

Los juegos tradicionales en el descanso escolar: un espacio lúdico de aprendizaje para
estudiantes, de la Institución Pueblo Nuevo Ciprés

Carmelina Hernández Cerón

Tito Roberto Torres

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Alejandro Diosa

Licenciado en psicología y pedagogía

Magister en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Popayán, Cauca. Marzo de 2021

Resumen

La presente Investigación tuvo como propósito fundamental Promover espacios lúdicos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales en el descanso escolar de los estudiantes de grado tercero, de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés. La metodología utilizada es de tipo cualitativo, apoyada de la investigación descriptiva, en una muestra representativa de once (11) estudiantes escogidos del grado tercero.

Los resultados obtenidos del diagnóstico inicial demostraron que los educandos tienen pocos conocimientos de los juegos tradicionales, por ello practican en los descansos escolares más actividades deportivas, así mismo se pudo verificar que los docentes tampoco los utilizan en los procesos de enseñanza y aprendizaje desconociendo sus beneficios en el desarrollo cognitivo del estudiante, sus vínculos familiares, modo de comunicarse, roles, entre otros. Aspectos que contribuyen al logro de un mejor aprendizaje. Así mismo se tendrá en cuenta los juegos lúdicos que más se practican en la vereda de Ciprés y los que los padres de familia les gustaría practicar y participar con sus hijos en los descansos escolares de la sede educativa.

Por lo anterior, con el diseño de la propuesta lúdico pedagógica, se busca proponer espacios lúdicos donde los estudiantes puedan practicar los juegos tradicionales de su región y a su vez motivarlos a aprender en compañía de sus familias, desarrollando aprendizajes significativos, ya que estrategias innovadoras como esta, fomenta el desarrollo cognitivo de los educandos permitiéndoles sentir gusto por aprender.

Palabras claves: juegos tradicionales, espacios lúdicos, aprendizaje, propuesta pedagógica.

Abstract

The main purpose of this research was to promote playful learning spaces through traditional games in the school break of third grade students of the Pueblo Nuevo Ciprés Educational Institution. The methodology used is qualitative, supported by descriptive research, in a representative sample of eleven (11) students chosen from the third grade.

The results obtained from the initial diagnosis showed that the students have little knowledge of traditional games, for this reason they practice more sports activities during school breaks, it was also possible to verify that teachers do not use them in the teaching and learning processes, ignoring their benefits in the cognitive development of the student, their family ties, way of communicating, roles, among others. Aspects that contribute to achieving better learning. Likewise, the traditional playful games that are most practiced in the village of Ciprés and those that parents would like to practice and participate with their children in the school breaks of the educational center will be taken into account.

Therefore, with the design of the pedagogical playful proposal, it seeks to propose playful spaces where students can practice the traditional games of their region and in turn motivate them to learn in the company of their families, developing significant learning, since innovative strategies such as This encourages the cognitive development of learners, allowing them to feel like learning.

Keywords: traditional games, recreational spaces, learning, pedagogical proposal.

Tabla de Contenido

Pág.

1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.1.1 Formulación del problema.....	7
1.2 Objetivos.....	8
1.2.1 Objetivo general.....	8
1.2.2 Objetivos específicos.....	8
1.3 Justificación.....	8
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos.....	11
2.2 Marco teórico.....	13
2.2.1 Aprendizaje significativo.....	13
2.2.2 El descanso escolar.....	14
2.2.3 Espacios lúdicos de aprendizaje.....	16
2.2.4 Juegos tradicionales.....	18
2.3 Marco Legal.....	21
3. Diseño de la investigación.....	22
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	22
3.2 Línea de investigación institucional.....	22
3.3 Población y muestra.....	23
3.4 Instrumentos de investigación.....	24
3.4.1 La entrevista.....	25
3.4.2 Plan de Acción.....	25
4. Estrategia de intervención.....	26
4.1 Título de la estrategia.....	26
4.2 Esquema de ruta de intervención.....	26
4.3 Plan de acción.....	28
5. Conclusiones y recomendaciones.....	30
5.1 Conclusiones.....	30
5.2 Recomendaciones.....	31

Referencias

Anexos

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Actualmente en la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés Municipio del Tambo, Cauca, se observa que algunos estudiantes carecen de motivación y compromiso por aprender determinadas áreas de formación, debido a la falta de estrategias idóneas en el aula de clase en donde se implemente propuestas que ofrezcan mantener a los estudiantes motivados en el desarrollo de contenidos propios de cada asignatura. Así mismo, los estudiantes, no muestran interés por el aprovechamiento de los descansos escolares desde la recreación, a través de los juegos, lo que se traduce en oportunidad, para que, desde tempranas edades, en el tiempo disponible, piensen y actúen con ociosidad.

Estos aspectos son causales de que el estudiante no le dé mayor importancia, ni le ponga el interés al estudio. Una reflexión sobre el aprendizaje en todas las áreas de formación puede hacerse desde la realidad escolar debido a factores que influyen continuamente en el aula de clase, como es la falta de estrategias que lleven a un aprendizaje autónomo y significativo, además, de la diversidad y heterogeneidad de los estudiantes y las necesidades educativas especiales.

En relación a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés, sede principal, en el periodo de descanso, se escuchan gritos simultáneos de alegría por parte de los niños, salen apresurados para aprovechar ese espacio de 20 minutos, después de ir a la tienda escolar practican diferentes tipos de juegos que son vistos y copiados desde, su entorno o también de películas de tv como es: a los presos y policías, al ladrón a los pistoleros y a los borrachos que no les aportan nada positivo a su desarrollo psicosocial y emocional, por el

contrario, se convierte en algo negativo para su formación que los llevan a la practica con sus compañeros ocasionando violencia en el recreo.

