

LOS JUEGOS TRADICIONALES UNA ESTRATEGIA QUE FAVORECE LA  
CONVIVENCIA ESCOLAR Y EL USO PRODUCTIVO DEL TIEMPO LIBRE.

**María del Carmen Arias Tavares, Marta Cecilia Gómez, Ruiz, Rocío Nova Mendoza &  
Letty Fabiola Pinto García.**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en pedagogía de la lúdica

Director

María Victoria Rodríguez

Doctora en Educación: Currículum. Profesorado de Instituciones Educativas

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., Diciembre 2020

## Resumen

En el colegio comunal las orquídeas, ubicado en Usaquén – Bogotá, se evidencia una problemática relacionada con el uso del tiempo libre y la sana convivencia, especialmente en los estudiantes del grado tercero de primaria, ya que en horas de descanso corren, juegan bruscamente, generan accidentes y disgustos que conllevan a una convivencia inadecuada, por tanto, el presente propuesta busca generar actividades lúdico pedagógicas a partir de juegos tradicionales como una alternativa de aprovechamiento del tiempo libre, motivando al disfrute y a la sana convivencia en los estudiantes.

Es de gran importancia implementar los juegos tradicionales en el tiempo libre, porque aparte de los estudiantes recrearse y divertirse podrán despertar en ellos la creatividad, estar activos mediante las actividades físicas que cada uno de estos juegos requiere como saltar, correr, tener equilibrio, puntería, precisión, retentiva y memoria.

Esta propuesta consta de dos momentos significativos, los cuales son, principalmente conocer los juegos tradicionales, sus reglas y sus variables. En segunda instancia, participar en las actividades establecidas con el propósito de mejorar la conducta, fortalecer los valores y manejar una sana convivencia.

**Palabras claves:** Juegos Tradicionales, Convivencia, Tiempo Libre, Lúdico.

## **Abstract**

At the Las Orquídeas community school, located in Usaquén - Bogotá, there is a problem related to the use of free time and healthy coexistence, especially in third grade students of primary school, since during rest hours they run, play roughly, they generate accidents and unpleasantness that lead to inadequate coexistence, therefore, this proposal seeks to generate educational recreational activities based on traditional games as an alternative to take advantage of free time, motivating the enjoyment and healthy coexistence of students.

It is very important to implement traditional games in free time, because apart from the students enjoying themselves and having fun, they can awaken creativity, be active through the physical activities that each of these games requires such as jumping, running, having balance, aiming, , precision, retention and memory.

This proposal consists of two significant moments, which are, mainly, knowing the traditional games, their rules and their variables. In the second instance, participate in the activities established with the purpose of improving behavior, strengthening values and managing a healthy coexistence.

**Keywords:** Traditional Games, Coexistence, Free Time, Playful.

## TABLA DE CONTENIDO

|  | Pág. |
|--|------|
| 1 PUNTO DE PARTIDA .....   | 6    |
| 1.1 Planteamiento del problema .....                             | 6    |
| 1.2 Formulación del problema .....                               | 10   |
| 1.3 Objetivos .....  | 10   |
| 1.3.1 Objetivo general.....                                      | 10   |
| 1.3.2 Objetivos específicos .....                                | 11   |
| 1.4 Justificación.....   | 11   |
| 2 MARCO TEÓRICO- REFERENCIAL.....                                | 13   |
| 2.1 Antecedentes investigativos .....                            | 14   |
| 2.2 Marco teórico .....  | 17   |
| 2.2.1 Importancia del juego. ....                                | 22   |
| 2.2.2 Juegos de mesa.....  | 22   |
| 2.3 Marco Legal .....  | 24   |
| 2.3.1 Constitución política de colombia1991 .....                | 25   |
| 2.3.2 Convención Sobre Los Derechos Del Niño .....               | 25   |
| 2.3.3 Código de infancia y adolescencia.....                     | 26   |
| 2.3.4 Ley 181 de 1995 del deporte.....                           | 29   |
| 3 RUTA METODOLÓGICA .....  | 30   |
| 3.1 Enfoque y tipo de investigación .....                        | 30   |
| 3.2 Línea de investigación institucional.....                    | 31   |
| 3.3 Población y muestra .....                                    | 31   |
| 3.4 Instrumentos de investigación.....                           | 32   |
| 3.4.1 Estrategia de intervención inicial.....                    | 32   |
| 3.4.2 Estrategia de intervención Central (Anexo 3).....          | 33   |
| 3.4.3 Estrategias de Intervención Final (Anexo 4 y Anexo 5)..... | 33   |
| 3.5 Seguimiento y evaluación .....                               | 33   |
| 4 ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN .....                               | 34   |
| 4.1 Principios metodológicos .....                               | 34   |

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 5   | CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....                          | 45 |
| 5.1 | Conclusiones .....  | 45 |
| 5.2 | Recomendación .....   | 46 |
| 6   | REFERENCIAS .....   | 48 |
| 7   | ANEXOS.....   | 51 |
| 7.1 | ENCUESTA DIAGNÓSTICA ANEXO 1.....                             | 51 |
| 7.2 | ENCUESTA INFORMATIVA ANEXO 2.....                             | 54 |
| 7.3 | ENCUESTA EVALUATIVA GENERAL (ANEXO 3).....                    | 57 |
| 7.4 | ENCUESTA EVALUATIVA DEL JUEGO (ANEXO 4).....                  | 59 |
| 7.5 | EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA MÁS SOBRESALIENTE (ANEXO 5) | 61 |

## 1 PUNTO DE PARTIDA

### 1.1 Planteamiento del problema

El colegio Comunal las orquídeas, ubicado en la localidad de Usaquén, con una trayectoria de 45 años, perteneciente a estrato 3, de carácter privado, atiende a estudiantes de primaria y bachillerato mixto, administrado por la junta de acción comunal del barrio en jornada única, tiene como objetivo la formación de estudiantes integrales con principios pedagógicos y democráticos que orientan el liderazgo y la convivencia para la construcción de paz.

Dentro del establecimiento, en la sección de primaria encontramos que los estudiantes de estos grupos no aprovechan su tiempo adecuadamente en los descansos, puesto que corren, se caen, se chocan y generan accidentes y disgustos con otros estudiantes de los diferentes grados que conllevan a una mala convivencia durante estos espacios de esparcimiento, aspecto que dificulta la sana convivencia en este tiempo de aprovechamiento de tiempo libre.

La experiencia en el patio del colegio muestra que los niños no saben relacionarse ya que dedican después de ingerir su refrigerio van a correr y jugar de manera brusca, lo que demuestra que, no tienen la conciencia de normas y reglas de convivencia en estos espacios de sociabilidad, así como las maneras de ocupar adecuadamente su tiempo libre en la hora de descanso o receso escolar.

Situación similar se presenta en el aula cuando terminan su trabajo de clase, se nota la intención de molestar a los demás, también falta concentración y atención para desarrollar actividades escolares y relacionarse adecuadamente con otros en el trabajo en grupo.

Se ha implementado durante las clases en el tiempo que el estudiante termina rápidamente la actividad propuesta por el docente, la utilización de pasatiempos como sopas de letras, crucigramas o mándalas; estas actividades que realizan mientras sus compañeros finalizan lo orientado por el docente y para que contribuyan con orden del salón, mientras el grupo completa la clase. Así mismo también se ha implementado esta estrategia en los descansos en épocas de lluvia, como forma de canalizar la energía en estos espacios de descanso para el manejo del tiempo libre, usando juegos de mesa como: parques, escalera, dominó, ajedrez, además de retomar juegos tradicionales contruidos con material reciclable como: Bolos, golosa entre otros; que permitan ocupar su tiempo y mejorar la convivencia escolar.

Estas actitudes de agresividad, falta de relacionarse adecuadamente con los compañeros y mal uso del tiempo libre se han venido evidenciando en los diferentes espacios académicos, donde los docentes concuerdan que es importante establecer una estrategia de actividades lúdicas para aplicar y transformar estas conductas, teniendo en cuenta que a largo plazo será un beneficio para los niños y los docentes a cargo en los diferentes espacios académicos.

Las naciones unidas a adelantando un compromiso mundial con los estados que le integran de ratificar y adoptar con políticas públicas los derechos y protección a infancia y adolescencia en la protección integral a esta población por su vulnerabilidad y las amenazas que desde algunos sectores de la sociedad se ejercen sobre ellos como una forma de protegerlos, de brindarles las oportunidades que se requieren para que los estados y en general la sociedad les brinden las oportunidades necesarias para su libre desarrollo garantizando su libertad, sus derechos, sus deberes y su futuro con prestación de servicio de educación, salud, recreación y ejercicio en todas sus dimensiones con el reto de reducir la brecha de la desigualdad a su

crecimiento físico y mentalmente sanos, protegerlos de toda forma de violencia, explotación y maltrato.

Según (ONU, 1989) se ha propuesto que el estado colombiano y la UNICEF trabaje en 4 líneas programáticas que garanticen los derechos de los niños, niñas y adolescentes desde su inclusión social, protección, supervivencia y desarrollo infantil y educación,

Nuestra experiencia pretende rescatar juegos tradicionales como forma de fortalecer la dimensión corporal, el respeto y el cuidado de los otros compañeros de escuela, el rescate de los juegos tradicionales, el intercambio de saberes en los juegos tradicionales, el aprendizaje desde los juegos tradicionales y el compartir con personas abuelos, padres, hermanos u otros familiares e incluso otros miembros de la comunidad de los juegos que ellos practicaban con sus respectivas reglas, metas y en general todo su disfrute.

