

**CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES DEL
CUARTO DE PRIMARIA UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO
UNA ESTRATEGIA LUDICO PEDAGOGICA**

JOSE ALFREDO BERNAL CORREA. GLORIA

ESPERANZA CANIZALES CACERES GLORIA

EDITH PEREZ MONTOYA

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
DIRECCIÓN DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LÚDICA
CALARCA –QUINDIO**

2015

**CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES DEL
CUARTO DE PRIMARIA UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO
UNA ESTRATEGIA LUDICO PEDAGOGICA**

JOSE ALFREDO BERNAL CORREA. GLORIA

ESPERANZA CANIZALES CACERES GLORIA

EDITH PEREZ MONTOYA

**Trabajo de grado para optar el título de especialista en pedagogía de la
Lúdica**

Asesor: Vladimir Reyes

Romero

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
DIRECCIÓN DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LÚDICA
CALARCA –QUINDIO**

2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Calarcá, Febrero del 2015

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a nuestros padres los cuales siempre nos han apoyado para que nuestros proyectos se cumplan quienes nos han acompañado y han estado con nosotros en las buenas y en las malas, y a su vez nos dan fuerzas para salir adelante.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por las oportunidades que nos ha brindado cada día, y por llenarnos de fortaleza cuando nos sentimos débiles, a nuestros padres y familia en general que en todo momento están pendientes de nosotros y ser nuestro apoyo en cada etapa de nuestras vidas.

Le agradezco también a la Universidad Los Libertadores, por habernos abierto sus puertas y permitirnos desarrollar este trabajo de grado con su información, así como también a los docentes de ésta Universidad, que nos han asesorado en el desarrollo del presente trabajo.

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
INTRODUCCION	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.1.1 Antecedentes	19
1.1.2 Antecedentes Empíricos	19
1.1.3 Antecedentes Bibliográficos.....	19
2. JUSTIFICACIÓN.....	21
3. OBJETIVOS.....	23
3.1. OBJETIVO GENERAL	23
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	23
4. MARCO REFERENCIAL.....	24
4.1. MARCO CONTEXTUAL.....	24
4.1.2 Contexto y Caracterización	26
4.2 MARCO TEORICO	27
4.3 MARCO LEGAL	34

5. DISEÑO METODOLOGICO.....	40
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	40
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	41
5.2.1 Población	41
5.2.2 Muestra.....	41
5.3 INSTRUMENTOS	41
5.4 ANALISIS DE RESULTADOS.....	42
5.4.1 Encuesta a Docentes.....	42
5.4.2 Encuesta a Padres de Familia	46
5.4.3 Encuesta a los Estudiantes del Grado Cuarto	52
5.5 DIAGNÓSTICO.....	57
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	59
6.1 TÍTULO	59
6.2 DESCRIPCIÓN	59
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	59
6.4 OBJETIVO	59
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.....	60
6.6 RECURSOS.....	69
6.6.1. Talento Humano	69
6.6.2. Recurso Físico.....	69
6.6.3. Recursos Materiales	70
6.7 EVALUACION Y SEGUIMIENTO	70

CONCLUSIONES	72
BIBLIOGRAFIA	74
WEDGRAFIA	76
ANEXOS	77

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Mapa Político de Colombia	24
Figura 2 Mapa físico del Quindío	25
Figura 3 Mapas del municipio de Calarcá	26
Figura 4 Parque Baudilio Montoya.....	27

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1 ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA	77
Anexo 2 ENCUESTA A LOS DOCENTES.....	79
Anexo 3 ENCUESTA A ESTUDIANTES	82
Anexo 4 REGISTRO FOTOGRAFICO	85

GLOSARIO

- **LÚDICA:** lúdica proviene del latín ludas, lúdica; o. dicese de lo perteneciente o relativo al juego.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La pedagogía vista como proceso reflexión-acción se constituye en una herramienta que contribuye a generar la dignificación de la persona y la liberación de todas las formas de opresión individual y colectiva, al interior de la escuela en todos sus espacios.

En este contexto entra la pedagogía lúdica como reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera. “La pedagogía lúdica enriquece el desarrollo cultural social dentro del tiempo libre y la educación formal y no formal. El juego es una actividad lúdica por excelencia y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en la laboriosidad, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En

estas acciones está presente todo el simbolismo de la lúdica estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad”.¹

- **APRENDIZAJE:** Proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. Las experiencias, modifican a las personas, los intercambios con el medio, modifican las conductas; estas conductas se darán en función de las experiencias del individuo con el medio. Y permiten cambios en la forma de pensar, de sentir, de percibir las cosas, producto de los cambios que se producen en el ser humano. Por lo tanto los aprendizajes nos permitirán adaptarnos al entorno, responder a los cambios y responder a las acciones que dichos cambios producen.²
- **JUEGO:** Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

“El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellas que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos”.³

¹ ROJAS Diego. La Lúdica en la Escuela. Tomado de <http://ludicaenlaescuela.blogspot.com/2010/10/la-ludica-definicion.html>

² Duce, P. Psicopedagogía. Obtenido de Psicopedagogía: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje>(23 de 03 de 2015).

³ <http://files.crea-tu-futuro-con-conocimiento.webnode.com.co/200000020-5401854f8b/informatica.pdf>.

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos.³

- **MOTIVACION⁴**: Definición de motivación (en general): La motivación son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Este término está relacionado con el de voluntad y el del interés. Las distintas escuelas de psicología tienen diversas teorías sobre cómo se origina la motivación y su efecto en la conducta observable. La motivación, en pocas palabras, es la Voluntad para hacer un esfuerzo, por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal.

Cabe resaltar que la motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Cuando alguien está motivado, considera que aquello que lo entusiasma es imprescindible o conveniente. Por lo tanto, la motivación es el lazo que hace posible una acción en pos de satisfacer una necesidad.

En relación precisamente a cómo la necesidad influye en la motivación es interesante recalcar que existe una teoría clásica, la de la jerarquía de necesidades de Maslow, que precisamente deja patente cómo existe una estructura piramidal de aquellas que son las que contribuyen de la mejor manera a motivar a una persona en cuestión.

³ ABC: <http://www.definicionabc.com/general/juego.php#ixzz3SLNT2fqB>

⁴ Definición de motivación - Qué es, Significado Concepto
<http://definicion.de/motivacion/#ixzz3SLPspZuy>

- **DESARROLLO INTEGRAL:** Los niños comienzan a aprender desde que nacen. Crecen y aprenden más rápidamente cuando reciben atención, afecto y estímulos, además de una buena nutrición y una atención de la salud adecuada. Alentar a los niños a observar y expresarse por su cuenta, a jugar y a explorar, les ayuda en su aprendizaje y en su desarrollo social, físico e intelectual. La ciencia ha demostrado que el desarrollo cerebral en la infancia temprana es un factor determinante de la salud, del aprendizaje y de las conductas a lo largo de la vida, pero, ¿qué es el desarrollo infantil?, el desarrollo infantil, es un proceso evolutivo, multidimensional e integral en la cual el niño adquiere habilidades y respuestas cada vez más complejas, el objetivo entonces sería, lograr a través de este desarrollo la adquisición de una independencia y la capacidad de interactuar con el mundo y transformarlo por medio de la coordinación y la conducta para ser desarrollado desde diferentes campos o procesos multidimensionales. Cada niño es una persona única con su propio temperamento, estilo de aprendizaje, familia de origen y patrón y tiempo de crecimiento. Sin embargo, hay secuencias universales y predecibles en el desarrollo que ocurren durante los primeros 9 años de vida. Mientras los niños se desarrollan, necesitan diferentes tipos de estimulación e interacción para ejercitar sus habilidades y para desarrollar otras nuevas. A cada edad, es esencial responder a las necesidades básicas de salud y de nutrición, estas son algunas conductas estandarizadas del desarrollo infantil dependiendo de la edad del niño.⁴

⁴ <http://www.revistacoepesgto.mx/revistacoepes/el-desarrollo-integral-del-ser-humano-y-la-educacion>

INTRODUCCION

Con la realización del presente trabajo; somos conscientes de la importancia incalculable de incorporar progresivamente los juegos tradicionales, en primer lugar para el rescate de los valores culturales autóctonos y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo integral del niño y niña del grado cuarto del establecimiento educativo LA BELLA.

Conscientes de que en la formación de los niños y las niñas el juego es un factor determinante para alcanzar los conocimientos, pues desde que nace los niños y niñas descubren el mundo, su entorno su familia su cuerpo, aprenden a compartir a través del juego. Pues no hay ninguna actividad de aprendizaje y de vida de las personas que no pasen por la lúdica ya que muchas investigaciones han logrado demostrar que el cerebro humano alcanza un gran potencial cuando es estimulado con aspectos agradables y que centrar su atención. Es por ello que decidimos centrar nuestra investigación en como los docentes podemos hacer un uso adecuado de los juegos tradicionales para volver a llevar a las aulas espacios de esparcimiento, diversión; que permitan brindarle a los niños y niñas la posibilidad de mejorar su rendimiento académico por medio del juego y a su vez se pueda rescatar muchos de los juegos tradicionales que por generaciones han permitido un desarrollo físico, mental y psicológico a mucha personas. Es de esa manera que se rescata una parte importante de la tradición cultural de la región y porque no decirlo del departamento y de la nación.

Estas reflexiones nos conducen a plantear el problema objeto de investigación. Este enfoque investigativo está basado en la acción participativa, apoyado sobre los estudios de las realidades humanas y que combinan los procesos de conocer, actuar en un proceso cíclico de reflexión tienen unas bases y características paradigmáticas, ontológicas, epistemológica, ética, políticas este enfoque además

combina la investigación social trabajando en ámbito educativo, produciendo el conocimiento crítico, colectivo y socialmente transformador.

Además se realizaron unas encuestas sobre los juegos tradicionales, y se le hicieron unos respectivos análisis para desarrollar el plan de trabajo y dar respuesta a propuesta lúdica- pedagógica.

Plantearse el interrogante ¿hasta qué punto los juegos tradicionales se realizan en la actualidad? , es necesario. puesto que han quedado poco a poco en el olvido por el estilo de vida actual: el sedentarismo, los video juegos XBOX 360, los avances tecnológicos, entre otros, absorben totalmente el tiempo de la población mundial, en especial el de los niños, niñas y jóvenes; opacando así las actividades motrices relacionadas en el juego Dado que el juego es una de las actividades principales de la infancia y responde a las necesidades del niño como mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar, imaginar y proporciona fuentes de placer satisfacción expresa sentimientos, emociones, estimula la imaginación y la creatividad, El juego popular es un recurso excelente para la interacción familiar y social del niño y estos en sí son actividades espontáneas, creativas, solemnes, transmitidas de generación en generación y de esta circunstancia nace el hecho de que los juegos tradicionales sean un medio para permitir un desarrollo integrar. En la constante búsqueda de como aportar desde nuestra labor; en los procesos educativos, lúdicos en el ambiente escolar y de esta forma contribuir a la creación de espacios escolares más agradables, y que se reflejen en el ámbito familiar y social. Logrando así el Fortalecimiento de las condiciones de vida y del desarrollo integral de los niños y niñas que asisten al grado cuarto de primaria del centro educativo “LA BELLA” y que pertenecen a la institución educativa “BAUDILIO MONTOYA” del municipio de Calarcá.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A mediados del siglo XX, se inicia la revolución económica y tecnológica afectando los hogares frente a los gustos y la atención a nuestros hijos, los cuales también se identifican como estudiantes. Su entorno social y familiar colapsa; quedando el 80% de los hogares disueltos, asumiendo las madres el rol de cabezas de hogar, obligadas a salir a laborar para conseguir el sustento familiar; siendo esta la mayor causa de que los educandos permanezcan solos en casa después de la etapa escolar diaria, y como ayuda de vigilancia y crianza para los niños y suplir la ausencia de los padres es ofrecer a los menores aparatos tecnológicos como: computador, Tablet, celulares, video juegos, internet, redes sociales entre otros, los cuales acaparan la atención total, logrando que los estudiantes se vuelvan casi parte de cada aparato tecnológico.

Su mal uso, y el ser tomados como soporte del vínculo familiar originan un desplazamiento social, pérdida de interés a su entorno y la participación efectiva en el proceso de aprendizaje; ocasionando el desplazamiento de espacios de integración real.

