel socializador, se retoma su cualidad de “como sí” (o sea de simular la realidad) para pensarla y brindar la libertad de imponer significados novedosos a objetos y eventos.

A nivel internacional, los juegos, en las culturas antiguas, estuvieron relacionados con los trabajos diarios. Se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competencias, pasando a ser consideradas como juegos.

En España la mayoría de los juegos tradicionales entraron a través del Camino de Santiago, un recorrido ideal para que los peregrinos trajeran juegos franceses, italianos y centroeuropeos a la Península. Según tu labor, así será el juego que de ti derive. Los juegos dependían en muchas ocasiones de la labor que desarrollaba quien inició la actividad: un cantero levantaba piedras, o un pastor prefería los juegos de puntería.

Como detalle de juegos en la historia se podría tratar un cuadro del pintor flamenco Peter Brueghel el Viejo (siglo XVI): Juego de Niños. Algunos estudiosos de costumbres populares y étnicas han identificado al menos ochenta y cuatro juegos diferentes, de los cuales muchos siguen vigentes hoy en día en muchos países: la gallina ciega, la cucaña, la peonza, los aros, a la una la mula, los bolos, las tabas, churro-mediamaña-mangotero, el corro, el pillao, etc.

Las reseñas abarcan un trabajo venezolano, uno cubano y otro español. Hay un trabajo de una universidad venezolana titulado “aplicación de los juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia en horas del recreo” que busca desarrollar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia escolar, identificar la influencia del factor ambiente escolar en la manifestación de conductas violentas y aplicar dinámicas recreativas en horas de recreo estudiantil. Este proyecto surge como respuesta a la preocupación de los estudiantes del Programa de Formación de Educación Física y Salud por buscar estrategias de entretenimiento para los niños y niñas de la Escuela Bolivariana José Herrera Oropeza en la hora del recreo para mejorar sus valores y comportamientos sociales mediante actividades lúdicas.

A partir de los instrumentos aplicados se determinan las insuficiencias sobre la apropiación de juegos y la convivencia y se presentan un grupo de acciones dirigidas a los niños que van a rescatar los juegos tradicionales desde las clases de Educación Física, logrando influir en su desarrollo armónico y en la formación de valores y prepararlos para adquirir conocimientos, hábitos y habilidades, así como también reforzar las funciones afectivas y educativas de las familias.

## **Del Repository unilibertadores**

El trabajo que lleva por título

Los juegos tradicionales una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y tolerancia en los niños de grado tercero.

### **Resumen**

El presente proyecto de intervención, centra su interés en el tema de los valores y su fortalecimiento a partir de los juegos tradicionales. El proyecto surge, por las dificultades observadas en los estudiantes de tercer grado (3) de la escuela Santo Tomás Chia, evidenciadas en constantes llamadas de atención de los profesores a los estudiantes y por lo tanto en la poca práctica de los valores de respeto y tolerancia al interior del grupo. Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto plantea como pregunta orientadora: ¿Cómo fortalecen los juegos tradicionales el desarrollo de valores, respeto y tolerancia en los niños de tercer grado de la escuela Santo Tomás de Chía?, trazando como objetivo general: Aplicar juegos tradicionales como herramienta de intervención para enriquecer el reconocimiento y práctica del valor de respeto y tolerancia de los niños de grado tercero de primaria del colegio Santo Tomás Chía. Para alcanzar este objetivo se diseñó la estrategia lúdica: Conocer y Jugar Es aprender, valorar y respetar, compuesta por tres fases (Fase 1: valorar y respetar, Fase 2: conocer y Jugar y Fase 3: aprender) y el desarrollo de secuencias didácticas enmarcadas en la lúdica y los juegos tradicionales como principal mediación. Finalmente, el trabajo se matriculó en la línea de investigación Institucional: Evaluación, docencia y Currículo y la

línea de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, denominada pedagogías, didácticas e Infancias.

URI <http://hdl.handle.net/11371/1944>

Colecciones

Especialización Pedagogía de la Lúdica [770]

## **2.2 Marco teórico**

Teniendo en cuenta los objetivos trazados en la investigación, es pertinente empezar haciendo alusión al termino “juego”. Según Jean Huizinga considerado como el padre del juego debido a sus numerosas obras dedicadas a este importante tema en el desarrollo integral de las personas. Huizinga (1938): afirma que «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.»

También Cagigal, J. M. (1996), opina que el juego es: «Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.»

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera. El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve. Una de sus principales características es la sobre motivación, la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria. El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional.

Entre las Funciones del juego infantil, tenemos:

- El juego sobre el cuerpo y los sentidos
- Descubrir nuevas sensaciones.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.
- El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad
- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.

- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción) permiten:

- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Aprender a seguir unas normas impuestas.
- Facilitar el autocontrol.
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Juego cooperativo.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el autoconcepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.
- El juego como instrumento de expresión y control emocional
- Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresarse libremente y descargar tensiones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto.
- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Desarrollar la personalidad.

