

Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana.



Camila Andrea Cadena Briceño
Oscar Garzón Quintero

Tesis presentada en opción al título académico de
MAESTRIA EN EDUCACIÓN FÍSICA

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POSTGRADOS
Bogotá
2023

Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana.

Autores:

Camila Andrea Cadena Briceño

Oscar Garzón Quintero

**Tesis presentada en opción al título académico de
Maestría en Educación Física**

Asesor:

Jairzinho Panqueba

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POSTGRADOS
Bogotá
2023**

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos profundamente a la Secretaría de Educación del Distrito el significativo apoyo en la formación de docentes. Su compromiso con la educación ha sido fundamental para nuestro crecimiento y desarrollo, en la tarea de mejorar continuamente.

También queremos expresar nuestra gratitud a la Universidad Libre por la colaboración constante y el apoyo incondicional de muchos docentes, como nuestro asesor Jairzinho Panqueba. Su guía y experiencia fueron fundamentales en nuestro camino hacia la excelencia académica.

Por último, queremos agradecer a las instituciones educativas distritales, Liceo Nacional Antonia Santos y a la IED Gustavo Morales Morales por su apoyo en el desarrollo de nuestra propuesta metodológica, la disposición para facilitar tiempos y espacios institucionales los mismos que representaron un aporte invaluable para llevar a cabo nuestro proyecto de manera efectiva.

DEDICATORIAS

Dedico este trabajo a Dios por darme la oportunidad de seguir creciendo y superándome cada día. Su guía y protección han sido fundamentales en mi camino.

También quiero hacer una dedicación fraterna a mi familia, en especial a mi hijo. Su amor y apoyo incondicional son mi mayor motivación para ser cada vez mejor. Son mi fuerza y mi razón de ser.

Por último, quiero reconocer de manera especial a mi compañera de tesis, Camila Cadena, su paciencia y comprensión infinitas fundamentales en este proceso. Su apoyo constante y su dedicación han sido un verdadero regalo.

A todos ellos, les agradezco de corazón por estar presentes en mi vida y por ser parte fundamental de mi éxito.

A Dios por darme la oportunidad de vivir y aprender de esta nueva experiencia. A Miguel Ángel, mi compañero de vida, por las palabras de apoyo y presencia incondicional en todo este proceso; sobre todo, cuando quería darme por vencida. A mi mamá Bertha Lilia, por el ejemplo, perseverancia y fortaleza que me da día a día en sus palabras y en su actuar.

Y por último a mi querida sobrina Luciana, por esperar grandes logros de mi parte, por sus abrazos y sonrisas.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	15
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	23
Enfoque de investigación	23
Tipo de investigación	23
Diseño de investigación	24
Participantes	24
Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.....	25
La observación directa	25
El cuestionario de pregunta abierta	26
Validez de los instrumentos	26
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO.....	27
1.1 Antecedentes	27
1.2 Marco conceptual.....	32
1.2.1 Interculturalidad	32
1.2.2 Interculturalidad en educación	34
1.2.3 Competencias interculturales	37
1.2.4 El juego.....	43
1.2.5 Los juegos tradicionales	45

CAPÍTULO 2. RESULTADOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	48
2.1 Diseño de una propuesta didáctica basada en juegos tradicionales	48
2.3.1 Objetivo general	49
2.1.2 Objetivos específicos.....	49
2.1.2 Contenidos.....	50
2.2 Implementación de la propuesta didáctica basada en juegos tradicionales.....	63
2.2.1 Resultados de la Sesión N° 1: Alcánzame si puedes.....	63
2.2.2 Resultados de la Sesión N° 2: Saltar la cuerda, comba o lazo.	65
2.2.3 Resultados de la sesión N° 3: Juguemos al profesor	67
2.2.4 Resultados de la sesión N° 4: Piquis, canicas, metras.....	69
2.2.5 Resultados de la sesión N° 5: Juegos de puntería	70
2.2.6 Resultados de la sesión N° 6: Juegos de búsqueda	72
2.2.7 Resultados de la sesión N° 7: Carrera de sacos y encostalados	73
2.2.8 Resultados de la sesión N° 8: Caucho, goma, chicle, elástico	75
2.2.9 Resultados de la sesión N° 9: Juegos de piso.....	76
2.2.10 Resultados de la sesión N° 10: Juegos grupales de estrategia.....	77
2.3 Análisis y discusión de los resultados.....	79
2.3.1 Categoría adaptación	79
2.3.2 Categoría respeto.....	80
2.3.3 Categoría escucha.....	82

2.3.4 Categoría construcción de vínculos.....	83
2.3.5 Categoría disfrute de los juegos tradicionales.....	85
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	87
Conclusiones.....	87
Recomendaciones.....	89
REFERENCIAS.....	92
APÉNDICES.....	102

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Sesión N° 1 - Alcánzame si puedes.	51
Tabla 2. Sesión N° 2 - Saltar la cuerda.	52
Tabla 3. Sesión N° 3 - Juguemos al profesor.....	53
Tabla 4. Sesión N° 4 - Piquis, metras, canicas y bolas.	54
Tabla 5. Sesión N° 5 - Juegos de puntería.	55
Tabla 6. Sesión N° 6. - Juegos de búsqueda	56
Tabla 7. Sesión N° 7 - Carrera de sacos, encostalados.	57
Tabla 8. Sesión N° 8 - Caucho, goma, chicle, elástico.	58
Tabla 9. Sesión N° 9 - Juegos de piso.....	59
Tabla 10. Sesión N° 10. Juegos grupales de estrategia.....	61
Tabla 11. Origen de los estudiantes.	102
Tabla 12. Soy una persona perteneciente a mi curso.	103
Tabla 13. Logro integrarme a todas las actividades.....	104
Tabla 14. Soy tratado con respeto por los compañeros.	105
Tabla 15. Hablo con mis compañeros (as), sobre aquellas costumbres, tradiciones y juegos....	105
Tabla 16. He podido aprender sobre los saberes de los demás estudiantes	106
Tabla 17. Me siento bien hablando en el colegio sobre temas que realizan en mi lugar de origen.	107
Tabla 18. Creo que me identifican por mi lugar de origen	108
Tabla 19. Es fácil que yo pueda relacionarme mucho más con los demás estudiantes durante las actividades en clase.....	109

Tabla 20. Practicamos en el colegio, juegos tradicionales y/o deportes que eran desconocidos en mi lugar de origen.	110
Tabla 21. Se practican en el colegio, los juegos tradicionales que son comunes en mi lugar de origen	111
Tabla 22. He podido compartir durante las clases de educación física, aquellos juegos tradicionales o deportes propios de mi lugar de origen.	112
Tabla 23. Practicamos juegos propios de mi lugar de origen con nuestra familia.....	113
Tabla 24. He podido reconocer cuáles son los lugares de origen de los demás estudiantes del curso.....	114
Tabla 25. Origen de los padres de familia.	116
Tabla 26. Último nivel de estudio.....	116
Tabla 27. Trabaja actualmente.....	117
Tabla 28. Ocupación	118
Tabla 29. Cuántos hijos tiene.....	119
Tabla 30. Cuántos de ellos estudian en el IED Gustavo Morales Morales.....	120
Tabla 31. Cómo está conformada su familia y su territorio de procedencia.....	121
Tabla 32. Curso(s) donde está su hijo(s).....	122
Tabla 33. Cómo ha sido el proceso de integración/adaptación que su hijo (a) ha tenido en el colegio.....	123
Tabla 34. Cuánto tiempo lleva viviendo en Bogotá.....	124
Tabla 35.Cuál es la razón por la cual vive en Bogotá.....	125
Tabla 36. Qué prácticas, costumbres se han transmitido y continúan vigentes en su núcleo familia	126

Tabla 37. ¿Cuáles de estas costumbres comparte con sus hijos?.....	127
Tabla 38. ¿Qué es lo que más extraña de su lugar de origen?	128
Tabla 39. ¿Qué aspectos de su cultura considera que deben ser compartidos con personas de otros países y/o ciudades?.....	129
Tabla 40. ¿Cuáles son los juegos que practicaba en su niñez?	130
Tabla 41. Explique brevemente los que más jugaba:.....	131
Tabla 42. ¿Quién le enseñó estos juegos o cómo los aprendió?	132
Tabla 43. Ha practicado estos juegos con sus hijos ¿Por qué?	133
Tabla 44. Considera usted que es importante compartir y aprender en el colegio, juegos y deportes que practican en diferentes regiones del país ¿Por qué?	134

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Origen de los estudiantes.....	102
Figura 2. Soy una persona perteneciente a mi curso.....	103
Figura 3. Logro integrarme a todas las actividades	104
Figura 4. Soy tratado con respeto por los compañeros	105
Figura 5. Hablo con mis compañeros (as), sobre aquellas costumbres, tradiciones y juegos	106
Figura 6. He podido aprender sobre los saberes de los demás estudiantes.....	107
Figura 7. Me siento bien hablando en el colegio sobre tema que realizan en mi lugar de origen	108
Figura 8. Creo que me identifican por mi lugar de origen.....	109
Figura 9. Es fácil que yo pueda relacionarme mucho más con los demás estudiantes durante las actividades en clase.....	110
Figura 10. Practicamos en el colegio, juegos tradicionales y/o deportes que eran desconocidos en mi lugar de origen.	111
Figura 11. Se practican en el colegio, los juegos tradicionales que son comunes en mi lugar de origen	112
Figura 12. He podido compartir durante las clases de educación física, aquellos juegos tradicionales o deportes propios de mi lugar de origen.	113
Figura 13. Practicamos juegos propios de mi lugar de origen con nuestra familia	114
Figura 14. He podido reconocer cuáles son los lugares de origen de los demás estudiantes del curso.....	115
Figura 15. Origen de los padres de familia.	116
Figura 16. Último nivel de estudio	117

Figura 17. Trabaja actualmente.....	118
Figura 18. Ocupación.....	119
Figura 19. Cuántos hijos tiene	120
Figura 20. Cuántos de ellos estudian en el IED Gustavo Morales Morales.	121
Figura 21. Cómo está conformada su familia y su territorio de procedencia	122
Figura 22. Curso(s) donde está su hijo(s)	123
Figura 23. Cómo ha sido el proceso de integración/adaptación que su hijo (a) ha tenido en el colegio.....	124
Figura 24. Cuánto tiempo lleva viviendo en Bogotá	125
Figura 25.Cuál es la razón por la cual vive en Bogotá	126
Figura 26. Qué prácticas, costumbres se han transmitido y continúan vigentes en su núcleo familia	127
Figura 27. ¿Cuáles de estas costumbres comparte con sus hijos?	128
Figura 28. ¿Qué es lo que más extraña de su lugar de origen?.....	129
Figura 29. ¿Qué aspectos de su cultura considera que deben ser compartidos con personas de otros países y/o ciudades?.....	130
Figura 30. ¿Cuáles son los juegos que practicaba en su niñez?.....	131
Figura 31. Explique brevemente los que más jugaba:	132
Figura 32. ¿Quién le enseñó estos juegos o cómo los aprendió?.....	133
Figura 33. Ha practicado estos juegos con sus hijos ¿Por qué?.....	134
Figura 34. Considera usted que es importante compartir y aprender en el colegio, juegos y deportes que practican en diferentes regiones del país ¿Por qué?	135

LISTA DE APÉNDICES

Apéndice A. Caracterización de los participantes.....	102
Apéndice B. Bitácora de observación.	135
Apéndice C. Cuestionario de padres.	137
Apéndice D. Cuestionario estudiantes.	139
Apéndice E. Validación pares expertos	141
Apéndice F. Consentimiento informado.	145
Apéndice G. Evidencias fotográficas.....	146

INTRODUCCIÓN

Según Martínez (2019), los procesos migratorios representan actualmente un escenario de estudio convencionalmente delimitado por sus causas, que demanda enfoques de análisis respecto de las posibilidades que ofrece para las personas y familias migrantes. De acuerdo con la autora, la migración desencadena lazos de solidaridad, procesos de adaptación y nuevos escenarios de representación, susceptibles para visibilizar, estudiar e intervenir problemáticas, mediante el desarrollo de trabajos en los contextos contemporáneos de acogida.

En Colombia, los procesos migratorios se han desarrollado por más de cincuenta años, a consecuencia de las historias de violencia fratricida entre grupos políticos, armados y delincuenciales. Por ello, las migraciones en Colombia están enmarcadas por el fenómeno del desplazamiento forzoso. Según el Centro de Monitoreo de Desplazamiento Interno (CMDI, 2019), aproximadamente 145.000 personas de diferentes comunidades y poblaciones se han visto obligadas a abandonar sus pertenencias, tierras y costumbres culturales, en procura de escapar de la guerra y buscar mejor calidad de vida; sin embargo, en las ciudades de arribo encuentran indiferencia e indolencia.

Según informe del Consejo Noruego para Refugiados (2018), el desplazamiento forzado en Colombia tiene por lo menos cuatro connotaciones. En primer lugar, es un fenómeno derivado de los enfrentamientos entre actores armados que acontecen en regiones apartadas de las principales ciudades. En segundo lugar, estas disputas territoriales entre guerrillas, ejército nacional y bandas delincuenciales impiden el desarrollo de actividades agrícolas, pecuarias y el ingreso de alimentos. En tercer lugar, la afectación principal recae sobre poblaciones étnicamente connotadas y comunidades campesinas, cuyas familias se ven forzadas a abandonar su terruño y prácticas cotidianas, con la esperanza de salvaguardar su existencia, generalmente en polos

urbanos cercanos o en grandes ciudades. En cuarto lugar, estos desplazamientos implican complejos procesos de adaptación a nuevas costumbres y el desenlace de relaciones interculturales.

En Colombia, se evidencia una alta inmigración de población venezolana que se ha visto obligada a desplazarse a este país en búsqueda de nuevas oportunidades debido a la situación económica, social y política de Venezuela los últimos años. Aunque este proceso no es nuevo, se tiene conocimiento que al año 2022 el número de refugiados y migrantes de Venezuela asciende a un aproximado de 2'500.000 alojados en las principales ciudades como Bogotá, Medellín, Cali y Cúcuta (Coordinación Interagencial para Refugiados y Migrantes de Venezuela, 2022).

En este contexto, se ha estimado que aproximadamente el 4% de los ciudadanos venezolanos que están en Colombia son menores de edad que se encuentran en edades entre 1 a 14 años experimentando problemáticas de explotación laboral y sexual, discriminación en diferentes entornos y contextos, desescolarización y exclusión social. Razón por la cual, el Gobierno Nacional con apoyo de entidades internacionales ha generado un programa de inclusión a las instituciones educativas y políticas de reconocimiento a la niñez venezolana, con la finalidad de apoyar su formación integral mediante estrategias de interculturalidad en las aulas de clase (Cortés, 2020). Estas estrategias inclusivas representan un buen punto de partida en el afianzamiento cultural de este tipo de poblaciones, sin embargo; dichas iniciativas ameritan tomar en consideración los elementos de pluralismo cultural, de manera que se traduzcan en oportunidades para garantizar procesos de inclusión contextualizados.

De esta manera, se ha establecido que las aulas de las instituciones educativas de la ciudad de Bogotá se han convertido en escenarios de inclusión educativa en los que se debe tener

en cuenta la interculturalidad desde una postura pedagógica. Según Guerrero (2022) diversidad de docentes han dado paso al diseño e implementación de estrategias pedagógicas, didácticas y metodológicas para abordar la interculturalidad desde una perspectiva de inclusión de estudiantes de diferentes comunidades; indígenas, campesinas y afrodescendientes. Dentro de estas iniciativas destacan proyectos cuya finalidad propende por la identificación y autoidentificación de costumbres culturales y conocimientos que nutren la convivencia al interior de las instituciones educativas.

Adicional a lo anterior, Guido (2015) afirma que en los colegios distritales de Bogotá, las localidades en las que más se concentran estudiantes de inclusión multicultural especialmente de comunidades indígenas se encuentran localizados en las localidades de Bosa, Suba, Kennedy y Ciudad Bolívar. Caracterizadas por sus altos niveles de vulnerabilidad y pobreza, factores que incrementan la situación marginal en la que se encuentran los niños de dichas comunidades que deben ser atendidos en condiciones de baja calidad de vida procurando una inclusión educativa desde el ejercicio pedagógico.

En este contexto, se relacionan las competencias interculturales que, de acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2014) hace referencia a la formación en habilidades sociales es compleja por sí sola y se fractura más en los ambientes vulnerables, lo que ha llegado a establecer que alrededor de 80 millones de niños y adolescentes no logran los estándares establecidos en este sentido; por ello, para su efectivo desarrollo es fundamental tener en cuenta el contexto en el que ellos se desenvuelven en su cotidianidad.