Desde el punto de vista de los docentes, podemos observar que una buena alternativa para los estudiantes en el proceso de aprendizaje y la articulación social, es la utilización de los juegos tradicionales con el fin despertar en ellos la motivación fomentando un desarrollo integral de los niños, niñas y jóvenes que asisten a las aulas de clase. Propiciar espacios de creatividad y de estrategias metodológicas que faciliten el abandono de un mundo mecanizado recuperando la ensoñación y que el estudiante a través de juegos y juguetes simples sea un gran diseñador evocando historias y costumbres vividas a través de la utilización adecuada los juegos tradicionales articulándolas en diferentes áreas y actividades.

El juego desde hace mucho ha sido utilizado como estrategia de enseñanza, los resultados arrojados por las investigaciones realizadas con anterioridad por psicólogos, sociólogos, pedagogos, entre otros, demuestran que el juego es un valioso medio para educar al niño y fomentar su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socio-emocional, lenguaje y psicomotriz). Si queremos brindar una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación básica primaria contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva que le permite ser competente; este aspecto debe ser considerado por cada uno de los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que se brindan en el aula de clase.

“La juguetería del pasado no poseía movimiento, pero si tenía vida, la vida era el niño” pág.; 27

Euclides Jaramillo Arango “Antología del juguete”

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

- ¿COMO CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA; UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO UNA ESTRATEGIA LÚDICO – PEDAGOGICA?

1.1.1 Antecedentes

1.1.2 Antecedentes Empíricos.

Según lo consultado y analizado que se pudo recolectar a nivel de la institución se puede concluir que a la fecha no se ha adelantado ningún proyecto que apunte a rescatar o valorar la importancia de los juegos tradicionales como una herramienta lúdico- pedagógica; el docente encargado del área de educación física manifiesta que es posible que los estudiantes realicen alguna practica durante el periodo del tiempo libre.

1.1.3 Antecedentes Bibliográficos

Dentro de los antecedentes de proyectos elaborados sobre los juegos tradicionales podemos rescatar algunos como:

GUIA PARA EL JUEGOTON DE LANINEZ 2010 en los municipios de Colombia.
Corporación día de la niñez Bogotá ha contribuido al desarrollo integral de la infancia promoviendo entre los adultos el respeto y el ejercicio de sus derechos, de los cuales éstos son garantes, y ha formado a los niños y las niñas en la comprensión del ser sujetos de derechos y por lo tanto de deberes frente a sí mismos, frente a los otros y frente a su entorno, todo esto en el marco de la Celebración del Día de la Niñez; particularmente la Corporación promueve y forma sobre el juego como un derecho. además de compartir y recordar juegos tradicionales, anuncien a la comunidad que en su ciudad los adultos se comprometen con la infancia y su educación, pues con este acto visibilizaremos Para sensibilizar a los adultos del país con ayuda de medios de comunicación, de manera que recuerden y reconozcan que la niñez es una etapa en la que los niños y las niñas deben jugar con los adultos, que el juego es una actividad fácil que se

puede realizar en cualquier espacio de la vida cotidiana, y que al hacerlo todos ganan, pues jugando se favorece la educación de los niños y las niñas, se estimulan sus talentos y se promueve la convivencia pacífica en Colombia. Los juegos tradicionales sean los protagonistas de la jornada, pueden ser los más sencillos de la región.

El juego tradicional como medio para utilizar el tiempo libre “descanso de clases”.
John Jairo Montoya Universidad del Quindío.

Licenciatura en educación física recreación y deporte. Pereira mayo 31/ 2003.

El uso del juego tradicional como alternativa del aprovechamiento formativo del tiempo libre para los estudiantes de grado cuarto de primaria, del Instituto Agrícola

- **La Florida.**

Arroyo y Soares (2002), desarrollaron un trabajo de investigación sobre los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Escuela "Juan Lucio Soto Jeremías" en Perú. La metodología empleada en el estudio in comento fue el método general, el método científico y como método específico el experimental. Los resultados en dicho trabajo señalaron que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.

2. JUSTIFICACIÓN

La poca utilización de los juegos tradicionales en las actividades recreativas y académicas para la ocupación del tiempo libre y en el contexto escolar de los estudiantes, genera que los estudiantes muestren conductas de poco desarrollo intelectual, también se nota la pérdida de habilidades y destrezas psicomotoras, es por esto que es fundamental crear en la institución educativa un espacio donde los estudiantes, docentes y comunidad educativa puedan participar de manera activa en el rescate y apropiación de los juegos tradicionales; ya que resultan ser muy económicos, integradores familiares y comunitarios, desarrollan habilidades sensoriales, de liderazgo, generan recreación sana y permiten el enriquecimiento de la identidad cultural. De esta manera se rompe el esquema de que la recreación se base solo en juegos, se hace necesario brindarles otras opciones de juego, porque hoy día la mayoría de estudiantes en los tiempos libres y en las clases de educación física y al aire libre optan por jugar al fútbol, otras actividades deportivas o simplemente en la utilización indiscriminada de aparatos tecnológicos, es oportuno mostrarles otros caminos relacionados con la lúdica para contribuir al mejoramiento físico y mental de los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales y de imaginación.

Haciendo un bosquejo de los juegos que se han aplicado a la institución, no encontramos evidencias sobre la utilización de juegos tradicionales como opciones o estrategias pedagógicas. Implementar estos juegos en la institución generaría impacto porque son propuestas que no se han desarrollado y sería de gran utilidad para los beneficiarios directos que son los propios estudiantes y la institución y para los beneficiarios indirectos que son los padres de familia y comunidad en general. A partir de estos proyectos podemos vincular a otros profesionales o instituciones que podrían tener un referente para mejorar los procesos académicos y comunitarios.

Otro aspecto para tener en cuenta al implementar el proyecto de los juegos tradicionales en la institución es poder concientizar sobre la importancia de utilizar estos juegos en el desarrollo de otras áreas; aportando opciones que permitan hacer más dinámico el proceso de enseñanza con los estudiantes, contribuyendo de esta forma a la apropiación de la transversalidad que se debe dar en las instituciones educativas. La importancia de los juegos tradicionales a nivel académico, radica en que el juego permite el desarrollo del aprendizaje y el bienestar de los niños y niñas en todas sus etapas del desarrollo; cuando el niño aprende a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor para él y la permite al profesor cumplir con la finalidad de su labor educativa formando integralmente a los estudiantes.

El compromiso institucional con el desarrollo integral de los estudiantes se beneficia con la implementación del proyecto porque por medio del juego logramos formar personas competentes, reflexivas, sociables, con principios y valores para interactuar en su comunidad. De esta manera la institución puede seguir su proyección como una institución de nivel superior; en el municipio y también en el ámbito departamental. En la que no solo importa la obtención de un título académico por parte de los estudiantes si no que se reconozca por los padres de familia y comunidad en general como una institución que se preocupa por la formación del ser de cada uno de los niños, niñas y jóvenes que asisten a la institución.

A nivel de padres de familia y comunidad se benefician con el desarrollo y el éxito de implementación del presente proyecto porque por medio del juego los padres de familia van a tener la posibilidad de recordar épocas felices de su infancia y de lograr un momento de integración familiar y conocer más y mejor a sus hijos, de inculcar valores y de conocer el mundo lúdico de sus hijos identificando en ellos habilidades no solo físicas sino también mentales, sociales y culturales como parte importante del rescate de la tradición cultural de nuestro municipio y región.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Elaborar una propuesta lúdica pedagógica que fomente el desarrollo integral de los niños de cuarto de primaria del centro educativo la BELLA a través de los juegos tradicionales.

3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Aplicar encuestas a estudiantes, docentes, y padres de familia; con el fin de elaborar un diagnóstico frente al gusto y la aplicabilidad de los juegos tradicionales.
- Desarrollar y ejecutar una propuesta lúdica pedagógica a través de los juegos tradicionales como herramienta que facilite la articulación de las áreas aplicada a los niños de cuarto de primaria del Centro Educativo” La Bella”
- Realizar un seguimiento y evaluación continua y permanente a cada una de las actividades con el fin de saber los resultados y el impacto con la nueva propuesta lúdico-pedagógica.

4. MARCO REFERENCIAL

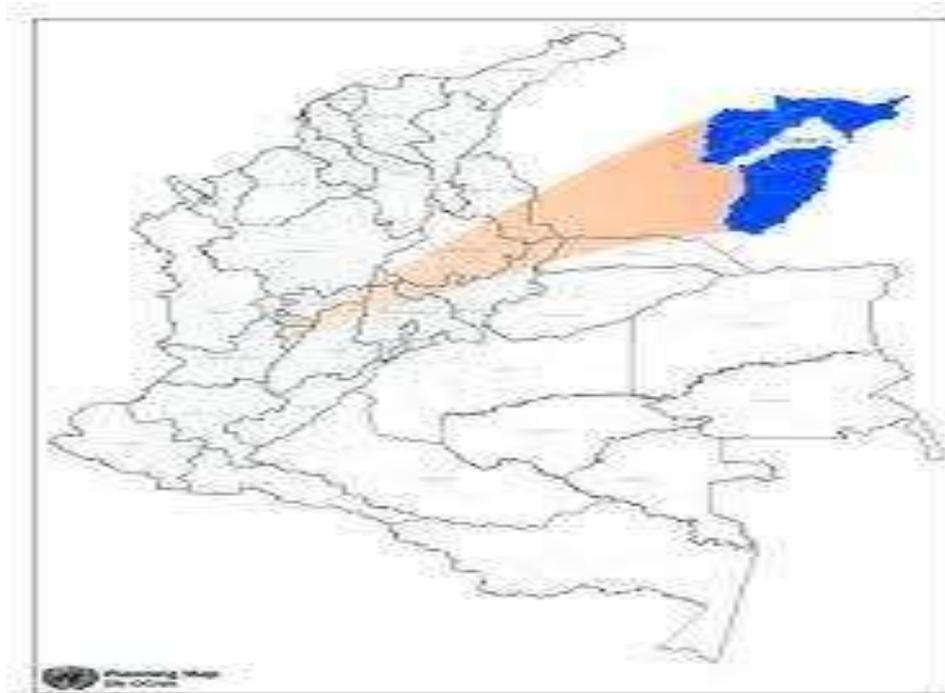
4.1. MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Contexto Departamental

El Departamento del Quindío se encuentra ubicado en una zona estratégica del territorio colombiano, su espacio es un corredor que intercomunica la zona centro con el oriente y occidente del país.

Por la ubicación geográfica de la institución educativa, se brinda cobertura a estudiantes procedentes de distintos municipios como; córdoba, Buenavista y de corregimientos de la Virginia, Barcelona y Quebrada negra, todos ellos del sector rural que tienen la cultura del trabajo pecuario y que les facilita la adaptación y compromiso con la modalidad institucional.

Figura 1 Mapa Político de Colombia



Como la mayoría de los asistentes a la institución se encuentran en la zona urbana del municipio de Calarcá se hace necesario resaltar que provienen de hogares con padres de mayor formación académica, su ámbito socio cultural se ve más influenciado por los diferentes medios tecnológicos y comunicativos que hace que debamos estar como docentes más a la par con ellos, también, su nivel socio económico les permite acceder con mayor facilidad al uso de las Tics. Aprovechando estas oportunidades del medio cultural en que ejercemos nuestra labor educativa pretendemos desarrollar el proyecto en nuestra institución; durante el presente año académico y en los espacios de cada uno de los docentes que participamos en él.

Actualmente se cuenta con un promedio de 800 estudiantes en toda la institución educativa distribuidos de la siguiente manera: Cinco sedes rurales con metodología Escuela Nueva; La Albania (26 estudiantes), La Granja (24 estudiantes), Potosí (11 estudiantes), La Estrella (10 estudiantes), Teresa Galindo (22 estudiantes), Escuela graduada cuenta 194 estudiantes, Básica Secundaria y Media Técnica cuenta con (492 estudiantes), toda la institución tiene la única jornada escolar comprendida de: Pre-escolar de 8 a 12:30, Primaria de 7 a 12:30 , Básica secundaria y Media Técnica es de 7 a 1:30 pm.