Para otro grupo de estudiantes, el juego se convierte en punto de encuentro y de trabajo colectivo dentro de la jornada escolar, llama la atención que un reducido grupo de niños, en el descanso se dedican a practicar juegos tradicionales de la zona, que no son direccionados por ningún docente de la Institución Educativa como: Ranchi Jueris, Chicle americano, Yeimy, Ratón, El escondite, la Rayuela, Comiditas, Rondas, La carreta, Las canicas, El trompo, La pirinola, La lleva de semillas entre otros. Juegos que en la región se practican por la comunidad. Este grupo de niños permiten a otros se integren, pero a la mayoría no les llama la atención, sino practicar juegos deportivos como es el fútbol, baloncesto, voleibol, ajedrez entre otros. Este grupo por el contrario no permite que se integren niños de menor edad, lo que lleva a rivalidades entre los mismos ya que no les permiten jugar, por lo tanto, intentan ocupar este espacio ocasionando altercado entre los mismos.

Una vez terminaba este espacio de tiempo, el timbre que alegraba al inicio, se convierte en desánimo al regresar nuevamente a las aulas de clase, desmotivando al estudiante a aprender lo que el docente enseña. De igual manera y teniendo en cuenta lo que hacían los estudiantes durante el periodo del descanso escolar, no existía direccionamientos, ni espacios lúdicos apropiadas que los convirtieran en sitios agradables y de aprendizaje, propiciando así, espacios de violencia y de discriminación.

Evidentemente se presentaba conductas agresivas como discusiones, riñas, emociones fuertes, deserciones y otras actitudes, que forman parte del juego mismo. Surgiendo posiciones defensivas u ofensivas donde menos se les espera en función del cumplimiento de las reglas, la mayoría de las veces impuestas por el líder y acatadas por todos, permitiendo suponer que el

resultado no es el fin del juego sino más bien una excusa. Desapareciendo de esta manera lo que debe ser dentro de las características de los niños de esta edad (6 a 10 años), la espontaneidad en el juego, antes que ganar, siendo el acto de jugar la actividad lúdica en sí misma y por si misma lo que les preocupa (Belgich, 1998).

Por lo anterior se requiere implementar estrategias pedagógicas en el aprendizaje significativo y autónomo de los estudiantes que promuevan estrategias lúdicas tradicionales en el descanso escolar, promoviendo el aprovechamiento de este espacio, en donde se recupere y se ponga en práctica diferentes juegos tradicionales de manera direccionada por parte de los docentes de la Institución Educativa, en donde participen padres, abuelos y antepasados de la vereda Pueblo Nuevo Ciprés del municipio de El Tambo, Cauca. En las que se contemplen todos los niveles de avance en el aprendizaje, procurando un método de trabajo eficaz; para afrontar las problemáticas y minimizar el impacto de la desmotivación por aprender.

De acuerdo con lo anterior, esta propuesta de investigación pretende mostrar la importancia que genera la implementación de la lúdica, como estrategia metodológica hacia la transformación del aprendizaje significativo de los estudiantes. Partiendo de la implementación de la lúdica como estrategia metodológica de trabajo del docente, y con la que se pretende fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes.

1.1.1 Formulación del problema

De acuerdo al planteamiento anterior, la pregunta es: ¿Cómo generar espacios lúdicos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales en el descanso escolar de los estudiantes de grado tercero, de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Promover espacios lúdicos tradicionales en el descanso escolar, de los estudiantes de grado tercero, de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés.

1.2.2 Objetivos específicos

- Reconocer los juegos tradicionales más destacados de la zona de influencia de la institución.
- Seleccionar los juegos tradicionales con la participación de padres de familia y niños de grado tercero, para que sean partícipes en la creación de espacios lúdicos de aprendizaje.
- Diseñar una estrategia basada en los juegos tradicionales con los estudiantes del grado cuarto, para que sean partícipes en la creación de los espacios lúdicos.

1.3 Justificación

La Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés del Municipio de El Tambo, Cauca, ha definido el aprendizaje de los estudiantes, como la actividad que permite la construcción e intercambio de conocimiento. Por ello, fortalecerlo además de ser una actitud, una acción de carácter integral abarca dimensiones conceptuales, aplicativas y valorativas. Por ello ha establecido como objetivo Institucional, brindar una educación como un proceso permanente, útil a la sociedad, sistemático e intencional, dirigido al perfeccionamiento y realización del ser humano a fin de moldear al hombre del presente, con la finalidad de proyectarlo al futuro para que aporte al perfeccionamiento de su contexto local, regional y mundial. De igual manera los juegos lúdicos tradicionales van más allá de la diversión: son expresiones de unidad y oportunidad, para el reencuentro como personas y pueblo, razones de peso, para que desde los Centros Educativos se promuevan como motores de bienestar físico, mental y cognitivo.

Desde el punto de vista teórico, la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la contribución de la lúdica en el aprendizaje de los estudiantes y como desde la planificación instruccional generar un aprendizaje social donde los estudiantes comparten, reglas, respeten turnos y creen su propia disciplina entre otros, convirtiendo los espacios lúdicos tradicionales en herramientas pedagógicas en el proceso de aprendizaje de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés Municipio de El Tambo, Cauca.

Es así como mediante la presente investigación se anhela identificar los juegos lúdicos e implementar innovaciones, con el fin de contribuir a su recuperación, divulgación y práctica, enriqueciendo de esta manera las tradiciones y se revitalice la educación, desde el juego dirigido como elemento pedagógico para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés del Municipio de El Tambo, Cauca.

En lo referente al aspecto metodológico, la presente investigación, ofrece alternativas que permitan a los docentes brindar a los estudiantes estrategias lúdicas para el fomento de su aprendizaje. Permitiendo ampliar sus conocimientos sobre el tema de estudio a futuras investigaciones, ya que es importante generar espacios que coadyuven a la consecución de los logros establecidos en el quehacer pedagógico; fomentando así las relaciones afectivas como base fundamental en los procesos de comunicación, que favorezcan el amplio desarrollo de las relaciones interpersonales de los educandos y por ende su motivación al aprendizaje.