En la interacción con los juegos tradicionales se construían un espíritu emprendedor en los niños y las niñas que los conducía a un aprendizaje de la cultura y el comportamiento en la sociedad es decir ayudaban a formar seres cultos, con carácter, aunque el comportamiento del infante no tenía nada que ver con su nivel socioeconómico más bien se observaba un equilibrio en cuanto al entendimiento, comprensión entre padres de familia, niños, niñas y la abuela.

Aunque había algunas restricciones por parte de la escuela tradicional, (temores, miedos hacia los docentes), pero era muy evidente el respeto que mostraban los niños, niñas y jóvenes especialmente hacia las personas mayores de la comunidad, cosa que no se ve en el presente. Ya que actualmente son comunes las acciones grotescas y carentes de valores hacia los ancestros.

En dicho sentido, el pueblo tumaqueño está actualmente subyugado por la incertidumbre ocasionada por el alto índice de violencia, situaciones que no se daban anteriormente, por esta razón es un poco difícil encaminar a la niñez y la juventud hacia los buenos propósitos de incentivarlos y lograr encaminarlos a la práctica de los juegos tradicionales para un buen manejo de las relaciones interpersonales pues la violencia es un fenómeno de repercusión mundial que no permite en ninguna manera la evolución de los pueblos porque de alguna forma conduce a otras causas como el desplazamiento forzado, falta de fuentes de trabajo, las masacres y madres cabezas de hogar.

Los Juegos tradicionales, son concebidos como aquellos juegos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos

fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas).

Hay juegos tradicionales para niños, también considerados juegos folclóricos, a los que han jugado generación tras generación y en diferentes partes del mundo. Son actividades que, en algunos casos, ya jugaban los niños de la Antigua Grecia. Puede que cambie el nombre del juego según la parte del mundo en que se desarrolle la actividad, y que incluso tenga algunas variaciones o reglas diferentes, pero son los mismos juegos. La supervivencia de estos juegos depende de que las nuevas generaciones los conozcan.

Los niños disfrutaban jugando, sin pantallas, con amigos, con otros niños. Los juegos al aire libre les permiten divertirse mientras corren, saltan, hacen ejercicio, se relacionan y disfrutan de la libertad de jugar en la calle. Por eso, hacer que perduren los juegos populares como el escondite, saltar a la comba, la gallinita ciega o el pañuelo es importante para seguir transmitiendo valores intelectuales y físicos tales como la amistad, el deporte, la creatividad, la imaginación, la frustración, aprender a perder y a ganar, aprender a superarse.

Pero, más allá de la tradición, los niños con estos juegos folclóricos se lo pasan en grande, ya que se trata de juegos clásicos, sencillos y que no precisan de muchas cosas. Los juegos tradicionales se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas). Sin duda alguna, los juegos populares estimularán el desarrollo físico e intelectual de los niños y la capacidad para hacer amigos.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos son una parte fundamental del desarrollo emocional, cognitivo e intelectual de los niños. Esto no quiere decir que debemos despreocuparnos de dónde juegan los niños o dónde están, solo significa que los niños juegan por su cuenta, sin intervención de los padres.

¡Toma nota de los juegos folclóricos para niños más populares y cuéntales cómo se juega!

En dicho sentido, el pueblo tumaqueño está actualmente subyugado por la incertidumbre ocasionada por el alto índice de violencia, situaciones que no se daban anteriormente, por esta razón es un poco difícil encaminar a la niñez y la juventud hacia los buenos propósitos de incentivarlos y lograr encaminarlos a la práctica de los juegos tradicionales para un buen manejo de las relaciones interpersonales pues la violencia es un fenómeno de repercusión mundial que no permite en ninguna manera la evolución de los pueblos porque de alguna forma conduce a otras causas como el desplazamiento forzado, falta de fuentes de trabajo, las masacres y madres cabezas de hogar.

Estas son barreras que no permiten el proceso de transmisión de estos saberes populares porque las familias se desintegran, los ancianos o ancestros se mueren en la desolación, el abandono y en algunos casos no son tenidos en cuenta en la comunidad para proyectos que conduzcan a revitalizar la cultura.

Antes se acostumbraba a usar los juegos tradicionales como único medio de distracción y goce por parte de los niños, niñas y jóvenes de la época, además del estudio que era una obligación, pero estos momentos de recreación estaban inmersos en la realidad o el diario vivir de cada infante, como formaban en valores retomaba gran sentido e importancia el valor de la amistad. Muchas personas estrecharon lazos de amistad tan fuertes al compartir momentos lúdicos en su niñez que hasta el momento se conservan basados en el respeto mutuo y hacen parte de grandes anécdotas.

Los juegos tradicionales son importantes en la interacción porque hay una acción integradora donde intervienen algunos elementos esenciales para el mejoramiento de las relaciones interpersonales como son la comunicación, la convivencia, la participación, la espiritualidad, la disciplina, que se obtienen de la importancia de los Juegos tradicionales en el Aspecto Educativo.

Haciendo un análisis minucioso de los procesos educativo a nivel local y nacional las tendencias pedagógicas de las nuevas políticas se necesitaban producir cambios en las concepciones de hombre, saber, ciencia, salud, educación, cultura y del mundo general.