La idea a lograr es implementar, aplicar y desarrollar este ejercicio con los alumnos del grado tercero del colegio las orquídeas inicialmente, que es el grado que presenta la dificultad de la relaciones interpersonales en la hora de descanso, demostrando su agresividad en las actividades que realizan, luego se invitara a otros grados de cada una de las instituciones educativas en las cuales laboramos las ponentes del proyecto e involucrar a todos los actores antes mencionados, a toda persona que nos pueda aportar su conocimiento con la riqueza que este ejercicio nos brinda desde varios aspectos que utilizaremos para enriquecer nuestra experiencia tradicional y motriz a partir del aprendizaje que nuestros estudiantes hacen parte de ello; teniendo en cuenta el respeto de las reglas del juego, el rescate de los antiguos juegos, la historia, el conocimiento ancestral, el aporte de nuestros mayores, lo social, lo lúdico, derechos de los niños niñas y adolescentes y en general todo el conocimiento que podamos aplicar.

El juego es una manifestación clara de la cultura y la historia de cada pueblo y hace parte de la identidad que permite un análisis de la sociedad en su comportamiento, de ahí la importancia de recuperar esas tradiciones y aplicarlas como bien intangible al servicio de la superación de un fenómeno que podemos superar de la mejor forma con el compromiso de los estudiantes.

Dentro de estos espacios, nos planteamos los siguientes interrogantes, que nos permiten ir buscando la solución a la problemática planteada anteriormente.

✓ *¿A qué jugar en los descansos?*

Es una pregunta que nos hace reflexionar diariamente, ya que, según las observaciones registradas en el recorrido de los descansos, se evidencia que solo se dedican a correr y a no aprovechan sus habilidades o relacionarse con los demás a través del juego.

✓ *¿Cómo podemos aprovechar el tiempo libre con los juegos de mesa y los juegos tradicionales?*

Nos surge esta pregunta, ya que el tiempo que les brindan a los chicos en el descanso es para ingerir onces y realizar actividades de disfrute, por tal motivo, creemos que al implementar estas actividades a los estudiantes sería un aspecto positivo, porque aparte de disfrutar el tiempo, iniciarían a socializar con sus compañeros y mejorar su relación interpersonal con los participantes a través de las actividades lúdicas, además de conocer y experimentar este tipo de juegos.

✓ *¿Qué enseñanza deja jugar en grupo?*

Dentro de nuestra experiencia, hemos evidenciado que en los niños generan cambios que permiten el desarrollo de su personalidad, ya que jugar en grupo les permite vivenciar la toma de decisiones, el respeto por las reglas y el compañerismo entre otros aspectos importantes para la vida, la cual es indispensable aprender a manejar según el criterio de personalidad desarrollado.

✓ *¿Cómo me siento cuando gano o pierdo?*

Esta pregunta nos permite aprender a identificar y a manejar las emociones cuando ganamos y cuando aprendemos, de estas experiencias reconocemos como actuó yo y actúa el otro, ejemplos que nos permitirán mejorar nuestras acciones frente a los resultados de cada juego.

✓ *¿Qué reglas debo seguir para lograr los juegos de mesa y en los juegos tradicionales?*

En esta pregunta evidenciamos que las reglas son universales y que son en común acuerdo, pero cada niño las comprende a su entendimiento, sin embargo el juego permite que se ejecute con tranquilidad la actividad y que disfruten todos del aprendizaje interactivo

✓ *¿Se puede lograr la atención y la concentración utilizando los juegos de mesa y juegos tradicionales?*

Dentro de los referentes experienciales, el juego permite que la mente este concentrada en lograr el objetivo que es disfrutar, ser el ganador y aprender, depende mucho del juego a realizar y de la cantidad de participantes involucrados, además del interés de los participantes.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo generar actividades lúdico-pedagógicas a partir de juegos tradicionales, siendo una alternativa de aprovechamiento del tiempo libre, motivando al disfrute y a la sana convivencia en los estudiantes?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Implementar actividades lúdicas pedagógicas a partir de juegos tradicionales y de mesa, siendo una alternativa de aprovechamiento del tiempo libre, con el fin de reducir la

accidentalidad y mejorar las relaciones sociales de los niños y niñas de primaria del grado tercero del colegio Comunal las Orquídeas.

### 1.3.2 Objetivos específicos

Aplicar estrategias lúdicas pedagógicas en los espacios libres que permitan la interacción social y el aprovechamiento del tiempo libre a partir de los juegos tradicionales y de mesa.

Reconocer los juegos tradicionales y de mesa, identificando sus reglas y permitiendo desarrollar habilidades sociales y pedagógicas en torno a las actividades lúdicas propuestas

Concientizar a los estudiantes sobre la importancia de los juegos tradicionales como una alternativa de aprovechamiento del tiempo libre y la sana convivencia dentro y fuera de la Institución Educativa.

## 1.4 Justificación

La presente propuesta se enfocará en desarrollar actividades lúdico pedagógicas que permitan a los estudiantes del grado tercero del colegio comunal las Orquídeas el aprovechamiento del tiempo libre, partiendo de la puesta en práctica de los juegos tradicionales y de mesa, como una alternativa al disfrute de una sana convivencia, debido a que cuando los estudiantes se encuentran en recesos o descansos, los comportamientos se inclinan a la indisciplina, lo que ocasiona lesiones físicas, peleas entre compañeros, disgustos, ruido, juegos bruscos, entre otros.

(Saca Guaman & Sarmiento Toledo, 2010) resalta, el juego es una herramienta de socialización, desarrolla la imaginación y la empatía; por ello, los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos y como lo sustenta (Montessori, 2003) permitiendo desarrollar habilidades sociales.

Por ende, el presente trabajo permitirá que los estudiantes cuenten con actividades, juegos tradicionales y de mesa, que les permita desarrollar habilidades en sus tiempos libres, Además, mediante los juegos y actividades que se implementen se pretende desarrollar habilidades lógicas, motrices, seguir instrucciones y vivenciar la sana convivencia en la comunidad educativa.

## 2 MARCO TEÓRICO- REFERENCIAL

Para el desarrollo de este proyecto, se hizo necesario el reconocimiento de otros trabajos investigativos, que aportan el reconocimiento de los juegos tradicionales como herramienta facilitadora, didáctica y motivadora para trabajar con la población infantil.

El primer proyecto titulado Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud. Tiene lugar en la ciudad de Santiago de Cali, de la república colombiana, en la Universidad del Valle por los estudiantes de la facultad de educación física y deporte en el plan de profesionalización docente en el año 2013. La población de estudio la conforman niños y adolescentes, de la ciudad de Santiago de Cali. Para la realización de este estudio los observadores. Utilizaron Recopilación de materiales históricos, análisis bibliográfico, archivos de biblioteca, observaron artículos de diccionarios, revistas, enciclopedias; del mismo modo que contaron con el apoyo de docentes especialistas en la materia.

(Piaget, 1896-1980, p.2) Con el propósito de dar una solución a los factores de riesgos, por el aumento de las nuevas tecnologías y juegos tecnológicos que han comprometido a nuestra niñez y juventud en problemas de salud, bienestar físico – mental y emocional. Su objetivo es reconocer desde el análisis documental las relaciones e implicaciones en la actividad física de los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Santiago de Cali. Sin embargo, para este estudio se hizo necesario abordar otras definiciones sobre el juego ya que están permiten describir más el juego a partir de las observaciones realizadas. El juego es intrínsecamente esencial para la creatividad.

## 2.1 Antecedentes investigativos

En la fundación universitaria los Libertadores se han realizado varios trabajos investigativos sobre los juegos tradicionales y la lúdica como complemento del uso del tiempo libre

La propuesta de intervención pretende mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas, a través de los juegos tradicionales; como resultado será posible reducir las conductas pasivas y agresivas, mejorar la autoestima, y favorecer el comportamiento asertivo. Por lo tanto, es necesario analizar los factores que están ligados a este plan de la siguiente manera:

Pérez Anzola Marina, Poveda Matiz Luis Antonio (2017) En el proyecto la lúdica como complemento en el uso del tiempo libre, aborda una temática minuciosa sobre la utilización del tiempo libre y la optimización de la lúdica en los diferentes contextos educativos , que pueden ayudar a mejorar los conflictos que se presentan en el descanso escolar con los niños y niñas de primero a quinto de la Institución Educativa Municipal Manablanca de Facatativá, como una forma de complementar los procesos de enseñanza aprendizaje que se orientan desde los Proyectos Educativos Institucionales adscritos en cada plantel educativo. El aporte que hace el trabajo es la importancia de la utilización del tiempo a través del juego para así lograr mejorar la accidentalidad en los descansos. En cuanto a nuestro proyecto nos ofrece la posibilidad de apoyarnos para utilizar los juegos tradicionales y los juegos de mesa como una estrategia que favorece la convivencia y el uso productivo del tiempo libre por medio de diferentes actividades que involucran a los estudiantes en los descansos o al terminar sus actividades escolares (Trabajo de grado para obtener el título de especialización en el arte en los procesos de aprendizaje) Fundación universitaria los Libertadores. Trabajo recuperado <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1381>