En lo práctico, la investigación va dirigida a todos docentes que hacen vida laboral, mejorando su praxis educativa y experiencias lúdicas pedagógicas. Demostrando que es factible la realización el sentido los juegos tradicionales (Papagayo, juego de Metras, Candelita, la Semana, Fusilao, entre otros), representan unas de las manifestaciones culturales representativas. Por tal razón, dentro de las actividades culturales realizadas en las escuelas, los juegos deben ser

fuerza principal para el desarrollo académico, corporal y cognitivo del niño ya que a través de estos los y las docentes pueden tener la oportunidad de transmitirles a los estudiantes las costumbres, tradiciones y mitos, del pueblo, fortaleciendo así el folclore nacional.

En ese sentido, el propósito fundamental de esta investigación se centra en conocer acerca de las manifestaciones propias de la cultura Colombiana, partiendo de la dinámica de los procesos que se hacen presentes en el marco de la realidad escolar objeto de estudio, a través de la presentación en forma organizada de una serie diversa de juegos tradicionales. También se debe resaltar que esta investigación es importante en el sentido de que permite la difusión y promoción de los juegos, el crecimiento académico, corporal y cognitivo del educando, conjuntamente con la conservación y reafirmación de la identidad nacional, así como el fortalecimiento de los valores culturales en el niño y en la sociedad en general.

Así mismo, los docentes objeto de investigación se verán beneficiados, pues podrán ampliar sus conocimientos teórico-prácticos sobre la utilización de las actividades lúdicas como estrategias constructivas, que estimulen la elaboración de valores de la identidad nacional y regional de los estudiantes en la etapa escolar.

Finalmente, la investigación será de alta relevancia para la comunidad educativa y el plantel, pues al proponerse el programa para la promoción de los juegos tradicionales, se hará posible el desarrollo de un proceso de facilitación y mediación a través de estos juegos, así como la organización eficiente del ambiente de la escuela y de las aulas lo que, a su vez, ayudara a la formación de un clima creativo y armónico que haga agradable la convivencia a través de los procesos constructivos de valores locales regionales.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En la actualidad existen diversas investigaciones que se han analizado; la relación que tiene el uso de los juegos lúdicos tradicionales en la formación y desempeños de los estudiantes.

Entre ellos se encuentra:

A nivel Internacional. Se tiene diferentes experiencias significativas tales como UNICEF. (2018) los cuales realizaron la investigación titulada Learning through games (Aprendizaje a través del juego). Con las que se compartieron ideas prácticas acerca de cómo introducir el juego y una pedagogía centrada en el niño en las iniciativas de expansión de la educación preescolar a fin de garantizar la calidad y la adecuación de los programas, señalando:

Los obstáculos que pueden afrontar quienes trabajan en pro de la educación preescolar a la hora de defender los métodos basados en el juego, y propone una perspectiva sistémica a la hora de fomentar la pedagogía centrada en el niño y los programas lúdicos. Teniendo en cuenta el peculiar contexto de cada país, las estrategias propuestas en este informe aportan una serie de ideas iniciales que podrían adaptarse a los contextos locales. (UNICEF, 2018 p. 2).

Este informe investigativo sirvió como punto de partida a la reflexión otorgándole a la pedagogía del niño un papel especial dentro de la educación preescolar. Es así como se reconoce el papel de las familias, respaldándolas y empoderándolas para que participen activamente en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños a través del juego. Para ello, se tuvo en cuenta políticas, planes de implementación y formación docente, la asignación de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad con las que se pudo evidenciar el creciente de los

entornos de aprendizaje. Para lo cual es fundamental la cooperación de las familias para garantizar la continuidad del aprendizaje.

A nivel nacional. En Colombia también se ha realizado interesantes experiencias entre las cuales se pueden mencionar la de Silva (2020) denominada “Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo”. La cual trata el problema del bajo interés por aprender de los estudiantes del centro educativo. Durante el tiempo que estuvieron en aislamiento preventivo en cada uno de sus hogares, lo que afectó su equilibrio emocional y las relaciones interpersonales dentro y fuera del aula. Para ello se aplicó como instrumento de recolección de datos la observación participativa a partir de las anotaciones realizadas en el observador de cada estudiante y la realización de entrevistas virtuales a padres de familia.

El trabajo académico permitió establecer una rutina de vida con los estudiantes y sus familias de manera agradable y autónoma sin dejar de lado el trabajo colaborativo que entusiasme a través de juegos lúdicos para aprender de manera significativa. Utilizando estrategias de intervención idóneas, dándole un papel protagónico al estudiante. Demostrando así que el juego lúdico como contenido y herramienta didáctica es de suma importancia en el aprendizaje de los estudiantes. Para ello se seleccionaron diferentes tipos de juegos teniendo en cuenta dos características especiales, la diversión y la emoción que pueden llegar a crear en los estudiantes.

A nivel local se tuvo en cuenta un proyecto muy importante para esta región, tales como el de Monsalve, et al. (2016). titulada “La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje” El proyecto planteó la utilización de los juegos tradicionales dentro de las actividades programadas durante el descanso escolar, haciendo la respectiva sensibilización y

motivación para que los estudiantes participen activamente. El propósito de la investigación es presentar los juegos lúdicos tradicionales, como una alternativa, para que mejoren el aprendizaje de los estudiantes, donde se rescate el juego colectivo, participativo, reflexivos y el gozo del acto lúdico. La utilización del instrumento de investigación como es la observación participativa, en el sector posibilitó identificar las falencias lúdicas y recreativas que se presentan en el aula escolar.

El proyecto muestra un diagnóstico que demuestra la importancia de contar con un espacio lúdico a través de los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los niños (as), hijos de docentes, estudiantes y administrativos.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Aprendizaje significativo.