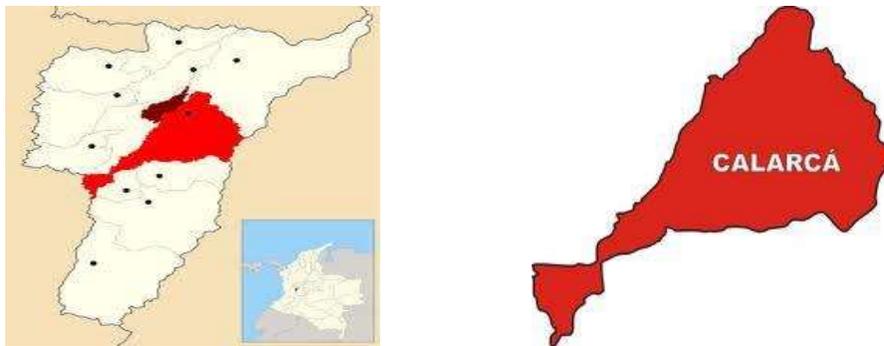
Figura 2 Mapa físico del Quindío



4.1.2 Contexto y Caracterización

En el Contexto Municipal, la Institución Educativa Baudilio Montoya se encuentra ubicada en el municipio de Calarcá (Q), en la margen derecha de la carretera que de Calarcá conduce al Departamento del Valle, a una altura de 1456 metros sobre el nivel del mar y una temperatura promedio de 19 grados centígrados.

Figura 3 Mapas del municipio de Calarcá



La Institución Educativa Baudilio Montoya ofrece educación pre-escolar, básica y media con especialidad en administración agropecuaria; cuenta con cinco sede rurales donde se imparte metodología Escuela Nueva, la población inscrita es de aproximadamente 800 estudiantes, 30 docentes y 5 administrativos. La población atendida en la institución se caracteriza por ser en un 70% del sector urbano y el 30% del sector rural, con un estrato socioeconómico medio-bajo. Para el desarrollo del proyecto se tendrán en cuenta los estudiantes del grado de cuarto de primaria del centro educativo La Bella, que cuenta con treinta y nueve estudiantes (39) entre edades de 9 a 13 años, de los cuales seis son niñas y 9 son niños.

Figura 4 Parque Baudilio Montoya



4.2 MARCO TEORICO

Los ejes de análisis para el desarrollo de la propuesta lúdico pedagógica son los siguientes: Lúdica pedagógica y Desarrollo Integral.

El grupo investigador, desde el inicio del trabajo a querido plantear una propuesta que permita promover el desarrollo integral del niño en edad escolar a través de la práctica de los juegos tradicionales y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula ya que el juego es la clave fundamental en el desarrollo de capacidades; físicas, morales, intelectuales, socio-emocionales y psicomotrices. Facilitando de esta manera que los niños y niñas de la escuela LA BELLA, del municipio de Calarcá logren alcanzar un desarrollo personal y académico al brindarles ambientes lúdicos pedagógicos más agradables.

Para poder entender más ampliamente el tema objeto del trabajo tengamos en cuenta algunas relevantes definiciones propuestas por autores diversos.

- LA LUDICA: la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte del ser humano.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión el esparcimiento; que nos llevan a gozar, reír, gritar y crear una fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social y la conformación de la personalidad fundamentada en valores. La lúdica puede orientarse hacia la adquisición de saberes empleando actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

- **EL JUEGO:** RÛSSEL (1970) define el juego *“actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente justo que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al inicio el placer moral de triunfo que al aumentar su personalidad la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”*.
- El juego se entiende también desde otros aspectos como aquella actividad que se caracteriza por ser placentera, espontánea y pura.
- **EL JUEGO TRADICIONAL:** para algunos autores como (MENDEZ- GIMÉNEZ. 1999; MORENO et al1993; PELEGRÍN, 1990; TRIGO, 1994, ROSA Y DEL RIO 1997) consideran que los juegos tradicionales rescatan y reaniman la tradición lúdica que en otros tiempos solía desarrollarse en las calles, patios, plazas y parques y constituían una fuente insustituible de transmisión cultural entre generaciones de distintas épocas.

- **LA TRADICIÓN:** la tradición es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. Se trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

La tradición, por lo tanto, es algo que se hereda y que forma parte de la identidad. El arte característico de un grupo social, con su música, sus danzas y sus cuentos, forma parte de lo tradicional, al igual que la gastronomía y otras cuestiones.

El folklore y aquello que se considera como parte de la sabiduría popular también pertenecen al campo de la tradición. Es importante destacar que, muchas veces, la tradición se asocia a una visión conservadora, ya que implica mantener intactos ciertos valores a lo largo del tiempo. En este sentido, las creencias de quienes no se interesan por las tradiciones de su tierra o que intentan cambiarlas suelen ser vistas como rupturistas.

Los sociólogos advierten, sin embargo, que la tradición debe ser capaz de renovarse y actualizarse para mantener su valor y utilidad. Esto quiere decir que una tradición puede adquirir nuevas expresiones sin perder su esencia.

Tradición es cada uno de aquellos acuerdos que una comunidad¹ considera dignos de constituirse como una parte integral de sus usos y costumbres. La tradición suele versar genéricamente sobre el conocimiento y también sobre principios o fundamentos socio-culturales selectos, que por considerarlos especialmente valiosos o acertados se pretende se extiendan al común, así unas generaciones los transmitirán a las siguientes a fin de que se conserven y perduren, se consoliden. También se llama *tradición* a los patrones que pueden formar idiosincrasias, como las tradiciones: egipcia, griega, romana, etc. El cambio social altera el conjunto de elementos que forman parte de la tradición.

Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folclore o la sabiduría popular.

La palabra tradición tiene un sentido particular en los escritos del metafísico francés René Guénon. Con ella alude Guénon a contenidos y prácticas transmitidos durante siglos que mantienen abierta una vía de acceso a la verdad absoluta del hombre y la relación de este con Dios y la creación. Esta Tradición es única para toda la humanidad se manifiesta de forma superficialmente distinta en los diferentes pueblos y religiones, variando según el contexto, pero manteniendo siempre intacta la parte interior o esotérica que es inalterable e incommunicable (pues precisa de la propia experiencia o iniciación). La cadena se rompe con la época moderna, en la que se pierde (se esconde) la Tradición verdadera y solo persisten sucedáneos (a vistas de los no iniciados) que no remiten a ninguna realidad trascendente, pues se trata sólo de manifestaciones físicas reproducibles, y no de realidades interiores que se externalizan a través de múltiples formas, ajustándose a los límites establecidos por la misma tradición.

- **JUEGO TRADICIONAL:** juegos tradicionales son los juegos clásicos o tradicionales, 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, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero)

anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

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 (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera. Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos.

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines, etc. La institución prevé sus

características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

- **DESARROLLO INTEGRAL:** el desarrollo integrado es un enfoque particular de la ayuda al desarrollo que consiste en integrar todas las causas de un problema en una respuesta completa. Este enfoque holístico de ayuda al desarrollo consiste por tanto en conjugar muchos programas de apoyo y no sólo en aportar una respuesta sectorial a un problema de subdesarrollo. Marco de desarrollo integrado.

Desde los años 1990, la concepción de ayuda al desarrollo ha evolucionado hacia nuevas estrategias buscando más eficacia en la ayuda aportada a la población local de los países del Sur para luchar contra la pobreza. Se habla pues de un marco de desarrollo integrado del cual, he aquí los componentes esenciales:

Las estrategias de ayuda al desarrollo deben ser globales, tener un enfoque más holístico;

Los proyectos deben inscribirse en una perspectiva de desarrollo sostenible e integrar una visión a largo plazo de los proyectos de desarrollo ; la ayuda debe inscribirse para una duración limitada y la retirada de ayuda exterior debe ser integrada en el proyecto desde su concepción ;los actores locales, los beneficiarios y todas las partes concernientes deben ser consultadas y comprometidas en el proyecto a través de un enfoque participativo ;el desarrollo integrado se concentra menos en la macroeconomía y más en la microeconomía que los enfoques clásicos de ayuda al desarrollo ; las acciones se fundan en un nivel local y utilizan herramientas de democracia participativa.

Efectos del desarrollo integrado:

El desarrollo integrado favorece las consecuencias a largo tiempo y se dirige a la autonomía de los beneficiarios de la ayuda al desarrollo. Tiene como objetivo la mejora global de la situación y favorece de este modo las áreas de educación, de formación profesional, de la salud, del respeto a los derechos humanos, del medio ambiente y desarrolla si es necesario, infraestructuras adecuadas.

4.3 MARCO LEGAL

La práctica del deporte la recreación en la educación está sustentado en muchas normas constitucionales y legales. En especial las siguientes:

La Constitución política de 1991 en su artículo 44 plantean los derechos fundamentales de los niños. En donde se observa el compromiso del estado frente a la educación; pues el artículo 44 manifiesta:

“ARTICULO 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, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores, los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.”

El artículo 44 es importante para tener en cuenta en el proyecto, por la estrecha relación que tiene el juego con la cultura; el juego es el desarrollo de un bien cultural que toma forma propia desde el momento en el que se genera. El juego es una matriz que le permite a los niños entrar en la cultura de una manera natural por eso a se repiten de generación en generación. Pueden cambiar las formas los soportes pero el espíritu lúdico y el fin, siguen siendo los mismos el juego es constructor de identidad portamos una manera que nos identifica a demás nos representa culturalmente y por lo tanto resalta características de la época

Otra norma constitucional que reglamenta el deporte y la recreación como parte importante para la formación integral de los niños es el artículo 52, que fue modificado por el acto legislativo No 2 del año 2.000 el cual reglamenta la ley del deporte y manifiesta:

** “Artículo 52: Modificado por el art. 1, Acto Legislativo No. 02 de 2000. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.*

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.”

La constitución política de Colombia, nos habla deporte y la recreación como derecho social; en este caso la RECREACION es evidente en los niños y niñas a través de los juego tradicionales, se divierten y aprenden, el juego les permite

relacionarse con otros niños de su edad y pueden respetar y asumir reglas, esperar su turno y saber perder. También les permite el desarrollo de la imaginación y la creatividad haciendo un buen uso de su tiempo libre haciendo actividades recreativas.

Otra norma de la constitución y que debemos analizar para conocer los sustentos jurídicos de la importancia del deporte y la recreación como parte fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas es el artículo 67 el cual consagra:

** “ARTICULO 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.*

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.”

La constitución política de Colombia cita la educación como derecho fundamental, de la persona es oportuno resaltar la importancia que tiene para nuestro proyecto este artículo ya que educar hace parte fundamental de nuestra labor como docentes y lo que proponemos en el proyecto es brindar una herramienta lúdico pedagógica para educar a través del juego mejorando en desarrollo integral de los niños y las niñas. Con esta propuesta busca rescatar los juegos tradicionales que permiten compartir, correr, saltar, integrarse con el otro. Alejándolos de los juegos de entretenimiento pasivo, como el televisor, los videojuegos el internet. Educar a través del juego es crearle una base para el aprendizaje y el éxito académico de manera divertida acabando con la monotonía en las aulas de clase.

No debemos desconocer otras normas legales no menos importantes que la constitución y que regulan la educación y la formación de los niños y niñas como es el caso de la ley general de educación; ley 115 del 8 de febrero de 1994, la cual trata los aspectos que no competen en esta investigación en los siguientes artículos:

* *“ARTICULO 2: Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.”*

El artículo ya mencionado es tomado en cuenta para regular el trabajo de investigación porque como dice su contenido las funciones del servicio educativo que presta la institución como establecimiento público es brindar una educación académica, cultural y recreativa y el proyecto está en caminado a rescatar los juegos tradicionales como una forma de proteger la riqueza cultural de la región.

El artículo 5 de la ley que analizamos, trata los fines de la educación y en especial los numerales 1 y 12 manifiestan:

* *“ARTICULO 5: Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:*

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen 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.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

La ley general de la educación, entre sus fines está la del desarrollo integral de las personas y se resalta en el articulado la importancia que tiene la recreación, deporte y el juego libre para poder alcanzar este fin educativo. Estos mismos aspectos son los que tenemos nosotros para desarrollar el proyecto y darle el enfoque que le estamos dando.

También encontramos en la misma ley general de educación el artículo 21 referente a los objetivos generales de la educación; específicamente los literales i y j.

**“ARTÍCULO 21: Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:*

i) El conocimiento y ejercitación del propio 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;

j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;

El artículo citado de la ley general de educación y sus respectivos literales tiene contemplado como objetivos específicos de la educación en el ciclo de primaria la ejercitación de cuerpo, la recreación, la participación y la utilización del tiempo

libre; todos estos aspectos favorecen el desarrollo integral de los estudiantes y por eso se ajusta de manera precisa a lo que pretendemos con la investigación como ya se ha manifestado y esperamos poder contribuir a mejorar el desarrollo integral de los niños y niñas vinculados al proyecto.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La metodología que se aplicara durante el desarrollo de nuestro proyecto es la IAP; Investigación Acción Participativa, enfoque investigativo y metodología aplicada a estudios sobre realidades humanas, la cual combina dos procesos el de conocer y el de actuar; es un proceso cíclico de reflexión-acción-reflexión, donde se fortalece la relación conocer hacer, entre sujeto y objeto consolidando la capacidad de autogestión teniendo un control operativo (saber hacer), lógico (entender) y critico (juzgar) de él.