Bolívar Rodríguez Jaime Alberto (2018) En su proyecto Los juegos tradicionales una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y tolerancia en los niños de grado tercero, tiene como objetivo la intervención de juegos tradicionales apoyados con elementos didácticos y herramientas pedagógicas que fortalezcan el reconocimiento y se presenten prácticas de tolerancia y respeto para ejercer una sana convivencia en los estudiantes del tercer grado del colegio santo tomas de chía. La metodología implementada se basó en el diseño de la estrategia lúdica, donde se tiene en cuenta sus tres fases de crecimiento, finalmente el trabajo desarrolla las secuencias didácticas enmarcadas en la lúdica y los juegos tradicionales como principales mediaciones se evidencio, la aceptación y entusiasmo en los estudiantes durante los juegos tradicionales como herramienta de intervención lúdica, fortaleciendo valores de respeto y toleración y cumplimiento de normas. Este antecedente aporta los valores necesarios para relacionar y convivir adecuadamente así mismo aprovechar el tiempo con los juegos tradicionales. (Trabajo para obtener el título de especialización pedagogía de la lúdica) Fundación universitaria los Libertadores. Trabajo recuperado <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1944>

UNESCO Office Lima et al. (2018) En el estudio se realizó una convocatoria para docentes para la presentación de relatos para la construcción de paz en la escuela con la coordinación con la red humanista y la corriente pedagógica humana COPEHU. La publicación recoge treinta y siete relatos docentes seleccionados como buenas prácticas para la construcción de la paz y la no violencia en la escuela, los docentes relatan todas sus experiencias y el recorrido que han transitado y cuáles son los retos que han tenido que enfrentar para lograr unas transformaciones importantes en la construcción de paz, la erradicación de fenómenos como la violencia, la estigmatización el machismo y hacen uso de arte como mecanismo para fortalecer el autoestima, identidad y explorar sus potencialidades. Los docentes que aportaron sus experiencias desde varios territorios del Perú

con una diversidad cultural trabajaron sobre 5 ejes muy importantes. 1.- relaciones interpersonales basadas en el buen trato. 2.- ambientes acogedores de la diversidad. 3.- resolución de conflictos con diálogos y mecanismos pacíficos. 4.- reflexión y propuestas para superar situaciones de discriminación y exclusión y 5.- desarrollo de actitudes y habilidades para enfrentar situaciones de violencia., estos relatos aunque no tienen una similitud en la utilización de los juegos de mesa para lograr disminuir y conseguir transformaciones sociales importantes persiguen unos objetivos comunes con nuestra estrategia propuesta en el PID. Libro recuperado <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000266026>

Nación de Paz/Vicariato Apostólico de Esmeraldas et al. (2017) A través de su oficina de UNICEF ha puesto su interés en fomentar una educación para la paz y la construcción de entornos escolares libres de violencia por cuanto se consideran que los jóvenes niños y niñas están expuestos a situaciones de violencia, castigo físico, maltrato psicológico, criminalidad y vandalismo y es por esta razón para evitar daños en su integridad física, psíquica y moral. Esta estrategia apunta a conseguir que por medio del juego, cuentos y canciones se difunden valores como el respeto el diálogo y la escucha de esta forma se previenen muchos fenómenos como la violencia, la drogadicción, el alcoholismo entre otros. Esta proyecto tiene 6 rutas cada una le apunta a aspectos muy importantes para lograr construir estas estrategias que ayuden a los niños, niñas jóvenes y adolescentes en resolución de conflictos, trabajo en equipo, manual ara educadores, manual sobre derechos de la infancia, jóvenes y adolescente, manuales para trabajar la inteligencia y las emociones. Material recuperado <https://www.unicef.org/ecuador/media/746/file/El%20Tesoro%20de%20Pazita.pdf>

## 2.2 Marco teórico

En toda la investigación y citando los autores que han aportado a la importancia del juego y la lúdica en el aprendizaje del estudiante hemos venido leyendo sobre muchos de ellos con aportes muy importantes y es menester deducir que un aprendizaje basado en el juego bien direccionado con unos objetivos claros diseñados por el docente y casi imperceptible al estudiante buscando que disfrute de sus juegos como una forma de recrear y fortalecer su vida cotidiana sin sentirse utilizado o monitoreado

### 2.2.1 Relevancia social del juego tradicional

Según (Vargas, 2012) Los juegos tradicionales “son actividades lúdicas que tienen característica principal vivencias condicionadas por factores sociales, económicos, geográficos, religiosos, históricos, que hacen parte de una cultura. Cada juego va enfocado hacia la realidad que cada persona quiera proyectar dentro de su sociedad”.

Por esta afirmación se puede decir que los juegos tradicionales en cada región son únicos porque son el reflejo del momento que se vive en él, siendo la forma básica del niño demostrar su comprensión del mundo que lo rodea y su aproximación al adulto.

Es un modo de asumir normas básicas que lo ponen al mismo nivel de los demás, tanto de sus compañeros como de los mayores, esto le sirve para asumir su rol en el medio que se desenvuelve, lo que puede incidir en el cambio de conductas o de hábitos.

Esto lo refuerza (Jimenez, 2009) quien dice que desde una perspectiva centrada en el infante, propone el juego como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les

permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos; en un ejercicio de aprendizaje entre iguales basado en la mera experimentación y la resolución de conflictos en contextos prácticos.

Las Habilidades Sociales, es un concepto muy complejo y sistemático, que se debe estudiar de manera organizada para conocer y comprender todas las ventajas, beneficios y aciertos que tiene para los seres humanos. Las definiciones globales del concepto, se resumen “en el conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales” (Meichenbaum, Butler y Grudson, 1981) afirman que es imposible desarrollar una definición consistente de competencia social puesto que ésta es parcialmente dependiente del contexto cambiante. La habilidad social debe considerarse dentro de un marco cultural determinado, y los patrones de comunicación varían ampliamente entre culturas y dentro de una misma cultura dependiendo de factores tales como la edad, el sexo, la clase social y la educación. Sea cual sea la verdad, se debe reconocer que las habilidades sociales son parámetros de conducta que ayudan a los individuos en cualquier etapa de la vida y que su función irrevocable es ayudar a las personas a conformar relaciones interpersonales.

Al saber esto es trascendental reconocer la importancia infalible que tiene este concepto para el desarrollo de los individuos y las sociedades. Así las habilidades sociales o de relación interpersonal están presentes en todos los ámbitos de nuestra vida. Son conductas concretas, de complejidad variable, que permiten a los hombres y a las mujeres sentirse competentes en diferentes situaciones y escenarios, así como obtener una gratificación social. Por el contrario, sentirse incompetente socialmente y no desarrollar las habilidades sociales puede conducir a una situación de aislamiento social y sufrimiento psicológico difícil de manejar.

La inteligencia puede dividirse en varios tipos según el área de razonamiento que impliquen. Cuando se trata de procesar o manejar información relacionada con sentimientos,

emociones, motivos, relaciones y otras áreas que tienen que ver con bienestar y supervivencia, son tres tipos de inteligencia: personal, social y emocional. Uno de los principales motivos por los que tanta gente está interesada en la psicología es que los conocimientos que la psicología puede aportarles les ayudan a entenderse mejor a sí mismos y a los demás y, por tanto, a desarrollar su inteligencia social, que es uno de los aspectos más importante en un mundo tan interconectado como es el nuestro. La inteligencia emocional está relacionada con la capacidad para identificar las emociones en los rostros, voces y expresiones de los demás y en uno mismo, entender lo que significan las emociones en nuestras relaciones con los demás, y usar la información emocional para realizar actividades cognitivas (pensar, hacer valoraciones, etc.) Es decir, tiene que ver con la capacidad para utilizar la información emocional al pensar y la capacidad para percibir las emociones, identificarlas, expresarlas, utilizarlas al razonar, entenderlas y manejarlas. La inteligencia social tiene que ver con las relaciones con los demás, incluyendo aspectos como la intimidad y la confianza, la persuasión, la pertenencia a grupos o la influencia. Consiste en el uso de información social para hacer que otros cooperen, la capacidad para relacionarse con los demás de manera efectiva y la capacidad para identificar las relaciones existentes entre las personas (dominancia, liderazgo, sumisión, dependencia, etc.). El tema central implica seis áreas principales: La capacidad para identificar el estado mental interno de los demás, agrupar los estados mentales de los demás en función de sus similitudes, ver conexiones con significado entre diversas conductas, interpretar secuencias de conductas sociales, responder de manera flexible al interpretar los cambios en la conducta social y predecir lo que pasará en una situación interpersonal. (Expositivo, 2014) explica que la inteligencia socio-emocional es la capacidad que permite reconocer, expresar y gestionar las emociones propias, así como empatizar y manifestar habilidades sociales en relación con los demás. Las competencias emocionales son las más difíciles

de adquirir, se necesitan años de entrenamiento. Los padres pueden enseñar a los niños a desarrollar su inteligencia emocional, a canalizar sus emociones, así como ayudarles a asumir sus sentimientos de las siguientes maneras:

- · Tomar conciencia de las emociones
- · Empáticos
- · Comprensivos
- · Crear un vocabulario para las emociones
- · Ayudar a los niños a expresar sus emociones
- · Aprovechar las crisis emocionales para solucionar problemas
- · Poner límites a su comportamiento.

Según la definición de (Dumazedier ,1964) El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su formación o formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales o sociales.

El tiempo libre es considerado un derecho que tiene toda persona a realizar actividades que no sean impuestas y que sean libres y placenteras. Según (chevalier, 2012), El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales, para descansar, para divertirse y sentirse relajado para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad.