Lo anterior, se complementa con la postura de Panqueba (2022), quien señala que partiendo de las diversas identidades culturales que convergen en las aulas de clase de las

instituciones educativas de Bogotá, especialmente en localidades como Bosa, se ha dado paso al diseño de “iniciativas pedagógicas desde enfoques como la interculturalidad” (p. 138). Según este autor, las iniciativas han permitido la adecuación de cambios significativos en los Proyectos Educativos Instituciones (PEI), con el objetivo de lograr una adecuada consolidación a nivel pedagógico y curricular de la interculturalidad.

De otra parte, desde la perspectiva de Cedeño (2016), el área de educación física se destaca por ser una herramienta significativa para los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que brinda multiplicidad de posibilidades para la potencialización de las habilidades físicas, intelectuales y morales que permiten una formación integral, requerida por los individuos para desempeñarse a nivel social de manera eficaz y eficiente. Lo anterior, por integrar entornos y escenarios de esparcimiento, diversión y creatividad elementos altamente valorados por los estudiantes ya que despiertan su interés y motivación por adquirir conocimientos y fortalecer sus estructuras cognitivas.

Por su parte, Piñeros (2022) afirma que, el área de educación física representa escenarios posibilitadores de reflexión abordada desde el movimiento corporal, donde “la salud, el bienestar, la recreación y la actividad física son aspectos esenciales para una adecuada calidad de vida” (p. 175). Al respecto, la presente investigación proporciona elementos de análisis sobre las percepciones de los estudiantes, cuyos testimonios destacan las actividades en la clase de educación física como instancias para fortalecer el carácter y las relaciones interpersonales con sus colegas.

En este contexto, el juego constituye una de las bases fundamentales para generar aprendizajes, puesto que a través de la experiencia y de las interacciones con el contexto se

activan capacidades, competencias y habilidades físicas, mentales y afectivas (Ydrogo, 2022). Sin embargo, Del Rio (2013) señala que a finales del s. XX la tecnología generó más interés, en detrimento de la práctica de juegos tradicionales, que fueron desapareciendo de manera paulatina del escenario escolar, para dar paso al sedentarismo tecnológico, el cual se ha incrementado en tiempos recientes.

Según Cortés (2016), la mayoría de la población colombiana de varias generaciones creció y se formó alrededor de la práctica de diversos juegos tradicionales, rondas infantiles y diversidad de pasatiempos en los que prevalecía el cumplimiento de normas y el respeto hacia los demás. Sin embargo, la proliferación de juegos tecnológicos y la cultura de consumo han generado el aumento de actitudes de sedentarismo y desinterés por los conocimientos culturales propios y los de sus compañeros.

Desde el ejercicio pedagógico que se desarrolla en las instituciones públicas de la ciudad de Bogotá que atienden la niñez en educación básica primaria, se evidencia la necesidad de fortalecer las competencias interculturales. Mediante el diseño e implementación de una secuencia didáctica que permita a los niños y niñas de grado cuarto afianzar las competencias interculturales de respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos. Lo anterior, dado que en la sociedad actual, los procesos interculturales son inevitables y, parte de la formación integral radica en el afianzamiento de valores para la sana convivencia.

La investigación se desarrolla en la IED Gustavo Morales Morales, institución educativa de carácter oficial ubicada en la localidad de Suba que atiende los niveles desde preescolar hasta grado undécimo de educación media, los grados de educación básica primaria y básica secundaria se atiende en jornadas mañana y tarde y, el preescolar y media fortalecida en horarios

de jornada única. Una de las características institucionales más destacadas es que su población es diversa y flotante, aspecto que en ocasiones dificulta los procesos de enseñanza y aprendizaje por inasistencia o retiro institucional para traslados escolares.

La IED Gustavo Morales Morales se fundamenta en la formación integral y con calidad para el alcance de los objetivos institucionales centrados en el establecimiento de estructuras intercurriculares y transdisciplinarias favorecedores de los procesos de enseñanza y aprendizaje y, el enriquecimiento de los procesos formativos a través de la generación de preguntas orientadoras en las que los estudiantes expresan sus expectativas de aprendizaje.

Es relevante señalar que, la población participante en el proceso de investigación se encuentran en edades entre los 8 y 11 años, se ubican en una etapa de desarrollo en la que prevalece el establecimiento de vínculos de amistad con sus compañeros que se van fortaleciendo a medida que se reconocen las virtudes y dificultades colaborándose mutuamente; así mismo, en esta etapa se sienten más presionados por sus pares frente a la realización de actividades ya sean de orden académico o relacional (Ortiz et al., 2018).

Lo anterior, se retoma como una cualidad que favorece el desarrollo de la propuesta didáctica debido a que el objetivo principal es fortalecer las competencias interculturales de respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos. De esta manera, se refleja una coherencia interna entre la población abordada y sus características de pensamiento y emocionales que permiten el establecimiento de relaciones interpersonales más positivas.

De acuerdo con lo expuesto, la investigación planteó como pregunta de investigación, ¿Cuál es el impacto de la aplicación de la propuesta didáctica basada en juegos tradicionales para

desarrollar competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto del colegio Gustavo Morales Morales jornada mañana?

Lo anterior, teniendo en cuenta la aplicación de dos cuestionarios de pregunta abierta que dieron paso a la verificación de la situación problema respecto a la convivencia de varias cultural al interior de las aulas de clase de grado cuarto y, asimismo a la caracterización de los participantes siendo estos los estudiantes de los cursos 401 y 403 y de sus familias, elemento investigativo que se evidencia en el Apéndice A. definiendo como preguntas orientadoras, ¿Es posible generar interculturalidad desde la de clase de Educación Física? ¿Cómo generar espacios apropiados que faciliten el proceso intercultural desde los juegos tradicionales?, y ¿Desde qué otras actividades del área de Educación Física se podría trabajar la interculturalidad?

Desde esta perspectiva, se definió como objetivo general, establecer el impacto de la aplicación de la propuesta didáctica basada en juegos tradicionales para desarrollar competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana, para su alcance los objetivos específicos a saber, caracterizar la diversidad cultural de los estudiantes del grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana y sus núcleos familiares, diseñar una propuesta didáctica basada en juegos tradicionales que posibiliten el desarrollo de las competencias interculturales, implementar la propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales que posibiliten el desarrollo de las competencias interculturales y evaluar la incidencia de la propuesta didáctica implementada frente al desarrollo de las competencias interculturales.

Para el alcance de estos objetivos se recurrió al desarrollo de la investigación desde el enfoque cualitativo de tipo inductivo y diseño de Investigación Acción Educativa (IAE),

aspectos metodológicos sustentados en autores como Hernández et al., (2014), Prieto (2017) y Rodríguez (2005), optimizando los procesos investigativos en el ámbito educativo para la generación de conocimiento académico.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

A continuación, se presentan los principales elementos metodológicos que orientan el proceso investigativo partiendo del enfoque, tipo y diseño de investigación, población y muestra, con las cuales fue abordado el desarrollo de las actividades.

Enfoque de investigación

El enfoque de investigación es cualitativo con análisis descriptivo, partiendo de la postura de Hernández, et al., (2014) quienes afirman que los estudios cualitativos son los que permiten identificar una problemática en contexto social en el que el investigador puede aplicar preguntas específicas a través de cuestionarios o entrevistas para tener acceso a la información desde la perspectiva de los participantes.

Sumado a lo anterior, Hernández, et al., (2014) señalan que la investigación con enfoque cualitativo permite a los investigadores generar procesos de identificación con respecto a las interacciones y formas de pensar de los individuos sujetos a estudio. Partiendo del hecho de que están orientadas a profundizar, cualificar y describir aspectos sociales enmarcados en características propias que los determinan en situaciones y contextos concretos, no a medirlos de manera estadística y cuantitativa.

Tipo de investigación

La investigación es de tipo inductivo puesto que este permite la comprensión de fenómenos sociales desde lo particular a lo general. Caracterizando elementos propios del contexto en el que los sujetos participantes se desenvuelven para posteriormente ser descritos y comparados con los fundamentos teóricos que sustentan el proceso investigativo desde la

perspectiva de otros autores que conforman la comunidad académica respecto a una temática específica (Prieto, 2017).

Desde la perspectiva anterior, el tipo de investigación que se considera pertinente para el desarrollo del estudio es el inductivo. Dado que, el fenómeno estudiado se puede verificar a través de procesos de observación del contexto inmediato de los estudiantes grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana y las características de interculturalidad que allí se evidencian.

Diseño de investigación

El diseño se enmarca en los fundamentos de la Investigación Acción Educativa (IAE), partiendo de la postura de Rodríguez (2005) quien afirma que “las prácticas educativas se pueden mejorar permanentemente y la IAE; es la opción más coherente para lograr ese cometido y que los docentes son los actores educativos mejor situados para realizar esta tarea” (p. 14). Además, los docentes investigadores están en capacidad de tomar decisiones de acuerdo con la realidad social en la que se desenvuelven sus estudiantes en la cotidianidad.

De otra parte, la IAE se fundamenta en la innovación de las prácticas pedagógicas, se identifican fenómenos y se aplican tácticas o estrategias que permitan una transformación positiva; el interés fundamental del investigador debe ser su mejoramiento basándose en intereses personales en el que se evidencien la autonomía, siempre enfocada en la búsqueda del cambio (Rodríguez, 2005).

Participantes

De acuerdo con Espinoza (2020), en los procesos de investigación cualitativa, se define a los participantes como el grupo de individuos que se caracterizan por brindar información para el

adecuado desenvolvimiento del estudio, quienes además cuentan con características similares que integran el problema o fenómeno identificado, susceptibles a la realización de un trabajo de campo buscando mejorar las dificultades encontradas.

En este contexto, los participantes de la presente se seleccionaron por el método de conveniencia siendo este un método no aleatorio que se caracteriza por la elección de los sujetos debido al acceso inmediato que los investigadores tienen a ellos (Hernández et al., 2014). En este caso particular, un total de 60 estudiantes con los cuales los docentes investigadores pueden abordar las temáticas sin contratiempos por atender el área de educación física de acuerdo con la programación y organización institucional

Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

Hernández, et al., (2014), señalan que las técnicas e instrumentos para la recolección de información son aquellos que permiten relacionar elementos como observaciones y percepciones personales frente a un fenómeno específico que se ha establecido como problemática de investigación. Al abarcar el enfoque cualitativo, las mejores técnicas son la observación directa, aplicación de entrevistas o cuestionarios de pregunta abierta.

La observación directa

La observación directa, se caracteriza por permitir a los investigadores llevar un registro detallado de aquellas actitudes, aptitudes y destrezas que referencian los sujetos que conforman la muestra en el momento en el que se desarrollan las actividades del proceso investigativo de acuerdo con los propósitos específicos del fenómeno investigado (Hernández, et al., 2014). Para el caso de la presente investigación se diseña una bitácora de observación (Apéndice B) con el

fin de registrar allí las observaciones de los elementos de cada una de las variables durante el trabajo de campo.

El cuestionario de pregunta abierta

Las investigaciones cualitativas, requieren del conocimiento de las perspectivas personales de los sujetos que conforman la población de estudio; por lo cual, el cuestionario de pregunta abierta se ha constituido como una de las técnicas que permite tener acceso a información específica según las experiencias de los individuos (Espinoza, 2020). En este contexto, para el alcance de los objetivos del presente estudio se diseñan dos cuestionarios, el primero dirigido a los padres de familia (Apéndice C) y, el segundo dirigido a los estudiantes participantes (Apéndice D).

Validez de los instrumentos

Como resultado de la validación de instrumentos realizada por el par externo, la versión original de la encuesta dirigida a estudiantes fue modificada en dos aspectos. Por una parte, las preguntas propuestas fueron transformadas en enunciados redactados en primera persona, en procura de hacer más amigable su lectura. Por otra parte, dos enunciados fueron modificados, porque a juicio del par externo, las dos preguntas originales presentaban respectivamente dos palabras que podían generar respuestas sesgadas (Apéndice E).

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO

El presente apartado desarrolla las categorías teóricas que sustentan la investigación, a saber: interculturalidad, interculturalidad en educación, competencias interculturales, juegos y juegos tradicionales. Su abordaje prioriza estudios contemporáneos, con un rango de publicación de 10 años, entre 2011 y 2022, cuya validez se definió de conformidad con su afinidad interdisciplinar para el trabajo, inclusive por su calidad de antecedentes. Este apartado también abrevia de algunas fuentes clásicas. El contenido permite ubicar al lector a nivel teórico respecto a las variables abordadas en el estudio.

1.1 Antecedentes

A continuación, se realiza la exposición de diez trabajos, que, en calidad de antecedentes, permiten contextualizar los referentes teóricos presentados, de conformidad con el desarrollo de estrategias pedagógicas para la interculturalidad en el ámbito de la educación física. En tal sentido, se abordan cinco trabajos desde la perspectiva internacional, dos con enfoque nacional para Colombia y tres desarrollados en el ámbito local para Bogotá.

A nivel internacional, Ydrogo (2022) presentó la tesis de maestría “Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguiríp” cuyo objetivo se centró en la determinación de la relación que se genera en el momento de realizar actividades basadas en juegos tradicionales y relaciones entre las dimensiones motora, cognitiva, intercultural y creativa. La metodología se desarrolló bajo los parámetros del enfoque cuantitativo, correlacional no experimental, la muestra estuvo conformada por 22 estudiantes y se aplicó la encuesta como técnica de recolección de información. Se concluyó que existe una correlación positiva entre las dimensiones motora, cognitiva, intercultural, creativa y habilidades sociales con respecto al desarrollo de juegos tradicionales.

De otra parte, Jara (2020) publicó la investigación de maestría titulada “Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Pensionado Olivo de Riobamba”, desarrollada con el objetivo de determinar la manera cómo el juego tradicional fortalece el desarrollo del enfoque intercultural de los estudiantes, la metodología fue de enfoque cualitativo con enfoque no experimental y contó con la participación de 25 estudiantes de educación inicial. Como técnica fundamental para la recolección de la información se utilizó la observación directa en su modalidad participante. Se llegó a concluir que los juegos tradicionales como las canicas, la rayuela, la cometa, saltar soga, ensacados, palo encebado, los países, figuras de hilo, el florón e historias culturales a través de títeres y cuentos fortalecen el desarrollo del enfoque intercultural.

Sumado a lo anterior, Cedeño (2016) desarrolló la tesis de maestría titulada “Alternativa metodológica para sistematizar la utilización de los juegos tradicionales en la clase de educación física escolar” con el objetivo principal de evidenciar la manera en la que los juegos tradicionales abordados desde el área de educación física permiten el afianzamiento de comportamientos prosociales asertivos frente a diferentes situaciones que se presentan en la cotidianidad. La metodología aplicada fue cualitativa de tipo descriptiva con la participación de 50 estudiantes de primaria con edades entre los 6 y 12 años, para la recolección de la información se aplicaron cuestionarios pre-test y post-test y diarios de campo para la técnica de la observación participante. La investigación concluyó que, mediante la enseñanza y práctica de los juegos tradicionales es posible afianzar en los estudiantes competencias actitudinales positivas que contribuyen con el desarrollo prosocial.

Adicionalmente, Marín y Stein (2015), publicaron el apartado de libro titulado “Espacio, tiempo y sentido de los juegos tradicionales en el proceso de cambios sociales en Rio Grande do

Sol (Brasil)”. El objetivo de este documento se centró en visualizar los juegos tradicionales desde la perspectiva de que estos son manifestaciones culturales de la humanidad y cómo estos han intervenido en los procesos de formación y transformación de las sociedades. A nivel metodológico, se desarrolló mediante un análisis documental y un trabajo de campo desde un enfoque cualitativo. La investigación encontró que, los juegos tradicionales cobran sentido en la medida en la que estos contribuyen con procesos de exteriorización de los sentires de los participantes y se concluyó que los juegos tradiciones generan escenarios de tiempo y espacio para el aprendizaje intergeneracional.

Por último, es loable incorporar como referente internacional, el trabajo realizado por Del Rio (2013), que llevó por título: “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, publicado en la Universidad de La Rioja. Su objetivo estuvo adscrito a lograr el fomento de relaciones sociales e integración de población inmigrante mediante la aplicación de juegos tradicionales internacionales. A nivel metodológico se abordó el enfoque mixto para evaluar diferentes perspectivas de la temática seleccionada.

En este trabajo se toma el juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en la clase de educación física en el nivel de primaria, donde el autor en su ambiente pedagógico encuentra que existe una gran riqueza intercultural, parte de establecer las diferentes culturas que forman su grupo de trabajo. Para luego hacer una selección de juegos tradicionales correspondientes a estas, según criterios de selección respecto al nivel de emoción y diversión que se puede alcanzar con cada uno de ellos. A manera de resultado, el trabajo proporciona una batería de juegos, para su posterior aplicación, en procura de favorecer la convivencia sana de varias culturas fundamentada en los valores del respeto e igualdad.