La IAP; como enfoque se refiere a una orientación teórica en torno a cómo investigar y como la metodología hace referencia a procedimientos específicos. Uno de sus aspectos claves es dar el valor que se merece a la praxis y el valor que tiene la comunidad en cualquier investigación como impacto y acción.

IAP: Investigación: Orienta procesos de estudio de realidad con rigor científico.

Acción: Asistencialista, solidaria y transformadora.

Participativa: En la investigación participan expertos y actores directos (comunidad).

La misión final de la IAP; es dar un cambio a la realidad y afrontar los problemas de una población a partir de sus recursos y participación.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

5.2.1 Población

La población en la cual se desarrolla este proyecto es la Institución Educativa Baudilio Montoya, Sede Educativa “la Bella” ubicada en el municipio de Calarcá, Vereda la Bella y cuenta con seis sedes, Potosí, la Granja, La Albania, La Estrella y Teresa Galindo conformada por un promedio de 800 alumnos.

5.2.2 Muestra.

La muestra seleccionada para llevar a cabo este proyecto es el grado cuarto de Primaria, que cuenta con 35 estudiantes, 12 niñas y 23 niños con edades que oscilan entre 9 y 12 años con una jornada escolar de 7 a.m. a 12:30 p.m. con una intensidad horaria de 25 horas semanales.

Seleccionamos el grado 4° ya que sus edades tienen en desarrollo y madurez motriz adecuada, para la ejecución de muchos de los juegos tradicionales; y les permite articular sus conocimientos y destrezas adquiridos en su etapa pre y escolar con los diferentes juegos los cuales ejecutarán a través del desarrollo del proyecto.

5.3 INSTRUMENTOS

Los instrumentos utilizados como medio de recolección y datos, para obtener la información que nos permita el diagnóstico que soporte el desarrollo de nuestro proyecto es la fuente primaria, ya que los datos provienen de la población objeto de estudio; e indirecta porque se hizo necesario la elaboración de encuestas a niños, padres de familia y educadores, las cuales tienen preguntas abiertas y

cerradas. Dichas encuestas tienen como finalidad captar información que nos permitan, detectar los gustos y aplicación de los juegos tradicionales en su quehacer escolar y social.

5.4 ANALISIS DE RESULTADOS

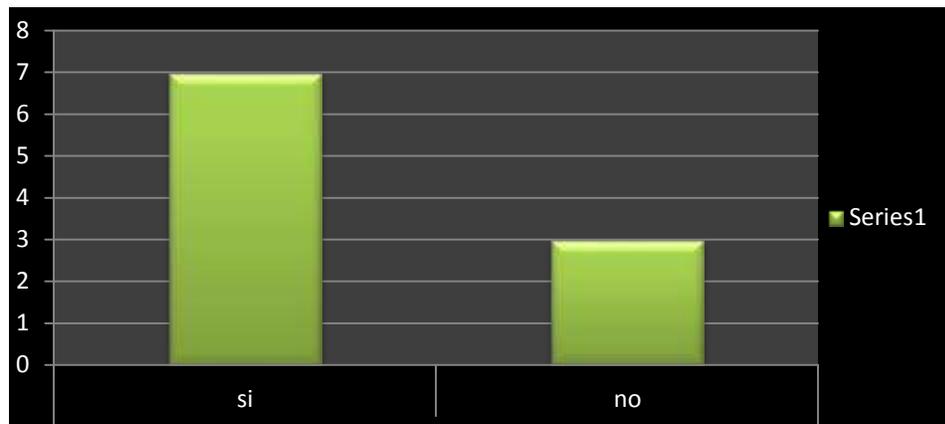
Para entender mejor el enfoque de nuestro proyecto es necesario que analicemos los resultados que arrojaron las encuestas aplicadas a las personas directamente vinculadas al proyecto; como fueron: los estudiantes, los padres de familia y los docentes de la institución. De esta manera poder visualizar mejor el rumbo que llevara nuestra investigación.

5.4.1 Encuesta a Docentes

El instrumento de encuesta, se aplicó entre los docentes de la institución, que dan clases en el ciclo de primaria y en el ciclo de secundaria, la muestra representativa fue de 10 docentes.

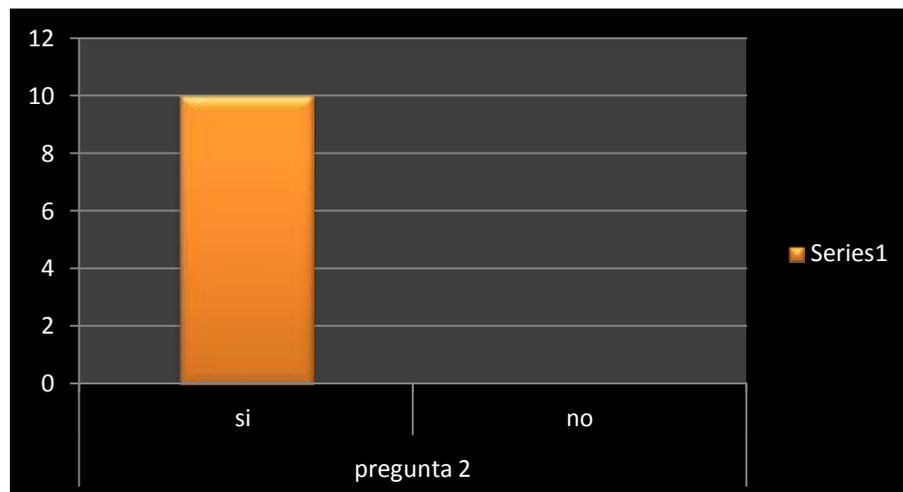
¿Qué entiende por juegos tradicionales? R/ La gran mayoría de los docentes encuestados tienen claro el concepto de juego tradicional; la definen como aquellas actividades transmitidas de generación en generación que desarrollan habilidades, refuerzan contenidos por medio de los juegos compartiendo la hermandad.

Gráfica 1 ¿Ha utilizado alguna vez como herramienta facilitadora los juegos tradicionales en el aula de clase?



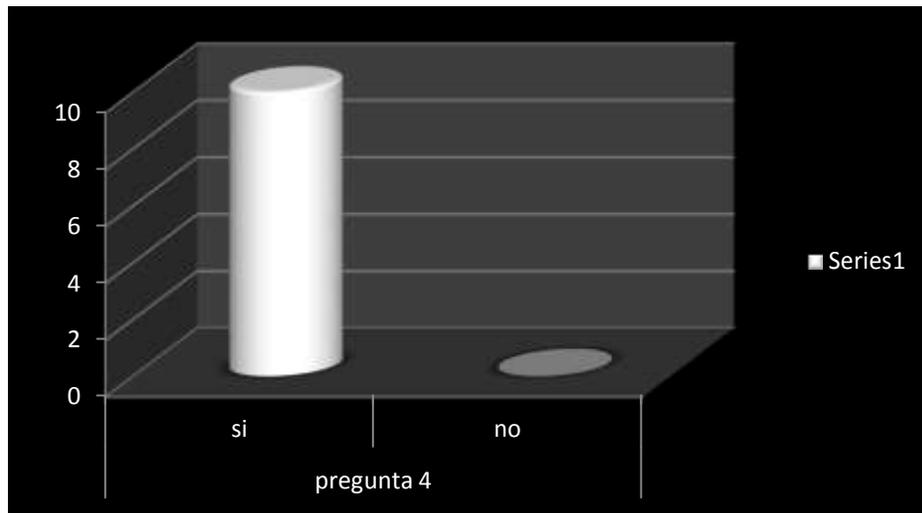
La gran mayoría de los docentes, el 70% de ellos han utilizado actividades de juegos como las loterías, el domino, el concéntrese entre otros; consideran que estas actividades permiten reforzar contenidos y adquieren habilidades motrices y sociales.

Gráfica 2 ¿Señor docente, cree usted que a través de los juegos tradicionales los estudiantes pueden demostrar los conocimientos adquiridos en su área?



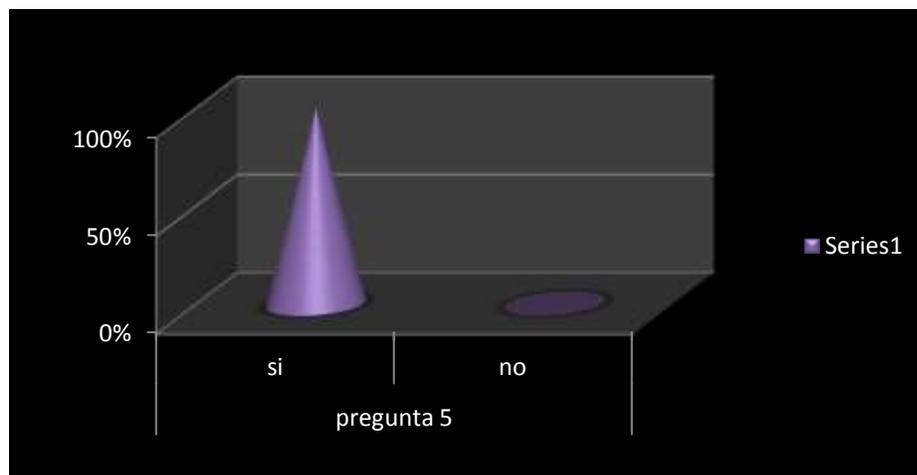
Para el 100% de los docentes, si pueden reforzar los contenidos y temas vistos en las respectivas áreas; siempre y cuando sean actividades debidamente planeadas y programadas con anterioridad y que cumplan con el objetivo pedagógico de manera lúdica y entretenida.

Gráfica 3 Considera usted que se pueden llevar algunos juegos tradicionales al aula como apoyo pedagógico en el área que usted dirige?



Como se puede observar en los resultados de la encuesta a los docente; es evidente que la totalidad de los encuestados están dispuestos a llevar algunos juegos tradicionales al aula de clase como una estrategia didáctica y metodológica que puede ser aprovechada en el aula para reforzar conocimientos, explorar los conocimientos previos, reforzar la expresión y tradición oral, permitir la creatividad y evaluar los conocimientos adquiridos.

Gráfica 4 ¿Estaría usted dispuesto a brindar espacios lúdicos pedagógicos en su área para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes?

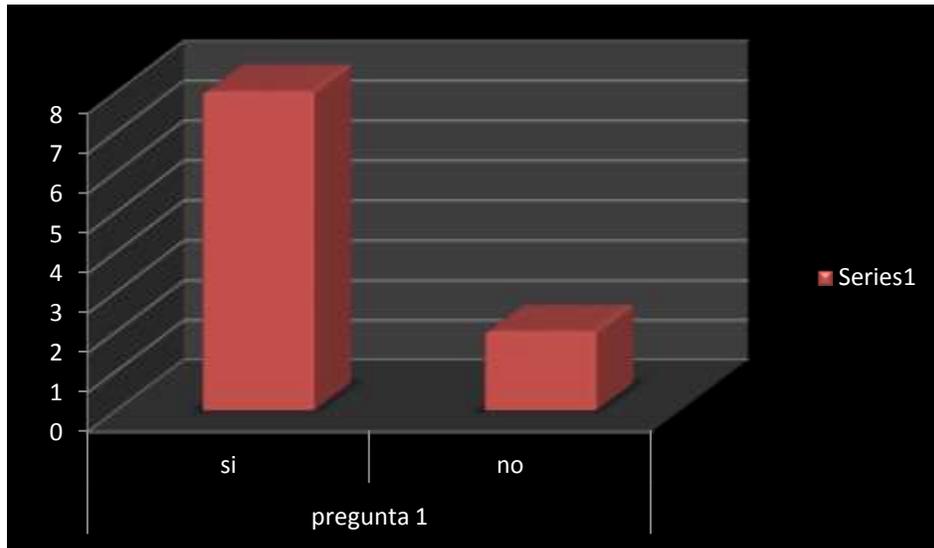


Consideran los encuestados que pueden ser muy provechoso para crear espacios pedagógico más dinámicos que permiten socializar mas entre compañeros y docentes, eliminando la rutina, mejorando la atención y el refuerzo de las operaciones físicas y mentales

Una conclusión general del resultado arrojado por la encuesta a los docentes de la institución es que a pesar de que no hay evidencias del empleo de los actividades ludias derivadas de los juegos tradicionales. Para el desarrollo de las clases, si creen que con una propuesta pedagógica planeada y estructurada debidamente se puede abrir el espacio para la utilización de los juegos tradicionales para lograr un rendimiento académico de los estudiantes y favorecer un desarrollo integral de los niños y niñas de la escuela.