Las condiciones son favorables para avanzar hacia un propósito que se ha venido desarrollando desde muchos años; es de elevar la calidad de la educación, mejorar las condiciones de vida en las zonas rurales, pueblos, departamentos y en Colombia entera. La ley 115 del 1994 da la autonomía suficiente y necesaria a la institución para elaborar el PEI

pertinente, es decir que los currículos y los planes de estudios que se elaboren deben responder las necesidades de los habitantes del contexto.

Con respecto a los juegos son muy importantes en el ámbito educativo en todas las dimensiones del ser humano como tal: porque permite a los niños y las niñas el pleno desarrollo de sus facultades mental, síquica, habilidades y destrezas, valores. Los cuales contribuyen a la formación integral del educando. Además, facilita mantener las buenas relaciones interpersonales, con la cultura, con la naturaleza, con el medio ambiente, fomenta el espíritu de aprovechamiento del tiempo libre.

Los juegos le sirven como estrategia a los docentes para orientar, organizar y desarrollar las actividades a través de la lúdica como en años anteriores los ancestros lo utilizaron como vehículo, herramientas, la tradición oral con el objetivo de educar a sus hijos nietos biznietos etc.; además lo hacían con la intención de mantener la cultura de recrearse como ellos no sabían leer ni escribir para plasmar sus saberes entonces lo hacían así.

Cabe resaltar la importancia que ha tenido la familia en la conformación de la sociedad, en inculcarles valores éticos y morales, normas de cortesía eran fomentados por los abuelos, padres de familia; a través del juego, rondas, adivinanzas, décimas, cuentos, loas etc. El niño y la niña tenían que aprenderse lo enseñado al pie de la letra como se lo enseñaban porque de no hacerlo eran castigados.

Aunque no con el método tradicional los etnoeducadores están comprometidos a ayudar a la transformación de la educación desde su aula al fortalecimiento de los valores

étnicos, de la identidad de los principios de la etnoeducación de la cultura, de los fines de la educación: para así tener hombres de bien, comprometidos con su región siendo útil a la sociedad.

Guerrero y otros (2016), asumen como juegos tradicionales: “Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”. Juegos como: la comba, el burro, el pañuelo, Antón Pirulero, a tapar la calle, las chinas, la gallina ciega, te invito, el cochecito leré, soy la reina de los mares, a la sillita de la reina, los hoyos, ¿dónde están las llaves?, tirar de la sogá, piperigaña, al pasar la barca, cara o cruz, el pino, etc”.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo.

Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Cabe nombre a juegos de actividad física y psicomotricidad: saltar a la cuerda, la goma, juego de la sogá, carrera de sacos, juego del pañuelo, juego kimi o mate, billarda, canga, A porca y rayuela o Tejo.

Los juegos de habilidad manual son: trompo (peón o peonza), canica, cometa (juego). Gurrufío, yoyó, perinola, papiroflexia, las cinco piedrecitas, Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores). Juego de las tabas

Juegos con partes del cuerpo: piedra, papel o tijera, pares o nones, morra, lucha de pulgares, calentamanos, echar pulsos, churro, mediamanga, mangotero entre otros.

Así, también, juegos de expresión corporal: adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través de expresiones corporales.

Legalmente el estudio se fundamenta en categorías como: el Bienestar y Recreación, el programa de Beneficios de la Recreación del Plan Nacional de Recreación 2004 – 2009, se sustenta: “en la valoración del impacto social de la recreación en todos los ámbitos de interacción y dimensiones de desarrollo humano de las personas y la sociedad en su conjunto. Los ya comprobados efectos del ocio y la recreación sobre el bienestar físico y psicológico de las personas, en su desarrollo social y en los procesos de cohesión comunitaria, son los argumentos centrales del por qué los beneficios de la recreación deben atravesar todas las propuestas del Plan”.

Sin embargo, reconocer y asumir la incidencia de la recreación en las prácticas pedagógicas de los maestros ha sido una tarea muy difícil aun sabiendo que los estudiantes lo piden a gritos, de ahí la importancia de esta investigación para hacer una reflexión crítica frente al juego como estrategia pedagógica para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La constitución política del 91. Dispone a la educación como un derecho fundamental del ser humano que además invoca obligaciones y deberes que se deben cumplir para tener acceso a la permanencia en el sistema educativo.

En su Artículo 7o. El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana.

Artículo 8o. Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación.

El artículo 44: sitúa como derecho fundamental de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social la alimentación balanceada, su nombre, y nacionalidad, tener una familia, la educación, la recreación, la cultura y libre expresión. Es obligación de todos no privar a los niños de sus derechos y brindar la ayuda para su desarrollo integral teniendo en cuenta sus intereses y necesidades tomando el juego específicamente aquellos que lo llevan a una excelente convivencia como mecanismo de recreación, de participación aquí llega el papel fundamental de la escuela como agente mediador de este propósito.

Pasamos al artículo 52: que reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre, el estado fomentara estas actividades.

En el artículo 70: El estado debe promover y fomentar el acceso a la cultura a todos los colombianos y debe impulsar la educación basada en la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en el proceso de creación de la identidad nacional. Mediante los juegos tradicionales perfectamente se puede recoger este principio desde lo pedagógico y lo legal.