En ese orden el tiempo libre es considerado como el espacio que tienen las personas para realizar las actividades que más les agraden, pero que a su vez sirvan para su formación integral y en beneficio propio y de la comunidad.

Los juegos tradicionales, se caracterizan por ser muy fáciles de ejecutar, porque son memorizados, se les pueden aplicar variables dependiendo de la intencionalidad, y son muy populares. Son juegos que producen mucha diversión lo que permite a los niños jugarlos por placer, generalmente se juegan por temporadas dependiendo del contexto y del tiempo, tal es el caso de las cometas (en agosto), la candela del diablo (diciembre) como práctica cultural y social.

Dadas las afirmaciones (Hernandez, 2007) Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, responden a necesidades básicas de los niños, tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento, las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costos, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.

(Artavia, 2014) expresa, El recreo escolar es un espacio lúdico, el cual forma parte del espacio pedagógico que se desarrolla en la escuela y tiene como finalidad otorgar a los estudiantes el descanso necesario durante la jornada escolar, para lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más productivo. Para la población estudiantil, el recreo resulta una actividad placentera y flexible, acorde con sus necesidades e intereses. En dicho espacio, los niños participan de actividades de juego espontáneas, las cuales permiten el movimiento libre, estimulan su imaginación, seguridad, competitividad, independencia, construcción, creatividad y obtienen la oportunidad de establecer relaciones interpersonales con otros compañeros.

Sobre la importancia de la hora de descanso, recreo y la calidad de descanso que se le puede brindar al estudiante y el mejor aprovechamiento de este tiempo tan indispensable para equilibrar las actividades escolares diarias y su aprendizaje sea más productivo lo planteado aquí

logra demostrar que con recreos bien dirigidos se motiva la imaginación, seguridad, competitividad, independencia, creatividad, relaciones interpersonales.

### 2.2.2 Importancia del juego.

(Torres, 2016), definir el juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños

(Acevedo Robayo, et al, 2016) enfoca en su trabajo de investigación, la disminución por medio de juegos cooperativos los comportamientos agresivos en los adolescentes, generando una buena convivencia escolar, buscando una estrategia de intervención adecuada para la problemática evidenciada en la institución educativa.

### 2.2.3 Juegos de mesa

(Salazar, et al, 2011) Hace un trabajo de investigación sobre la importancia del juego en el aprendizaje y como el juego desde tiempos de los que se tiene registro han ocupado un rol importante en la sociedad e incluso en algún momento ata el juego a la naturaleza del ser humano como forma de hacer que tradiciones y forma de subsistir perduren y se vaya mejorando, igualmente como los juegos cambian de acuerdo a la ubicación geográfica, a los tiempos e incluso las reglas no son iguales por que ellos atienden una tradición oral de conocimiento que transmite de padres a hijos.

El juego se hace de acuerdo a la edad y es una actividad creativa y espontánea que cumple una función muy importante en la sana diversión, el esparcimiento, la utilización del tiempo libre y el ocio.

(Sarle, 2001) Describe en su libro la experiencia propia con los actores de su entorno y con sus compañeros de infancia describiendo los roles que cada uno desempeñaba le construyeron en su aprendizaje y desde allí empieza a construir su propuesta con los beneficios que aporta al aprendizaje los juegos y los plasma más a la educación en pre escolar donde sugiere que por su temprana edad el niño vive su propia aventura y que es necesario que esté jugando y aprendiendo sin saber que el juego se está utilizando para este fin y argumenta que el juego en esa edad guardará los recuerdos por toda su vida.

(Muñoz & Otero, 2014) El presente trabajo parte de la necesidad urgente de modificar la forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en las escuelas, respondiendo a los cambios tan rápidos y sustanciales que sufre el mundo actual. Estos implican una reestructuración en la forma de obtener, manejar y compartir la información y requieren una forma de relacionarse y trabajar diferente, más dinámica y motivadora.

En su trabajo de investigación cita varios aportantes que han ofrecido literatura amplia sobre la importancia de los juegos, la clasificación de acuerdo a algunos de ellos y el aporte que los juegos en el desarrollo cognitivo, motriz, ético, y en fin de las dimensiones del ser humano.

El juego se hace de acuerdo a la edad y es una actividad creativa y espontánea que cumple una función muy importante en la sana diversión, el esparcimiento, la utilización del tiempo libre y el ocio.

(Sarle, 2001) Describe en su libro la experiencia propia con los actores de su entorno y con sus compañeros de infancia describiendo los roles que cada uno desempeñaba le construyeron en su aprendizaje y desde allí empieza a construir su propuesta con los beneficios que aporta al aprendizaje los juegos y los plasma más a la educación en pre escolar donde sugiere que por su temprana edad el niño vive su propia aventura y que es necesario que esté jugando y aprendiendo

sin saber que el juego se está utilizando para este fin y argumenta que el juego en esa edad guardará los recuerdos por toda su vida.

#### 2.2.4 El tiempo libre

El tiempo libre es considerado un derecho que tiene toda persona a realizar actividades que no sean impuestas y que sean libres y placenteras. Según (Chevalier, 2012), “El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales, para descansar, para divertirse y sentirse relajado para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad”

En ese orden el tiempo libre es considerado como el espacio que tienen las personas para realizar las actividades que más le agraden, pero que a su vez sirvan para su formación integral y en beneficio propio y de la comunidad.

### 2.3 Marco Legal

Esta parte de la propuesta tiene como propósito contextualizar los juegos tradicionales como estrategias metodológicas para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes del grado tercero del colegio Comunal las orquídeas, se hace necesario referirse a las diferentes normas que el gobierno nacional y los organismos internacionales han expedido con referencia a esta temática; por lo tanto el presente documento intenta recoger las leyes, normas y resoluciones que en relación a dichos temas se han expedido y que sirven de sustento al quehacer pedagógico que nos proponemos.

### 2.3.1 Constitución política de Colombia 1991

Se transcriben algunos artículos de la constitución, por considerarlos relevantes para la gestión educativa:

- **Artículo 22.** La paz es un derecho y un deber de obligatorio cumplimiento.
- **Artículo 41.** En todas las instituciones de educación, oficiales o privados, serán obligatorios en el estudio de la constitución y la instrucción cívica. Así mismo se fomentará prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores en la participación ciudadana. El estado divulgará la constitución.
- **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. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, internaciones ratificados por Colombia.
- **Artículo 52.** Se reconoce el derecho de todas las personas, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

### 2.3.2 Convención Sobre Los Derechos Del Niño

Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989.

Entrada en vigor: 2 de septiembre de 1990, de conformidad con el artículo 49

La Convención se apoya en cuatro principios fundamentales:

1. La no-discriminación (art. 2)
2. El interés superior del niño (art. 3)
3. El derecho del niño a la vida, la supervivencia y el desarrollo (art. 6)
4. El respeto por las opiniones del niño (art. 12) Considerando que, de conformidad con los principios proclamados en la Carta de las Naciones Unidas, la libertad, la justicia y la paz en el mundo se basan en el reconocimiento de la dignidad intrínseca y de los derechos iguales e inalienables de todos los miembros de la familia humana,
5. Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:
  - a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;
  - b) Inculcar al niño el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas;
  - c) Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre todos.

Considerando pertinente los derechos fundamentales del niño como elemento vital de nuestra sociedad, nosotros como forjadores por medio de la educación y la bella profesión docente brindemos lo mejor hacia ellos siempre haciendo cumplir a cabalidad las leyes que los protegen e implementando estrategias de todo tipo a favor de su futuro e integridad; satisfaciendo sus necesidades en lo más posible en consecución de su formación humana y cívica.

### 2.3.3 Código de infancia y adolescencia

Los principios establecidos son los siguientes:

- Protección Integral: reconocimiento de los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos.
- Interés Superior: los derechos de los niños, niñas y adolescentes prevalecen sobre los demás.
- Corresponsabilidad: la Familia, la Sociedad y el Estado son corresponsables en su atención, cuidado y protección.
- Perspectiva de Género: se habla del concepto de niño, niña y adolescente. Así mismo se tiene en cuenta diferencias de edad, etnias, sociales, culturales y psicológicas.

Derecho a la integridad personal: a la protección contra toda forma de maltrato o abuso cometidos por cualquier persona.

Según lo establecido por este código, se preocupa en gran medida por la integridad de la niñez y la adolescencia; pero a su vez compromete a los adultos a hacer respetar a como dé lugar dichos principios garantizando el apoyo incondicional en primer lugar y en segundo lugar brindar el mejor ejemplo actitudinal como educativo para forjar hombres del mañana y el futuro de cualquier nación.

**Artículo 43.** obligación ética fundamental de los establecimientos educativos. Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán:

1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los derechos humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias

entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.

2. Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores.
3. Establecer en sus reglamentos los mecanismos adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reeducativo para impedir la agresión física o psicológica, los comportamientos de burla, desprecio y humillación hacia niños y adolescentes con dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje o hacia niños y adolescentes con capacidades sobresalientes o especiales.

De acuerdo a lo establecido por el artículo 43 del código de infancia y adolescencia, se ve como la responsabilidad de los establecimientos educativos no es tarea nada fácil, por lo que se hace ardua la búsqueda del mejoramiento y el fomento del trato humano en primera instancia por medio de los valores y otras medidas éticas para combatir con uno de los tantos enemigos de la paz cuyo nombre es la agresividad en todas sus manifestaciones que hoy por hoy se presentan en el contexto socio-educativo.