A nivel nacional, Mendoza y Gañan (2022) publicaron el artículo “Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar” publicado como informe de investigación cuya finalidad primordial fue el fortalecimiento de la convivencia intercultural mediante el respeto intercultural en una institución educativa del municipio de Arboletes Antioquia, Colombia. La metodología fue cualitativa con alcance exploratorio, descriptivo y correlacional, como técnicas para la recolección de la información se aplicaron entrevistas y observación participante con el diligenciamiento de bitácoras de observación. La investigación concluyó que existe conciencia de que en el aula participan estudiantes de diferentes culturas y, a pesar de la diferencia, todos tienen la misma meta de aprender y estudiar, que les permite que se logre la convivencia escolar.

De otra parte, se referencia a Barandica y Tovar (2016) quienes publicaron la tesis de maestría “Los Juegos Tradicionales, una Estrategia Didáctica para desarrollar el Pensamiento Lógico”, documento de investigación desarrollado con la finalidad principal de utilizar los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento matemático de estudiantes de educación básica primaria. Se trató de un estudio cuantitativo con alcance explicativo y diseño cuasiexperimental. Los resultados reflejaron que los juegos tradicionales implementados contribuyeron de manera significativa en el desarrollo lógico concreto de los estudiantes de acuerdo con su etapa de desarrollo cognitivo y se concluyó que al aplicar estrategias pedagógicas que involucran juegos tradicionales no solo se desarrolla el pensamiento matemático, sino que además se fortalecen comportamientos positivos en los niños.

A nivel local, Acosta, et al., (2019), desarrollaron la investigación titulada “Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase” que se llevó a cabo con el objetivo general de realizar un análisis con respecto a la influencia de los juegos

tradicionales en los procesos interculturales en un grupo de estudiantes de educación básica. La metodología fue de enfoque cualitativo de tipo descriptivo y método de Investigación Acción (IA), contó con una muestra de 30 alumnos seleccionados por conveniencia y para la recolección de la información se aplicaron las técnicas de la entrevista y la observación participante. Se concluyó que los estudiantes mostraron influencia de los juegos tradicionales lo que conlleva a deducir que su uso como estrategia para promover la interculturalidad en el grupo, es pertinente y necesario para mediar procesos de integración, convivencia, fortalecimiento de identidad y empoderamiento cultural.

Así mismo, Arias (2019), publicó el trabajo de grado “Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c” con el objetivo principal de diseñar e implementar una estrategia didáctica fundamentada en los juegos tradicionales para desarrollar la autonomía en estudiantes de educación básica primaria desde el área de Educación Física. La metodología fue de enfoque cualitativo con diseño de Investigación Acción (IA) con la participación de 37 alumnos de un colegio público de la ciudad de Bogotá. El resultado principal fue que al implementar las actividades se fortalecieron habilidades de interacción social, contrayendo ideales e imaginarios de unidad, de fuerza colectiva y comunidad. La investigación concluyó que los juegos tradicionales permiten generar ambientes de aprendizaje direccionados en pro de la unidad, que disminuyen las divisiones y generan un pensamiento de fortaleza creadora y constructiva.

De la misma manera, Panqueba (2015) desarrolló la investigación “Kwitará Santayá u’wbohiná-kueshro. Conjugación de patrimonios corporales ancestrales en el Colegio San Bernardino de Bosa: territorio Muisca de Bogotá” con el objetivo de realizar una caracterización de las herencias corporales para ser retomadas como enfoque diferencial en territorios en donde

prevalece la reconstrucción y la convivencia intercultural. La investigación concluyó que la conjugación de los saberes corporales ancestrales permiten la ampliación de los conocimientos para crear, proceder y jugar desde una educación física que trasciende la interculturalidad desde el tejido del saber colectivo.

1.2 Marco conceptual

En el subapartado se relacionan los principales fundamentos teóricos que sustentan el estudio investigativo frente a la propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana, de acuerdo con las categorías definidas.

1.2.1 Interculturalidad

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, la interculturalidad es “la presencia e interacción equitativa de diversas culturas y la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, adquiridas por medio del diálogo y de una actitud de respeto mutuo” (UNESCO, 2018, párrafo 1). Para Guzmán y Muñoz (2020), la interculturalidad permite la expresión de diferentes culturas al interior de un mismo espacio en el que se deben evidenciar la vivencia de valores y actitudes de respeto hacia la diferencia, tolerancia y empatía.

En concordancia, Medina y Huamán (2019) señalan que la interculturalidad es un proceso que necesariamente requiere de un reconocimiento explícito del otro en igualdad de condiciones, debido a que los diferentes sujetos que conforman las sociedades provienen de culturas específicas y estas necesitan convivir entre ellas, en procura de construir una convivencia

mediada por la tolerancia, el respeto y la empatía por las expresiones de identidad cultural entre las personas.

De otro lado, Walsh (2012) advierte que “la interculturalidad en sí solo tendrá significación, impacto y valor cuando esté asumida de manera crítica, como acción, proyecto y proceso que procura intervenir en la refundación de las estructuras y ordenamientos de la sociedad que racializan, inferiorizan y deshumanizan” (p. 10). Se debe abordar desde las aulas de las instituciones educativas para la formación de ciudadanos con habilidades prosociales.

De otra parte, la interculturalidad se ha catalogado como las prácticas y estilos de vida de los individuos en interacción, De acuerdo con Barabas (2014), “ (...) el campo no está fuera de nosotros, sino que estamos involucrados en él, y éste es el espacio -o transitabilidad- que se va creando mediante el diálogo y la comunicación entre culturas” (p. 14). Es decir, la interculturalidad es la convivencia de varias culturas cuyas relaciones deben basarse en los valores del respeto, igualdad y empatía para una coexistencia sana mediada por el diálogo, la reciprocidad y la interdependencia (Mendoza y Gañan, 2022).

De acuerdo con lo expuesto, desde la labor docente y como agentes sociales educativos, se considera relevante abordar la interculturalidad desde las aulas de las instituciones educativas para la formación integral de los niños y niñas. Para el afianzamiento de habilidades prosociales, que inician su desarrollo en la primera infancia y favorecen las relaciones interpersonales. Por consiguiente, la sana convivencia escolar para un acercamiento a la interculturalidad en la educación.

1.2.2 Interculturalidad en educación

Según la UNESCO (2006), los procesos educativos interculturales demandan tres principios fundamentales, a saber: 1) el respeto por la identidad cultural a través de una educación con calidad adaptada a las diferentes culturas; 2) la enseñanza de conocimientos, actitudes y competencias para la participación en la sociedad y 3) la formación en el respeto, entendimiento y solidaridad entre todas las etnias y culturas.

En esta perspectiva, Guido (2015) argumenta que la educación intercultural debe promover: 1) el fortalecimiento y legitimización de las identidades culturales; 2) escenarios de aprendizaje donde todos los estudiantes tengan opción de expresarse y comunicarse desde su identidad; 3) desarrollo de habilidades comunicativas donde prevalezca el diálogo entre saberes culturales; 4) la búsqueda de la equidad social que conlleve al mejoramiento de la calidad de vida; 5) aceptación y respeto por la diferencia. De acuerdo con la citada autora, la interculturalidad en educación se rige por una serie de criterios pedagógicos entre los que se encuentran factores como la autoestima, conocimientos y prácticas locales, reconocimiento de las diferencias al interior y exterior de las comunidades, conocimiento de las prácticas culturales de otras culturas existentes en el país, los conflictos e interrelaciones culturales negativas y la comunicación, interrelación y cooperación (Guido, 2015).

Respecto de los anteriores principios, procesos y elementos interculturales en educación, es pertinente mencionar algunos antecedentes correlativos con las finalidades de la presente investigación. En primer lugar, retomamos como referente latinoamericano la experiencia de Perú; en segundo lugar, el contexto colombiano como escenario de experiencias en la ciudad de Bogotá; y en tercer lugar esbozamos la propuesta de Chinchilla (2005) respecto de la interculturalidad en educación física.

Desde el contexto latinoamericano, el Ministerio de Educación de Perú (2005) destaca la educación como escenario prioritario para promover la interculturalidad, por ser uno de los más cercanos a la población. En virtud de ello, permite el crecimiento, transformación y desarrollo de las sociedades, porque es en las aulas donde convergen diferentes culturas, debido a los desplazamientos de las comunidades, generados por diversidad de motivaciones o condiciones sociales. Para dicha institución, es fundamental que en las instituciones educativas se generen espacios en los que prevalezca la formación integral, especialmente respecto de la vivencia de valores como el respeto y la tolerancia.

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2018), se encuentra a la vanguardia de la educación inclusiva capaz de atender la diversidad como un factor inherente a los seres humanos y a la vida en general. Colombia fue la nación pionera para Latinoamérica, en la emisión de los Lineamientos de Educación Inclusiva en el año 2014, durante el desarrollo de los acuerdos de paz, reparación y reconciliación.

Ahora bien, las instituciones educativas de la ciudad de Bogotá se han convertido en escenarios interculturales, que demandan iniciativas pedagógicas que logren atender las necesidades de sus comunidades. Estas experiencias se han generado desde la cultura afrodescendiente, mediante el proyecto Red Hilos de Ananse, pero también desde la cosmovisión indígena, con el emprendimiento MuisKanoba, por citar un par de ejemplos en los que se ha logrado establecer acciones innovadoras que abordan las desigualdades históricas, que superan los discursos multiculturales (Panqueba, 2015).

En la capital de Colombia también se desarrollan otras experiencias de educación intercultural, que destacan por la superación de estigmas respecto de su orientación exclusiva

hacia culturas indígenas y comunidades afrodescendientes (Ortiz et al., 2018). Tales ejercicios incorporan la interculturalidad en educación con perspectiva internacional, con la adopción de elementos comunicativos propios de las lenguas extranjeras e indígenas que brindan una educación alternativa que sobrepasa elementos de la cotidianidad.

De acuerdo con Panqueba (2022), en el ámbito educativo, la interculturalidad no solamente debe quedar en un ejercicio étnico o centrado en el respeto hacia las costumbres culturales de los otros; antes bien, “la interculturalidad debe trascender por la relevancia de los conocimientos y sabidurías de los pueblos, más allá de ser pensada como un asunto de reconocimiento diferencial para las poblaciones étnicamente connotadas (p.150). Precisamente desde esta postura, fue posible determinar el objeto de la presente investigación. Es decir, el desarrollo de competencias interculturales en un contexto de diversidad cultural, a través de la generación de espacios formativos, experiencias lúdicas en educación física y procesos pedagógicos para el disfrute de juegos tradicionales en la escuela.

En este escenario, los objetivos de la presente investigación están contextualizados en el ámbito de la Educación Física con perspectiva intercultural. Sobre este particular, Chinchilla (2005) propuso que la formación en educación física debe estar enfocada en los ejes de formación humana e identidad cultural, entre otros, cuya enseñanza debe ser comprendida “(...) como un proceso pedagógico en el que intervienen diferentes componentes interrelacionados, inseparables y determinantes unos de otros” (p. 108).

De esta manera, desde la educación física se pueden enriquecer las competencias propias de la experiencia humana mediante prácticas corporales que contribuyan con la formación de seres prosociales activos, dispuestos a la participación desde la solidaridad y la responsabilidad,

en procura de mejorar sus condiciones de vida y las de los demás, a través de lo sensorial y lo estético asumiendo el reto del reconocimiento del otro desde la diferencia cultural (Chinchilla, 2005).

Sumado a lo anterior, Panqueba (2020) señala que las comunidades educativas se encuentran en constante transformación debido a que a las instituciones educativas bogotanas se acercan diversidad de familias provenientes de diferentes culturas. En tales condiciones, los maestros enfocan su trabajo en el diseño e implementación de iniciativas pedagógicas que atienden elementos propios de la interculturalidad, desde la educación física. Dentro de tal contexto, es posible recrear dinámicas que integran los juegos ancestrales, donde a través del conocimiento colectivo es posible ampliar escenarios de participación y respeto por la cultura de los demás.

De esta manera, se entiende que la interculturalidad en la educación es un factor que hay que tener en cuenta en la actualidad del siglo XXI dado que por procesos de migración o desplazamiento diferentes culturas y comunidades en búsqueda de nuevas y mejores oportunidades se trasladan a las grandes ciudades. Lo anterior, ha dado paso a que en las instituciones educativas se deban establecer alternativas de estrategias pedagógicas para atender la interculturalidad. Tal es el caso de la clase de educación física que, por su espectro interdisciplinar permite el desarrollo de las competencias interculturales.

1.2.3 Competencias interculturales

Al hablar de las competencias interculturales, es fundamental advertir que el concepto como tal proviene de las ciencias de la comunicación y de allí se traslada al ámbito educativo. Según Sanhueza, et al., (2012), las competencias comunicativas interculturales “se entienden

como las habilidades que emplean los individuos culturalmente diferentes para favorecer un grado de comunicación suficientemente eficaz, estableciendo comportamientos apropiados y efectivos en determinado contexto social y cultural” (p. 131). Esta postura, dio paso al estudio de la competencia comunicativa intercultural desde diferentes perspectivas y contextos en búsqueda del establecimiento de relaciones interpersonales recíprocas basadas en el respeto a la diferencia.

El concepto de competencias interculturales ha evolucionado recientemente, a través de la incorporación de elementos propios del campo de las ciencias de la comunicación. En este sentido, la UNESCO (2020) afirma que:

Las competencias interculturales se refieren a las habilidades, actitudes y comportamientos necesarios para mejorar las interacciones que se producen entre las múltiples diversidades, ya sea dentro de una sociedad (diferencias debidas a la edad, el género, la religión, el estatus socioeconómico, la afiliación política, la etnia, etc.) o a través de las fronteras. (p. 4)

En relación con esto, la UNESCO (2020) señala que en la actualidad del s. XXI uno de los principales desafíos a nivel educativo es alcanzar metas que integran habilidades para interrelacionarse con los demás desde el respeto hacia la diferencia. Lo anterior, porque a través de los años se han generado procesos interculturales y multiculturales como respuesta a las migraciones por situaciones políticas o sociales o por la búsqueda de mejores oportunidades en otros países diferentes a los de origen.

Ahora bien, el desarrollo de las competencias interculturales se puede retomar desde dos enfoques; el primero, inherente al aprendizaje formal en el que los planes de estudio representan un papel importante dado que se lleva a cabo un proceso de integración de estas en los

contenidos de las diferentes áreas del conocimiento y se formalizan mediante el aprendizaje experimental. El segundo, desde el aprendizaje informal y no formal que se refiere a la interacción de los individuos en espacios públicos diferentes a las escuelas (UNESCO, 2020).

Estos dos enfoques, abarcan los tres elementos fundamentales que la Intercultural Education Resources for Erasmus Students and their Teachers (IEREST, 2015) y la UNESCO (2015) han definido como imprescindibles en la educación ciudadana global, desde lo cognitivo, socioemocional y conductual. Adicional a esto, es relevante mencionar que, los recursos digitales bien sean tangibles o intangibles permiten el acceso a diversidad de materiales y recursos interculturales que puede ser aplicados desde los ámbitos formal e informal.

Por su parte, la UNESCO (2017) publicó una lista de los mínimos necesarios que se deben desarrollar en los individuos para poder afirmar que hay alcance de las competencias interculturales. El respeto, que resalta la valoración de los demás, la autoconciencia, comprender desde otras perspectivas o visiones del mundo, escuchar como participar en un auténtico diálogo intercultural, la adaptación como el cambio de perspectiva temporal, la construcción de vínculos y humildad cultural que combina el respeto con la autoconciencia.

De acuerdo con Castillo (2018), las competencias interculturales:

no solo suponen tener un conocimiento real y crítico sobre los distintos grupos culturales, introduciendo en el currículo sus perceptivas y experiencias de forma sistematizada e interdisciplinar, sino también promoviendo actitudes positivas hacia la diversidad cultural, frente al racismo y la xenofobia, sin disociar lo cognitivo, lo afectivo y lo conductual. (p. 17)

Partiendo de lo anterior, Castillo (2018) afirma que, abordar la diversidad cultural representa ventajas de convivencia y respeto a la diferencia fortaleciendo las competencias interculturales que integra habilidades y competencias. Lo anterior, para tener relaciones interpersonales prosociales al interior de diferentes grupos en los que se vinculan cultura y formas de pensar que varían según las costumbres culturales de los individuos (Castillo, 2018).

Desde otro punto de vista, Gómez et al. (2017) plantean que las competencias interculturales se desarrollan sobre tres tipologías a saber, la competencia intercultural cognitiva, la emotiva y la etnocultural. La cognitiva, que es el conocimiento de aspectos culturales tanto propios como de otras culturas, que permite la interacción y comunicación asertiva, fundamentadas en el respeto, la tolerancia y la aceptación de la diferencia. Siendo más sensibles a la presencia y correlación con personas de culturas diferentes.