Así mismo el artículo 55 transitorio de la constitución dice en uno de sus apartes crear una ley que establezca mecanismos para la protección de la identidad cultural de estas comunidades y para el fomento de su desarrollo social y cultural de este modo se crea:

La ley 70 del 1993 ley de la Afrocolombianidad dicha ley se fundamenta en los siguientes principios: El reconocimiento y la protección de la diversidad étnica y cultural y el derecho a la igualdad de todas las culturas que conforman la nacionalidad colombiana. El respeto a la integralidad y la dignidad de la vida cultural de las comunidades negras.

De acuerdo con ellos dedican el capítulo 6: a descifrar lo que se adquiere con lo anterior: artículo 32. El Estado colombiano reconoce y garantiza a las comunidades negras el derecho a un proceso educativo acorde con sus necesidades y aspiraciones etnoculturales. La autoridad competente adoptará las medidas necesarias para que, en cada uno de los niveles educativos, los currículos se adapten a esta disposición.

Además, la ley general de educación. Establece la prestación de servicio educativo a la comunidad en el sector tanto público como privado siguiendo todas las reglamentaciones del gobierno nacional; la ley en el siguiente artículo proclama: Artículo 56°.- Principios y fines. La educación en los grupos étnicos estará orientada por los principios y fines generales de la educación establecidos en la presente Ley y tendrá en cuenta además los criterios de integridad, interculturalidad, diversidad lingüística, participación comunitaria, flexibilidad y progresividad.

Tendrá como finalidad afianzar los procesos de identidad, conocimiento, socialización, protección y uso adecuado de la naturaleza, sistemas y prácticas comunitarias

de organización, uso de las lenguas vernáculas, formación docente e investigación en todos los ámbitos de la cultura. Principio que se reafirma en el decreto 804 de 1995 quien en su primer artículo dice: La Educación para grupos étnicos hace parte del servicio público educativo y se sustenta en un compromiso de elaboración colectiva, donde los distintos miembros de la comunidad en general, intercambian saberes y vivencias con miras a mantener, recrear y desarrollar un proyecto global de vida de acuerdo con su cultura, su lengua, sus tradiciones y sus fueros propios y autóctonos. Artículo 3°. -

Actualmente la ley general de educación, plantea nuevas posibilidades de desarrollo conceptual en torno *a la lúdica a la recreación*, a la aceptación y sobre todo al respeto por la diferencia en las prácticas educativas colombianas, esta ley hace una articulación normativa sobre la necesidad de utilizar el juego a nivel didáctico.; veamos en la presente investigación los siguientes lineamientos que nos conllevan a respaldarla:

*Título I artículo 5, inciso 7.* El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica, y demás bienes y valores de la cultura el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones, son resultados positivos que se obtienen con los juegos sobre todo los tradicionales como técnica o instrumento de enseñanza aprendizaje.

*Título II, artículo 16, inciso c.* el desarrollo de la creatividad, las habilidades, destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje, se pueden estimular con actividades lúdicas, logrando un desarrollo integral.

Inciso f: la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

Inciso g: el estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social es el juego permanente en la vida de los niños.

*En el artículo 21, inciso i:* el conocimiento y ejercitación del cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.

Inciso j: la formación para la participación, organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre, son resultados evidentes de una vida recreativa bien llevada.

Inciso l la formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, las artes plásticas, y la literatura. Estos aspectos son importantes en las actividades de juegos de los niños y jóvenes. Todas estas normas dispuestas nos ayudan a sustentar la investigación ya que en ella encontramos el soporte suficiente para determinar que el ser humano en su desarrollo armónico e integral necesita la libre expresión, la participación espontánea, la construcción del pensamiento, las relaciones interpersonales, el conocimiento histórico cultural donde radica, actividades recreativas, lúdicas siendo este un requisito fundamental para la formación del ser humano y del ciudadano que quiere nuestra nación. Consultado en el (Decreto 1860 capítulo VI, artículo 67. Bogotá, MEN, 1994. P203.)

En el Artículo 16 de la misma hace énfasis sobre la lúdica en los niños y adultos, el Artículo 57 plantea posibilidad de establecer en el PEI un tiempo para actividades lúdicas, culturales y sociales de contenido educativo, orientado por pautas curriculares.

El decreto 1860 de 1994, el cual reglamenta la ley general de educación que dispone diez horas semanales para el estudio de la lúdica porque ella desarrolla la creatividad, y el estudio

comprende y actúa sobre estímulos para asimilar y transformar en nuevas conductas y aprendizajes.

No podemos dejar de mencionar el decreto 1860 de 1994 en dos artículos que son importantes el Artículo 39 el cual nos hace referencia al Servicio social estudiantil el cual busca integrar al estudiante con la comunidad, lo cual es fundamental en la formación ciudadana. Vincular por medio de proyectos a la comunidad con la escuela es necesario para el desarrollo de ambas. El otro es el Artículo 40 que nos informa sobre el Libre desarrollo de la personalidad, el cual se constituye en una herramienta para la orientación del estudiante en la participación y en la relación con los demás. (Decreto 1860 de 1994).