**Oficina Del Alto Comisionado De Las Naciones Unidas Para Los Derechos Humanos,  
Ginebra, Suiza, Programa De Las Naciones Unidas Para El Desarrollo En Colombia,  
Desarrollo, Paz y reconciliación.**

El Área de Desarrollo, Paz y Reconciliación del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo –PNUD- es el área estratégica de esta agencia de desarrollo que busca contribuir a la

construcción social de la paz, el desarrollo humano y la reconciliación. Para lograr estos objetivos, se propone:

- Promover procesos sociales e institucionales de transformación no violenta de conflictos, fortalecer la institucionalidad y animar la convivencia.

#### 2.3.4 Ley 181 de 1995 del deporte

En sus artículos 9,16 y 32 plantea la obligatoriedad de todas las instituciones de carácter social a practicar, promover, ejecutar dirigir y controlar las actividades de recreación a través de la ejecución de programas de desarrollo.

Esta propuesta se justifica finalmente además de todo lo planteado anteriormente por medio del juego y más específicamente en los juegos tradicionales propios de nuestro país como estrategias, herramientas o elementos dinamizadores que permiten construir un desarrollo integral en el niño y siendo propicio para la práctica de la propuesta implementada en el contexto que se lleva a cabo la investigación con el fin de disminuir actitudes agresivas como primera medida.

### 3 RUTA METODOLÓGICA

#### 3.1 Enfoque y tipo de investigación

Para este proyecto se ha tenido en cuenta un enfoque cualitativo, el cual permite realizar una aproximación con los participantes. Según (Hernández, Fernández & Baptista, 2014) plantean que la investigación cualitativa se puede considerar como un proceso inductivo contextualizado en ambiente natural, esto se debe a que en la recolección de datos se establece una relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías. Analiza una realidad subjetiva. Desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante y después de la recolección y análisis de datos.

La acción indagatoria se mueve en ambos sentidos entre los hechos y su interpretación, resulta un proceso circular donde la secuencia no siempre es la misma pues varía según el estudio. El alcance final consiste en comprender un fenómeno social complejo.

En cuanto al diseño se refiere al abordaje general que habremos de utilizar en el proceso desde el planteamiento hasta la forma de enfocar el fenómeno de interés.

En nuestra propuesta se propone implementar juegos tradicionales, juegos de mesa para aprovechar el tiempo libre, mejorar la atención y la comunicación de los niños, así como también potencializar las habilidades sociales contrarrestando la violencia involuntaria que ejercen los estudiantes en los espacios de recreación o áreas comunes.

Se toma una investigación exploratoria conociendo como base que encontramos estudiantes que no aprovechan su tiempo libre, generando accidentes involuntarios en los descansos, lo que

conlleva a una mala convivencia y a una falta de comunicación y socialización durante este tiempo de receso y en algunas ocasiones en los espacios académicos después de finalizar sus actividades curriculares.

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

Esta línea tiene como propósito generar un aprendizaje con un continuo enfoque formativo, con seguimiento del proceso implementado para evaluar las diferentes actividades que se presenten en nuestro caso, el poder lograr que los juegos tradicionales y los juegos de mesa contribuyan a una sana convivencia y al aprovechamiento del tiempo libre y permitan en los estudiantes reconocer la cultura y la tradición de nuestro país a partir de las actividades lúdicas que generan gozo y diversión como aprendizaje significativo brindado por nuestros antepasados.

Evaluación, aprendizaje y docencia.

### **3.3 Población y muestra**

En este proyecto se ha considerado vinculado a los estudiantes de la institución educativa Comunal las Orquídeas localidad 1 de Usaquén Bogotá.

La muestra será con los educandos del grado tercero que está constituido por 35 estudiantes relacionados de la siguiente forma por género, 19 niñas y 16 niños, de las edades de los 8 años con un nivel socioeconómico medio, de padres estables que trabajan juntos en el hogar para lograr cumplir con sus necesidades básicas.

Los educandos de este grado se relacionan en su mayoría con facilidad y comparten juegos durante el aula de clase, pero se evidencia que en los tiempos de descanso y tiempos libres de

actividades sin currículo, se evidencia que corren, se chocan y no miden el peligro en las horas de descanso o en su tiempo libre, falta cumplir con las indicaciones en el espacio abierto o cuando llueve que se quedan en las aulas, y su estado de ánimo cambia ya que se nota que no se sienten bien porque no pueden correr.

Viendo esta situación surge el proyecto para que los estudiantes tengan una mejor convivencia y manejen su tiempo libre adecuadamente con los juegos tradicionales y los juegos de mesa como una forma correcta de relacionarse con los demás.

Dentro del desarrollo de la ruta metodológica tenemos en cuenta las etapas de desarrollo y la evolución según la edad de (Navarra, 2014) del cual sustenta que cada edad tiene unas especificaciones a desarrollar en cada niño y en el caso de nuestro proyecto nos habla de la siguientes edades organizadas de los 7 a 10 años, dentro de las cuales en el grado tercero encontramos estas edades, principalmente las de 8 años donde pasan de ser egocéntricos e iniciación su etapa de razonamiento, de redescubrimiento de su personalidad y a sentirse más seguro de sí mismo, etapas que realmente es importante vivenciar para que tengan un desarrollo integral.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

#### **3.4.1 Estrategia de intervención inicial**

1. Aplicar una encuesta diagnóstica para identificar qué actividades realizan durante los espacios de descanso (Anexo 1)
2. Aplicar una encuesta diagnóstica para identificar en qué grado de conocimiento se encuentran sobre el tema a aplicar a la población a encuestar. (Anexo 2)

### 3.4.2 Estrategia de intervención Central (Anexo 3)

1. Realizar socialización y preguntas sobre cómo les pareció las actividades programadas y orientadas en el descanso a nivel general. (Anexo 3)

### 3.4.3 Estrategias de Intervención Final (Anexo 4 y Anexo 5)

1. Se evaluarán las actividades o juegos orientados en grupos de 5 alumnos, donde se dividirán y especificará la actividad a evaluar.
2. Se hará una votación y socialización sobre los juegos que más les gustaron tanto de los juegos tradicionales como los juegos de mesa.

## 3.5 Seguimiento y evaluación

La evaluación debe contar con la participación de todos los actores y se mueve mucho en la responsabilidad de los estudiantes en últimas ellos han sido el eje central de este proyecto y apunta a conseguir transformaciones importantes en su comportamiento y cómo lo aplican en sus comunidades para que finalmente se logre impactar de forma positiva la sociedad.

En este sentido creemos que se debe:

- ✓ Hacer seguimientos periódicos
- ✓ La evaluación debe contar con la participación de todos los actores.
- ✓ Debe ser una evaluación sincera sin buscar maquillar las realidades
- ✓ Cada actor hace la evaluación por separado y se hace la exposición de la evaluación con la presencia de todos (estudiantes, docentes, padres de familia, directivos I.E).

## 4 ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

### 4.1 Principios metodológicos

La metodología a seguir en este plan de intervención se basa en un sistema lúdico - recreativo. En la parte lúdica se establecen diversas actividades y desde lo recreativo se denominan dichas actividades como un aprovechamiento del tiempo libre.

- ✓ Partir del nivel de desarrollo del estudiante.
- ✓ Lograr un aprendizaje significativo y funcional.
- ✓ Impulsar las relaciones interpersonales y el buen comportamiento a través de los juegos tradicionales.

La planificación de esta propuesta, parte de un estudio del contexto actual del colegio para proseguir con una indagación sobre teorías de autores que abogan por una buena conducta en el proceso de aprendizaje. Tras esto se reflexiona la implementación de juegos tradicionales en el tiempo libre de los estudiantes de básica primaria.

Luego de esto, nace la propuesta de intervención denominada “juegos para convivir” tomando como base los juegos tradicionales como una estrategia que favorece la convivencia escolar y el uso productivo del tiempo libre.

Dicha propuesta la componen diversos temas, entre los cuales se encuentran los juegos tradicionales, donde se desarrollarán actividades enfocadas a la importancia del tema y al manejo de las plataformas de los juegos tradicionales en los aparatos tecnológicos. Por otra parte, otra temática a trabajar es la tolerancia, no violencia en la escuela y buenas prácticas de convivencia desde la cual, se plantean actividades entorno al concepto de tolerancia y violencia ejercida en el ámbito escolar, las normas básicas de convivencia, la no violencia y la convivencia.

De la misma manera se establecen actividades sobre los juegos de mesa enfocadas a fomentar el seguimiento de instrucciones, cumplimiento de reglas y aplicación de valores.

Cabe resaltar, que aparte de abordar juegos que requieren saltar, correr, caminar, entre otros, también se implementaran juegos tradicionales a través de aplicativa web, como lo es el juego enredado, el cual se centra en la concentración, seguimiento de reglas, trabajo en equipo, etc.

**“Juegos para convivir” Los juegos tradicionales son una estrategia que favorece la convivencia escolar y el uso productivo del tiempo libre.**

## 2.-Esquema de la ruta de intervención

2.1 Presentación del proyecto: consejo directivo, estudiantes y padres de familia

2.1.2 Acompañamiento de personal experto de análisis de estas situaciones

2.2. Seguimiento del proyecto. Evaluación del Proyecto

2.2.1 Definir el grupo que se vincula al proyecto

2.3. Inicio del proyecto

2.4 Socialización de los primeros resultados del proyecto

2.4.1. Presentación de los programas y cronograma a los directivos

2.5. Información a los estudiantes sobre los recursos necesarios y dar a conocer el cronograma de actividades

2.5.1. Compartir experiencias con pares

Periodo proyectado para aplicar y desarrollar el cronograma de actividades antes propuesto desde marzo a noviembre del año 2021



Grafico 1: Estrategia de Intervención

Fuente: Elaboración propia.