Respecto a la competencia intercultural emotiva, Gómez et al., (2017) afirman que es la capacidad del individuo para desarrollar una emoción positiva hacia la comprensión y apreciación de las diferencias culturales. Así mismo, promueve un comportamiento adecuado y eficaz en la comunicación intercultural que integra elementos como la autoestima, autocontrol, mente abierta, empatía, interacciones y suspensión de juicios. Y la empatía etnocultural se refiere a la interrelación entre personas de diferentes culturas caracterizada por la capacidad de generar un sentimiento de ayuda y comprensión hacia el otro por integrar factores como la comprensión y la emoción.

En este sentido, Bohlander et al., (2018) relacionan dos competencias interculturales para el alcance de los objetivos convivenciales y de actitudes positivas frente al compartir con los demás miembros de la sociedad. Estas son, el respeto y la adaptación, debido a que permiten

generar interrelaciones en el aula desde los fundamentos de la sana convivencia y la representación de actitudes prosociales en los individuos.

De la misma manera, Ávila-Dávalos (2021) señala que uno de los quehaceres pedagógicos de los docentes de la sociedad actual se fundamenta en la enseñanza y fortalecimiento de las competencias interculturales. Para el mencionado autor, en la planificación y diseño curricular se deben generar actividades que promuevan de manera consciente los valores del respeto, la solidaridad y la empatía. De esta forma, se establecen puntos de encuentro entre los estudiantes específicamente aquellos que involucran la pertenencia a un grupo social en la escuela.

A manera de corolario, dos de los principales interrogantes que los docentes deben plantearse al llevar a cabo su labor de formación integral se centra en la manera de plantear estrategias pedagógicas integradoras de diferentes agentes sociales respecto a cuáles son los aspectos que facilitan la integración intercultural. Además, de preguntarse cuál es la mejor manera de innovar en educación de tal manera que se mantenga el equilibrio social a través del respeto de la cultura, costumbres y tradiciones de todos los estudiantes que conforman su población estudiantil.

En coherencia con los objetivos de la presente investigación y la población participante, se retoman cuatro de los mínimos planteados por la UNESCO (2017) frente a las competencias interculturales que se pretenden desarrollar mediante la aplicación de juegos tradicionales. Siendo estas, el respeto tomado desde el punto de vista de valorar a los demás, escuchar como la capacidad de participar en un diálogo intercultural, la adaptación como el cambio de perspectiva

temporal y la construcción de vínculos, elementos que se tienen en cuenta para el diseño de la estrategia pedagógica y los instrumentos para la recolección de la información.

1.2.3.1 Competencia intercultural del respeto

Desde la perspectiva de la educación intercultural el respeto es una de las competencias que se deben afianzar en los estudiantes reafirmando su importancia desde la vivencia de los valores humanos, dado que este como valor y competencia es el que permite que las relaciones e interacciones entre los individuos se desarrollen de una manera óptima y significativa por comprender al otro como un par que merece ser tenido en cuenta frente a diferentes circunstancias según sus cualidades, ayudando frente a sus dificultades (Martínez, 2018).

1.2.3.2 Competencia intercultural de escucha

La competencia intercultural de la escucha se retoma desde la perspectiva de Gómez et al., (2017), autores que enfatizan que escuchar es una de las actitudes que determinan el manejo de las relaciones interpersonales entre diferentes sujetos o individuos dado que, permite comprender al otro frente al mensaje que pretende transmitir desde sus sentires y emociones; razón por la cual, desde la labor pedagógica es fundamental afianzarla para optimizar las relaciones entre los estudiantes.

1.2.3.3 Competencia intercultural adaptación

De acuerdo con la UNESCO (2017) la adaptación es la que permite que los individuos o estudiantes convivan de manera sana y acertada en un ambiente similar de tal manera que entre los sujetos se desarrollen relaciones de comprensión del otro desde la empatía y el respeto principalmente frente a las diferencias culturales ya que cada uno de estos agentes cuenta con una herencia cultural y familiar.

1.2.3.4 Competencia intercultural construcción de vínculos

Al hablar de la construcción de vínculos afectivos es fundamental referenciar la socialización como parte fundamental e inherente a los seres humanos, quienes después de los procesos de adaptación dan paso a la generación de relaciones interpersonales fundamentadas en el respeto, la escucha y la empatía, cuando se trata específicamente de un ambiente de interculturalidad (UNESCO, 2017).

1.2.4 El juego

El juego es sin duda una de las manifestaciones más características de los seres humanos y de los animales. Para el género humano, el juego ha significado no sólo un medio de divertimento, sino un vehículo para su desarrollo, la transmisión del conocimiento y el enriquecimiento de sí mismo, de la sociedad y de su cultura. Según Huizinga (1984), “Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego -como juego- y en él se desarrolla” (p. 7-8).

Sin embargo, la conceptualización de los juegos ha evolucionado de acuerdo con las necesidades y transformaciones sociales y educativas. Según Parlebas (2001), a través de actividades de juego y sus respectivas acciones motoras se da paso a la movilización de las dimensiones biológica, cognitiva, afectiva y relacional propias de los seres humanos, esto requiere del reconocimiento de los estudiantes como un sistema inteligente capaz de participar de manera efectiva y significativa en cualquier situación motriz.

En este sentido, Guapi, et al., (2022) afirman que:

La praxiología motriz es una ciencia que ha contribuido en gran medida a entender cuestiones que ocurren de modo práxico al practicar una determinada disciplina

deportiva. Sin embargo, esta ciencia no ha prestado suficiente atención al estudio de los juegos tradicionales para determinar a través de la acción motriz, cómo se pone de manifiesto la lógica interna y externa en las situaciones motrices de los juegos (p. 120).

Por otra parte, Muñoz, et al., (2020) señalan que los juegos motores son utilizados desde el ámbito pedagógico como un recurso que permite afianzar competencias emocionales. Estos juegos son afines con la promoción de una educación física para la formación integral de los estudiantes, debido a que los juegos exigen el cumplimiento de reglas puntuales y la toma de decisiones grupales en las que intervienen las funciones de cada uno de los integrantes de los equipos de trabajo.

Por su parte, Iguini (2020) afirma que los juegos siempre han aportado de manera significativa al ámbito pedagógico, puesto que desde las acciones lúdicas que se desarrollan al interior de las aulas de clase los estudiantes tienen la posibilidad de conocer y reconocer su entorno mediante procesos de experimentación, mediante el afianzamiento de capacidades de libre expresión, inteligencia, afectividad, destrezas físicas y socialización.

De conformidad con Muñoz et al., (2020), “el juego motor es una excelente herramienta pedagógica para trabajar las competencias socioemocionales en secundaria, ya que genera principalmente emociones positivas muy intensas en comparación con las emociones negativas” (p. 171). Postura correlativa con el objetivo fundamental de la presente investigación por pretender establecer el impacto de la aplicación de la propuesta didáctica basada en juegos tradicionales respecto a las competencias interculturales que implican actitudes de respeto, autorregulación, tolerancia y empatía.

1.2.5 Los juegos tradicionales

Parlebas (2016), reconoce en el juego un componente significativamente cultural con relación a los juegos tradicionales, a diferencia de los juegos inventados o los ejercicios específicos de la clase de educación física o de un deporte. Los juegos tradicionales, tienen la particularidad de encerrar aspectos característicos de la cultura en la cual se originan. De ahí, la necesidad de explorarlos por ser prácticas ludomotrices cuyo aprendizaje ha sido por transmisión oral principalmente, aunque también pueden ser aprendidos a través de la observación, escucha y expresión oral, pero más allá se aprenden jugando.

Desde el contexto latinoamericano sobre los juegos tradicionales, Guapi, et al., (2022) afirman que “los juegos y deportes tradicionales deberán evolucionar de manera razonable en función de los avances de la civilización y adaptarse al intercambio de deportes entre las diferentes culturas” (p. 111). En concomitancia, los juegos tradicionales integran elementos culturales y prácticas motrices, lo que implica la comprensión de un significado corporal frente a un comportamiento social durante las prácticas lúdicas,

En diferentes países, los juegos tradicionales han sufrido ciertas metamorfosis y han pasado a convertirse en deportes tradicionales a través de procesos de institucionalización convirtiéndose en patrimonio cultural en cada una de las regiones. A manera de ejemplo, existe el caso del Palín del pueblo mapuche, convertido en patrimonio de Chile. En similar sentido, el Hockey de los pueblos originarios de la actual Canadá, donde tiene la categoría de deporte nacional. De ahí, la importancia de rescatar los valores culturales y sociales de los diferentes deportes tradicionales (Guapi, et al., 2022).

A manera de antecedente correlativo con la presente investigación, Acosta et al (2019) argumentan que los juegos tradicionales promueven y afianzan en los estudiantes elementos propios de la interculturalidad y sus respectivas competencias puesto que mediante su implementación en el aula de educación física ejercen una influencia positiva en factores como la comunicación, sana convivencia, empoderamiento, ejercicio de valores de solidaridad, respeto y empatía e identidad cultural.

De otra parte, Jara (2020) referencia que mediante la implementación de juegos tradicionales como construir y elevar cometas, las canicas, saltar lazo en diferentes formas y tiempos, actividades con títeres y construcción de cuentos e historias culturales, permite desarrollar en los estudiantes factores prosociales. De acuerdo con el autor, la práctica de estos juegos permite el estímulo de acciones de solidaridad, participación y creatividad en donde se integran mente, cuerpo y entorno social.

De acuerdo con lo expuesto, la interculturalidad presenta un desarrollo reciente, de conformidad con los escenarios las actividades humanas se expresan a partir del dinamismo poblacional. En el ámbito educativo, es fundamental la formación en competencias interculturales para el mejoramiento de las relaciones interpersonales al interior de las aulas de clase.

Lo anterior, se aborda desde la problematización de la interculturalidad en el ámbito de la educación física dado que son diversas las situaciones escolares en las que se evidencian dificultades de interrelaciones personales entre los niños y las niñas. Por lo cual, a nivel educativo, surge la necesidad de diseñar e implementar acciones pedagógicas en procura de la

optimización de las competencias interculturales como parte de la formación integral a la que todos los individuos tienen derecho.

CAPÍTULO 2. RESULTADOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Se lleva a cabo la presentación de los resultados, análisis y discusión de los hallazgos encontrados durante el proceso de investigación respecto a la propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de las competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana.

2.1 Diseño de una propuesta didáctica basada en juegos tradicionales

El segundo objetivo específico de la investigación se enfocó en diseñar una propuesta didáctica basada en juegos tradicionales que posibilitaran el desarrollo de las competencias interculturales en los estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales.

La siguiente propuesta didáctica basada en juegos tradicionales se planteó con el fin de que los niños de grado cuarto desarrollaran sus competencias interculturales reconocidas como el respeto, la adaptación, la escucha y construcción de vínculo; además, fue concebida y diseñada para el disfrute educativo de los juegos tradicionales durante las clases de educación física, estuvo constituida por un total de diez sesiones desarrolladas durante el primer periodo académico al interior del aula y en el patio del colegio según la temática a trabajar.

Es relevante mencionar que, la propuesta didáctica se diseñó de acuerdo con los resultados obtenidos en la fase de caracterización de la problemática (Apéndice A), integrando los juegos que resultaban comunes desde su experimentación en el ámbito familiar según la procedencia de los estudiantes para de esta manera generar puntos de convergencia entre los niños a medida que se desarrollan los juegos tradicionales.

Sumado a lo anterior, la propuesta didáctica se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), en la que se establece que el aprendizaje de los niños se va construyendo de

manera paulatina según las características del contexto inmediato en el que se desenvuelven; es decir, en los procesos de aprendizaje la interacción social es fundamental dado que es la que permite la adquisición de experiencias que promueven el afianzamiento de habilidades no solo cognitivas sino sociales, en este caso partícipulas las competencias interculturales.

De la misma manera, la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), argumenta que el desarrollo cognitivo y social de los niños está directamente vinculado con componentes culturales, así como las creencias y actitudes que adquieren al interior de sus núcleos familiares que proporcionan lo estipulado por este clásico pedagógico como herramientas de adaptación intelectual.

2.3.1 Objetivo general

Desarrollar las competencias interculturales desde el respeto, la adaptación, la escucha y construcción de vínculo en los estudiantes de grado cuarto del colegio Gustavo Morales Morales de la jornada mañana a través de la práctica de los juegos tradicionales más representativos de la comunidad estudiantil.

2.1.2 Objetivos específicos

- Exaltar la relevancia de la diversidad cultural en la formación de personas respetuosas por las otredades.
- Comprender los entramados de diversidades que conforman el mundo de la vida, mediante el disfrute del juego como escenario de interacciones interculturales.
- Fomentar ejercicios de dialogo intercultural en la escuela, a través de la práctica y adaptación de juegos tradicionales desde el área de educación física.

- Afianzar los aprendizajes colaborativos entre la comunidad educativa, mediante la difusión de sus juegos tradicionales, como expresiones y saberes interculturales que conforman la escuela.

2.1.2 Contenidos

- Semejanzas y diferencias entre los juegos tradicionales.
- Concepto de Interculturalidad.
- Diversidades culturales en la escuela.
- Competencias interculturales: Respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos.

De acuerdo con lo expuesto, en la Tabla 1 se muestra la planificación correspondiente a la Sesión N° 1, denominada alcázame si puedes y orientada al afianzamiento de la competencia intercultural del respeto.

Tabla 1. Sesión N° 1 - Alcánzame si puedes.

Sesión 1. Alcánzame si puedes		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 		
Contenidos: Juegos “la lleva” y “congelados” (reglas, descripción y variables)		
Materiales: Ninguno	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos
Descripción de la actividad:		
<p>Actividad 1. “La lleva”, “La trae”, “Cogidos”. En grupo, se escogerá a uno de los estudiantes quien deberá perseguir e intentar coger o tocar a otro compañero, al hacerlo debe decir “la lleva”, el estudiante cogido pasa a ser quien persigue al resto de sus pares.</p>		
<p>Actividad 2. “Congelados”. Se parece al juego anterior, pero en esta versión los que persiguen pueden ser uno o varios estudiantes; los que al coger a sus compañeros deben decir “Congelado”. El compañero que es tocado o cogido queda quieto como una estatua y para poder seguir jugando debe ser ayudado por otro estudiante quien al tocarlo exclamará “Descongelado”, el juego termina cuando todo el grupo queda congelado. Una variante de este juego es Congelados bajo tierra, en la que, para poder descongelar al compañero, otro jugador del equipo deberá pasar por debajo de las piernas de éste.</p>		
<p>Actividad 3. El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugados estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.</p>		
Evaluación:		
Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hace las siguientes preguntas.		
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué? • ¿Cuál de los juegos les gustó más? • ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó? 		

De otra parte, en la Tabla 2, se presenta la planificación de la Sesión N° 2, dirigida al juego tradicional de salto de cuerda, comba o lazo desarrollada con el fin de afianzar en los estudiantes la competencia intercultural reconocida como adaptación.

Tabla 2. Sesión N° 2 - Saltar la cuerda.

Sesión 2. Saltar la cuerda (Comba o lazo)		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 		
Contenidos: Juego Saltar la cuerda, (reglas, descripción y variables)		
Materiales: Cuerdas	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos
Descripción de la actividad:		
<p>Actividad 1. (Ambientación): Los estudiantes hacen un círculo amplio alrededor del docente quien sostiene la cuerda por uno de los extremos; la idea es hacerla girar despacio e ir aumentando progresivamente la velocidad mientras que los estudiantes saltan intentando que la cuerda no toque sus pies. El estudiante que es tocado por la cuerda pasa a ocupar el puesto del docente para así continuar con el juego.</p> <p>Actividad 2. Se organizan grupos de 3 estudiantes donde dos de ellos sostienen y hacen girar la cuerda. El tercer integrante saltará en el centro diciendo las vocales o el abecedario. Al lograrlo cambiará de puesto con uno de sus compañeros de grupo.</p> <p>Actividad 3. En grupos de 5 o más estudiantes se escogen dos responsables de hacer girar la cuerda mientras que el resto se organizan en fila para ir pasando en turnos a saltar y seguir las instrucciones de un estribillo el cual debe ser cantado por todos los participantes a modo de apoyo a sus compañeros.</p> <p><i>Reglas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El que pisa la cuerda debe intentar el juego varias veces hasta mejorar, para luego ayudar a batir o girar la cuerda. • Si el grupo está de acuerdo, pueden saltar al tiempo de a dos o tres estudiantes. • El juego termina cuando todos los participantes pasan a saltar la cuerda de forma acertada. <p><i>Estribillos sugeridos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Oso osito mira al cielo.... • Manzanita del Perú.... • Yo tengo unas tijeritas que ... <p>Actividad 4. El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugado estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.</p> <p>Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hacen las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué? • ¿Cuál de los juegos les gustó más? • ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó? 		