Actualmente la ley general de educación, plantea nuevas posibilidades de desarrollo conceptual en torno *a la lúdica a la recreación*, a la aceptación y sobre todo al respeto por la diferencia en las prácticas educativas colombianas, esta ley hace una articulación normativa sobre la necesidad de utilizar el juego a nivel didáctico.; veamos en la presente investigación los siguientes lineamientos que nos conllevan a respaldarla:

*Título I artículo 5, inciso 7.* El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica, y demás bienes y valores de la cultura el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones, son resultados positivos que se obtienen con los juegos sobre todo los tradicionales como técnica o instrumento de enseñanza aprendizaje.

*Título II, artículo 16, inciso c.* el desarrollo de la creatividad, las habilidades, destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje, se pueden estimular con actividades lúdicas, logrando un desarrollo integral.

Inciso f: la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

Inciso g: el estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social es el juego permanente en la vida de los niños.

*En el artículo 21, inciso i:* el conocimiento y ejercitación del cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.

Inciso j: la formación para la participación, organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre, son resultados evidentes de una vida recreativa bien llevada.

Inciso l la formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, las artes plásticas, y la literatura. Estos aspectos son importantes en las actividades de juegos de los niños y jóvenes. Todas estas normas dispuestas nos ayudan a sustentar la investigación ya que en ella encontramos el soporte suficiente para determinar que el ser humano en su desarrollo armónico e integral necesita la libre expresión, la participación espontánea, la construcción del pensamiento, las relaciones interpersonales, el conocimiento histórico cultural donde radica, actividades recreativas, lúdicas siendo este un requisito fundamental para la formación del ser humano y del ciudadano que quiere nuestra nación. Consultado en el (Decreto 1860 capítulo VI, artículo 67. Bogotá, MEN, 1994. P203.)

En el Artículo 16 de la misma hace énfasis sobre la lúdica en los niños y adultos, el Artículo 57 plantea posibilidad de establecer en el PEI un tiempo para actividades lúdicas, culturales y sociales de contenido educativo, orientado por pautas curriculares.

El decreto 1860 de 1994, el cual reglamenta la ley general de educación que dispone diez horas semanales para el estudio de la lúdica porque ella desarrolla la creatividad, y el estudio comprende y actúa sobre estímulos para asimilar y transformar en nuevas conductas y aprendizajes.

No podemos dejar de mencionar el decreto 1860 de 1994 en dos artículos que son importantes el Artículo 39 el cual nos hace referencia al Servicio social estudiantil el cual busca integrar al estudiante con la comunidad, lo cual es fundamental en la formación ciudadana. Vincular por medio de proyectos a la comunidad con la escuela es necesario para el desarrollo de ambas. El otro es el Artículo 40 que nos informa sobre el Libre desarrollo de la personalidad, el cual se constituye en una herramienta para la orientación del estudiante en la participación y en la relación con los demás. (Decreto 1860 de 1994).

### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

La tarea educativa implica un permanente proceso de investigación, cuyo sujeto en este caso son los estudiantes del grado sexto de la Institución Ciudadela Educativa Colombia, donde el objeto es su propia realidad institucional a partir de la cual tomo la decisión de que la investigación que se realizará será Cualitativa, ya que permite realizar una aproximación con los participantes, debido a que la investigación cualitativa se puede considerar como proceso inductivo contextualizado la cual se desarrolla en un ambiente natural. La investigación cualitativa intenta penetrar con un carácter riguroso y sistemático en los fenómenos de la vida cotidiana, explorarlos, analizarlos y reflexionar sobre ellos para mostrar su complejidad.

El tipo de investigación de corte cualitativo. Para Rodríguez & otros (1999), la investigación cualitativa “Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas.

La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales Como entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas”. (p32).

En esta metodología de investigación se presentan unas características muy importantes.

- No tiene reglas de procedimiento, el método de recolección de datos no se especifica previamente. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición.
- La investigación cualitativa es inductiva, tiene una perspectiva holística donde considera el fenómeno como un todo.
- Hace énfasis de la validez de las investigaciones a través de la aproximación a la realidad empírica que brinda esta metodología.
- En general no permite análisis estadísticos.

El tipo de investigación es Descriptivo; se dio el inicio de esta trabajo de investigación con el diseño descriptivo, ya que esta metodología consiste recolectar información necesaria, que facilite acceder a los datos exactos para la definición y descripción de la situación planteada en la Institución Ciudadela Educativa Colombia, con el propósito de tener una mirada fija para aportar de manera íntegra la elaboración de una propuesta pedagógica significativa donde los juegos tradicionales posibiliten la convivencia pacífica en los niños, niñas y adolescentes del grado sexto.

Así mismo hacen referencia al enfoque etnográfico donde estos mismos autores manifiestan que “Lo fundamental es el registro del conocimiento cultural...la investigación detallada de patrones de interacción social...el análisis holístico de las sociedades” (p.44)

“La preocupación fundamental del etnógrafo es el estudio de la cultura en sí misma, es decir, delimitar en una unidad social particular cuáles son los componentes culturales y

sus interrelaciones de modo que sea posible hacer afirmaciones explícitas a cerca de ellos.  
(García J.1994: P45).