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Título de la Propuesta</b></p>        | <p>“JUEGOS PARA CONVIVIR”</p> <p>LOS JUEGOS TRADICIONALES UNA ESTRATEGIA QUE FAVORECE LA CONVIVENCIA ESCOLAR Y EL USO PRODUCTIVO DEL TIEMPO LIBRE.</p>  |
| <p><b>Autores de la Propuesta</b></p>       | <p>Marta Cecilia Gómez Ruiz- María del Carmen Arias- Letty Fabiola Pinto- Rocío Nova Mendoza.</p>   |
| <p><b>Fechas</b></p>                        | <p><b>En las jornadas de descanso- tiempo libre-</b></p> <p><b>Una vez al mes hacer mañana lúdica como proyecto</b></p>                                 |
| <p><b>Objetivo:</b></p> <p><b>Grado</b></p> | <p>Implementar de forma adecuada el tiempo libre, para fortalecer el aprendizaje y la disciplina.</p> <p>Tercero del colegio Comunal Las Orquídeas.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Contenidos Pedagógicos<br/>y Didácticos:</b></p> | <p><b>Tema: Juegos de mesa</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Subtema 1. ¿Cuáles son los juegos de mesa?</li><li>2. Subtema 2. Características e importancia de los juegos de mesa</li></ol> <p><b>Tema: los valores</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Subtema 1. Que valores practico cuando juego con los demás</li><li>2. Subtema 2. Actividad de los valores</li></ol> |
| <p><b>Escenario:</b></p>                               | <p><b>Estructura de la secuencia didáctica:</b></p> <p><i>Inicio:</i></p> <p>En este espacio se llevará a cabo el juego de la culebrita, donde participarán 4 estudiantes.</p>  |

Los estudiantes demostrarán de qué manera se relacionan normalmente cuando juegan con sus demás compañeros.

***Desarrollo:***

Se les explicará a los estudiantes que son los juegos de mesa y cuál es su importancia.

**Tema**

3. Subtema 1. Cumplir normas y reglas cuando juego con los demás
4. Subtema 2. Importancia de cumplir las reglas y las normas cuando juego

**Tema**

3. Subtema 1. Presentación de video
4. Subtema 2. Juegos grupales

|   |   |
|---|---|
|   | <p><b>Cierre:</b> se implementarán diferentes juegos de mesas, tales como, ajedrez, damas, uno, dominó, entre otros. Estos se desarrollarán por grupos.</p>                 |
| <p><b>Mediación- Recursos:</b></p>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Físicos (secuencias didácticas, materiales)</li> <li>· Virtuales vídeos</li> <li>· Experimentos con material del medio.</li> </ul> |
| <p><b>Otros elementos que desee agregar a la propuesta:</b></p> | <p>Se propone hacer un reto</p>   |
| <p><b>Rúbrica de evaluación</b></p>                             | <p>Se evaluará el comportamiento, seguimiento de instrucciones, valores practicados.</p>  |
| <p><b>Referencias Bibliográficas</b></p>                        | <p>Páginas Web.</p>   |

|   |   |
|---|---|
| <b>Título de la Propuesta</b>               | <b>Juego tradicional “ enredados”</b>   |
| <b>Autores de la Propuesta</b>              | <b>María del Carmen Arias- Marta Cecilia Gómez-Rocío Nova<br/>Mendoza- Letty Fabiola Pinto</b>  |
| <b>Fechas</b>                               | <b>En los descansos y tiempo libre</b>  |
| <b>Objetivo:</b><br><br><b>Grado</b>        | Estimula el desarrollo motriz, vocabulario, la atención y la concentración, manejo corporal.<br><br>Tercero Colegio Comunal las Orquídeas.  |
| <b>Contenidos Pedagógicos y Didácticos:</b> | <b>Tema. Los juegos tradicionales dirigidos</b><br><br>Subtema.<br><br>Manejo corporal- concentración.<br><br>Seguimiento de reglas.<br><br>Juego divertido donde los participantes estimulan su desarrollo motriz. |

|                   |  |
|-------------------|--|
|                   | <p>Seguir las indicaciones de la ruleta y del juez, lograr no perder el equilibrio</p>   |
| <b>Escenario:</b> | <p><b>Estructura de la secuencia didáctica:</b></p> <p><i>Inicio:</i></p> <p>Realizar este juego como motivación, estar atento a las indicaciones del juez y el color de la ruleta. La variación se hace cuando el color está ocupado, se vuelve a girar la ruleta.</p> <p>Recursos TIC.</p> <p>Bajar la aplicación para tener otros modos de juego diferentes al tradicional con la ruleta.</p> <p><i>Desarrollo:</i></p> <p>Se coloca el tapete en el suelo, se ubican los participantes alrededor sin zapatos, tiene dos opciones para jugar tradicionalmente. 1. Girar la ruleta, cumplir la indicación que se da. 2. Con la aplicación selecciona el modo tradicional y sigue la instrucción del App</p> <p><i>El juego tiene dos variaciones que consisten en.</i></p> |

|   |   |
|---|---|
|   | <p><b><i>1. Interactuar con los demás compañeros o participantes.</i></b></p> <p><b><i>2. Modo reto que consiste en seguir un patrón de acciones y colores. De competencia entre participantes.</i></b></p> <p><b><i>Cierre:</i></b></p> <p>Al finalizar se tendrá en cuenta el seguimiento de las indicaciones cuando se gira la ruleta, se interactúa con el compañero o se cumple el reto.</p> <p>Manejo y habilidad motriz al seguir la indicación con su cuerpo, atención y concentración.</p> |
| <p><b>Mediación- Recursos:</b></p>                              | <p>Físicos (Tapete- ruleta-participantes)</p> <p>Virtuales (Descargar App del juego digital)</p> <p><a href="https://www.brildor.com/blog/general/personalizables-para-pasar-la-cuarentena.html">https://www.brildor.com/blog/general/personalizables-para-pasar-la-cuarentena.html</a></p>   |
| <p><b>Otros elementos que desee agregar a la propuesta:</b></p> | <p>Crear el hábito para seguir las indicaciones, manejo del cuerpo, Utilización del juego manual y del tecnológico.</p>   |

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Rúbrica de evaluación</b></p>      | <p>Habilidad para manejar el cuerpo alto- medio- bajo</p> <p>Seguimiento de indicaciones. Alto- medio- bajo</p> <p>Nivel de concentración. Alto- medio- bajo</p> |
| <p><b>Referencias Bibliográficas</b></p> | <p>Juego de enredados</p> <p>Fabricado en Colombia</p> <p>Distribuido por Ronda Sas.</p>   |

### Prototipo digital

Evaluación y seguimiento.

Se tendrá en cuenta:

- La habilidad motriz. En su nivel que se encuentre.
- Seguimiento de indicaciones.
- Nivel de concentración.
- Alto. Cumple con las indicaciones sin ninguna dificultad.
- Medio. Cumple con las indicaciones que se dan.
- Bajo. Se le dificulta y requiere atención, concentración y habilidad motriz.

## 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

Con la presente propuesta se logra implementar en los descansos el uso adecuado de los juegos de mesa como son el dominó, escalera, parques, enredados entre otros y los juegos tradicionales como la golosa, ponchados, la lleva, congelados de una manera organizada.

Se logra afianzar los valores por medio del conocimiento de las reglas, de los juegos para así aprovechar su tiempo libre de una manera más productiva.

Al finalizar este ejercicio podemos definir conclusiones importantes que en últimas son necesarias para conseguir que el proyecto sea todo un éxito, aunque realmente las transformaciones que requerimos no los vamos a ver en corto plazo y nuestra apuesta es tan importante por cuanto le estamos apuntando al largo plazo.

Creemos que es necesario en este y todos los proyectos pedagógicos planteados se sostenga en el tiempo y consiga los objetivos propuestos, pero que en especial, que los estudiantes se enamoren de esta estrategia de aprendizaje que les va a contribuir a esta generación a modificar unas formas dañinas de establecer los juegos y las reglas del juego y por eso encontramos una sociedad actual contaminada en todas sus esferas.

Es necesario conseguir principios como la disciplina, el respeto, el buen trato, la utilización de las nuevas tecnologías en la construcción de aprendizaje, son actitudes muy necesarias e indispensables para los niños y las niñas del grado tercero del colegio Comunal las orquídeas las desarrollen para conseguir los objetivos propuestos en este proyecto pedagógico, es fundamental contribuir a construcción de un sociedad en armonía, en paz, con valores, con respeto, incluyente

y que mejor que la niñez jalone todos estos procesos de transformación que haga de esta sociedad un ejemplo de nuevas experiencias exitosas y transformadoras y mejor aún que se consigan través de los juegos tradicionales en muchos casos estableciendo las reglas de los juegos que ayuden a ambientar el desarrollo de los juegos con pleno conociendo de premios, penalidades y el rol de quien ha triunfado o a alcanzado los logros.