De la misma manera, en la Tabla 3 se presenta la planeación y diseño de las actividades correspondientes a la tercera sesión denominada “Juguemos al profesor” desarrollada con el fin de ampliar la conciencia cultural de cada uno de los estudiantes que conformaron la población participante.

Tabla 3. Sesión N° 3 - Juguemos al profesor

Sesión 3. Juguemos al profesor		
<p>Objetivos: Ampliar la conciencia cultural de cada estudiante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortalecimiento de la escucha y el respeto por los compañeros. • Fomentar la curiosidad a partir de las diferencias y semejanzas de los conceptos propios y de sus compañeros. <p>Contenidos: Características culturales propias de los núcleos familiares y Juegos tradicionales</p>		
Materiales: Carteleras.	Lugar: Salón de clase	Duración: 55 minutos
<p>Descripción de la actividad:</p> <p>Previamente se les solicita a los estudiantes que indaguen con las personas adultas de su núcleo familiar (padre, madre, abuelos, tíos, etc.) sobre los juegos tradicionales que ellos practicaban en su infancia. Para luego escoger el juego que más le llamó la atención y preparar una pequeña explicación de este.</p> <p>En el salón de clase, el docente organiza los estudiantes por parejas indicándoles que cuentan con 6 minutos aproximadamente para explicarse mutuamente el juego tradicional escogido por cada uno. Transcurrido el tiempo, el docente dará la señal para realizar el cambio de compañero y volver a realizar la actividad.</p> <p>Como otra posible alternativa cada estudiante puede exponer su trabajo frente a todo el grupo. La idea principal es que se puedan escuchar entre todos y aprendan unos de otros.</p> <p>Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hace las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Conocieron nuevos juegos? ¿Cuáles? • ¿Cómo se sintieron explicando el juego? • ¿Les gustaría practicar alguno de los juegos tradicionales que aprendieron hoy? 		

Así mismo, en la Tabla 4 se lleva a cabo la exposición de los principales elementos de planificación correspondientes a la cuarta sesión de la propuesta didáctica establecida como “Piquis, Metras, Canicas y Bolas”, la cual se llevó a cabo con la finalidad de fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias.

Tabla 4. Sesión N° 4 - Piquis, metras, canicas y bolas.

Sesión 4. Piquis, Metras, Canicas y Bolas		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 		
Contenidos: Juegos con canicas (reglas, descripción y variables)		
Materiales: Tres canicas por estudiante	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos
Descripción de la actividad:		
<p>Actividad 1: “Clásico” En grupos de 6 estudiantes, cada uno con una canica, pintan una línea en el piso la cual será el punto de lanzamiento inicial para todos; luego se sortea el orden de juego. El primer estudiante en participar lanza su canica en la dirección que quiera, el segundo jugador lanzará su canica buscando golpear la del primer jugador. El tercero de ellos lanzará su canica intentando golpear las canicas de sus compañeros que jugaron previamente y así sucesivamente. Cada vez que un jugador logre golpear con su canica la de un compañero se quedará con ella; si el jugador al que le impactaron su Piquis quiere continuar en el juego debe ofrendar una nueva canica desde el punto de partida. Gana el estudiante que quede con más canicas en un tiempo establecido de 10 minutos.</p>		
<p>Actividad 2: "La pared". Para iniciar se establece un punto de partida y se sortea el orden de lanzamiento. El objetivo es lanzar la canica y dejar ésta lo más cerca posible de la pared. El estudiante que consiga quedar más cerca de la pared se quedara con las canicas ofrendadas por sus compañeros en la ronda.</p>		
<p>Actividad 3: “Cuadrado”. Se dibuja en el piso un cuadrado o cualquier figura geométrica, donde cada participante colocará en su interior una canica. Luego desde un punto determinado y en el orden establecido cada jugador lanzará una canica buscando sacar de la figura dibujada en el suelo las canicas de los demás jugadores para quedárselas. En caso de que un jugador lance su canica y ésta quede dentro de la figura la ofrecerá y deberá usar una nueva para continuar participando. Gana el estudiante que quede con más Piquis. Si un jugador se queda sin canicas antes de terminar el juego pasará a ser veedor de éste.</p>		
<p>Actividad 4. El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugado estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.</p>		
Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hacen las siguientes preguntas.		
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué? • ¿Cuál de los juegos les gustó más? • ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó? 		

De manera análoga, en la Tabla 5 se realiza la presentación de las actividades que se llevaron a cabo durante la quinta sesión de la propuesta didáctica denominada “Juegos de puntería” que se desarrolló con el objetivo fundamental reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Tabla 5. Sesión N° 5 - Juegos de puntería.

Sesión 5. Juegos de puntería		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 		
Contenidos: Juego ponchados, (reglas, descripción y nombres)		
Materiales: Pelota de espuma	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos
Descripción de la actividad:		
<p>Actividad 1. Entre todo el grupo de estudiantes se sortea o escoge a la persona que iniciará a lanzar, la cual se ubicará en la mitad de la cancha sosteniendo en su mano una pelota de espuma. A una señal de inicio (sonido del pito o palabra clave) el resto de los jugadores se desplazarán por toda la cancha intentando no ser impactados por la pelota que lanzará el jugador que está ponchando. El estudiante que sea impactado quedará como observador del juego. Gana el jugador que logre esquivar la pelota durante toda la actividad.</p>		
<p>Variable 1: Se adicionan “bases” o puntos estratégicos alrededor de la cancha en los cuales los estudiantes no podrán ser ponchados cuando se encuentren en ellos. Y buscarán dar vuelta a la cancha pasando de base en base sin ser impactados por la pelota. Se repite la dinámica del juego hasta que solo quede un estudiante por ponchar.</p>		
<p>Variable 2: El estudiante que es ponchado pasa a ponchar. En esta variable se debe delimitar el tiempo de juego.</p>		
<p>Actividad 2. El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugado estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.</p>		
<p>Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hacen las siguientes preguntas.</p>		

- ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué?
- ¿Cuál de las variables les gustó más?
- ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó?

Sumado a lo anterior, en la Tabla 6 se presentan los principales elementos relacionados con la fase de diseño de la sexta sesión desarrollada con los estudiantes definida como “Juegos de búsqueda” que se llevó a cabo con la finalidad de incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales.

Tabla 6. Sesión N° 6. - Juegos de búsqueda

Sesión 6. Juegos de búsqueda		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 		
Contenidos: Juegos Escondidas y Gallina ciega (reglas, descripción y nombres)		
Materiales: Ninguno	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos
Descripción de la actividad:		

Actividad 1: Dentro del grupo de estudiantes se escoge a un jugador quien estará encargado de contar hasta diez (o hasta el número que se acuerda previamente entre todos los participantes); lo debe hacer con los ojos cerrados frente a una pared o muro que hará las veces de base o “Tacho”, mientras que el resto de los participantes se esconde lo mejor posible. Cuando el estudiante escogido termina de contar, grita “Salgo a buscar”. A partir de ese momento si logra encontrar o simplemente ver alguno de sus compañeros debe correr hasta la base, gritar el nombre del jugador y el lugar donde se encuentra éste, para de uno en uno ir conduciéndolos a una zona neutra donde tendrán que esperar que finalice el juego para iniciarlo nuevamente. Si un estudiante escondido o que no ha sido descubierto logra llegar a la base sin ser tocado por el compañero perseguidor y grita “un, dos tres por mí”, logra salvar a todos sus compañeros. Lo que indica que debe iniciar nuevamente el juego. Pero si el perseguidor logra encontrar a todos sus compañeros, en la siguiente ronda el primer jugador encontrado será el encargado de contar.

Actividad 2: Se escogerá entre todo el grupo a un estudiante que deberá esconderse, mientras que el resto cuenta hasta diez frente a una pared o muro, que hará las veces de base. Al terminar el tiempo todos salen a buscar al estudiante escogido. La idea es que quien lo encuentre se esconda junto a él, y así sucesivamente el resto de los jugadores. El último participante que encuentre a todos pasa a ser quien se esconda en la siguiente ronda.

Actividad 3: Gallinita ciega. Se inicia escogiendo a un estudiante quien hará las veces de gallina ciega, para ello se ubicará con los ojos vendados en el centro del círculo conformado por el resto de sus compañeros. A la señal del docente los jugadores empezaran a realizar sonidos para llamar la atención de “la gallina ciega” quien intentará coger a alguno de sus pares. Al momento de lograrlo debe intentar descubrir a quien cogió por medio de sus sentidos, debe palparlo, olerlo y si es posible escucharlo. Si lo reconoce, éste último pasará a ser la gallina ciega de la siguiente ronda.

Actividad 4: El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugado estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.

Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hacen las siguientes preguntas.

- ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué?
- ¿Cuál de las variables les gustó más?
- ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó?

De la misma manera, en la Tabla 7 se presentan los principales elementos de diseño y planeación de la séptima sesión de clase que conformó la propuesta didáctica denominada “Carrera de sacos, encostalados” la cual tuvo como finalidad principal fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias.

Tabla 7. Sesión N° 7 - Carrera de sacos, encostalados.

Sesión 7. Carrera de sacos, encostalados	
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 	
Contenidos: Juego encostalados, carrera de sacos (reglas, descripción y nombres)	
Materiales: Costales, bolsas de tela grandes	Lugar: Patio escolar Duración: 55 minutos
Descripción de la actividad:	
<p>Actividad 1: Se organizan grupos de 4 estudiantes quienes competirán entre sí. El docente debe determinar un lugar de partida y un punto de llegada. El juego consiste en que cada jugador debe meterse dentro de un costal, cogerlo con las manos y ubicarse en el punto de partida antes determinado; a la señal del docente, los jugadores deberán desplazarse por</p>	

medio de saltos, sin salirse del costal ni caerse, hasta llegar a la línea de meta, el que llegue de primero será el ganador. El estudiante que se caiga debe volver al punto de partida para intentarlo nuevamente.

Actividad 2: Se puede organizar la misma carrera que la actividad anterior, pero en parejas, estando las dos personas al tiempo dentro de los costales o sacos. Gana la pareja que logre llegar primero a la línea de meta.

Actividad 3: Se organizan grupos de 4 estudiantes en fila detrás de la línea de partida, a la señal del docente, el primero de la fila quien se encuentra dentro del costal o saco intentará desplazarse por medio de saltos y sin caerse hasta un punto determinado previamente y se devolverá, entregando el costal al siguiente compañero, quien realizará el mismo recorrido y así sucesivamente hasta que participen todos los integrantes del grupo. Gana el equipo que realice los desplazamientos correctamente y de primero.

Actividad 4: El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugados estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.

Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hace las siguientes preguntas.

- ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué?
- ¿Cuál de las variables les gustó más?
- ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó?

De la misma manera, en la Tabla 8 se presentan los fundamentos que direccionaron la octava sesión de la propuesta didáctica que se nombró como “Caucho, goma, chicle, elástico” desarrollada con el fin de reconocer y aceptar las diversidades lúdicas, desde el respeto de las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Tabla 8. Sesión N° 8 - Caucho, goma, chicle, elástico.

Sesión 8. Caucho, goma, chicle, elástico.		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 		
Contenidos: (reglas, descripción y nombres)		
Materiales: 8 cauchos de 4 metros cada uno.	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos

Descripción de la actividad:

Actividad 1: Se organizan grupos de 3 personas y se establece por sorteo dos de ellas quienes serán los encargados de sujetar el caucho, poniéndolo alrededor de sus tobillos, separando los pies al ancho de sus hombros y alejándose del otro compañero para poder tensar el caucho. El tercer jugador deberá realizar una propuesta de saltos establecidos pisando o no el caucho según el estribillo escogido previamente. El juego se divide en niveles; donde el primero de ellos sería cuando el caucho está a la altura de los tobillos, el segundo a nivel de las pantorrillas, el tercero en las rodillas y así sucesivamente... Se puede seguir al siguiente nivel al lograr completar la propuesta de movimientos. Cada jugador tendrá la oportunidad de realizar tres intentos por nivel, pero si no completa el ejercicio debe cambiar de puesto con uno de sus compañeros que está sujetando el caucho. Hasta que todos en turno respectivo logren pasar hasta el último nivel. Aunque solo salta un estudiante a la vez, todos deben ir cantando el estribillo a modo de apoyo y trabajo grupal.

Estribillo: Chicle, más chicle, americano, me meto, me abro, me cierro y me salgo. Piso, piso, me salgo, doble piso, doble piso, salgo.

Actividad 2: Se organizan grupos de 4 personas, donde dos de ellas sujetan el caucho y las otras dos hacen la propuesta de movimiento al tiempo.

Actividad 3: El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugados estos juegos de manera diferente o se sabe otro estribillo?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.

Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hacen las siguientes preguntas.

- ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué?
 - ¿Cuál de las variables les gustó más?
 - ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó?
-

De otra parte, en la Tabla 9 se realiza la exposición de los principales elementos de planificación correspondientes a la novena sesión de clase de la propuesta didáctica denominada “Juegos de piso” desarrollada con el objetivo principal de incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales.

Tabla 9. Sesión N° 9 - Juegos de piso.

Sesión 9. Juegos de piso

Objetivos:

- Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias.
- Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales.
- Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Contenidos: Golosa, rayuela, el avioncito

Materiales: 5 golosas artesanales	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos
--	-----------------------------	-----------------------------

Descripción de la actividad:

Actividad 1: Se organizan grupos de 6 personas a los cuales se les asigna una golosa previamente elaborada; luego, entre ellos sortean el orden de juego en el que irán pasando. Cada estudiante debe contar con una piedra u objeto pequeño, el cual debe lanzar en la casilla correspondiente. Empezando por la casilla uno, luego la dos y así sucesivamente hasta llegar a la ocho, la piedra debe caer dentro de la casilla, sin tocar las líneas. Se debe hacer todo el recorrido por todas las casillas, excepto donde está la piedra, saltando de casilla a casilla en pata coja y sin pisar las líneas ni tocar el suelo con el otro pie.

En las casillas en cruz, si ninguna tiene la piedra, puede ponerse un pie en cada una al mismo tiempo. En las casillas 7 y 8 hay que girar, saltando 180°, y devolverse. Cuando se llega a la casilla anterior de donde está la piedra, hay que agacharse y recogerla, y completar el recorrido. En el caso de disponer de la casilla “Cielo”, ¡En esta se puede descansar!

Cuando se hace todo el primer recorrido sin fallar, se continúa lanzando la piedra en la del número siguiente, es decir el número dos y así sucesivamente. Cuando no se acierta en el lanzamiento con la piedra en la casilla correspondiente al orden, se pisa una línea o se toca el suelo con el otro pie, el jugador cede el turno y pasa al siguiente. Al reanudar el juego, debe hacerse desde la casilla donde se falló, y así hasta conseguir completar todo el recorrido. El primero en conseguirlo, gana.

Actividad 2: Los estudiantes deben cambiar de grupo y seguir la mecánica del juego, pero ahora saltando con la pierna izquierda.

Actividad 3: El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugados estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.

Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hacen las siguientes preguntas.

- ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué?
- ¿Cuál de las variables les gustó más?
- ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó?

Para terminar esta fase de diseño metodológico, en la Tabla 10 se presenta la planificación de las actividades correspondientes a la décima y última sesión de la propuesta didáctica diseñada denominada “Juegos grupales de estrategia” desarrollada con el objetivo de

reconocer y aceptar las diversidades lúdicas desde el respeto de las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Tabla 10. Sesión N° 10. Juegos grupales de estrategia.

Sesión 10. Juegos grupales de estrategia		
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias. • Incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales. • Reconocer y aceptar las diversidades lúdicas respetando las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales. 		
Contenidos: Yermis		
Materiales: 12 tapas de gaseosa, una pelota y un palo o bate por cada jugador de uno de los equipos.	Lugar: Patio escolar	Duración: 55 minutos

Descripción de la actividad:

Actividad 1: Se divide el grupo en dos equipos sin límite de jugadores. Se sortea el equipo que empezará ponchando (guardianes) los cuales por regla no pueden caminar con la pelota en la mano, solo hacer pases entre los integrantes del mismo equipo. Si un participante del equipo que está ponchando se sitúa a la espalda de uno de sus contrincantes, este último no podrá correr porque quedará "cubierto"; entonces utilizará un bate para golpear la pelota y evitar ser ponchado. El equipo contrario contará con bates o palos, usados para poder despejar los posibles lanzamientos del equipo guardián.