Por lo tanto, el objeto de estudio es descubrir el conocimiento cultural que la gente guarda en sus mentes, cómo es empleado en la interacción social y las consecuencias de su empleo” (p.46)

El diseño es histórico hermenéutico, el cual busca interpretar y comprender los motivos internos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados, sino sistematizados, que tienen su fuente en la filosofía humanista.

La Hermenéutica es técnica, arte, y filosofía de los métodos cualitativos que busca comunicar, traducir, interpretar y comprender los mensajes y significados no evidentes de los textos y contextos (historia, cultura, política, filosofía, sociología, educación, etc.)

La Hermenéutica implica, como enfoque de investigación, una labor a través de la cual el investigador busca comprender e interpretar un fenómeno o una realidad en un contexto concreto. Dilthey. (Citado por Navarro y disponible en: <http://institucional.us.es/revistas/themata/>)

### **3.2 Línea de investigación institucional**

**Evaluación, aprendizaje y docencia.**

Esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo.

Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea 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, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo.

Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

Cabe resaltar que la Fundación Universitaria los Libertadores, uno de sus principales pilares es la investigación.

<https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/>

### **3.3 Población y muestra**

La población objeto de estudio estará conformada por los estudiantes de los grados sexto de la Institución Ciudadela Educativa Colombia, al cual la constituyen 180 estudiantes distribuidos en 5 grupos (de 6°1 a 6°5), con un promedio de 36 estudiantes por grupo. De este grupo se seleccionará una muestra de 63 estudiantes.

Para recolección de la información se utilizará la técnica de la entrevista, de tal manera que se llegue a cada estudiante y/o docente, con un formato con preguntas o afirmaciones que lleven a determinar los tipos de juegos tradicionales que se pueden implementar en la institución para el cumplimiento de los objetivos propuestos en este proyecto investigativo. Alternamente se aplicarán otras técnicas como: talleres lúdicos y la observación participante a través de un diario de campo.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

Los instrumentos para aplicar con el propósito de recopilar información tanto diagnóstica como para el desarrollo total de la investigación son:

Observación directa\_ con registro en El Diario de campo

Encuesta a padres y madres de familias

Encuestas a estudiantes

Encuestas a docentes

“Ver en los anexos”

#### 4. Propuesta de intervención

##### JUGAR Y CONVIVIR

Las actividades a realizar son las propias de los Juegos tradicionales como se describen mas adelante, dichas actividades se realizan principalmente teniendo como recurso fundamental el talento humano y materiales propios de la región como piedras, la superficie o suelo, conchas que se encuentran en el medio entre otros; esta es una de las grandes diferencias entre los juegos tradicionales y otros tipos de juegos que los estudiantes realizan en sus descansos.

Las rondas tradicionales que de alguna manera contribuyeron al fomento de valores y la cultura en el municipio del municipio de Tumaco y de igual forma en el proceso enseñanza aprendizaje en distintas áreas del conocimiento de la siguiente manera: hay un juego tradicional para ser aplicado en cada día de la semana con el cual se da a conocer los aportes significativos tanto para el bienestar emocional como para fortalecer el proceso académico de diferentes áreas del conocimiento.

Con base en lo anterior se diseña un sinnúmero de actividades que se resumen en una propuesta lúdico-pedagógica, denominada: “*juegos tradicionales en la perla del pacífico*”. Esta propuesta conlleva a aplicar, desarrollar habilidades y destrezas con los juegos tradicionales en la escuela, que direcciona hacia el afianzamiento y ejecución de los juegos tradicionales como: la carbonerita, yeimi, mi señorío, mirón –mirón, el zapallito, el pan quemao, entre otros.

Los juegos tradicionales pueden ser modificados de acuerdo a los intereses y circunstancias que el maestro considere necesario a partir de los siguientes ejemplos: el maestro puede implementar las actividades de la semana 3 y 4 proporcionándole al estudiante una gama amplia de juegos tradicionales porque el maestro no puede caer en la rutina.

**Juegos Tradicionales de la Región Pacífica** **Juegos Tradicionales de la Región Pacífica** • Rayuela golosa o chapacajón

- Congelado
- Yeimi
- El escondite
- Cauchito elástico (abre cierre)

Historia de la Rayuela o Chapacajón: Nadie sabe cómo, dónde o cuando se originó este **juego**, se da en lugares tan lejanos como España y Birmania, Holanda y China.

### **La Rayuela Golosa o Chapacajón**

Historia de la rayuela; nadie sabe cómo, cuándo y dónde se originó este juego. Se da en lugares tan lejanos como España, Birmania, Holanda y China.

Una de las representaciones más antigua es la que apareció en el suelo del foro romano y este juego se extendió más de lo que se extienden las fronteras de aquel vasto imperio romano.

### **Desarrollo del juego**

en el suelo se dibuja una plataforma con nueve casillas. El jugador debe tirar una piedra plana o ficha, la cual debe caer en la primera división de la plataforma trazada en el suelo. Luego debe saltar en un pie hacia la segunda casilla sin pisar el casillero donde está la ficha hasta llegar al cielo.