Supone la adquisición de nuevos significados, a su vez son el producto final del aprendizaje significativo, Ausubel, (1978). Refiere que el estudiante manifieste una actitud positiva, es decir una predisposición a relacionar el nuevo material que se va a aprender de una manera no arbitraria y no literal con su estructura de conocimiento, como que el material que aprende sea significativo para él.

El aprendizaje en el aula se puede dar de dos formas: la que adquiere el conocimiento (recepción o descubrimiento), y la que retiene el conocimiento (repetición o significativo). Lo que permite que se presenten situaciones e interacción entre estas, las que, puedan darse en cuatro situaciones: recepción repetitiva, significativa, descubrimiento repetitivo y descubrimiento significativo. En este orden de ideas, Ausubel, (1978) presenta el aprendizaje significativo como “un proceso mediante el cual el estudiante logra retener el conocimiento al relacionar una nueva información con otra que ya tiene, a la cual denomina estructura cognitiva” (p. 12)

En este sentido, aprender significa reestructurar la información que se posee, ya sea porque se relaciona con una nueva información o porque se reorganizan las estructuras cognitivas que ya se tenían. Para que pueda darse de forma significativa, deben cumplirse ciertas condiciones, tanto en los recursos empleados, como desde el propio estudiante y el tiempo dedicado a dicho proceso.

Este proceso de aprendizaje se da en tres fases o momentos: inicial, intermedia y terminal, Aquí el estudiante es visto como un actor activo dentro del proceso, siendo una característica fundamental de este tipo de pensamientos el cual ha sido definido como constructivismo cognitivo.

Aquí, el docente es un mediador, un guía en este proceso y el estudiante es el responsable de su propia formación y quien reestructura su conocimiento, es decir, la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje donde el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva. Algunas estrategias apuntan a fomentar procesos de autoaprendizaje, interactivo y colaborativo.

2.2.2 El descanso escolar

El Ministerio de Educación Nacional considera al recreo escolar como espacios reales donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad.(MEN, 2002).

Las actividades lúdicas y recreativas que las Instituciones Educativas organizan durante la jornada escolar en tiempos comprendidos entre los períodos de clases, constituyen una actividad educativa muy importante para el desarrollo de actitudes y valores fundamentales en el desarrollo personal.

En el decreto 1850 del año 2002, determina que el tiempo del recreo no debe superar los 30 minutos diarios en la jornada escolar y propone convertir el tiempo de descanso de los jóvenes en una asignatura optativa evaluable y calificable como parte del plan de estudios reforzada con proyectos lúdicos. El propio Ministerio de Educación Nacional en su guía número 6 sobre competencias ciudadanas considera que los recreos o descansos son los espacios reales donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad (MEN, 2002), dando una visión cercana a una concepción de descanso escolar, recalcando que el descanso escolar es una actividad curricular complementaria y hace parte de la asignación de todos los docentes, por lo que se debe cumplir estrictamente con el acompañamiento y vigilancia en el mismo. Postura quizá generada por las dificultades en el aprovechamiento de estos espacios observados y reconocidos en el acontecer diario de las Instituciones Educativas Nacionales entre ellas está la sede educativa Pueblo Nuevo Cipres.

En torno a las expuestas anteriormente, autores como Mosquera & Bueno (2015) plantean en su trabajo de grado: “Ambientes Lúdicos en los descansos escolares de la Institución Educativa Combia” que las propuestas deben estar orientados a: establecer los momentos, los espacios y la manera de conducir las acciones concretas que favorezcan la creación de dichos ambientes de aprendizaje, y cuyo objetivo esencial es el de contrarrestar los preocupantes índices de inactividad y sedentarismo en la comunidad estudiantil y las consecuencias que de ello derivan, asimismo de la cada vez mayor dependencia, en muchos casos alienante e improductiva, de los medios tecnológicos y las aplicaciones de interacción virtual conocidas con el nombre de redes sociales.

2.2.3 Espacios lúdicos de aprendizaje

Teniendo en cuenta que lo lúdico viene de la expresión latina Ludus, que quiere decir Juego; en el amplio sentido de la palabra como jugar por diversión, necesidad de hacer ejercicio Físico, por la práctica ritual o social, verbal o corporal es necesario caer en cuenta que un primer equivoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con Juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos con una connotación general, mientras que el juego es más particular. Asumiéndola como una dimensión del desarrollo humano, esto es como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, entre otros. En este sentido, Bolívar (2007) expresa que la lúdica.

Se recoge como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva de la persona y factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar (p. 45).

Por ello, la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acuda para distencionarse, si no como condición para acceder a la vida, al mundo que da la cultura. Reconociendo a esta como una dimensión del desarrollo humano, la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general.

Bajo ésta perspectiva, Ianfresco (2008) expresa, que la lúdica “es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad” (p. 23), es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar, y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Por su parte, Jiménez (2007) señala que la lúdica.

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

Es decir, 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.

Ahora bien, tomando la acepción desde el enfoque pedagógico, es necesario resaltar los planteamientos de Motta (2008).

La metodología lúdica existe antes de saber que docentes la van a propiciar. Su metodología genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria (p. 71).

Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que, en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos.

Por otra parte, se puede decir que la actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental, y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse. La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, esta es el resultado de la constante reflexión del docente, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la Institución Educativa.

2.2.4 Juegos tradicionales

Este tipo de juegos “Son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado” (Moreno, 2008).

Por cuanto “cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada uno de estos está compuesto por “partículas de realidad” en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad.” (Moreno, 2008)

Al hablar de juegos tradicionales se refiere a aquellos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Igualmente es importante tener el concepto “son los que han formado y forman parte del acervo cultural, resultado de su transmisión generacional” (Moreno, 2008).

Los juegos lúdicos tradicionales ayudan a resolver en gran medida las necesidades de la implementación de nuevas metodologías educativas, ya que vinculados a una clase desarrolladora integran sensaciones de placer que se extienden dentro del propio juego, adquiriendo unas señas únicas, que han hecho posible englobarlos en un bloque diferente al de los demás tipos.