5.4.2 Encuesta a Padres de Familia

Gráfica 5 ¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?

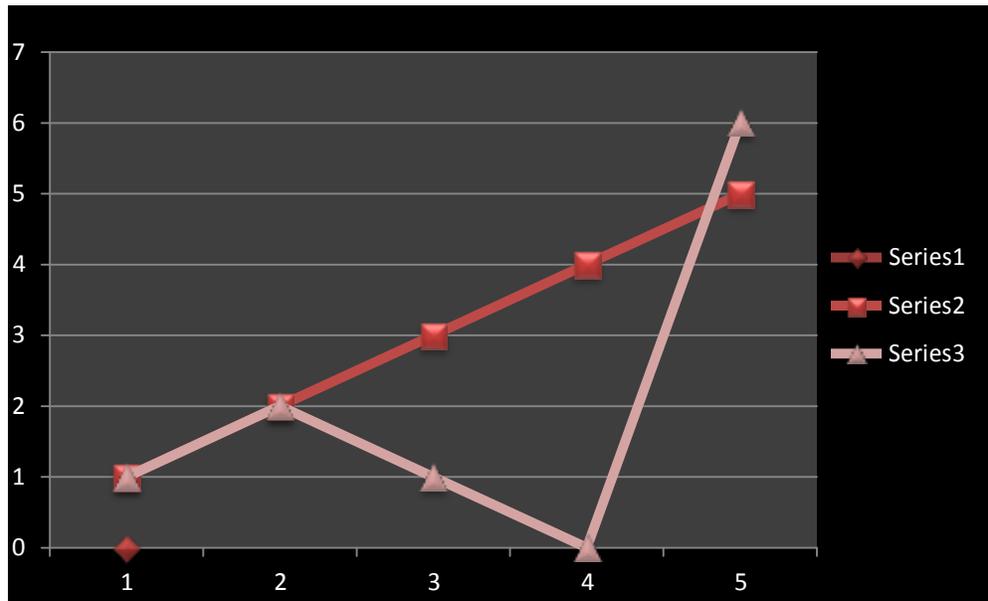


En la pregunta analizada se concluye que el 80% de los encuestados conocen que son los juegos tradicionales y en algún momento de su vida han jugado alguno de ellos.

Señala el valor de 1 a 5; donde 1 es poco y 5 es mucho. Sobre ¿Cuál crees que es el grado de importancia de los juegos en la época de la infancia?

La mayoría de las personas encuestadas consideran que es de gran valor la importancia de los juegos durante su infancia, para algunos de los encuestados el valor es mínimo o muy insignificante; pero coinciden en afirmar que son divertidos y facilitan la integración y la práctica de valores entre los niños.

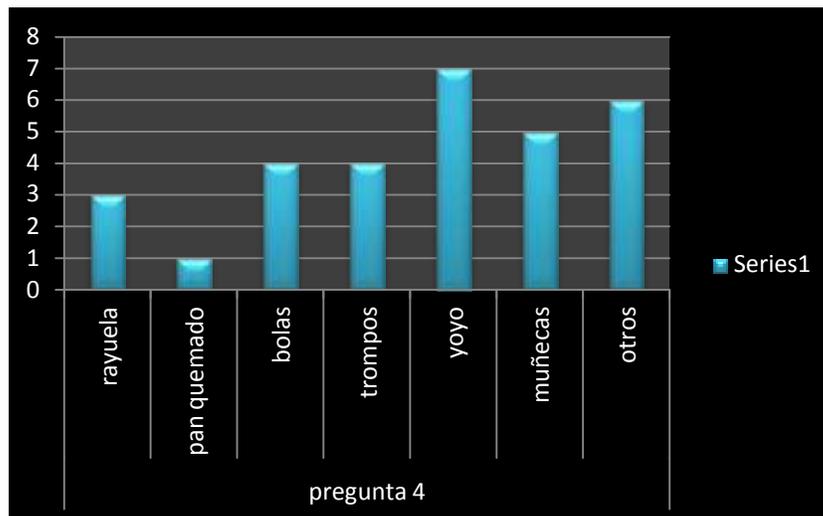
Gráfica 6 ¿Qué sueles hacer con tu hijo (a), en el tiempo libre?



La gran mayoría de los padres encuestados, concuerdan en afirmar que el tiempo libre con sus hijos lo dedican a labores del hogar y a ver programas de televisión, lo que hace notar que es una actividad demasiado rutinaria tanto para padres de familia como para los niños y niñas; unos pocos manifiestan que tratan de realizar actividades lúdicas como: jugar, salir a practicar algún deporte y usar los elementos tecnológicos con los que cuentan en su casa.

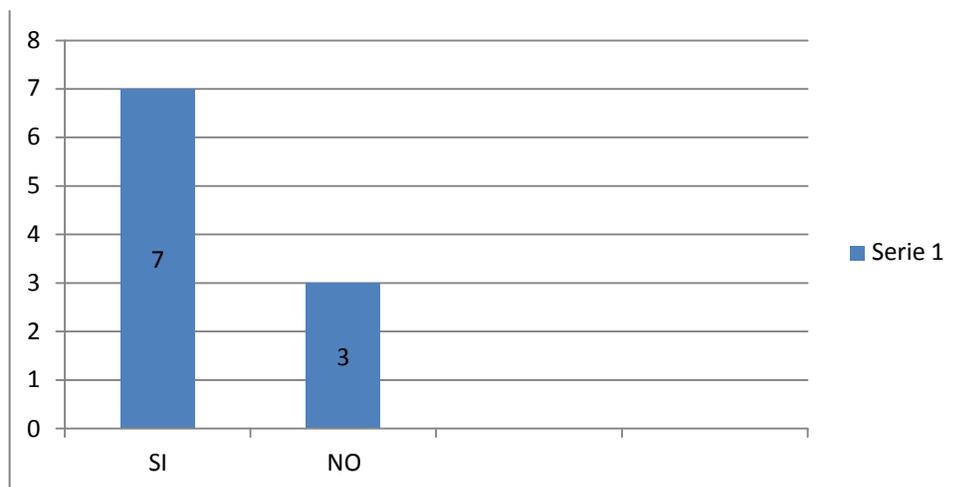
Ninguno manifiesta que realice el uso de juegos tradicionales en su familia, aspecto este deja gran preocupación pues consideramos en el grupo de trabajo que con estos juegos se puede mejorar la comunicación y la integración entre los miembros de la familia.

Gráfica 7 ¿Qué juego o juegos tradicionales practicabas cuando eras niño (a)?



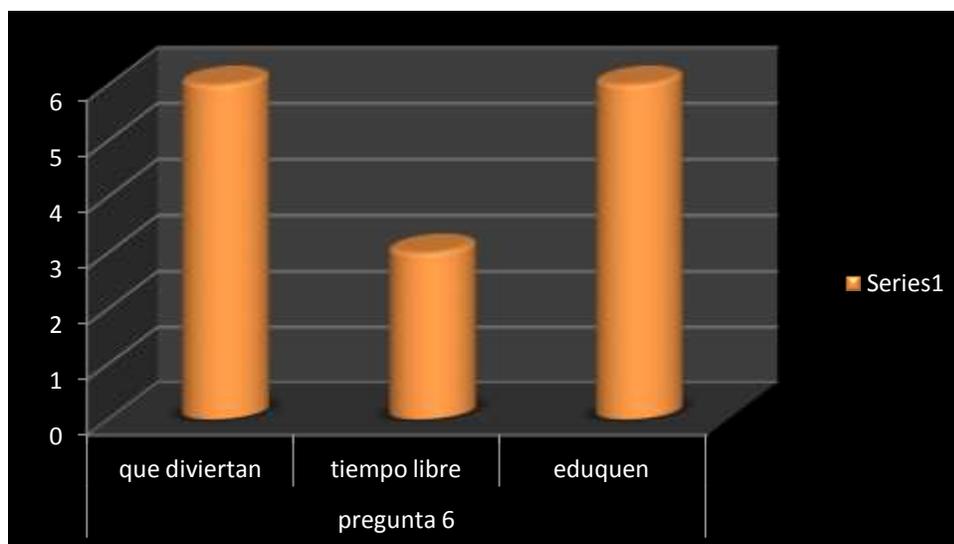
En la pregunta analizada, se demuestra que en general todos los encuestados conocen y practicaron los juegos señalados entre los más conocidos están el yoyo que es un juego de toda las épocas y conocido por muchas generaciones tanto por hombres y por mujeres. Los juegos de cometa, bolas y trompo son también de mucha aceptación entre los encuestados y de mucha recordación según lo expresado en la encuesta.

Gráfica 8 ¿Consideras importante que tus hijos conozcan y practiquen los juegos tradicionales?



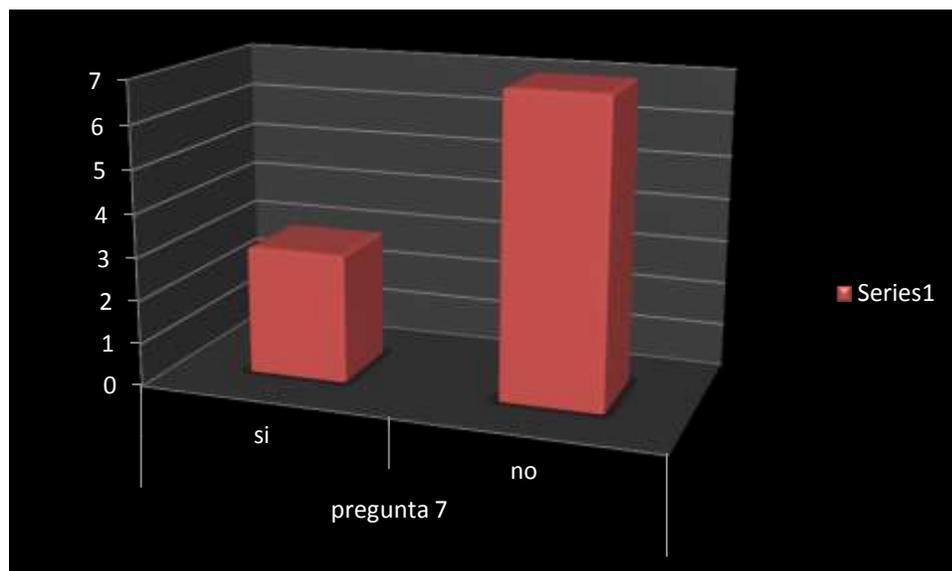
En un alto porcentaje de los encuestados creen que es muy importante que los hijos conozcan y practique los juegos tradicionales que ellos practicaban, pues creen que son juegos más sanos, más divertidos y que les permite a sus hijos desarrollar muchas capacidades por los movimientos a demás les permite disfrutar del aire libre.

Gráfica 9 Lo que esperas de los juegos que practican tus hijos es



Para la gran parte de los padres encuestados es de gran valor que los niños encuentren en los juegos mucha diversión y que por medio del juego se puedan educar en conocimientos y en la formación personal al permitir la socialización y la aplicación de normas de convivencia.

Gráfica 10 ¿Piensas que hoy día las personas juegan a los juegos tradicionales como antes?



Para un 70% de los encuestados los juegos practicados por los niños y niñas de hoy día no son lo mismo que los juegos practicados en épocas anteriores; ellos consideran que hoy día los juegos son muy violentos generando conflictos y agresiones entre los niños y las niñas. También indican en la encuesta que los niños y niñas se dejan absorber demasiado por la tecnología y se convierten en personas aisladas de las actividades sociales y no los motiva para compartir espacios y actividades con familiares o los amigos.