### **Reglas del juego**

Cunado llega el jugador al cielo puede descansar en dos pies, y devolverse saltando en un pie.

El jugador **no** puede pisar las líneas de las casillas de ida al cielo, ni de regreso.

Si el tejo o ficha es pisada o toca una de las rayas al lanzarla, el jugador pierde el turno y debe tirar el siguiente jugador.

Cuando le toca el turno nuevamente debe empezar desde la casilla donde quedó.

Si el tejo o ficha cae fuera el jugador debe empezar de nuevo el juego.

Gana el jugador que termine primero el recorrido cumpliendo todas las reglas.

Para el desarrollo de Los juegos tradicionales a través de esta propuesta se busca la integración de los docentes de las diferentes áreas del conocimiento, debido a que el descanso de los estudiantes no siempre es acompañado por un docente determinado, sino que se rota el acompañamiento entre los docentes de todas las áreas, de allí que el plan de acción está organizado para la participación y acompañamiento rotativo por semana y por área.

<b>SEMANA 1</b>			
<b>Día</b>	<b>Juego tradicional</b>	<b>Área de formación</b>	<b>Objetivo</b>
LUNES	LA CARBONERITA	Ética y Valores Humanos	Promover la aceptación entre ellos y la interacción de jóvenes de diferente sexo.
MARTES	EL PAN QUEMAO	Ética y Valores	El valor de la honestidad
MIÉRCOLES	MIRÓN MIRÓN	Ciencias Sociales	El derecho a elegir
JUEVES	CHAPACAJÓN	Ingles	Fortalecer vocabulario en inglés
VIERNES	MI SEÑORIO	Ciencias Sociales	Respetar y valorar las diferencias

<b>SEMANA 2</b>			
<b>Día</b>	<b>Juego tradicional</b>	<b>Área de formación</b>	<b>Objetivo</b>
LUNES	LOS COLORES	Artística	Reconocer el respeto por las diferentes etnias

MARTES	CHAPACAJON/RAYUELA	Educación física	Determinar la importancia de cuidar y proteger y aceptar mi cuerpo
MIERCOLES	YAX	Ciencias naturales	Diferenciar cómo influye el estado de la marea en las labores de los padres
JUEVES	LLEGO UNA CARTA	Ciencias sociales	Identificar y promover el respeto por los diferentes gentilicios de Colombia
VIERNES	EI YEIMI	Matemáticas	Aprender a valorar las capacidades individuales de los demás

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Los juegos tradicionales suscitados en esta propuesta pedagógica están en declive y corren el riesgo evidente de desaparecer. Algunos ya desaparecieron (apenas queda de ellos un leve recuerdo) porque las circunstancias que los mantenían dejaron de existir. Otros sólo se encuentran en la memoria de los mayores o perviven arrinconados en apartadas zonas rurales, pero en el sector urbano, los juegos tecnológicos han sustituido estas actividades lúdicas.

Entre los resultados esperados con el desarrollo de la propuesta es el reconocimiento de que el juego está estrechamente ligado a la convivencia escolar, debido a que gran parte del día estamos en relación e interacción con los demás en la institución educativa, por ende, también se espera contribuir de alguna manera el mandato de la Constitución Política de Colombia, la cual es clara al manifestar en su artículo 44. “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.

Razón por la cual es importante considerar el juego como una técnica de aprendizaje por eso la psicóloga Chapouille (2007) afirma que: Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.

- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

Jugar los juegos tradicionales para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía, es un espejismo en el que se refleja la realidad de los ancestros, las vivencias y otros aspectos de la vida.

Se dice que los niños de ahora juegan cada día menos y casi nunca al aire libre lo que repercute y afecta a la salud física, principalmente por aumento de la obesidad y por incremento de los casos de ansiedad en niñas, niños y adolescentes.

En Tumaco, éstos ya no juegan al aire libre porque no disponen de espacios, ni tampoco juegan en las calles debido a la inseguridad, y por otro lado los juegos están siendo desplazados por entretenimientos tecnológicos, que favorecen la vida sedentaria y aislada. No son verdaderos juegos, ya que carecen de la libertad y creatividad propias de lo lúdico. En el juego auténtico el niño puede decidir por sí mismo su argumento, sus reglas, su principio y su final.

Por otro lado, los maestros también están llamados a formar parte activa en el desarrollo integral de los estudiantes así lo consagra en el fin n°1 de la Ley General de Educación, el cual es claro al decir que: “El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le ponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos”. (Ley 115 del 1991)

Por tanto, los juegos tradicionales inciden positivamente en la sana convivencia de los estudiantes según pedagogos, educadores y sicólogos, el juego brinda al niño la posibilidad de crecer física, intelectual y emocionalmente, ya que le permite aprender en un ambiente donde se enlazan la fantasía y la realidad, y liberar tensiones del diario vivir.