El juego inicia armando una torre con doce tapas de gaseosa, donde el equipo que está a la ofensiva lanza o rueda la pelota hacia la torre de tapas buscando impactarlas para tumbarlas, cada jugador tiene dos turnos para acertar el lanzamiento, si no lo logra se cambia de turno y van pasando progresivamente cada jugador del equipo hasta lograr el objetivo. En el momento de acertarle a la torre, el equipo a la ofensiva intenta ponchar a los rivales con la pelota y estos a su vez intentarán no dejarse ponchar del otro equipo, al mismo tiempo deben intentar armar nuevamente la torre de tapas, si lo logran antes de ser ponchados todos los integrantes del equipo gritan ¡yermis! y el equipo obtendrá un punto y podrá seguir tumbando la torre de tapas. Pero si no lo logran y son ponchados todos los jugadores de dicho equipo se debe cambiar de rol, es decir, el equipo contrario deberá lanzar la pelota contra la torre de tapas. Si el equipo que está a la defensiva canta Yermis y no está armada la torre totalmente, el punto será para el equipo que estaba ponchando.

Actividad 2: - El equipo ofensivo (ponchadores) pueden intentar derribar con la pelota la torre de latas en cualquier momento del juego, si el equipo defensivo ha iniciado el proceso de armar la torre y no ha terminado o no ha cantado Yermis, para tal fin se establece un "área alrededor de la torre de latas a la que no pueden entrar los ponchadores (ofensiva) y es de uso exclusivo de los que están armando (defensiva).

Actividad 3: El docente reúne a todos los estudiantes y les hace la pregunta ¿Alguno de ustedes había jugados estos juegos de manera diferente?, si alguno de ellos responde que sí, se le invita a explicarlo a sus compañeros de clase y se procede a jugarlo de esta manera.

Evaluación: Al finalizar se organiza el grupo en círculo y se hacen las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué?
 - ¿Cuál de las variables les gustó más?
 - ¿Alguna vez habían practicado estos juegos? ¿Dónde? ¿Quién se los enseñó?
-

Como se puede evidenciar, la planificación de las acciones pedagógicas de las diez sesiones que conforman la propuesta didáctica corresponde a una serie de objetivos específicos que tienen que ver con el fomento del disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias, la incentivación de la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales y el reconocimiento y aceptación de diversidades lúdicas respetando las

normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales apuntando al fortalecimiento de las competencias interculturales de respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos.

2.2 Implementación de la propuesta didáctica basada en juegos tradicionales

A continuación, se presentan los resultados de la fase de implementación de acuerdo con las observaciones registradas en la bitácora por cada una de las sesiones de clase desarrolladas. Se lleva a cabo la exposición del análisis de los hallazgos, bajo los parámetros del análisis de contenido. Es relevante aclarar que, para esta implementación y la captación de las evidencias se contó con el consentimiento informado firmado por los padres de familia (Apéndice F). de igual manera, en el Apéndice G, se pueden observar algunas evidencias fotográficas de esta fase.

2.2.1 Resultados de la Sesión N° 1: Alcánzame si puedes

La primera sesión de la propuesta didáctica “Alcánzame si puedes” se desarrolló el 13 de marzo de 2023 con el curso 401 y el 14 de marzo de 2023 con el curso 403, con los juegos reconocidos como “La lleva y Congelados”, para dar inicio a estos en primer lugar se ubicó a los estudiantes en forma de círculo en el centro de la cancha del patio de la institución educativa, momento en el que se observó que así como hay estudiantes que muestran motivación hay otros que presentan apatía, lo que se detectó por su actitud y disposición para seguir las indicaciones.

Posteriormente, se brindaron las explicaciones del juego “La lleva”, al preguntar a los estudiantes si tenían alguna duda, uno de ellos preguntó quiénes iban a “llevar” y quienes iban a “congelar” se les explicó que ellos pueden elegir el método para escoger los compañeros que van a empezar, se delimitó el espacio, se escogió la persona que empieza “llevando” a través de la sugerencia de una estudiante con una moneda, (cara, sello) los estudiantes mientras el sorteo se

empujaron, cuatro jugaron en el arco de la cancha y tres se quedaron sentados en las gradas del patio.

Durante este momento, se notó gran apatía por la actividad planteada; sin embargo, se inició con todos los estudiantes en la cancha, durante el juego hubo dos estudiantes que se salieron de manera voluntaria al afirmar que los compañeros los estaban ignorando. Por esta razón, se consideró necesario hacer una pausa para aclarar a los estudiantes que todos deben ser tenidos en cuenta de forma equitativa, en adición se eligió una persona más que hiciera las veces de “lleva” y le pudiera colaborar a su compañero en el objetivo de “llevar” al restante del grupo.

En la segunda actividad “Congelados”, los estudiantes se dividieron en dos grupos y se decidió quiénes iban a comenzar congelando con cara o sello, en esta se observó cómo los estudiantes son bastante bruscos al congelar a los integrantes del equipo contrario, los empujan, los cogen del cabello o los hacen caer, por parte del equipo contrario, es evidente que la mayoría de los estudiantes no respetan las reglas y aún congelados siguen como si nada, se descongelan solos y descongelan compañeros o se salen del área de juego; por lo cual, fue necesario hacer una pausa para repasar las reglas enfatizando que para ayudar a descongelar un compañero se debe exclamar “descongelado” en este momento.

Al finalizar, se les preguntó si conocían los juegos de otra manera de realizarlos que no sea de forma individual y una estudiante comentó que tanto la lleva como congelados lo ha jugado también por grupos, eso quiere decir que no solo coge un estudiante sino varios pueden cumplir este papel; sin embargo, al jugarlo así se evidencia que, al comienzo, aunque jugaran por grupos, no se ponen de acuerdo, ni se organizan para poder coger a los demás de una manera más colaborativa. En la parte de evaluación, aunque todos dijeron no conocer estos juegos con un

nombre diferente, sí hablaron acerca de algunas reglas que cambiaron como la doble “lleva” y el pasar al equipo contrario cuando se es congelado.

2.2.2 Resultados de la Sesión N° 2: Saltar la cuerda, comba o lazo.

La segunda sesión enfocada en el salto de cuerda, comba o lazo se desarrolló el día 15 de marzo de 2023 con el curso 401 y el 16 de marzo de 2023 con el curso 403, con la finalidad de fortalecer específicamente las competencias interculturales de respeto y adaptación, partiendo de los hallazgos de la primera sesión a través de la ejecución de los juegos “Saltar sin que la cuerda nos toque y Oso osito”.

En primer lugar, se realizó la ubicación de los estudiantes en círculo en el centro de la cancha del patio del colegio, durante este momento se evidenció que los estudiantes aún presentan dificultades para centrarse en la actividad que se pretendía realizar y se demoraron un poco en lograr la formación; sin embargo, se pudo observar que hay estudiantes más motivados que otros, aspecto evidenciado según su actitud y disposición para seguir las indicaciones y se les dificulta entender las orientaciones, razón por la cual unos se ubicaron de pie y otros sentados.

Se les solicitó tomarse de las manos para hacer un círculo uniforme. Se observó algunos estudiantes renuentes que prefirieron no hacerlo, se denota cierta brusquedad al intentar buscar un lugar en el espacio y se presentaron agresiones no significativas pero sí evidentes de tipo físico y verbal, al iniciar la actividad, se brindaron las respectivas orientaciones y se organizaron por grupos de trabajo momento en el que varios se mostraron perezosos en un comienzo y se aclara que es probable que el clima nublado tenga algo que ver con la actitud de apatía aunque fue clara la negativa a trabajar con los compañeros de otras culturas.

Durante la primera actividad de girar la cuerda en círculo alrededor del suelo en el sentido de las agujas del reloj, se evidenció una notoria falta de coordinación en algunos niños, otros protestaron porque no les agrada el juego pues su deseo en ese momento era jugar fútbol. Se dividió el curso en cinco grupos para dar continuidad a la actividad, posteriormente, se armaron cuerdas más largas para la segunda actividad desarrollada en grupo que consistió en batir el lazo para que los demás saltaran, en este momento se presentaron algunas confrontaciones entre los grupos para determinar el orden de salto, en cambio hay otros que lograron una manera de hacerlo de forma justa y sin discusiones, durante la actividad algunos estudiantes manifestaron que no les gusta saltar lazo y otros que no saben o les da miedo.

Sin embargo, la mayoría de los estudiantes participó de manera efectiva y solo uno decidió salirse de la cancha y sentarse en las gradas, para aquellos que expresaron que no sabían o les daba miedo se conformaron grupos de dos o de tres con otros niños que si contaran con estas habilidades y saltaran con ellos con el fin de generarles confianza y ayudarlos a enfrentar sus temores, esta modificación se realizó como una actividad de ambientación. La mayoría de los grupos para realizar el trabajo utilizaron los estribillos sugeridos por los docentes investigadores y los demás utilizaron diferentes que tenían aprendidos con anterioridad. Más adelante se evidenció el agrado por la clase en la medida que utilizaron esta actividad en los descansos. Alrededor de diez estudiantes, solicitaron lazos y buscaron un espacio en el patio.

Al terminar la actividad y llevar a cabo la fase de evaluación a través de las preguntas planteadas en la planificación de la sesión se escucharon las voces de los estudiantes que se presentan a continuación: “me sentí muy bien compartiendo con mis amigos”, “fue muy divertido”, “hacia mucho no jugaba cuerda”, una niña afirmó que “al comienzo me dio miedo, pero mi amiga Mariana saltó conmigo de la mano y me sentí más segura”. Con relación a la

actividad que más les gustó predominó la primera actividad en la que participaba todo el grupo, aunque la segunda también tuvo gran aceptación, sobre todo por la parte del canto y de las variantes que se hacían según la canción. Al cerrar la sesión la totalidad de los estudiantes afirmó haber practicado alguna vez estas actividades, ya fuera con familiares o amigos, siempre en un inicio en el seno familiar.

2.2.3 Resultados de la sesión N° 3: Juguemos al profesor

La tercera sesión de la propuesta didáctica relacionada con integrar a los estudiantes en el papel del profesor se llevó a cabo el día 21 de marzo de 2023 con el curso 401 y el 22 de marzo con el curso 403 con el objetivo fundamental de fortalecer las competencias interculturales de respeto y escucha partiendo de que ya los estudiantes en este momento de la ejecución de las actividades muestran cambios respecto a la adaptación, pero aun dificultades en el respeto y escucha.

Para esta sesión de clase, con anterioridad se les solicitó a los estudiantes realizar en casa un trabajo de consulta teórica sobre los juegos tradicionales que cada uno de ellos practica o ha practicado al interior de su núcleo familiar, de acuerdo con la información que los niños llevaron al aula se dio paso a la organización de grupos de trabajo para que cada uno de todos los alumnos tuvieran la oportunidad de socializar sus experiencias con los compañeros de curso. Al iniciar la actividad, se observó el cambio de actitud de varios estudiantes y la emoción por compartir con sus pares las costumbres que caracterizan su cultura.

La mayoría de los estudiantes de los dos cursos expresaron sentirse muy bien con el papel de profesor que desempeñaron. Varios expusieron los mismos juegos, pero con nombres y reglas diferentes. Se inició un proceso de identificación de puntos de encuentro entre los niños

motivándolos a escuchar más a sus compañeros asumiendo una postura de respeto frente a la palabra del otro así como de la palabra propia. Un grupo de alumnos elaboraron carteleras para que la exposición de sus sentipensares se viera más interesante y sus compañeros se motivaran; sin embargo, en este punto se observó que un grupo de cuatro estudiantes no participaron y mostraron actitudes de desinterés y apatía.

En un punto, se presentó una situación en la que todos los estudiantes querían mostrar su trabajo, se evidenciaron actitudes de falta de respeto al esperar el turno de la palabra porque hablaban en todo momento y al tiempo, factor que se utilizó a favor de la investigación para el afianzamiento de la importancia de escuchar y respetar la palabra del otro. Se consideró fundamental enfatizar en que así como cada uno quería ser escuchado el compañero del lado también; de esta manera, se generaron escenarios en los que los niños iniciaron a percibirse como seres humanos desde la empatía y la solidaridad.

Al finalizar las actividades, se realizó la evaluación de la sesión, se escucharon las voces de los estudiantes frente a la manera en la que se sintieron durante el desarrollo de estas entre las que se resaltan “me gusto que mi mamá me contara de cuando era niña”, “me sentí como tú”, “me gusta contarle de mi a mis amigos”, “sentí otra experiencia”, “ya puedo ser el profe”, “me gusto que me pusieran atención”, “mis amigos no se sabían mi juego”, “ya se más cosas de mis amigos”. Lo que demostró el cambio de actitud de la mayoría de los niños frente a las relaciones interculturales que experimentan en su cotidianidad al interior del aula y el avance en el afianzamiento de las competencias interculturales.

2.2.4 Resultados de la sesión N° 4: Piquis, canicas, metras

La cuarta sesión de la propuesta pedagógica desarrolló el juego Piquis, la cual se llevó a cabo el 23 de marzo con el curso 401 y el 24 de marzo con el curso 403 a través de los juegos “Cuadrito y el que quede más cerca de la pared”, con el objetivo de fortalecer las competencias interculturales de respeto y construcción de vínculos. Al iniciar, se brindaron las indicaciones pertinentes para posteriormente trasladarse al patio institucional, se observó que algunos de los estudiantes no comprendieron la dinámica de la actividad por lo cual, fue necesario repetir la instrucción.

Posteriormente, se dividió cada uno de los cursos en cuatro grupos asignado un espacio para cada uno de estos, durante el desarrollo de la fase de calentamiento uno de los estudiantes sufrió un incidente al golpearse con uno de los tubos del arco de fútbol lo que generó un espacio para reflexionar respecto al cuidado que deben tener con ellos mismos para el cuidado de su propia integridad corporal.

Se observó que algunos de los estudiantes jugaron sentados y otros acostados en el suelo de la cancha, los docentes investigadores se vieron en la necesidad de supervisar la actividad de manera atenta debido a que algunos de los grupos no respetaron la línea divisoria del espacio que les correspondía según las indicaciones, fue necesario solicitar a dos estudiantes salir de clase temporalmente por realizar actividades de riesgo para todos y reflexionar acerca de cómo afectan esos comportamientos a la integridad de sus compañeros. Así mismo, se presentaron diferencias al determinar el orden de lanzamiento, un estudiante solicitó ser cambiado de grupo debido a discusiones, así se evidenció la falta de fortalecimiento en la competencia intercultural del respeto y algunos perdieron las canicas por lanzarlas muy fuerte.

Adicional a lo anterior, se reflejaron comportamientos al interior de los grupos como la inclusión de nuevas reglas para el desarrollo del juego, ubicación en círculo para el lanzamiento de las canicas desde su posición actual, devolución de las canicas a cada uno para que todos quedaran nuevamente con el número que empezaron, después de tres lanzamientos fallidos se penaliza al jugador con ceder el turno, otros grupos decidieron copiar las nuevas reglas al darse cuenta de que optimizaban el desempeño en el juego.

En la parte final de la clase, se les preguntó a los estudiantes si conocían otra forma de jugar, aquí otro estudiante de origen venezolano dijo también que al juego lo llamaban metras y los demás niños venezolanos del grupo lo secundaron, sin embargo, responden que no, luego se les pregunta cómo se sintieron y en general manifestaron su agrado por el juego a excepción de los estudiantes que perdieron bolas, las deben reponer y estaban tristes, se les aclara que el objeto del juego es divertirse, practicar juegos propios y tradicionales de cada una de las regiones de ellos.

2.2.5 Resultados de la sesión N° 5: Juegos de puntería

La quinta sesión que conformó la propuesta didáctica se denominó juegos de puntería, se desarrolló el 27 de marzo de 2023 con los estudiantes del curso 401 y el 28 de marzo de 2023 con el curso 403 a través del juego “Ponchados con o sin bases” con el objetivo fundamental de fortalecer las competencias interculturales del respeto, escucha y construcción de vínculos debido a que en este punto de intervención los estudiantes ya han demostrado el afianzamiento de la competencia adaptación.

En primera instancia, se llevó a cabo la organización de los grupos explicándoles la actividad por desarrollar, durante el tiempo de organización los estudiantes se mostraron

receptivos, respetaron sus turnos. De esta manera, se logró observar el fortalecimiento de esta competencia intercultural, algunos terminaron antes de tiempo el calentamiento para poder iniciar el juego, otros mostraron indisposición hacia sus compañeros durante el calentamiento, se excusan con ellos y toman una actitud de mayor cuidado. Así se corroboró la competencia de adaptación, el niño que inició a “ponchar” se mostró muy despacioso y obligó a darle la opción de elegir a otro compañero que le colaborara con la misión del juego.

Sumado a lo anterior, se evidenció que los estudiantes buscaron alternativas para que no los pudieran ponchar, algunos se quejaron de no ser tenidos en cuenta en el juego lo que dio paso al cambio de actitud de los ponchadores y los tuvieron en cuenta, poniendo en evidencia la efectividad del juego para la construcción de vínculos dado que esta era una de las principales competencias interculturales que se pretendía afianzar desde la planificación; de la misma manera, se observó más dinamismo en el juego y mayor entusiasmo, para que todos puedan ser los que ponchen se decidió con la aprobación del grupo ir eligiendo quienes van a ponchar, para que los que no habían tenido la oportunidad lo pudieran hacer.