- **El juego como elemento pedagógico.**

El juego desde el punto de vista pedagógico constituye no solamente una actividad que desarrolla habilidades motrices, sino que se convierte en vía obligada en la búsqueda de una auténtica manera de ser, además de salvo guardar la bella capacidad que tiene el ser humano de disfrutarlo, lo que como trabajo es impredecible. Considerándolo, como un forma de aprendizaje espontáneo, supone para el desarrollo, no solo de las capacidades motrices, sino también como medio social, cognitivo un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello, en una opción pedagógica excepcional.

Desde el hemisferio derecho del cerebro El juego se hace más, creativo, artístico, global y con el hemisferio izquierdo del cerebro, lógico, racional y concreto: de rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio y tiempo concretos y sometiéndolo a unas reglas y estructuras lógicas. Las diferentes corrientes educativas han adoptado diferentes posturas, pero es en el aula escolar, donde se concede mayor importancia a los juegos lúdicos, en particular los tradicionales.

En suma la primera herramienta de interacción para los estudiantes es el juego, porque ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. Como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento de trascendental importancia para que el docente debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus estudiantes; así pues, se hace necesario promoverlo mediante la

experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, entre otros, ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

Una de las características que se le atribuyen al juego como medio de enseñanza-aprendizaje es que este junto con tantos otros, resultan altamente motivantes. Convirtiéndose en una variedad de estímulos que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo ya que el individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera. La continua ejercitación que soporta el juego, constituye el motor que proporciona el acceso al conocimiento de sí mismo y del mundo circundante, de igual forma la maduración de determinadas habilidades y la mejora de las capacidades físicas.

No son pocos los autores que consideran que el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje, sobre todo en la infancia, aprendizajes que van desde los comportamientos imitativos más elementales hasta la formación de conceptos y normas morales. Por medio de él, el niño adquiere el control de su propio cuerpo y desarrolla las habilidades y destrezas necesarias para su desarrollo social y cognitivo.

En cuanto al desarrollo intelectual, el juego favorece la adquisición de repertorios básicos de atención, discriminación y generalización, elementos indispensables para la formación de conceptos. Dentro de los juegos tradicionales se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños (as), canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, entre otros. Si bien algunos de estos tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor. Algunos de ellos a su

vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega).

Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento.

2.3 Marco Legal

El desarrollo de este proyecto se fundamenta en aspectos legales como los siguientes, que traen a colación entre otros, la Constitución Política Colombiana de 1991; el Código del Menor y Código de infancia y adolescencia, así como los mecanismos del Ministerio de Educación Nacional, para integrar la familia a la escuela.

Ley 115 de 1994: refiere la ley general de educación, entendida como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes. Señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de la personas, de la familia y de la sociedad. Desde esta perspectiva la lúdica es vista como un valor esencial, que lo caracteriza y le confiere su singularidad, diferenciándolos de todos los demás planes y programas que promueven los derechos de la infancia en Colombia. Convirtiéndose en un derecho fundamental de la infancia, que potencian el desarrollo de múltiples habilidades, valores y competencias para la vida, y un elemento esencial para garantizar el acceso de menores a otros derechos como el afecto, la educación y la identidad.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de la propuesta de intervención es cualitativo por cuanto pretende analizar e interpretar los ambientes lúdicos de aprendizaje dentro del ámbito escolar, además de analizar e interpretar las actitudes de los estudiantes del grado tercero durante el desarrollo de las actividades utilizando los juegos tradicionales en el descanso escolar, en donde se estudia no solamente las variables sociales en el nivel macro, sino de instancias individuales (Hernández Sampierí, 2014). El tipo de investigación es eminentemente descriptiva porque se circunscribe a la narración de una serie de condiciones que se pretenden intervenir a través de una estrategia.

3.2 Línea de investigación institucional

El presente trabajo está enmarcado en la línea de investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia. Constituida por tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo (Ortiz J.V, 2020), esenciales en la propuesta formativa y en uno de los retos de los sistemas educativos actuales.

En este orden ideas, la evaluación es una herramienta de uso constante que identifica las fortalezas y debilidades con el fin de hacer los ajustes pertinentes en los procesos formativos de calidad, ya que prioriza la responsabilidad como parte fundamental. Parte de ella está en la evaluación permanente, asumiéndose como parte integral del proceso educativo. Su objetivo es fortalecer la reflexión, sobre el quehacer diario de la docencia siendo la base sobre la cual se apoya este modelo, de ahí que la evaluación, el aprendizaje y el currículo sean objetos de ajustes permanentes, en la búsqueda por mejorar de manera continua y compartir ese nuevo conocimiento.

3.3 Población y muestra

Para el desarrollo del proyecto se consideró como población a los estudiantes que hacen cuatro (4) hombres y siete (7) mujeres, los cuales se encuentran en edades que oscilan entre los 7 y 10 años de la Institución Educativa Pueblo Nuevo Ciprés del Municipio de El Tambo, Cauca.

De esta manera, la muestra está conformada por 11 estudiantes del grado 3-01, los cuales cumplen con las características establecidas para ser seleccionados entre ellas ser estudiantes activos de la Institución, en edades entre 7 y 10 y matriculados en el grado tercero año lectivo 2021.

Asimismo, se seleccionó la muestra, bajo dos criterios, el primero es que este grupo son los que presenta mayores dificultades en los procesos de enseñanza/ aprendizaje y el segundo es que estos estudiantes asediaron voluntariamente a participar en el desarrollo de la propuesta investigativa, de manera que se constituyen en una “muestra voluntaria” que desde la perspectiva de Otzen & Manterola, (2017).

Permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña. Con ello se busca seleccionar a aquellos que más convengan al equipo investigador, para conducir la investigación. Las características que permiten la escogencia de la muestra específica están determinadas por las intencionalidades del mismo ejercicio investigativo (p. 8).