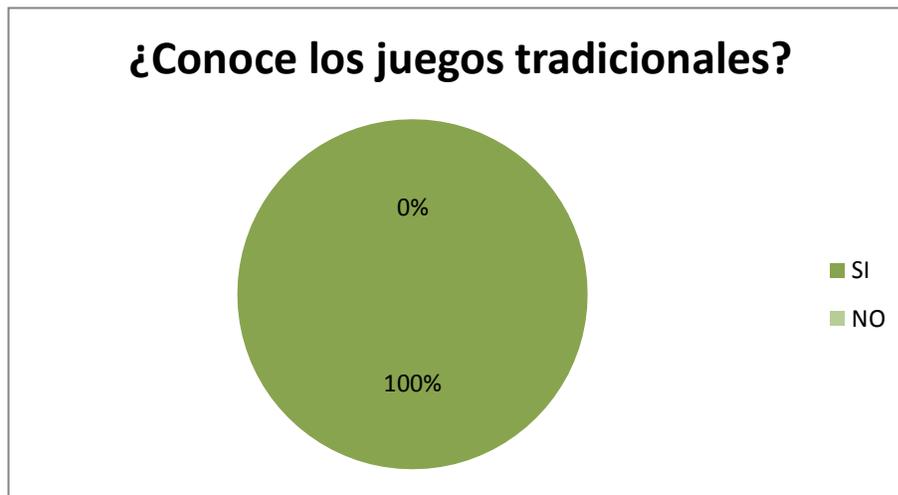
11. ¿Qué opinas de los juegos que practican los niños (as) y jóvenes de hoy día?

En la respuesta a este interrogante, la gran mayoría de los padres manifiestan que los niños (as) y jóvenes de hoy día realizan juegos muy peligrosos que les pueden causar daños y ellos no miden las consecuencias de la práctica de estos juegos. Otro aspecto criticado por los padres de familia es el relacionado con el uso inapropiado de la tecnología ya que gran parte del tiempo hacen uso indiscriminado de los aparatos tecnológicos que les brinda los tiempos modernos los cuales son de fácil acceso a muy temprana edad y los niños tienen grandes habilidades para este tipo de juegos; pero que deben ser muy bien afrontados por los padres de familia; toda vez que estos juegos según manifiestan los padres encuestados son juegos disociadores, son muy mecanizados y convierte a los niños y niñas en personas sedentarios sin permitirle el desarrollo de habilidades físicas y motrices. Además no dan espacio para la apropiación de valores que son importantes para compartir con el entorno social.

5.4.3 Encuesta a los Estudiantes del Grado Cuarto.

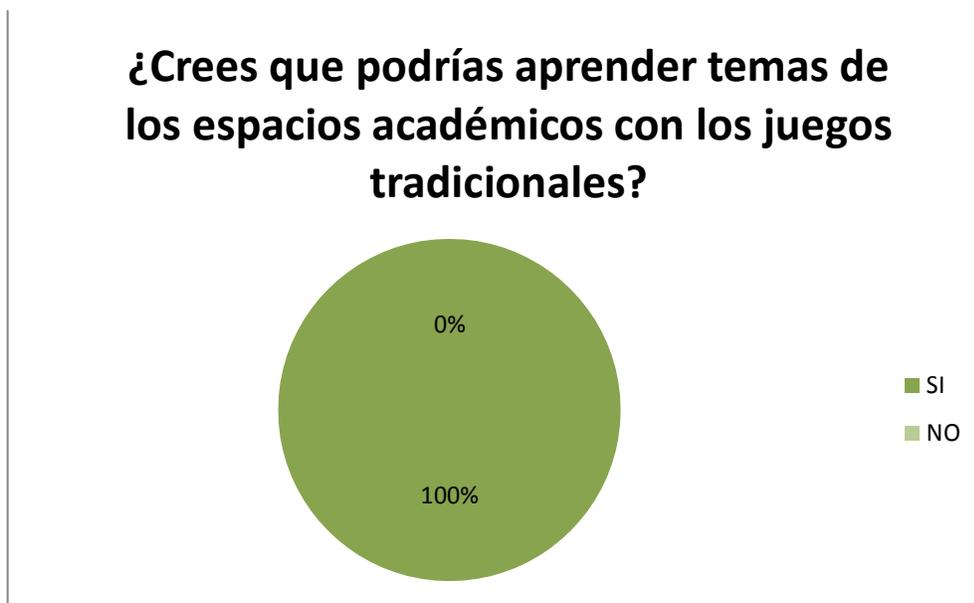
La presente encuesta analizada se llevó a cabo en el centro educativo LA BELLA, perteneciente a la institución educativa BAUDILIO MONTOYA, del municipio de Calarcá. La muestra tomada es de 10 alumnos de una población de 38 estudiantes que se encuentra matriculados actualmente en grado cuarto (4^º).

Gráfica 11 ¿Conoce los juegos tradicionales?



El 100% de los encuestados conocen que son los juegos tradicionales y han jugado algunos de ellos en espacios cotidianos como la escuela y en su domicilio. Los juegos más conocidos y practicados por ellos son: la cometa, el trompo, la golosa, el ponchado, el lazo, el parques y el domino.

Gráfica 12 ¿Crees que podrías aprender temas de los espacios académicos con los juegos tradicionales?



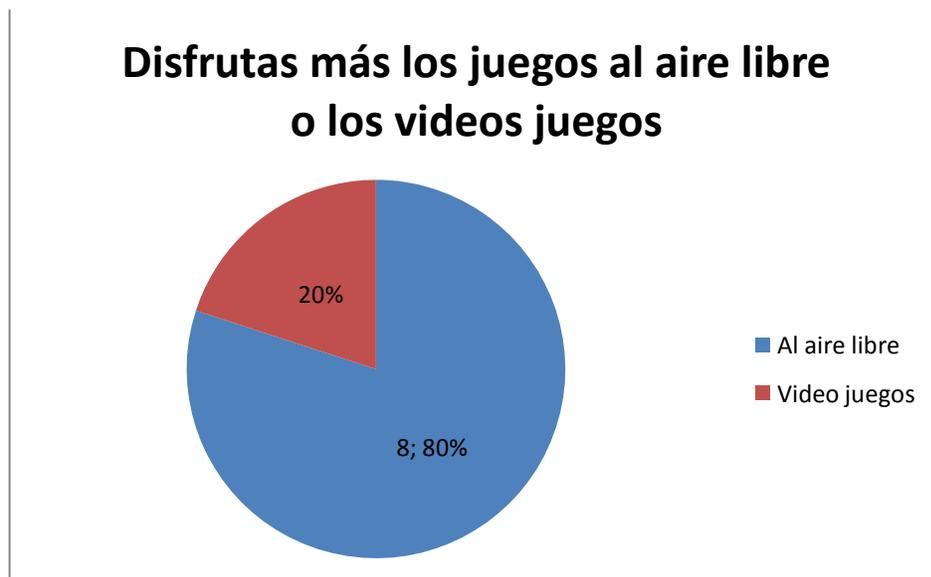
Para la totalidad de los niños y niñas encuestadas; consideran que se pueden aprender los temas académicos mediante los juegos tradicionales. Es oportuno resaltar que las actividades de juego tienen un componente educativo importante para quienes lo practican, dado que estos juegos estimulan la creatividad, mejoran la integración social y personal, es un beneficio importante a nivel físico y psicológico.

Gráfica 13 De los siguientes juegos tradicionales ¿Cuál te gusta más?



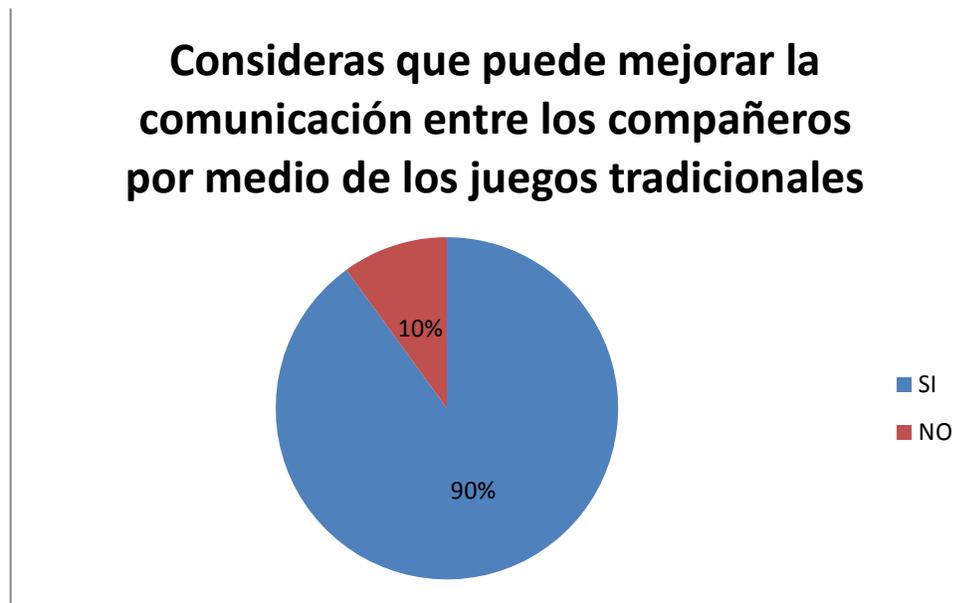
Los niños y niñas manifiestan que la golosa y la cometa son las actividades de juego que más disfrutan; sin desconocer que las otras opciones propuestas en la encuesta también son conocidas y practicadas por ellos con mucha intensidad.

Gráfica 14 Disfrutas más de los juegos al aire libre o los videos juegos



Para el 80% de los encuestados resulta más agradable los juegos al aire libre que de los videos juegos, los consideran más divertidos, menos monótonos ya que les permite el compartir con compañeros y los mantienen más activos en su mente y su cuerpo.

Gráfica 15 Consideras que puede mejorar la comunicación entre los compañeros por medio de los juegos tradicionales



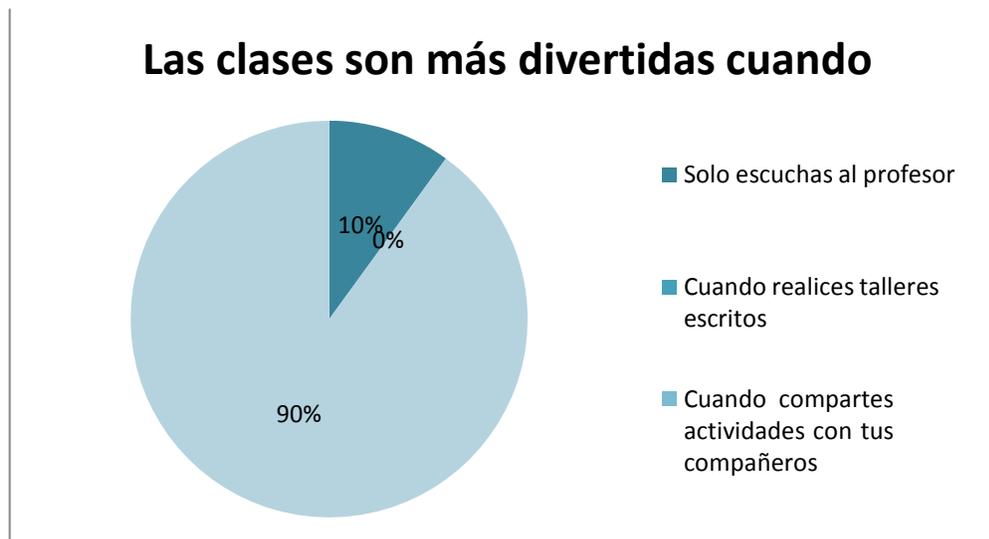
La totalidad de los niños y niñas, creen que se puede mejorar la comunicación entre los compañeros por medio de los juegos tradicionales, porque se valoran las normas que hay que cumplir, se aprecian valores como la cooperación, la amistad y la aceptación.

Gráfica 16 Te parece importante que el valor del respeto se aplique en juegos



El valor de respeto es de total importancia al momento de jugar; los niños y niñas; consideran que de esta forma se puede evitar: los conflictos, los accidentes, el maltrato, se evite la violencia y la agresión física y de palabra. Juego honesto permite que se eduque a través del juego en grupo.

Gráfica 17 Las clases son más divertidas cuando



Frente al planteamiento de cuales clases son más agradables. El 90% piensan que las clases son más divertidas cuando juega y comparte al aire libre de los juegos, enfrentando al docente ante la posibilidad de crear un elemento lúdico pedagógico para facilitar el aprendizaje por parte de los estudiantes y hace más agradable la asistencia a las clases.

5.5 DIAGNÓSTICO

Analizados los documentos de las encuestas aplicadas a cada uno de los miembros seleccionados para la presente investigación, permite elaborar un diagnóstico más o menos acertado en cuanto a que los niños y niñas, los padres de familia están de acuerdo con manifestar que el juego facilita el desarrollo del ser y permite un aprendizaje más placentero.