Luego de todo esto, se organizó al grupo sentado en círculo preguntándoles si conocían el juego o alguno similar con un nombre diferente, los estudiantes respondieron de forma negativa, se les preguntó también que les pareció la actividad y todos mostraron agrado a excepción de los dos estudiantes que se cayeron durante el desarrollo del juego, algunos afirmaron que la actividad les generó un poco de temor frente a la idea de ser impactados fuertemente por la pelota, sin embargo, al ver que esta era de espuma el miedo desapareció, expresaron su agrado sobre todo por los ajustes que se hicieron y se escuchó la voz “que rico que todos pudimos ponchar”

2.2.6 Resultados de la sesión N° 6: Juegos de búsqueda

La sexta sesión de la propuesta didáctica se enfocó en la realización de juegos de búsqueda específicamente “Las escondidas” y “La gallina ciega” desarrollada los días 11 de abril de 2023 con el curso 401 y 12 de abril de 2023 con el curso 403 con el objetivo de desarrollar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales para el fortalecimiento de las competencias interculturales de escucha y construcción de vínculos en la población participante.

En primer lugar, se realizó el proceso de organización de los cursos y se explicó en qué consistía la actividad. En este momento, los estudiantes se mostraron receptivos y animados decidiendo quién iba a iniciar a través del juego piedra, papel o tijera, al tener el participante seleccionado, los alumnos dieron paso a esconderse en el espacio de cancha y media de fútbol que al ser un campo descubierto les brindó diferentes alternativas para hacerlo como detrás de las canecas, graderías y paredes de la institución.

De la misma manera, se observó que varios de los estudiantes compartieron los lugares de escondite y trabajaron en grupo aspecto evidenciado en las señales y señas corporales que se hacían para no ser encontrados, utilizaron los sacos de otros compañeros de grados diferentes para camuflarse en ellos, el juego transcurrió con armonía, colaboración y trabajo de grupo a la hora de lograr el objetivo de llegar a la base.

En segundo lugar, se escogió al estudiante que menos se integró en la parte anterior, se les explicaron las modificaciones de juego y se dio comienzo, el estudiante elegido se escondió en el prado continuo a las escaleras de la terraza del colegio siendo encontrado por primera vez por un compañero, durante la dinámica del juego se vio gran trabajo en equipo con relación a las

medidas que adoptaban cada vez que iba creciendo el grupo de escondidos, tanto en hacer silencio, como en adaptarse al pequeño espacio disponible.

Respecto al juego de “La gallina ciega”, se vio la necesidad de cambiar de espacio debido al clima, los estudiantes fueron muy respetuosos con sus compañeros a la hora de buscar alternativas para poder identificarlos, mostraron empatía por quien tenía los ojos vendados cuidando que no se hiciera daño de alguna forma, se evidenció el cuidado por el otro, al momento de la posibilidad de hacerse daño, indicándole el peligro a riesgo de ser reconocido.

Para terminar esta sesión, se organizó el grupo sentado en círculo preguntándole si conocían el juego o alguno similar con un nombre diferente, los estudiantes respondieron que la última forma de escondidas les gusto mucho porque no la conocían, refirieron su deseo por volverla a jugar en casa y además que fue muy chistoso como se tuvieron que acomodar para no ser encontrados, se les preguntó que les pareció la actividad y todos mostraron su agrado, sobre todo por la segunda variante; así mismo, sienten que el grupo es más unido y se escucharon las voces “profe hoy no me pegaron” y “profe, cuándo volvemos a jugar”

2.2.7 Resultados de la sesión N° 7: Carrera de sacos y encostalados

La séptima sesión de la propuesta didáctica se denominó “Carrera de sacos o encostalados” desarrollada a partir de carreras en costales de manera individual y con relevos, se llevó a cabo el día 12 de abril de 2023 con el curso 401 y el 13 de abril con el curso 403 con el objetivo de fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas, como actitud de respeto por las diferencias para el fortalecimiento de las cuatro competencias interculturales abordadas en la presente investigación a saber; respeto, adaptación,

escucha y construcción de vínculos, especialmente en las dos últimas de acuerdo con lo observado en sesiones anteriores.

De acuerdo con lo anterior, en primera instancia se organizó el grupo y se explicó la actividad, durante el tiempo de organización los niños realizaron preguntas con relación al material, se conformaron los grupos por iniciativa de los estudiantes y pasaron de 5 en 5 para las competencias individuales que transcurrieron en ambiente de armonía, se observó que algunos estudiantes se cayeron; sin embargo, lo tomaron de forma positiva como parte del juego entre ellos mismos se aconsejaron cómo agarrar el costal y hasta donde doblarlo.

Al final de esta actividad, los mismos estudiantes buscaron con quién competir según el nivel, en la segunda parte el trabajo de relevos se organizaron con los mismos grupos por iniciativa de los niños, mostraron actitudes de ánimo y alegría entre compañeros de grupo, se observó un estudiante fuera de la actividad puesto que le cuesta integrarse, sin embargo en los últimos minutos decidió entrar y unirse a un grupo para competir, de esta manera se dio alcance del objetivo fundamental de la actividad propuesto de fomentar el disfrute de habilidades individuales respecto del cuidado con las demás personas.

Para terminar, se organizó al grupo sentado en círculo y se les preguntó si conocían el juego o alguno similar con un nombre diferente respondiendo de forma negativa, todos mostraron agrado sobre todo por el desafío que les representó. Algunos afirmaron que, el hecho de sentir el apoyo por parte de sus compañeros les daba alegría, se sentían más unidos con su equipo y presentaron opiniones como: ¿profe podemos seguir jugando?, “profe me gusto la clase” y “profe mire que Santiago es del Valle!”. Desde el ejercicio pedagógico, en este

momento se observó el establecimiento de vínculos específicos y el reconocimiento de las regiones de donde provienen los integrantes de los cursos.

2.2.8 Resultados de la sesión N° 8: Caucho, goma, chicle, elástico

El desarrollo de la octava sesión se llevó a cabo el 14 de abril de 2023 con el curso 401 y el 17 de abril de 2023 con el curso 403, diseñada con el juego “Chicle Americano” con la finalidad de reconocer y aceptar las diversidades lúdicas desde el respeto de las normas o reglas propuestas por el grupo durante el desarrollo de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de las cuatro competencias interculturales que a esta altura ya están afianzadas en los estudiantes; por lo cual de aquí en adelante se busca el reforzamiento de estas.

En primera instancia, se organizaron los cursos y se explicó la actividad, durante el tiempo de organización los estudiantes realizaron preguntas sobre cómo se juega y cómo se debería utilizar el material, ya que la mayoría de los niños desconocieron el juego mientras las niñas en su mayoría manifestaron haberlo practicado. Se observa y se aprende el estribillo, los estudiantes en su grupo lo practican, se denota la colaboración y el trabajo en grupo en esta tarea, luego se entregó el material y una niña se acercó para insistir en observación concreta diciendo: “lo estamos haciendo espectacular”.

De otra parte, hubo un grupo en el que tomaron la decisión en consenso de cambiar la palabra “Chicle” por “Chile”, se observó a un estudiante muy entusiasmado y salta hasta en la fila de turno, los grupos intentaron cosas nuevas como hacerlo con el chicle cruzado o saltar a dos pies en cada uno de los lados del caucho, la colaboración fue notoria en el estribillo y en la energía que se transmite como grupo, un niño se quedó fuera de la actividad porque se lastimó el tobillo, otras niñas de cursos diferentes, solicitaron dejarlas ver para aprender, los estudiantes

hicieron variaciones a las indicaciones iniciales como que entren dos niños de forma simultánea, algunos estudiantes sienten temor por subir el caucho a las pantorrillas o rodillas por temor a caerse, se les solicitó a una estudiante colaboración para realimentación en un grupo que aún se les dificultaba la actividad y fue muy notorio el disfrute por el juego.

Finalmente, se organizaron los grupos sentados en círculo y se les preguntó si conocían el juego o alguno similar con un nombre diferente a lo que respondieron de forma negativa, todos mostraron gran agrado por las acciones desarrolladas en la clase, incluso hubo niñas de otros cursos de secundaria que pidieron poder participar lo que puso en evidencia que la aplicación de estos juegos tradicionales se estaba extendiendo a nivel institucional y otros estudiantes sugirieron seguir utilizándolo en las clases para poder subir el nivel de dificultad.

2.2.9 Resultados de la sesión N° 9: Juegos de piso

La novena sesión de clase que conformó la propuesta pedagógica se denominó juegos de piso y se caracterizó por la ejecución de juegos como la golosa, el avioncito, peregrina y cielo e infierno, se llevó a cabo el día 18 de abril de 2023 con los cursos 401 y 403, propuesta con el objetivo de incentivar la curiosidad y la capacidad de asombro frente a nuevos aprendizajes a través de la práctica de juegos tradicionales para el fortalecimiento de las competencias interculturales de respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos.

Al iniciar la sesión de clase, se llevaron a cabo las explicaciones pertinentes respecto a las dinámicas de los juegos y sus respectivas reglas, se aclaró que aunque el juego se iba a realizar de forma grupal, existía la posibilidad de hacerlo individualmente y que se podía asumir como un reto personal, en este momento se ubicaron los participantes en el patio del colegio y los grupos según las indicaciones, en un inicio los grupos estuvieron en disposición pero se demoraron

posiblemente debido al frío y al clima lluvioso que se presentó este día, los estudiantes al preguntar por la tiza se les enseñan los elementos elaborados para el juego en cartón ante lo cual mostraron gran entusiasmo y alegría.

Los grupos dieron inicio al desarrollo del juego, en vista que no se les entregaron objetos o fichas para lanzar cada grupo buscó una alternativa para tal fin, algunos buscaron de forma individual el elemento y otros solo utilizaban uno por grupo, el trabajo se evidenció armónico, no se presentaron inconvenientes al interior de los equipos de trabajo, algunos estudiantes tomaron la voz al interior de sus grupos para brindar nuevamente las explicaciones a aquellos que no habían comprendido, se experimentaron varias formas de jugar, por ejemplo con tiempo de descanso o cediendo el turno en caso de no alcanzar el objetivo; adicional a ello, los estudiantes muestran más control de su cuerpo en comparación con las sesiones iniciales en las que se practicaron los demás juegos.

Luego de esto, se organizó al grupo sentado en círculo y se les preguntó a los estudiantes si conocían los juegos o alguno similar con un nombre diferente, los estudiantes respondieron de forma afirmativa. Algunos dijeron conocerlo como el avioncito y un compañero le pregunta de donde es, él responde de Venezuela, se les preguntó también que les pareció la actividad y todos mostraron su agrado, manifestaron con sus voces preguntas como: ¿profe podemos seguir jugando? “profe me gusto la clase” solicitando prestada la golosa para el descanso.

2.2.10 Resultados de la sesión N° 10: Juegos grupales de estrategia.

La décima y última sesión se llevó a cabo el día 19 de abril de 2023 con los cursos 401 y 403 a través del juego “Yermis” planteado con el objetivo de reconocer y aceptar las diversidades lúdicas desde el respeto de las normas o reglas propuestas por el grupo durante el

desarrollo de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de las competencias interculturales de respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos. Se resalta que, en este punto los alumnos de grado 4° muestran un cambio significativo respecto a las actitudes entre ellos.

En esta sesión, se inició con la invitación a observar un video que refleja imágenes sobre el juego “Yermis”, se resolvieron inquietudes y preguntas que generó en los estudiantes. Posteriormente, se realizó el traslado a la cancha de la institución se dividió al grupo en dos subgrupos, numerándolos de 1 a 2 y se les solicitó escoger un representante, se decide la salida jugando piedra, papel o tijera por sugerencia de los estudiantes, se denota gran trabajo cooperativo, en la organización de cada uno de los grupos asignándose tareas se resaltan el cuidado por el otro y respeto por los límites del espacio.

Durante el desarrollo de esta sesión, se observó bastante creatividad en la organización estratégica para lograr armar la torre de tapas lo más rápido posible, y el equipo contrario en asignarse funciones para evitarlo. Los estudiantes que apilaron las tapas utilizaron el elemento cuidadosamente evitando accidentes, la utilización de la pelota de espuma ayudó a evitar golpes peligrosos.

En la parte de la evaluación, los estudiantes de los dos cursos respondieron que era un juego nuevo para ellos, afirmaron haber disfrutado mucho la actividad, mostraron su deseo por volver a jugar y durante el descanso los grupos compartieron el juego entre ellos y con otros grados, por lo cual, solicitaron la pelota para continuar con el juego, además al finalizar la jornada me dejaron al cuidado de los elementos para poder jugar al otro día.

De esta manera, se concluye la presentación de la implementación de las diez sesiones de clase que conformaron la propuesta didáctica basada en la realización de juegos tradicionales

para el fortalecimiento de las competencias interculturales definidas como el respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos que a su vez son las categorías del proceso investigativo, para dar paso a la exposición del análisis y discusión de los resultados.

2.3 Análisis y discusión de los resultados

El análisis de resultados y su respectiva discusión, derivó de la triangulación entre datos de observación y testimoniales, con las cuatro categorías asociadas a competencias interculturales como lo son el respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos y, una quinta referida al disfrute educativo de los juegos tradicionales durante las clases de educación física.

2.3.1 Categoría adaptación

Durante el desarrollo de la primera sesión, se evidenció ausencia de las cuatro categorías relacionadas con las competencias interculturales abordadas en la presente investigación como lo son el respeto, adaptación, escucha y construcción vínculos entre los estudiantes de grado cuarto, aspectos que se observaron en actitudes en las que los estudiantes se empujaron entre ellos, llevaron a cabo otros juegos y se sentaron en las graderías del patio; de igual manera, el halarse el cabello entre ellos, no respetar las reglas del juego y querer siempre protagonizar sin sentir empatía y solidaridad por sus compañeros. Fue en este momento de trabajo de campo en el que se corroboró la necesidad de desarrollar acciones pedagógicas para el fortalecimiento de las ya mencionadas competencias, frente a la quinta categoría se notó total desinterés respecto al disfrute de las actividades que se estaban planteando para el desarrollo de la clase.

Lo anterior, resulta coherente con la postura de Ávila-Dávalos (2021), quien afirma que la formación en competencias interculturales debe establecerse desde la generación de estrategias pedagógicas innovadoras en las que los estudiantes alcancen la sana convivencia entre ellos

especialmente mediante la aplicación de los valores de respeto, solidaridad y empatía en todas las actividades que los docentes ejecuten al interior de las aulas según el área de conocimiento para que de esta manera los niños comprendan que todos forman parte de un grupo social en el que tienen voz y voto.

De otra parte, uno de los principales hallazgos de la segunda sesión se enfoca en las actitudes agresivas presentadas por parte de algunos estudiantes al iniciar la actividad específicamente en la búsqueda del espacio para ubicarse para saltar el lazo. Actitudes de agresión tanto física como verbal. Así, se refleja la necesidad de fortalecer las competencias interculturales de respeto y adaptación para las cuales fue diseñada la clase.

Este hallazgo resulta coherente con lo expuesto por Bohlander et al., (2018) quien afirma que las competencias interculturales del respeto y la adaptación hacen referencia a las habilidades que los sujetos deben adquirir durante su formación integral como seres humanos puesto que son estas las que definen actuaciones de solidaridad y empatía al comprender que sus pares también tienen una historia que en la mayoría de los casos es de desplazamiento y el abandono de sus elementos culturales no resulta ser tan agradable.

2.3.2 Categoría respeto

Posteriormente, en la actividad de jugar a ser el profesor se establece que fue un trabajo muy interesante porque la mayoría de los niños expresaron sentirse como un profesor y las competencias interculturales de respeto y escucha se reflejaron durante el desarrollo de toda la sesión. Se evidenció que las acciones pedagógicas que se han desarrollado hasta el momento han tenido eco en los estudiantes y en la forma en la que están experimentando sus relaciones

interpersonales al interior de las aulas, elemento evidente en los espacios sociales en los que se desenvuelvan en sus vidas adultas.

Este hallazgo, resulta coherente con lo expuesto por Molina y Fernández (2014) quienes expresan que el trabajo que, los docentes pueden llevar a cabo al interior de las aulas a través de la implementación de acciones específicas que correspondan a una educación que está marcada por la pluralización; por lo cual, se debe llevar a cabo una labor docente que contemple los principios teóricos de la educación intercultural para que los niños desde temprana edad aprendan a convivir con los demás desde la práctica de las competencias de respeto, escucha, empatía, solidaridad y tolerancia.