Lo que define que una muestra intencional es necesaria teniendo en cuenta que se elige una serie de criterios que se consideran necesarios o altamente convenientes para tener una unidad de análisis con las mayores ventajas para los fines que persigue la investigación. Los estudiantes que conforman la muestra seleccionada, tienen edades que oscilan entre 7 y 10 años,

sus padres son generalmente agricultores y/o trabajadores informales: jornaleros, o comerciantes, distantes de la vida académica propia y de sus hijos. Son familias disfuncionales y numerosas, en las cuales los estudiantes suelen ser los mayores y con responsabilidades alternas con sus padres, es decir cuidar desde sus casas, hermanitos, sus alimentos, y muchas veces la cosecha y la siembra, descuidando en su mayoría sus estudios.

3.4 Instrumentos de investigación

Para el cumplimiento de los objetivos planteados los instrumentos seleccionados son:

Como instrumento de diagnóstico se realizará una entrevista dirigida a estudiantes (Anexo B) la cual tiene como objetivo Reconocer los juegos tradicionales más destacados de la zona de influencia de la institución, la misma encuesta se aplicará a padres de familia, acudientes de los estudiantes (Anexo C) y tendrá como objetivo Seleccionar los juegos tradicionales con la participación de padres de familia y niños de grado tercero, para que sean partícipes en la creación de los espacios lúdicos.

El seguimiento se hará a través del desarrollo de las actividades propuestas en la estrategia de intervención, las cuales se irán registrando en la plataforma informática del maestro. Finalmente, al terminar las actividades de la estrategia, la evaluación se llevará a cabo a través otras entrevistas de 6 preguntas, una para a estudiantes (Anexo D) y tendrán como objetivo medir el impacto de la implementación de la estrategia. Los resultados deberán ser analizados y tabulados. El mecanismo de aplicación de todos los anteriores instrumentos es a través del uso de las TIC, porque las encuestas serán enviadas en forma de formulario ya sea a los estudiantes o a los acudientes o padres, quienes deberán diligenciarlas y enviarles de regreso al docente vía internet.

3.4.1 La entrevista

Para obtención de los datos necesarios se aplicará este instrumento a dos (2) docente de la muestra seleccionada del grado sexto con el fin de obtener datos y conclusiones cualitativas a través análisis de categorías. Según Obez, et al. (2018) la define como:

El método de investigación cualitativo, que se caracteriza por los reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y los informantes, encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras (p. 125).

La aplicación de la entrevista tiene como objetivo Reconocer los ambientes virtuales que manejan los docentes en la enseñanza del área de Educación Física, su aceptación a la propuesta y los resultados de sus experiencias con la aplicación de las tecnologías. Para ello se plantearon cinco preguntas abiertas en las que dos docentes especificaran las tecnologías que utilizan dentro del proceso de enseñanza. Los datos obtenidos se organizarán en tablas para facilitar su comprensión, las preguntas serán abiertas.

3.4.2 Plan de Acción

Corresponde a una herramienta de planificación, que permite gestionar las tareas a ejecutar el tercer objetivo que corresponde a Diseñar una estrategia basada en los juegos tradicionales con los estudiantes del grado tercero, para que sean partícipes en la creación de los espacios lúdicos. Dentro de la estructura del formato del plan de acción se establecen las competencias a desarrollar, impacto esperado y contenidos temáticos a través de juegos tradicionales, así mismo se describen cada una de las secciones, estableciendo los estándares, el DVA, recursos didácticos, criterios de evaluación, y seguimiento para que sean fácil su construcción y aplicación con los estudiantes.

4. Estrategia de intervención

4.1 Título de la estrategia.

El descanso escolar un espacio para aprender jugando

4.2 Esquema de ruta de intervención

La ruta de intervención busca generar un espacio que promueva la recuperación del juego tradicional, el aprovechamiento de espacios lúdicos y el aprendizaje en los descansos escolares. En este sentido la propuesta de intervención se llamará: “El descanso escolar un espacio para aprender jugando”, con el fin de crear un reconocimiento, por parte de los estudiantes de grado tercero, a la recuperación de los juegos tradicionales.



Figura 1. Ruta de intervención de la propuesta

Fuente: Elaboración propia

La figura 1. Presenta la ruta de intervención de la propuesta, enmarcado en tres momentos, así; el primero, recuperemos el juego tradicional, el segundo, creando espacios lúdicos, y el tercero: jugando y aprendiendo. Hay se muestra la campana como símbolo del recreo en la parte inferior, se representan también los juegos tradicionales los cuales se van a rescatar como son la rayuela, el yeimi, el chicle americano y el trompo, espacios donde se genera diversión y aprendizaje.

El aprendizaje y diversión, representa en el primer momento de la ruta de intervención, un espacio para generar en los estudiantes de grado tercero, un periodo de recolección de información en sus familias y comunidades, frente a la práctica de juegos tradicionales y la manera como sus padres y antepasados disfrutaban de éstos tiempos libres, a través de espacios de formación y aprendizaje.

En el segundo momento, se establecen los espacios lúdicos donde se desarrollarán y practicarán cada uno de los juegos, cada espacio contará con su respectiva señalización sitios en los cuales los niños, puedan identificarlos, lúdico de aprendizaje. En el segundo momento, una vez establecidos los juegos tradicionales se crean los espacios lúdicos donde se desarrollarán y practicarán cada uno de los juegos, en cada espacio llevará su respectiva señalización sitios en los cuales los niños, puedan identificar este espacio, lúdico de aprendizaje.

En el tercer momento, los estudiantes de grado tercero llevarán a la práctica cada uno de los juegos tradicionales rescatados, obteniendo un aprendizaje significativo para cada uno de ellos, estos espacios se convertirán en puntos de diversión para los demás estudiantes de la institución.