Los juego tradicionales y las actividades recreativas, permite una formación pedagógica acorde con la exigencia actual del hombre; pues el juego es una expresión del desarrollo de las personas porque desde el juego el niño y las niñas expresan libremente su sentir y sus deseos, aspectos que favorecen un verdadero

desarrollo integral de ser. En cuanto al aspecto manifestado por los docentes los resultados permitieron verificar que los docentes pocas veces utilizan los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de los niños y las niñas. La inexistencia de estrategias metodológicas para facilitar la utilización de los juegos tradicionales en sus diversos tipos y modalidades, es una de las razones en que se apoyan los docentes para la no vinculación de los juegos en el aula; toda la población encuestada cree que el rescate de los juegos tradicionales como: la golosa, el trompo, la cometa, el lazo y otros juegos individuales y colectivos permiten hacer más agradable el proceso educativo, además permite que los niños se alejen paulatinamente del uso indiscriminado de los juegos electrónicos y todos aquellos video juegos que como manifiestan los padres y los mismos niños los hacen más individualistas, los aleja del compartir y socializar con la familia y con otras personas, también hacen que los niños, niñas y jóvenes dejen de desarrollar habilidades físicas y motrices tan importantes para los seres humanos.

De todos los aspectos ya mencionados en reiteradas ocasiones a lo largo del documento nos conducen a reiterar la necesidad de elaborar una propuesta con su plan de acción sobre el rescate y la utilización de los juegos tradicionales, a fin de lograr un desarrollo más integral a los niños y niñas desde la escuela y que se verá reflejada a nivel institucional y familiar.

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA

6.1 TÍTULO: “FABRICA DE SUEÑOS”

6.2 DESCRIPCIÓN

Durante el proceso de aprendizaje en la etapa de escolaridad, se hace necesario motivar permanentemente a los estudiantes, por esta razón siempre serán pocas las estrategias que nosotros como docentes les brindemos, estamos convencidos que los juegos tradicionales son y serán una estrategia lúdico pedagógica que enamora y rescata la apatía de los estudiantes frente a muchos contenidos en diferentes áreas permitiéndoles una socialización en su contexto. Para ello los estudiantes participaran en juegos, dinámicas, rondas, rompecabezas, competencias y otros.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Los juegos tradicionales, permiten a los niños desarrollar la creatividad y su imaginación, enriquecen la interacción con el medio como miembro de una sociedad y una cultura, a través de lo propio y de los antepasados, revalorizando costumbres y rescatando juegos que le permiten conocer, comprender y apropiarse de su realidad aplicada a muchos de sus nuevos conocimientos.

6.4 OBJETIVO

Destacar el juego como una estrategia pedagógica; que permite mejorar las condiciones de aprendizaje brindando espacios más agradables y motivadores de la creatividad y la participación activa en el conocimiento, de los estudiantes del grado cuarto del centro educativo LA BELLA del municipio de Calarcá.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

La estrategias lúdicas orientada en el juego tradicional favorece el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que permite que los niños y niñas del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA cuenten con espacios de aprendizajes en el que ellos son protagonistas de su conocimiento, inculcando valores que cada uno debe asumir con responsabilidad. Por esto se brindan una serie de actividades en las que se adelantan aspectos de las áreas de conocimiento; y motivan a los estudiantes a ser más activos, participativos y creativos en el desarrollo de las clases.

CONTENIDO: “Hago parte de un grupo”				
OBJETIVO: Motivar a los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa “Baudilio Montoya” al rescate y uso de los juegos tradicionales como una herramienta LUDICO –PEDAGOGICA, en el proceso de aprendizaje y aplicación de los valores de integración y respeto				
ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIO	EVALUACIÓN
Soy parte de un grupo	<p>Para iniciar el desarrollo de las actividades se dará una bienvenida como motivación desarrollando una actividad llamada “dinámica de presentación” luego se les explicara la metodología de los juegos, la construcción compartida, aceptación de normas, pautas y límites.</p> <p>Juegos:</p> <p>“El pan quemado”</p> <p>Los jugadores se toman de las manos y forman un semicírculo. El jugador que inicia el semicírculo le pregunta al que hace de final</p>	<p>Gloria Esperanza Canizales Cáceres</p> <p>Gloria Edith Pérez Montoya</p> <p>José Alfredo Bernal Correa.</p>	20 estudiantes del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA.	<p>La evaluación de las actividades se realizara de forma continua y permanente, teniendo en cuenta la integración de los estudiantes a las actividades y el trabajo en grupo.</p> <p>Al finalizar la unidad los estudiantes serán autocríticos de sus actitudes frente a cada uno de los</p>

	<p>¿Cuántos panes hay en el horno?</p> <p>Veinticinco y un quemado</p> <p>¿Quién lo quemó?</p> <p>Ese pícaro ladrón.</p> <p>Entonces el niño que está hablando pasa por debajo del arco formado por los brazos del primero. Y cuando está pasando la ronda, bajo el arco de los jugadores, se canta</p> <p>Que los cojan de las patas y los vuelvan y los tiren al fogón</p> <p>Que los tiren de las patas y los vuelvan chicharrón.</p> <p>Al finalizar la actividad los estudiantes en círculos evaluarán la actividad, expresarán sus necesidades, sentimientos y emociones.</p>			<p>juegos evaluando los valores que se fortalecieron y crear estrategias para aquellos que aun necesitamos mejorar</p>
--	---	--	--	--

ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIO	EVALUACIÓN
<p>Veletas de colores”</p> <p>Historia Familiar</p>	<p>Los estudiantes en grupos elaboran veletas utilizando diferentes materiales para decorarlas como pinturas, revistas, palitos de escoba, pegantes donde durante la elaboración compartirán los materiales, mostrarán su creatividad, serán colaboradores con los que muestren alguna dificultad y para finalizar realizaremos una competencia atlética con las veletas en mano.</p> <p>Los estudiantes en casa elaboraran con su familia un juguete de la época de la niñez del adulto y contarán a los niños alguna historia, vivida de su época.</p> <p>En el aula realizaremos una exposición de los juguetes y las historias de vida que conocimos durante la elaboración del juguetería en una cartelera los niños plasmarán como se sintieron y los valores que creen recuperaron durante las actividades desarrolladas.</p>	<p>Gloria Esperanza Canizales Cáceres</p> <p>Gloria Edith Pérez Montoya</p> <p>José Alfredo Bernal Correa.</p>	<p>20 estudiantes del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA.</p>	<p>La evaluación de las actividades se realizara de forma continua y permanente, teniendo en cuenta la integración de los estudiantes a las actividades y el trabajo en grupo.</p> <p>Al finalizar la unidad los estudiantes serán autocríticos de sus actitudes frente a cada uno de los juegos evaluando los valores que se fortalecieron y crear estrategias para aquellos que aun necesitamos mejorar</p>

CONTENIDO: DESARROLLANDO EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO				
OBJETIVO: Brindar espacios lúdicos a los estudiantes, para que se motiven a ser protagonistas de su propio conocimiento.				
ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIO	EVALUACIÓN
Elaboración del domino de las operaciones básicas	Para desarrollar el trabajo en el aula se empleara la metodología activa para que las niñas y los niños refuercen a través de la elaboración en madera y cartón piedra del juego de domino de operaciones básicas; con el apoyo de estas actividades manuales se logra de esta manera integrar en el trabajo no solo a los estudiantes sino también a los padres de familia y el docente, además se permite que los niños desarrollen la agilidad mental para resolver la operaciones planteadas en el juego y auto-evalué sus habilidad para la matemática.	Gloria Esperanza Canizales Cáceres Gloria Edith Pérez Montoya José Alfredo Bernal Correa.	20 estudiantes del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA	La evaluación de las actividades se realizaran de manera continuas y permanentes Teniendo en cuenta; la integración de los estudiantes al trabajo en grupo y el resultado obtenido en la solución de problemas cotidianos que requieren de las operaciones matemáticas básicas.

ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIO	EVALUACIÓN
Participemos en la gimcana del conocimiento	Al iniciar esta actividad se brindará un caluroso saludo a los niños, se motivaran para la participación en los juegos del conocimiento matemático iniciando con una dinámica del movimiento. Luego por grupos los niños participaran en competencias de juegos tradicionales como carrera de trompos, el concéntrese, competencia de lazos, los globos, los relevos y la pirinola. En cada una de las estaciones los niños y niñas deben sortear problemas que requieren de los conocimientos y la agilidad mental para la matemática.	Gloria Esperanza Canizales Cáceres Gloria Edith Pérez Montoya José Alfredo Bernal Correa	20 estudiantes del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA.	La evaluación de la actividad se realizara de manera continua y permanente teniendo en cuenta; la integración de los estudiantes al trabajo en grupo y el resultado obtenido en la solución de problemas cotidianos que requieren de la multiplicación

CONTENIDO: La actividad física para la salud a través del juego tradicional				
OBJETIVO : Desarrollar tareas motrices con precisión y en secuencia ordenada, armónica y eficaz un gesto o acción determinada				
ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIO	EVALUACIÓN
Comparto en grupo	<p>Saludo llamado a lista.</p> <p>Al comenzar el juego el equipo que está a la ofensiva lanza la pelota contra la torre, el objetivo es derrumbarla, si después de hacer los lanzamientos cada jugador no logra hacerlo, el turno será para el otro equipo.</p> <p>Si la torre es desarmada, equipo a la defensiva debe ponchar a sus rivales, los cuales tendrán que armar la torre antes de que sean ponchados, si lo logran, gritan "yeimi", se anotan un punto y siguen de nuevo en turno. Pero si no logran armar la torre y son ponchados, se cambia de turno, y el otro equipo comienza lanzando la pelota contra la torre.</p> <p>Reglas</p> <ul style="list-style-type: none"> * Formar los dos equipos con igual número de jugadores. * El equipo que 	<p>Gloria Esperanza Canizales Cáceres</p> <p>Gloria Edith Pérez Montoya</p> <p>José Alfredo Bernal Correa.</p>	20 estudiantes del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA.	<p>La evaluación de las actividades se realizara de forma continua y permanente, teniendo en cuenta la integración de los estudiantes a las actividades y el trabajo en grupo.</p> <p>Al finalizar la unidad los estudiantes serán autocríticos de sus actitudes frente a cada uno de los juegos evaluando los valores que se fortalecieron y crear estrategias para aquellos que aun necesitamos mejorar</p>

	<p>poncha no podrá caminar con la pelota, y solo podrá hacer pases entre los jugadores del mismo equipo.</p> <p>* Establecer un número de puntos donde termina el juego y haya un ganador.</p>			
--	--	--	--	--

ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIO	EVALUACIÓN
¡QUE DIVERTIDA ES LA GOLOSA!	<p>Saludo llamado a lista.</p> <p>desarrollo y reglas</p> <p>Participan en el juego hasta 6 personas por golosa si el número pasa de 6 se recomienda construir otra, permitiendo un desarrollo más rápido y continuo entre los jugadores. Según los gustos, interés capacidad de disfrute se acostumbra jugar en duplas, tríos o cuartetos .Las reglas varían según la región y los participantes, las más comunes son: no pisar ninguna raya, la piedra debe caer al cuadro respectivo, no perder el equilibrio, entre otras. El incumplimiento de algunas reglas le hace perder el turno y debe esperar otra oportunidad.</p> <p>Objetivo del juego: es llegar primero a la meta propuesta.</p>	<p>Gloria Esperanza Canizales Cáceres</p> <p>Gloria Edith Pérez Montoya</p> <p>José Alfredo Bernal Correa.</p>	<p>20 estudiantes del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA.</p>	<p>La evaluación de las actividades se realizara de forma continua y permanente, teniendo en cuenta la integración de los estudiantes a las actividades y el trabajo en grupo.</p> <p>Al finalizar la unidad los estudiantes serán autocríticos de sus actitudes frente a cada uno de los juegos evaluando los valores que se fortalecieron y crear estrategias para aquellos que aun necesitamos mejorar.</p>
CONTENIDO: Actividad física para la salud a través del juego tradicional				

OBJETIVO: Desarrollar coordinación dinámica general que atiende a sincronizar el sistema nervioso y movimiento que requiere una acción conjunta de todas las partes del cuerpo.

ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIO	EVALUACIÓN
Festival de habilidades con la sogá.	<p>CONDICIONES: grupos de cuatro alumnos mixtos, con su respectiva sogá.</p> <p>NORMAS: los alumnos deberán respetar los tiempos saltando la sogá durante toda la actividad.</p> <p>DESARROLLO: a. Cada grupo demostrara durante 2 minutos continuos, un trabajo libre de saltar la sogá. b. cada grupo tiene 3 intentos para su demostración. c. Se pueden introducir elementos complementarios para el salto, como pelota o bastones.</p>	<p>Gloria Esperanza Canizales Cáceres</p> <p>Gloria Edith Pérez Montoya</p> <p>José Alfredo Bernal Correa</p>	<p>20 estudiantes del grado cuarto de primaria de la sede educativa LA BELLA.</p>	<p>Un jurado destacará los mejores trabajos por su complejidad, coordinación, menor número de errores y secuencia de movimientos</p>

6.6 RECURSOS

Durante el desarrollo del proyecto, utilizaremos y aprovecharemos los siguientes recursos:

6.6.1. Talento Humano

3 docentes que adelantamos la investigación

Padres de familia

Estudiantes del grado cuarto de la sede educativa la bella en edades comprendidas entre los 8 y 10 años.

6.6.2. Recurso Físico

Recursos Técnicos y Locativos:

Institución educativa Baudilio Montoya sede la Bella

Computador

Aulas de clase

Canchas y espacios deportivos

Grabadora

Video beam

6.6.3. Recursos Materiales

- Lápiz
- Tijeras
- Regla
- Pegante
- Vinilos
- Cartulinas
- Lasos
- Puntillas
- Trozos
- Tablas de madera
- Balones

6.7 EVALUACION Y SEGUIMIENTO

La escuela es un espacio de socialización. A través de la propuesta pedagógica que se desarrolló en la institución educativa a los estudiantes del grado cuarto de primaria de la institución BAUDILIO MONTOYA sede LA BELLA, nos permitió observar las siguientes situaciones en cada una de las unidades desarrolladas así:

En la actividad “SOY PARTE DE UN GRUPO” los niños mostraron motivación y una buena participación, demostrando un excelente trabajo en equipo, la integración hizo parte fundamental durante el desarrollo, ejercieron autonomía, se

comportaron como sujetos libres y plenos portadores de derechos. En el proceso, la motivación permitió ver el disfrute y goce de las actividades. Por ser actividades poco comunes llamaban la atención a los estudiantes lo que favoreció en desarrollo de la creatividad y la imaginación al momento de responder a los juegos.

Al momento de las actividades “DESARROLLANDO LAS HABILIDADES LOGICO MATEMATICAS”. Se logró mejorar la concentración, la agilidad mental para resolver problemas propios de las actividades adelantadas con mayor agrado. Se evidencio más disfrute por los contenidos de las operaciones matemáticas básicas; los estudiantes brindaron posibles soluciones a problemas planteados por otros compañeros del grado cuarto.

La yincana de juegos tradicionales como el yeimi y el trabajo con el lazo permitió en los niños el mejoramiento de las habilidades psicomotrices, motrices en cuanto a su esquema corporal, coordinativo, equilibrio, ritmo entre otros. Cabe resaltar que las actividades relacionadas con los juegos tradicionales se implementó con facilidad, ya que los recursos físicos fueron fácil de conseguir y muy económicos como; el espacio, lasos, rompecabezas, palos de escoba, trompos, revistas entre otros. además se debe resaltar un aspecto importante como el relacionado con los valores de la cooperación y el respeto por las reglas de juego.

Entre las dificultades al implementar el proyecto se presentaron al adaptarse a los nuevos juegos, porque la mayoría de los niños tienden a preferir el juego de balón como el futbol entre otros. Al introducir estos juegos tradicionales observamos esta situación que nos planteó la necesidad de proponerles actividades de juego tradicionales como: el juego de laso, la golosa, el yeimi, otras actividades de manualidades que fuero; la veleta, el domino de tablas de multiplicar. Todas estas actividades realizadas permitió que la población objeto del proyecto conociera y valorara las costumbres de juego tradicional de la región.

CONCLUSIONES

Por medio de nuestro proyecto se pudo evidenciar que los estudiantes, a través de los juegos tradicionales, mostraron sus habilidades, generando en su interior y de manera integral conocimientos, capacidades, valores y principios; con respecto a su conocimiento aprender a conocer, en sus destrezas aprender a hacer y en sus valores y principios aprender a ser, dentro de una responsabilidad ciudadana aprendiendo a convivir.

A través de los juegos los estudiantes lograron ser competentes ya que alcanzaron logros como: comprender procesos, aplicar y solucionar problemas, demostraron iniciativa, autonomía, afectividad y efectividad al momento del trabajo en equipo, de esta manera observamos que se contribuye en el desarrollo personal de los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa “Baudilio Montoya”

Como docentes y después de evaluar cada una de los juegos ejecutados con los niños, podemos afirmar que la propuesta lúdica pedagógica de los juegos tradicionales es una gran herramienta y contribuye positivamente en el desarrollo escolar, logrando que los niños se motiven y los conocimientos sean dinámicos y agradables. El proyecto fue positivo, generó en los compañeros docentes, inquietudes frente al desempeño demostrado por los estudiantes a través de cada una de las actividades de intervención propuestas para nuestra institución.

El niño a través del juego demuestra su gusto, pierde los miedos y en esencia es el que se apropia y hace suyo su conocimiento, se interesa por ser competitivo sigue reglas, respetando sus pares, su entorno físico y social, desarrolla habilidades, es creativo y propositivo frente a situaciones de la cotidianidad; se prepara y se exige para ser dinámico en su proyecto de vida. El juego debe hacer parte fundamental para nosotros los docentes como la mejor herramienta lúdico-

pedagógica en la cual los estudiantes logran apropiarse del conocimiento siendo seres competentes como lo exige actualmente el mundo de avanzada.

BIBLIOGRAFIA

- AGUIRRE María & Escobar Julieth. Recreación I Universidad del Quindío, Facultad de Educación. Programa de educación física, recreación y deporte. 1999
- CAMPO SANCHEZ Gladys E. El juego en la educación física básica. Editorial Kinesis. Armenia. 2004
- CERVANTES TRIGUEROS Carmen. Juegos populares y tradicionales. Editorial: Eduluz. México 1998.
- GÓMEZ Humberto. Guía didáctica para el conocimiento y práctica de los juegos y competencias más tradicionales de los municipios de Antioquia y regiones de Colombia aplicados al currículo. 2009 Medellín Antioquia. LVienco e hijas Ltda.
- GÓMEZ, Humberto José. Juegos recreativos de la calle. Una herramienta 2010
- JARAMILLO A. Euclides. Talleres de la Infancia, Antología del Jugete. ICBF. Tercera edición. Armenia Quindío. 1996.
- MELCHOR GUTIRREZ Sanmartín. Valores Sociales y Deporte. Editorial Gymnos, 1995
- MILLÁN L., M. Los Juegos Tradicionales del Valle del Cauca, Las Tradiciones Lúdicas y los Valores... Acercan a las generaciones. Presentación Power Point. 2009.

- MILLÁN, Marcos. Juegos Tradicionales del Valle del Cauca. “Las tradiciones lúdicas y los valores... acercan a las generaciones”. Secretarías de educación y salud del Valle. Recrea-valle. Santiago de Cali, Valle del Cauca Colombia 2003.

WEDGRAFIA

ALCALDIA DE BOGOTA. Constitución Política de Colombia. Tomado de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4125>

CONGRESO DE LA REPUBLICA DE COLOMBIA. Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Tomado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-85906_archivo_pdf.pdf

CERVANTES TRIGUEROS Carmen. Aprendamos por medio del Juego. 1998. Tomado de <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-tradicionales.html>

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES. Tomado de <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>

ROJAS Diego. La Lúdica en la Escuela. Tomado de <http://ludicaenlaescuela.blogspot.com/2010/10/la-ludica-definicion.html>

DUCE, P. Psicopedagogia. Obtenido de Psicopedagogia: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje> (23 de 03 de 2015).

<http://files.crea-tu-futuro-con-conocimiento.webnode.com.co/200000020-5401854f8b/informatica.pdf>.

ESPADAS INTERIAN Carlos Arturo. El Desarrollo Integral del Ser Humano y la Educación. Tomado de <http://www.revistacoepesgto.mx/revistacoepes/el-desarrollo-integral-del-ser-humano-y-la-educacion>

ANEXOS

Anexo 1 ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

ESP. PEDAGOGIA DE LA LUDICA

Encuesta Nro. _____



CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO UNA ESTRATEGIA LUDICO PEDAGOGICA.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

La presente encuesta tiene como objetivo obtener un diagnostico a cerca de la importancia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica que permite el desarrollo integral de los estudiantes del grado cuarto de la institución.

Por favor responder de manera libre y con la mayor sinceridad posible.

¿Conoce usted que son los juegos tradicionales? SI _____ NO _____
¿Cuáles?

Señala el valor de 1 a 5; donde 1 es poco y 5 es mucho. Sobre ¿Cuál crees que es el grado de importancia de los juegos en la época de la infancia?

1_____, 2_____, 3_____, 4_____, 5_____.

¿Qué sueles hacer con tu hijo @ en el tiempo libre?

¿Qué juego o juegos tradicionales practicabas cuando eras niño @?

Rayuela_____, El pan quemado_____, bolas_____,
trompos_____

Yoyo_____, a las muñecas_____. Otro_____ cual

¿Consideras importante que tus hijos conozcan y practique los juegos tradicionales? SI _____ NO _____.

Lo que esperas de los juegos que practican tus hijo es :

Que diviertan_____ que ocupen el tiempo_____ que eduquen_____.

¿Piensas que hoy día las personas juegan a los juegos tradicionales como antes?

SI _____no _____

¿POR QUÉ? _____

¿Qué opinas de los juegos que practican los niños @ y jóvenes de hoy día?

¡MIL GRACIAS!

Anexo 2 ENCUESTA A LOS DOCENTES

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

ESP. PEDAGOGIA DE LA LUDICA

Encuesta Nro. _____



CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES
UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO UNA ESTRATEGIA
LUDICO PEDAGOGICA.

ENCUESTA A LOS DOCENTES

La presente encuesta tiene como objetivo obtener un diagnostico a cerca de la importancia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica que permite el desarrollo integral de los estudiantes del grado cuarto de la institución.

Por favor responder de manera libre y con la mayor sinceridad posible.

Qué entiende por juegos tradicionales?

¿Ha utilizado alguna vez como herramienta facilitadora los juegos tradicionales en el aula de clase?

No

Cuáles? _____, Justifique la
respuesta_____

Señor docente, cree usted que a través de los juegos tradicionales los estudiantes pueden demostrar los conocimientos adquiridos en su área?

Si

No

Justifique la
respuesta_____

Considera usted qué se pueden llevar algunos juegos tradicionales al aula como apoyo pedagógico en el área que usted dirige?

No

Cuales: _____

Porque: _____

Estaría usted dispuesto a brindar espacios lúdico pedagógicos en su área para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes?

Si

No

¡MIL GRACIAS!

Anexo 3 ENCUESTA A ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES
ESP. PEDAGOGIA DE LA LUDICA

Encuesta Nro. _____

CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES
UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO UNA ESTRATEGIA
LUDICO PEDAGOGICA.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

La presente encuesta tiene como objetivo obtener un diagnostico a cerca de la importancia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica que permite el desarrollo integral de los estudiantes del grado cuarto de la institución.

¿Conoce los juegos tradicionales? SI _____ NO _____ ¿Cuáles?

¿Crees que podrías aprender temas de los espacios académicos con los juegos tradicionales?

¿De los siguientes juegos tradicionales cual te gusta más?

La cometa El trompo La golosa Ponchado El lazo

Disfrutas mas los juegos al aire libre o los video-juegos?

Si _____ NO _____ ¿Por
qué? _____

Considera que puede mejorar la comunicación entre compañeros por medio de los juegos tradicionales

Si _____ NO _____ ¿por
qué? _____

Te parece importante que el valor del respeto se aplique en los juegos

SI _____ NO _____ ¿Por
qué? _____

Señala la respuesta que mas comparta al siguiente planteamiento

Las clases son más divertidas cuando:

Solo escuchas al profesor

Cuando realizas talleres escritos

Cuando compartes actividades con tus compañeros

Cuando juegas y compartes al aire libre con los compañeros y compañeras.

¡MIL GRACIAS!

Anexo 4 REGISTRO FOTOGRAFICO

ACTIVIDA 1 “SOY PARTE DE UN GRUPO”





ACTIVIDAD 2 “Veletas de colores”





Actividad 3 DESARROLLO HABILIDADES LOGICO MATEMATICOS