## Referencias

Huizinga (1938): El juego como fundamento de la cultura: "Homo Ludens" de José Reynier Chávez, Radair Padilla y Maryenis García llamado: "Acciones para el rescate de los juegos tradicionales. Universidad del Sur de Lara en Venezuela, año 2005 julio 22, 2014

J.P. Agans, S. Su, and A. Vest, "Peer motivational climate and character development: Testing a practitioner-developed youth sport model," *Journal of Adolescence*, vol. 62, pp. 108–115, 2018.

Blog, 15 razones por las que los docentes implementan juegos y dinámicas lúdicas en sus clases. Disponible en: <http://www.eligeeducar.cl/15-razones-para-implementar-juegos-y-dinamicas-ludicas-en-tu-clase>. Escrito por: Administrador Elige Educar

Cagigal, J. M. (1996) <https://enfseminarioii.files.wordpress.com/2013/11/el-juego-desde-huizinga.pdf>

Chapouille, (2007). Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N.º VIII. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación Nº VIII. ISSN: 1668-1673. XV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2007: "Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación"

Decreto 1860 capítulo VI, artículo 67 Santafé de Bogotá, MEN, 1994. P203.

Decreto 1860 de 1994. <http://www.constitucioncolombia.com/>

Dilthey (citado por Navarro en la revista institucional.  
<http://institucional.us.es/revistas/themata/27/27%20navarro%20gonzalez.pdf>)

García Jiménez, 1994.

<http://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>.

Artículo: Juegos tradicionales. [https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos\\_tradicionales](https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales).

La constitución política del 91. (1991) <http://www.constitucioncolombia.com/>

La ley 70 del 1993 ley de la Afrocolombianidad. <http://www.constitucioncolombia.com/>

Ley 115 de 1994. <http://www.constitucioncolombia.com/>

M<sup>a</sup> Esmeralda Guerrero Blanco y M<sup>a</sup> de la O Sánchez Baltasar, Los juegos populares y tradicionales de ayer y hoy, en I+E, N.º 25, agosto de 2006, ISSN 1696-7208.

Aljibe. Granada. (1996. Pág., 32). España

Ministerio de cultura Instituto Colombiano del deporte Coldeportes beneficios de la recreación. Por una apropiación comunitaria, recreativa y participativa, de los juegos deportivos. Bogotá, marzo de 2006.

Núñez Paulo (2010). Educación lúdica. Editorial san pablo. Santa fe de Bogotá.

Padilla, Radair. García Centeno Maryenis y Chávez Mustelier José. Reynier, Buenos Aires, Revista Digital efdeportes N.º 151, junio 2012.

Rodríguez Gómez y otros. (1999) Obra introducción a la investigación cualitativa. Ediciones. Secretaría de Educación Municipal de Cali: <http://www.cali.gov.co/publicaciones.php?id=35676i>. 20 Ocoró, César.

Valderrama, Edgar Paz propuesta metodológica” Juegos tradicionales en la escuela, medios de convivencia pacífica y reconocimiento cultural “Universidad del Valle, Cali.

<https://www.juegostradicionales.es/4-buenas-razones-jugar-la-escuela/>

<http://www.monografias.com/trabajos58/principales-tipos-investigacion/principales-tipos-investigacion2.shtml>

## Anexos

### Anexo 1

#### Formato encuesta para padres

AFIRMACIÓN	T.	D.	E.D	T. D	INTERPRETACIÓN
	A	A			
Usted está de acuerdo que sus hijos practiquen los juegos tradicionales					
Estaría de acuerdo practicar con sus hijos los juegos tradicionales en sus horas libres					

Usted está de acuerdo que a sus hijos les enseñen sobre los juegos tradicionales					
Aplica los juegos tradicionales frecuentemente en la casa					
Está usted de acuerdo que las instituciones educativas retomen los juegos tradicionales en las horas libres					

Elaboró: Doris Angulo

## Anexo 2

### Formato encuesta estudiantes

AFIRMACIÓN	T. A	D.A	E. D	T. D	INTERPRETACIÓN
Está de acuerdo con que los docentes le enseñaran sobre los juegos tradicionales de su región.					
Le gustaría practicar estos juegos en sus horas libres					
Cree necesario distribuir mejor su tiempo de esparcimiento					
Es interesante aprender los juegos de nuestros					

antepasados de la costa pacífica					
Sería de tu agrado compartir las prácticas de estos juegos con tus padres.					

Elaboró: Doris Angulo

### Anexo 3

#### Formato encuesta Docentes

AFIRMACIÓN	T. A	D.A	E. D	T. D	INTERPRETACIÓN
Conoce usted los juegos tradicionales de su región					
Tiene conocimiento de los juegos que practican sus estudiantes en las horas de recreo					
Está usted de acuerdo en implementar los juegos tradicionales como estrategia de apoyo para las clases con sus estudiantes					

Está usted de acuerdo a integrarse con los padres de familia y rescatar los juegos tradicionales que ellos practicaban en la niñez					
--	--	--	--	--	--

Elaboró: Doris Angulo

**Anexo 4**

**Municipio de San Andrés de Tumaco\_ fuente de turismo**



## Anexo 5

**Juegos tradicionales del pacífico\_ el juego, un lenguaje que todos entendemos**