4.3 Plan de acción

Taller 1. Juegos y saberes un espacio lleno de placeres	
Categoría	Espacios lúdicos.
Objetivo General	Comprobar que los espacios lúdicos influyen decisivamente en la motivación por aprender de los estudiantes
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los beneficios que tienen los espacios lúdicos • Incluir la lúdica dentro de las actividades escolares
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Practicando las normas del juego del escondite mejora el interés por aprender • Diverjámonos bailando y aprendiendo la Pirinola
Metodología	<p>Iniciación: 5 Minutos.</p> <p>Orientaciones del juego y conformación de los dos equipos.</p> <p>Desarrollo: Los equipos quedarán conformados con el mismo número de participantes, se sortea para mirar quien empieza. Al comenzar el juego, el equipo que está a la defensiva, 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. Si la torre es derribada el equipo a la defensiva debe ponchar a sus rivales, los cuales tendrán que armar los torres de que sean ponchados, si lo logran, continúan con los juegos de la pirinola, y la gallina ciega y se anota un punto y así sucesivamente.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cabina de sonido, pelota, pirinola, Tapaojos
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué es importante conocer las normas de los juegos? • ¿Por qué crees que es importante aprender mediante juegos? • Nombra algunos juegos tradicionales de la región en donde se integre la familia.
Taller 2 Juegos y tradición que buena combinación.	
Categoría	Los juegos tradicionales
Objetivo General	Motivar la práctica y conocimiento de los juegos tradicionales en los descansos escolares de los estudiantes
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar cómo la práctica de los juegos lúdicos contribuye a rescatar las tradiciones. • Descubrir los benéficos de la práctica de los juegos tradicionales • Practicar los juegos tradicionales desde el ámbito escolar.
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Alejémonos del celular practicando el juego del Fusilado y stop • Descubramos nuestra tradición jugando desde nuestra institución • Hagamos amigos y compartamos saberes
Metodología	<p>1. Iniciación: 5 Minutos.</p> <p>Realizar brincos o saltos dentro de dos cuerdas de resorte, sin pisar el resorte.</p>

	<p>Desarrollo: 20 minutos.</p> <p>Se conformarán grupos de tres (3) personas, para empezar a jugar el del Fusilado y stop, dando la respectiva orientación de como es el juego del costalado.</p> <p>Cierre: 2 minutos, se anuncia que el tiempo de la participación ha terminado, para que los estudiantes aprendan a cumplir con los tiempos estipulados.</p>
Recursos	Pelota, costal y cuerda
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué los juegos tradicionales contribuyen a las buenas relaciones entre compañeros? • ¿Por qué crees que es importante practicar los juegos tradiciones en el aula escolar? • ¿Qué Significa para ti los juegos tradicionales?
Taller 3. Recreándonos preservaremos nuestros saberes	
Categoría	Aprendizaje significativo
Objetivo General	Entender que existen otras formas efectivas de aprendizajes diferentes a la clases tradicionales
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender que toda dificultad se soluciona concertando o unificando criterios • Demostrar como los espacios lúdicos ayudan a mejorar las relaciones y el trabajo en equipo en los estudiantes.
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Concertemos ideas elevando Cometas • Piensa y practica con el juego de bolas ahora compite • Unamos nuestras fuerzas aprendiendo a jugar con el yoyo”
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Se</u> iniciará con una pausa activa de movimiento de las manos, para hacer calentamiento. Luego se hará el lanzamiento de las cometas para mirar las habilidades de cada uno. • Desarrollo: 20 Minutos. • Solicitar a los participantes la preparación de los yoyos enrollando las piolas y empleando los dedos correctos al realizar los lanzamientos. Luego se tomará el tiempo de lanzamiento de las bolas, observando cuales duran más y cuales duran menos. • Cierre: 5 Minutos • Los participantes expresan las emociones que sienten con la práctica de estos juegos y lo fácil que es para adquirirlo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cometas, Bolas pequeñas y yoyo
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué la unificación de criterios permite ayudar a aprender? • ¿Por qué es importante pensar primero, para poder hablar? • ¿Explique cómo controla sus emociones y sentimientos durante sus actividades diarias?

Fuente. Elaboración propia

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

El desarrollo de la propuesta permitió evidenciar que a partir de los juegos tradicionales y la lúdica los docentes y estudiantes viven una serie de experiencias; adentrándose a un universo de múltiples posibilidades en el proceso de aprendizaje convirtiendo las prácticas formativas en procesos placenteros y en una herramienta pedagógica que nutren y enriquecen el quehacer diario y la vida de los estudiantes.

La información obtenida de los estudiantes permitió identificar el escaso uso de los juegos tradicionales para facilitar el desarrollo integral de los niños, inadecuada organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, las cuales inciden desfavorablemente porque en los recreos, los estudiantes prefieren practicar los deportes, por encima de los juegos tradicionales

Los padres de familia y estudiantes de grado tercero reconocieron la importancia de contar con espacios lúdicos de aprendizaje, que estén en constante construcción y transformación en los descansos escolares, y que al cabo de unos cortos años se consoliden como fundamento de las prácticas educativas incluyendo los juegos tradicionales de la rayuela, el trompo, el yoyo, el yeimy, el chicle americano, las comiditas los presos.

Los juegos lúdicos tradicionales contribuyen a fortalecer el aprendizaje del estudiante, por ello se diseñó una propuesta que permita despertar la inteligencia, la creatividad, y crear vínculos de unidad debido a que motiva y fortalece su actitud creadora, imaginativa y social del estudiante. Así mismo permite la construcción de niveles de elaboración tanto mental como física, permitiéndolos trabajar con mayor concentración e interés, en las actividades escolares.

5.2 Recomendaciones

Realizar la estrategia diseñada con los estudiantes del grado tercero y con otros grados escolares para tener un punto de partida sobre cuál sería la respuesta a los grandes problemas de aprendizaje que se presentan en el aula escolar.