Se evidencia que las actividades serán de interés y de conocimiento experiencial que permitirá desarrollar un aprendizaje significativo en cada estudiante ayudará para que se incentiven a seguir conociendo sobre nuestros antepasados y las actividades que realizaban para el goce y el divertimento.

Una vez se termine de ejecutar este proyecto es necesario compartir las experiencias con los docentes de la institución educativa para que sea replicado mostrando sus bondades en el corto plazo pero también hay que mostrar lo propuesto a mediano al ser replicada en la mayor cantidad de instituciones educativas a nivel nacional y en especial a largo plazo en el cual se considera que tendremos unos logros en la construcción de una sociedad con una alta dosis de respeto, compromiso, buen vivir, juego limpio y sana competencia.

## **5.2 Recomendación**

Se recomienda de forma especial hacer registros documentales, fotográficos y en general toda la información que se genere con el proyecto y que nos puede ser muy útil.

La mayor recomendación que hay que conseguir con este proyecto es el compromiso de todos los actores del proyecto sin este componente no será fácil conseguir los objetivos propuestos en la construcción de este espacio y de participación de estudiante al igual que la comunidad

educativa, los directivos en este proceso tan importante para conseguir finalmente la transformación cultural de una sociedad que adolece nuevas formas de enfrentar problemas que aquejan a los estudiantes y que en últimas se ven reflejados en la sociedad actual.

Sugerimos que se continúen implementando este tipo de proyectos que permiten que el estudiante se interese por nuestros saberes de una forma lúdico pedagógica y que conozcan la tradición que las familias transmiten de generación en generación buscando extender la cultura ancestral que nos caracteriza como comunidad.

## 6 REFERENCIAS

- ÁVILA, A. (2013) La importancia de las Habilidades Sociales. Madrid – España. Recuperado: <http://tucomportamiento.blogspot.com.co/2013/11/la-importancia-de-las-habilidades.html>
- BOLIVAR, J. (2018) Los juegos tradicionales una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y tolerancia en los niños de grado tercero. (trabajo para obtener el título de especialización pedagogía de la lúdica) Fundación Universitaria los Libertadores. Trabajo recuperado. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1944>
- CHEVALIER, C. (2012). Estimulación para un mejor aprendizaje. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos95/investigacioncualitativa/investigacioncualitativa.shtm>
- COALLA FERNANDEZ (2009) Marian, Juegos Tradicionales y ludoteca. (En línea). Asturias, Revista Viejo Cubia. Disponible en internet. <http://viejocubia.grao.net>
- GONZÁLEZ, César. Habilidades Sociales. Recuperado: <http://www.monografias.com/trabajos96/las-habilidades-sociales/las-habilidades-sociales>
- LUQUE, I. Psicología Infantil: Ayudándoles a crecer. Recuperado: <http://tupsicoinfantil.blogspot.com.co>
- MEJÍAS, A., & Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)* (books.google.com ed.). books.google.com.

MONREAL, I. CAMACHO. A. (2018). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. Recuperado. <https://www.researchgate.net/publication/323337087>

MORILLAS, Carlos. Huizinga – Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del Juego. 1990. Recuperado: <http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article>

MONTOYA RICO, S. L. (2018). *Me divierto y aprendo por medio de los juegos tradicionales* (Doctoral *disertación*, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

MUÑOZ, Ana. La Inteligencia social, emocional y personal. About. Recuperado:<http://motivacion.about.com/od/psicologia/fl/La-inteligencia-social-emocional-ypersonal.htm>

Nación de Paz/Vicariato Apostólico de Esmeraldas, Ministerio de Educación, El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF, & El Fondo Fiduciario de las Naciones Unidas para la Seguridad Humana. (2017, octubre). *El tesoro de Pazita*. El tesoro de Pazita. <https://www.unicef.org/ecuador/media/746/file/El%20Tesoro%20de%20Pazita.pdf>

NURIA C. (2018) El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna* 11,347-353

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS. Convención Internacional sobre los Derechos del Niño: Ginebra, Suiza. Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989.

PEREZ, A, POVEDA, M. (2017) En el proyecto la lúdica como complemento en el uso del tiempo libre, (Trabajo de grado para obtener el título de especialización en el arte en los procesos de aprendizaje) Fundación universitaria los Libertadores. Trabajo recuperado <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1381>

SACA GUAMAN, A., & SARMIENTO TOLEDO, M. (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>

UNESCO Office Lima, Red de Educadores Humanistas (Perú), & Corriente Pedagógica Humanista Universalista (Perú) [1]. (2018, diciembre). *Relatos docentes: construyendo la paz desde la escuela*. UNESDOC Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000266026>

## 7 ANEXOS

### 7.1 ENCUESTA DIAGNÓSTICA ANEXO 1

Nombre del Colegio: \_\_\_\_\_

Nombre del Estudiante: \_\_\_\_\_ Grado:

\_\_\_\_\_

Director de Curso: \_\_\_\_\_

Responda las preguntas a continuación para identificar su nivel de información frente a los siguientes temas, son preguntas de única selección y otras de respuesta abierta.

1. Cuales actividades realiza durante el descanso y los tiempos libres dentro del entorno escolar
  - a. Leer
  - b. Jugar
  - c. Dialogar
  - d. Correr
2. ¿Considera importante para los estudiantes que se realice el descanso escolar con juegos dirigidos?
  - a. Si
  - b. No
  - c. Algunas Veces
  - d. Nunca
3. ¿Qué actividades le gustaría realizar durante el descanso escolar?
  - a. Bailar

b. Descansar

c. Jugar

d. Dialogar

4. Escriba las actividades que le gustaría realizar durante el tiempo de descanso escolar

---

---

---

5. ¿Durante los tiempos de lluvia que actividades realiza durante el espacio de descanso?

---

---

---

6. ¿Alguna vez ha escuchado a sus familiares, docentes, amigos o compañeros hablar sobre los juegos tradicionales o de mesa?

a. Si

b. No

c. Algunas veces

d. Nunca

7. Si su respuesta anterior fue SÍ, por favor nombre a continuación cuales juegos identifica y quien le dio la información, si su respuesta fue NO, por favor escribir no aplica.

---

---

---

8. Estaría dispuesto en conocer y aprender sobre los juegos tradicionales y de mesa

- a. Si
- b. No
- c. Me interesa
- d. No me interesa

Gracias por colaborar con la encuesta.

## 7.2 ENCUESTA INFORMATIVA ANEXO 2

Nombre del Colegio: \_\_\_\_\_

Nombre del Estudiante: \_\_\_\_\_ Grado:

\_\_\_\_\_

Director de Curso: \_\_\_\_\_

Responda las preguntas a continuación para identificar su nivel de información frente a los siguientes temas, son preguntas de única selección y otras de respuesta abierta.

1. Durante su espacio familiar, que actividades realizan en casa para pasar un rato agradable
  - a. Ven televisión
  - b. Juegan en Familia
  - c. Salen a pasear
  - d. No tienen espacios en familia
2. Sus abuelos, padres o tíos le han comentado que actividades jugaban cuando eran pequeños
  - a. Si
  - b. No
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
3. Sabe que son juegos de mesa. Respuesta múltiple (escoja 2 opciones)
  - a. Si
  - b. No
  - c. Le gustaría Saber del tema

- d. No le gustaría saber del tema
4. Sabe que son juegos tradicionales. Respuesta múltiple (escoja 2 opciones)
- e. Si
  - f. No
  - g. Le gustaría Saber del tema
  - h. No le gustaría saber del tema
5. ¿Le gustaría aprender de los juegos de mesa y tradicionales a partir de la práctica?
- a. Si
  - b. No
  - c. Me interesa
  - d. No me interesa
6. ¿Qué opina de que los descansos sean dirigidos con actividades lúdicas apropiadas para los estudiantes?
- a. Le gustaría
  - b. No me gustaría
  - c. Solo que descansen
  - d. Algunas veces
7. ¿Le parece importante que en los descansos se promuevan los juegos tradicionales?
- a. Si
  - b. No
  - c. Me interesa
  - d. No me interesa

8. ¿Estaría la institución en condiciones de aportar elementos que contribuyan al desarrollo de este trabajo “manejo adecuado del recreo escolar”?

9. ¿Qué juegos de mesa conoce?

---

---

---

10. Nombre tres juegos tradicionales que hayas escuchado.

---

---

---

11. ¿Considera importante conocer y seguir las reglas en los juegos de mesa y tradicionales?

---

---

---

Gracias por colaborarnos con la encuesta.

### 7.3 ENCUESTA EVALUATIVA GENERAL (ANEXO 3)

Nombre del Colegio: \_\_\_\_\_

Nombre del Estudiante: \_\_\_\_\_ Grado:

\_\_\_\_\_

Director de Curso: \_\_\_\_\_

Responda las preguntas a continuación para identificar su nivel de información frente a los siguientes temas, son preguntas de única selección y otras de respuesta abierta.