Sería importante poder contar con el apoyo de todos los docentes que dictan las diferentes áreas académicas en la Institución Educativa, para crear un currículo que incluya la pedagogía lúdica para que propuestas como ésta tenga mejor desarrollo y puedan ser incorporadas en todas las áreas académicas.

Entre las personas que intervienen en la comunidad educativa los docentes, deben estar motivados para generar medios y orientar con sentido educativo y pedagógico las reglas de juego en el descanso lúdico dirigido, con el fin de que los estudiantes lo disfruten; y aprenda.

Se recomienda realizar la propuesta de intervención no solo con los estudiantes del grado tercero sino con todos los que hacen parte de la Institución Educativa, ya que por la cuarentena que se viene presentando desde el mes de marzo del 2020 no se ha podido tener contacto con los estudiantes por el Covid 19 , que impide que los estudiantes asistan a clases a presenciales.

..

Referencias

- Ausubel, D. (1978) Aprendizaje Significativo. Grune & Stratton, 1961 (1ra edición), EEUU, p. 320.
- Begich, Horacio (1998). Niños en integración escolar: hacia una lógica democrática de los procesos de inclusión, Rosario Homo Sapiens,
- Bolívar, C. (2007). La lúdica como actitud docente.: Interamericana. Bogotá,
- Ianfresco, M. (2008). El juego en la escuela. Disponible: <http://www./docente> Consulta (2010, Agosto 11).
- Jiménez V. Carlos Alberto y otros. (2007). La lúdica como experiencia cultural en Colombia Ed, Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá: ISBN 958-20-02514,
- Ortiz Franco, J. V. (2017). Documento Marco Final Línea de Investigación: línea de investigación en evaluación, aprendizaje y docencia. Bogotá, Colombia: Centro De Investigaciones. Fundacion Universitaria Los Libertadores.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. International journal of morphology, 35(1), p. 227-232
- Obez, R. M., Avalos Olivera, L. I., Steier, M. S., & Balbi, M. M. (2018). Técnicas mixtas de recolección de datos en la investigación cualitativa: proceso de construcción de las prácticas evaluativas de los profesores expertos en la UNNE.
- Hernández Sampierí, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). Metodología de la investigación (Sexta ed.). México: McGraw Hill.
- Silva, A. (2020). Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo. Bogotá, Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2002). Decreto 1850 de 2002. Por el cual se reglamenta la organización de la jornada escolar y la jornada laboral de directivos docentes y docentes de los establecimientos educativos estatales de educación formal, administrados por los departamentos, distritos y municipios certificados, y se dictan otras disposiciones.

Ministerio de Educación Nacional (MEN, 1994). Ley 115 de (1994).Diario Oficial No. 41.214, de 8 de febrero de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación.

Monsalve Márquez, M. A., Foronda, R. D., & Mena Córdoba, S. E. (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza–aprendizaje.

Moreno B. Gustavo A. (2008), Juego tradicional colombiano; una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Revista Educación Física y deporte, n 27-2, 93-99 Funámbulos Editores.

Mosquera Escarpeta, E., & Bueno Salazar, H. A. (2016). Ambientes lúdicos en los descansos escolares de la institución educativa Combia.

Motta, E. (2008). La actividad lúdica como estrategia pedagógica.

UNICEF (2018). Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes. New York: UNICEF. Recuperado de: shorturl.at/fhjm

Anexo A

Foto de los estudiantes que hicieron parte de la muestra a investigar



Anexo B

Entrevista realizada a estudiantes del grado tercero



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUEBLO NUEVO CIPRÉS
EL TAMBO - CAUCA

Resolución de Aprobación. 03004 del 09 de abril 2.014
Código Dane No 219256000123

Sede:

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialista en Pedagogía de la Lúdica

1. ¿Conoces algunos juegos tradicionales?

2. ¿Qué tipo de actividades prácticas en el descanso escolar?

3. ¿Tiene importancia la práctica de los juegos lúdicos tradicionales para los Estudiantes del Centro Educativo?

4. ¿Con quién te gusta jugar más en el descanso escolar?

5. ¿Deseas conocer cuáles son los juegos tradicionales que se practican en la vereda?

6. ¿Qué juegos tradiciones has visto se practican en los descansos?

GRACIAS
POR SU COLABORACIÓN

E-mail: cepncipres@aol.com

Vereda Ciprés, Pueblo Nuevo
El Tambo - Cauca

Teléfono Nº 313 - 797 70 71

Anexo C

Entrevista realizada a padres de familia



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUEBLO NUEVO CIPRES
EL TAMBO - CAUCA**

Resolución de Aprobación. 03004 del 09 de abril 2.014
Código Dane No 219256000123

Sede:

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialista en Pedagogía de la Lúdica

1. ¿Qué tipo de juegos practicas con sus hijos?

2. ¿Sabe que son juegos tradicionales?

3. ¿Tiene importancia la práctica de los juegos lúdicos tradicionales con sus hijos?

4. ¿Ha practicado con tus hijos los juegos tradiciones aprendidos con sus padres?

5. ¿Deseas conocer los juegos tradicionales que se practican en la vereda?

6. ¿Qué juegos le gustaría practicar con sus hijos en el descanso de sus hijos?

GRACIAS
POR SU COLABORACIÓN

Anexo D

Entrevista de satisfacción de la aplicación de la propuesta



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUEBLO NUEVO CIPRES
EL TAMBO - CAUCA**

Resolución de Aprobación. 03004 del 09 de abril 2.014
Código Dane No 219256000123

Sede:

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialista en Pedagogía de la Lúdica

1. ¿Qué son para ti, los juegos tradicionales?

2. ¿Que aprendiste con la practicas de los juegos tradicionales?

3. ¿Aceptarías que se practique los juegos tradicionales en los descansos?

4. ¿Qué te parece las actividades que se proponen para los descansos?

5. ¿Te llamo la atención practicar los juegos tradicionales con todos tus compañeros?

6. ¿Qué te gustaría que cambiara de las actividades?

GRACIAS
POR SU COLABORACION