1. Le gustaron los juegos tradicionales desarrollados durante el descanso
  - a. Si
  - b. No
  - c. No participe
  - d. Me divertí jugando
2. Le gustaron los juegos de mesa orientados durante el tiempo de descanso
  - a. Si
  - b. No
  - c. No participe
  - d. Me divertí jugando
3. Invitaría a otros compañeros del colegio a que participen durante los descansos de estas actividades orientadas. Seleccione una opción (a / b) y responda con sus palabras él porque
  - a. Si
  - b. No

c. Porque

---

---

4. Le gustaría seguir conociendo sobre las tradiciones de nuestros antepasados y vivenciarlos para saber cómo se divertían antes. Seleccione una opción (a / b) y responda con sus palabras él porque

a. Si

b. No

c. Porque

---

---

1. Les enseñaría a sus familiares y compañeros de su vecindario los juegos que aprendió en el colegio (tradicionales y de mesa). Seleccione una opción (a / b) y responda con sus palabras él porque

a. Si

b. No

c. Porque

---

---

#### 7.4 ENCUESTA EVALUATIVA DEL JUEGO (ANEXO 4)

Nombre del Colegio: \_\_\_\_\_

Nombre del Estudiante: \_\_\_\_\_ Grado:

\_\_\_\_\_

Director de Curso: \_\_\_\_\_

Responda las preguntas a continuación para conocer como le pareció las actividades programadas durante el espacio del descanso. Son preguntas de única selección y otras de respuesta abierta.

Escriba el nombre del juego:

\_\_\_\_\_

1. Le gusto el juego que practicó durante el descanso
  - a. Si
  - b. No
2. El manejo de las reglas fue fácil de entender
  - a. Si
  - b. No
3. Le pareció fácil las instrucciones del juego
  - a. Si
  - b. No
4. Le gustaría seguir teniendo estas actividades lúdicas durante el descanso

- a. Si
  - b. No
5. Califique el juego de 1 a 5
- a. 1 = Aburrido, aceptable
  - b. 2 = Interesante, bueno
  - c. 3 = Excelente, me divertí

## 7.5 EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA MÁS SOBRESALIENTE (ANEXO 5)

1. Evalué y escriba cuál fue la actividad que más le gusto de los juegos de mesa (mencionar solo 1)

---

2. Evalué y escriba cuál fue la actividad que más le gusto de los juegos tradicionales (mencionar solo 1)

---

---

- Evidencia de las actividades propuestas de forma presencial, que contribuyen al desarrollo integral de los participantes escogidos....

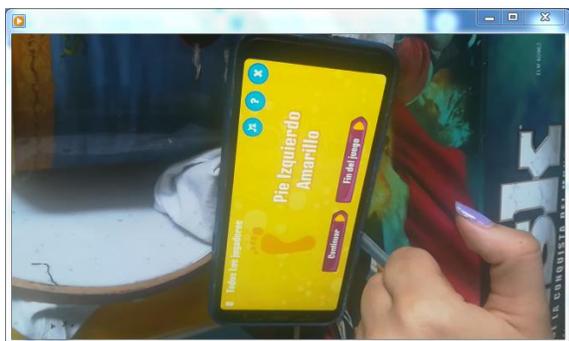
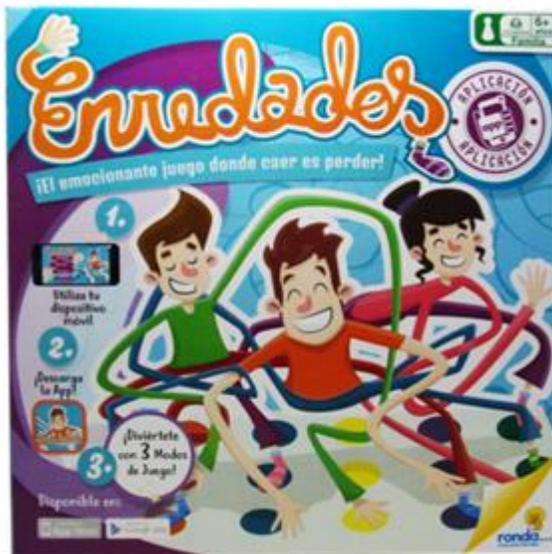




- Evidencia de enredados y escalera

Juegos que permiten la interacción social a partir de estos juegos de mesa que contribuyen al desarrollo integral del participante

El emocionante juego donde caer es perder. Cruza, estírate, alcanza, enrédate, desenrédate y mantente de pie... ¡si puedes! Fomenta las habilidades motrices, sociabilidad y sana competencia. ENREDADOS ¡El emocionante juego donde caer es perder!



## JUEGOS TRADICIONALES



es.educaplay.com/recursos\_educativos/7610145\_juegos\_de\_mesa\_4\_c.html

educaplay Actividades **¡¡: Rios de Europa...** Todas las actividades Crear actividad

1 DAMASINGLESAS  
2 DAMASCHINAS  
3 SERPIENTES  
4 ESCALERAS  
5 MONOPOLY  
6 PARCHIS  
7 PARQUES  
8 LOTERIA  
9 AJEDREZ  
10 DOMINO  
11 BINGO  
12 LUDO

Rocio Nova Mendora  
100 PUNTOS  
10:48 TIEMPO  
Compartir resultado: [t](#) [f](#)  
Volver a jugar

Crear tu propia actividad gratis desde nuestro creador de actividades Crear sopa de letras

Compite contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad Crear reto

Top 10 resultados

| Rank | Player             | Time  | Score |
|------|--------------------|-------|-------|
| 1    | Rocio Nova Mend... | 10:48 | 100   |
|      | Rocio Nova Mend... | 10:48 | 100   |

Búsquedas relacionadas

- Sopas de letras para niños
- Cómo crear Sopas de letras

Sopa de letras  
**Juegos de mesa 4° C**  
Guardar Compartir

07:47 p.m. 24/11/2020

- Evidencia Just Dance

Esta aplicación permite que los participantes puedan disfrutar de unas actividades de baile a partir de la aplicación en el celular y un computador, por medio de códigos que al tenerlo diferentes personas el mismo código, pueden competir por ser el mejor bailarín de esa partida. Es apto para toda la población y permite la integración familiar y social de forma virtual.

<https://drive.google.com/file/d/1Oxm6i7BwV4SzFkdcewAkMjFvSgcJ925C/view?usp=sharing>

[https://drive.google.com/file/d/1OZLViLa9bGTQcc7IPoOnMjbGS\\_RNYo5q/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1OZLViLa9bGTQcc7IPoOnMjbGS_RNYo5q/view?usp=sharing)

<https://drive.google.com/file/d/1Oxm6i7BwV4SzFkdcewAkMjFvSgcJ925C/view?usp=sharing>

- Evidencia Educaplay

Sopa de letras sobre el tema de los juegos tradicionales...

Actividad que involucra el nombre de los juegos para que los participantes reconozcan e investiguen el juego si aún no lo distinguen, gana el que lo conteste bien en el menor tiempo posible y aprenda de las tradiciones de nuestra cultura.

educaplay   Actividades ▾   Ej.: Ríos de Europa...

JUEGOS TRADICIONAL-PISO PARED

|    |              |
|----|--------------|
| 1  | GALLINACIEGA |
| 2  | TIROALBLANCO |
| 3  | PONCHADOS    |
| 4  | PAÑUELITO    |
| 5  | CUCUNUBA     |
| 6  | YERMIS       |
| 7  | GOLOSA       |
| 8  | CAUCHO       |
| 9  | TROMPO       |
| 10 | TRIQUI       |

 LETTY FAABIOLA PINTO GARCIA  
**100** PUNTOS      **04:50** TIEMPO  
 Compartir resultado:    
 Volver a jugar

Sopa de letras

## JUEGOS TRADICIONAL-PISO PARED

Guardar

Compartir

Descargar

...

- Evidencia Educaplay juegos tradicionales Crucigrama

Actividad que involucra una relación de palabras con los juegos tradicionales, en su forma de desarrollar la sociabilidad y creatividad entre otras cualidades y aptitudes de conocimiento sobre este tema que son los juegos tradicionales

Juegos Tradicionales

85 PUNTOS

12:49 TIEMPO RESTANTE

7

*Actividades donde puedo pasar el tiempo agradable*

Pista Letra Pista Palabra

1 TRADICIONAL

2 TIEMPOLIBRE

3 APRENDIZAJE

4 CREATIVIDAD

5 INNOVACION

6 COMPARTIR

7 DIVERSION

8 JUEGO

LETY FAABIOLA PINTO GARCIA

85 PUNTOS

02:14 TIEMPO

Compartir resultado:

Volver a jugar

- Evidencia Kahoot Preguntas sobre los juegos tradicionales

Quiz en forma de juego que permite identificar que conocimiento tienen los participantes frente a este tema de una forma divertida y ágil en la forma de contestar...

**Kahoot!**  
 0 favoritos 0 jugadas 0 jugadores

**Un kahoot público**  
 En esta encuesta encontrarán preguntas relacionadas con los juegos tradicionales.

 **ariasmari11**  
 Creado hace aproximadamente 1 mes

**Preguntas ( 6 )** **Mostrar respuestas**

1 - Prueba  
**¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales?**  10 segundos

2 - Verdadero o falso  
**¿El ajedrez es solo para adultos?**  10 segundos

3 - Prueba  
**¿Cuál es un juego tradicional?**  10 segundos

4 - Verdadero o falso  
**¿Para participar en los juegos se debe ser tolerante?**  10 segundos

5 - Prueba  
**¿Los juegos tienen limitación de participantes?**  10 segundos

6 - Verdadero o falso  
**¿Con el reciclaje se puede elaborar juegos?**  20 segundos

- Evidencia Parchís

Parques, juego de mesa conocido como parchís se juega entre dos o más participantes, es una herramienta didáctica que motiva a los niños a identificar los números, a sumar, aplicar estrategias diferenciar colores, figuras, a utilizar la lógica matemática, manejar los espacios