Uno de los resultados más significativos que se evidenciaron durante la cuarta sesión, fue el hecho de que los estudiantes iniciaron procesos de mediación y escucha al establecer nuevas reglas a través de dinámicas de consenso. Además, solicitaron apoyo para la resolución de conflictos en búsqueda de otros métodos de integración como alternar de compañeros para evitar discusiones sin sentido y poder disfrutar de la actividad de los juegos sin temor a ser agredidos de manera verbal o física. De esta manera, se logró observar que la competencia de construcción de vínculos se ha fortalecido al igual que la del respeto, aunque aún se debe afianzar esta última.

En este sentido, el MEN (2022) afirma que, una de las labores de los docentes que se desempeñan en las aulas de un mundo globalizado es poder plantear acciones pedagógicas que promuevan el afianzamiento y fortalecimiento de las competencias interculturales para que los estudiantes comprendan que cada uno de sus compañeros y en general las personas que los rodean tienen su propia historia y que para la sana convivencia es fundamental entenderla desde el respeto y la empatía, construyendo vínculos significativos con los demás.

2.3.3 Categoría escucha

Respecto a la quinta sesión, el principal hallazgo hace referencia a las actitudes de los estudiantes que permitieron corroborar el avance que hasta el momento se había generado frente al fortalecimiento de las cuatro competencias interculturales abordadas en la presente investigación siendo estas el respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos, estableciendo así que las acciones pedagógicas diseñadas y ejecutadas desde el disfrute de los juegos tradicionales, si permiten que los estudiantes afiancen y fortalezcan las competencias de interacción con los demás especialmente con aquellos que tienen diferencias culturales a las propias; además, se observó el disfrute de las actividades de la clase de educación física por parte de los niños quienes afianzaron la quinta categoría.

Lo anterior, resulta coherente con lo expuesto por Molina y Fernández (2014) quienes afirman que una de las labores más marcadas del quehacer docente se centra en la búsqueda de acciones pedagógicas que promuevan no solo el afianzamiento de una educación intercultural sino también que estas actividades generen estados de interés y despierten la motivación de los niños por desarrollarlas, es esto lo que nutre la experiencia de los niños al interior de las aulas debido a que las interacciones entre estudiantes, juego y conocimiento se convierte en un elemento cotidiano y así se afianzan más elementos cognitivos, actitudinales y procedimentales.

Durante la sexta sesión de clase, se identificó el fortalecimiento de las competencias interculturales de la escucha y la construcción de vínculos sin dejar de lado que los estudiantes en todo momento muestran actitud de respeto, empatía, tolerancia y solidaridad con sus compañeros. Lo anterior, dejó en evidencia que efectivamente la competencia de adaptación está alcanzada en su totalidad al igual que la de respeto, factor corroborado a través de las

observaciones de los estudiantes en las que durante las diferentes etapas de los juegos mostraron preocupación por sus pares y escucha activa frente a las instrucciones brindadas.

Al respecto de este resultado, se encontró coherencia con lo postulado por Achicanoy et al., (2021) quienes referencian que es a través de estrategias pedagógicas enfocadas que se pueden alcanzar los objetivos relacionados con el fortalecimiento de las competencias interculturales en los estudiantes de educación básica primaria, las cuales deben ser prioridad por los procesos de interculturalización que cada vez son más evidentes y frecuentes al interior de las aulas de las instituciones educativas debido a los procesos de migración que se experimentan a nivel global.

2.3.4 Categoría construcción de vínculos

El principal hallazgo de la séptima sesión de la propuesta didáctica fue la evidencia del fortalecimiento de la competencia intercultural de construcción de vínculos que se complementa con las de respeto y escucha, aspecto que se observó al encontrar actitudes de aceptación frente a los resultados de la carrera aun cuando no todos los equipos ganaran en este momento esto fue lo de menos pues prevaleció el hecho de participar en la competencia y poder integrarse con sus compañeros y se afianzó el trabajo en equipo y la tolerancia hacia los demás.

En este sentido, se cita a Valente (2021) quien afirma que:

Las competencias comprenden las diversas formas o estilos de vida al que pertenece la sociedad; en la que se encuentra alrededor del arte, literatura, modos de vida, formas de convivencia en los diversos sistemas en las que se encuentran valores, costumbres y creencias. Es importante que la educación en la competencia intercultural no solo entre los escolares, sino también se debe incluir a los docentes encargados. (p. 19)

Posición teórica que se retoma de acuerdo con la labor realizada a partir de las clases de educación física con los estudiantes de grado 4° de la IED Gustavo Morales Morales de la ciudad de Bogotá no ha contribuido únicamente en la formación de las competencias interculturales de los niños sino que además, ha fortalecido la labor docente desde el diseño y ejecución de acciones pedagógicas para el crecimiento de estudiantes y docentes y enriqueció notablemente la actitud de los estudiantes frente al disfrute de los juegos tradicionales durante las clases de educación física.

En el punto de la octava sesión, en la implementación de las actividades de la propuesta didáctica se evidenció como principal resultado el impacto de las acciones pedagógicas en los estudiantes respecto al fortalecimiento de las competencias interculturales de respeto puesto que todos los participantes se preocupan por sus pares especialmente al evidenciar que no pueden desarrollar las actividades. Así mismo, la construcción de vínculos que fue notorio al ejecutar socialización de normas, formulación de estrategias para poder alcanzar el logro de las metas del juego y la expectativa de otros estudiantes por ejecutar los juegos tradicionales trascendiendo a una labor pedagógica significativa.

Lo anterior, resulta coherente con la postura de Valente (2021) quien afirma que una de las características más significativas de las competencias interculturales es que permiten la transformación en el pensamiento individual y grupal en un entorno determinado en el que convergen diversidad de costumbres y formas de vida, alcanzando así uno de los principales objetivos del ámbito educativo que es la formación integral de los niños.

El principal resultado del desarrollo de la novena sesión, se centra en que ya los estudiantes en esta etapa muestran actitudes de respeto y escucha y reflejan en sus acciones de colaboración, explicación y comprensión de las temáticas que efectivamente han construido un

vínculo con sus compañeros, varios de ellos conformaron grupos de amigos que desarrollan juegos tradicionales en las horas de descanso escolar y comparten sus creencias y costumbres culturales sin temor a la burla, lo que permite afirmar que sí se fortalecieron las competencias interculturales en los estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales de la ciudad de Bogotá.

En este sentido, se trae a colación la postura de Ydrogo (2022) quien referencia que durante el desarrollo de actividades en la clase de educación física se pueden integrar elementos de formación social como competencias ciudadanas e interculturales. Es posible alcanzar las expectativas de enseñanza y aprendizaje mediante la ejecución de estrategias pedagógicas que permitan su afianzamiento desde la planificación a partir de la pregunta cuáles son los factores que inciden en los comportamientos de los niños para plantear acciones que les permitan observar a ellos mismos que estas actitudes son destructivas dando paso a la reflexión y adopción de valores como el respeto, la tolerancia y empatía hacia sus compañeros.

2.3.5 Categoría disfrute de los juegos tradicionales

Respecto a la décima sesión, en ese momento de la implementación de las acciones pedagógicas que conformaron la propuesta pedagógica ya todos los estudiantes de los cursos participantes mostraban actitudes de empatía, solidaridad y tolerancia hacia sus compañeros como actitudes propias de las competencias interculturales que se logró fortalecer en ellos siendo estas el respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos, los niños ya compartían diferentes juegos tradicionales en horas de descanso incluso invitando a compañeros de otros grados.

Lo anterior, se relaciona con lo expresado por Jara (2020) quien afirma que a través de los juegos tradicionales se logra el alcance de objetivos comunes relacionados con la formación

interculturales y sus correspondientes competencias. Lo anterior, por ser actividades que generan interés y motivación en los niños dando paso al desprendimiento de prejuicios aprendidos especialmente al interior de sus familias o simplemente como recurso de defensa ante las agresiones de sus compañeros; de esta manera, a través de la implementación de estos en las aulas o espacios institucionales se alcanzan las metas de trabajo en equipo y de competencia intercultural.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se lleva a cabo la presentación de las principales conclusiones y recomendaciones generadas durante el proceso de investigación de acuerdo con las categorías relacionadas con las competencias interculturales de respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos, así como algunas relacionadas con el disfrute educativo de los juegos tradicionales durante las clases de educación física.

Conclusiones

Las conclusiones se presentan dando respuesta al problema de investigación, el cumplimiento de los objetivos específicos y los aportes de la investigación frente a la temática abordada a saber el fortalecimiento de las competencias interculturales en estudiantes de grado 4° de educación básica primaria de la IED Gustavo Morales Morales.

La pregunta de investigación se planteó como ¿Cuál es el impacto de la aplicación de la propuesta didáctica basada en juegos tradicionales para desarrollar competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto del colegio Gustavo Morales Morales jornada mañana?, concluyendo que, la propuesta didáctica tuvo un impacto positivo significativo en los estudiantes participantes dado que se notó el cambio en las actitudes hacia sus compañeros, cambios evidenciados de manera paulatina iniciando con un proceso de adaptación al contexto, dando continuidad con actitudes de escucha y respeto terminando con la construcción de vínculos entre ellos dando paso al mejoramiento de las relaciones interpersonales de los alumnos.

Frente al primer objetivo específico, se concluye que la aplicación de los dos cuestionarios de pregunta abierta aplicados para la recolección de información respecto al conocimiento de los juegos tradicionales, resultaron efectivos para la caracterización de las percepciones de estudiantes y padres de familia sobre la manera en la ha cambiado sus vidas

tener que trasladarse a otras ciudades o países cuando es el caso y, la forma en la que los locales asumen la presencia de gente nueva resaltando que la cultura bogotana está acostumbrada a la presencia de personas de otras regiones por ser centro de desarrollo colombiano.

En cuanto al segundo objetivo específico, se concluye que para el diseño de la propuesta didáctica fue fundamental tener conocimiento de las percepciones de los estudiantes y sus familias frente a los juegos tradicionales dado que cada actividad se planificó teniendo en cuenta aquellos que resultaron comunes para generar puntos de encuentro entre los estudiantes al momento de realizar las actividades dando paso al establecimiento de escenarios de compartir saberes culturales desde las características de cada estudiante y la aplicación del principio humano de la empatía.

De otra parte, frente a la implementación de la propuesta didáctica se llegó a concluir que, a través de los juegos tradicionales los estudiantes afianzaron competencias interculturales relacionadas con el respeto, la adaptación, la escucha y la generación de vínculos aspecto que se corroboró de manera paulatina y progresiva evidenciando que al inicio mostraban renuencia a trabajar con sus compañeros y al terminar las diez sesiones incluso los defendían.

En cuanto a la evaluación de la incidencia de la propuesta didáctica se concluye que, fue de gran aceptación por parte de los estudiantes dado que iniciaron procesos de integración durante horas de descanso incluso con otros grupos de diferentes niveles y, al responder las preguntas diarias respecto a los juegos desarrollados sus respuestas fueron positivas expresando generación de interés por compartir conocimiento cultural e integración de aquellos estudiantes que se percibían rechazados.

Por otra parte, respecto a la categoría adaptación como parte de las competencias interculturales, se concluye que, los estudiantes a partir del desarrollo de los juegos tradicionales abordados durante las sesiones de clase lograron adaptarse en su totalidad al grupo evidenciando actitudes de empatía y solidaridad y aunque no todos se convirtieron en grandes amigos, ampliaron sus perspectivas frente a la importancia de reconocer al otro como parte de la sociedad y de la población estudiantil.

En línea con lo anterior, frente a la categoría del respeto, se concluyó que los estudiantes participantes cambiaron sus actitudes hacia sus compañeros comprendiendo que la diversidad cultural hace parte de la actualidad social y que la vivencia de dicho valor es fundamental para convivir en ambientes saludables, aspecto que se alcanzó gracias a la categoría del disfrute de los juegos tradicionales dado que, mediante el trabajo en equipo se establecieron relaciones interpersonales entre los niños.

Lo anterior, llevó a concluir que, los estudiantes estructuraron relaciones sólidas con sus compañeros alcanzando la competencia de construcción de vínculos como una de las categorías fundamentales abordadas en el desarrollo investigativo, pues al iniciar la implementación se evidenció apatía y falta de respeto entre los participantes y, al finalizar la implementación de las sesiones de clase, los niños ya habían establecido relaciones de amistad, aspecto que se reflejó en la defensa de estos frente a la agresión de uno o dos integrantes del grupo.

Recomendaciones

De acuerdo con la experiencia en el trabajo de campo al desarrollar las diez sesiones de clase basadas en los juegos tradicionales se recomienda:

1. Desde la educación física consultar a los estudiantes la proveniencia de conocimientos culturales que pueden resultar efectivos para el desarrollo de las competencias interculturales.
2. Replicar la propuesta didáctica en otros niveles de formación para fortalecer las competencias interculturales a nivel institucional, local, regional y por qué no, nacional a través de su implementación.
3. Abordar las competencias interculturales desde las experiencias de los niños en las que se vea la necesidad de compartir con sus pares y poder comprender que todos forman parte de un solo grupo.
4. Para el ámbito de la educación intercultural, se considera pertinente establecer las necesidades de los contextos educativos de los docentes interesados en desarrollar las competencias interculturales de acuerdo con los grupos escolares que atiende. Lo anterior, dado que el grupo de competencias es más amplio y para esta investigación se seleccionaron algunas según las características de los estudiantes.
5. Sumado a lo anterior, la educación en competencias interculturales permite acceder a conocimientos y sentipensares propios de varias culturas, aspecto que a nivel educativo puede llegar a ser significativo para la formación integral de los estudiantes.
6. Desde el ámbito de la educación física, se recomienda integrar en los planes académicos actividades en las que los estudiantes se vean obligados a compartir con sus pares, sin atender asuntos de raza o creencias pues es desde el respeto que se forman seres prosociales.

7. Respecto a la formación en competencias ciudadanas, se recomienda el desarrollo y afianzamiento de las competencias interculturales desde el área de educación física debido a que contribuyen de manera significativa frente al respeto y defensa de los derechos humanos desde la empatía y la tolerancia.
8. Finalmente, se recomienda el desarrollo de iniciativas pedagógicas en educación física desde la práctica, disfrute y difusión de los juegos tradicionales para la formación de ciudadanos con comportamientos prosociales.

REFERENCIAS

- Iguiní, Y. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza*. Maldonado, Uruguay: Consejo de Formación en Educación.
- Achicanoy, J., Jossa, N., & Riascos, Y. (2021). *Estrategia didáctica para fortalecer competencias interculturales en niñas y niños migrantes venezolanos de primaria en la IER Agua Clara*. Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana, Bogotá.
<https://repositorio.iberu.edu.co/entities/publication/64b236da-dc04-43c1-948f-394639d54d46>
- Acosta, Á., Figueroa, E., & Jiménez, L. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase*. Tesis de posgrado, Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá.
<https://repositorio.iberu.edu.co/server/api/core/bitstreams/890cbe66-8a84-4173-beef-b2b8633eede9/content>
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. Tesis de grado, Universidad Libre, Bogotá.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ávila-Dávalos, H. (2021). Multiculturalidad e interculturalidad: el papel de la educación superior para generación de competencias interculturales para el contexto organizacional. *Revista Educación y Humanismo*, 24(43), 13-34.
doi:<https://doi.org/10.17081/eduhum.24.43.4838>

- Azuero, Á. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, IV(8), 110-127.
doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i8.274>
- Barabas, A. (2014). Multiculturalismo, pluralismo cultural y interculturalidad en el contexto de América Latina: la presencia de los pueblos originarios. *Configurações Revista Ciências Sociais*(14), 1-14. doi:<https://doi.org/10.4000/configuracoes.2219>
- Barandica , S., & Tovar, D. (2016). *Los Juegos Tradicionales, una Estrategia Didáctica para desarrollar el Pensamiento Lógico*. Tesis de maestría, Universidad de la Costa - CUC, Barranquilla. <https://core.ac.uk/download/pdf/169430872.pdf>
- Barco, B., & Carrasco, A. (2018). xplicaciones causales en la investigación cualitativa: elección escolar en Chile. *Magis Revista Internacional de Investigación en Educación*, 11(22), En línea. doi:<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m11-22.ecic>
- Bohlander, G., Snell, S., & Morris, S. (2018). *Adiministración de recursos humanos*. New York: Cengage Learning Editores.
- Castillo, N. (2018). *Evaluación de la efectividad de un programa de formación para el desarrollo de las competencias interculturales, implementado en una empresa del Valle del Cauca*. Tesis de maestría, Universidad ICESI, Cali, Colombia.
- Cedeño, C. (2016). *Alternativa metodológica para sistematizar la utilización de los juegos tradicionales en la clase de educación física*. Tesis de maestría, Universidad de Holguín, Holguín, Cuba.

<https://repositorio.uho.edu.cu/bitstream/handle/uho/4759/CIELO%20ROSS%20c3%8dO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Centro de Monitoreo de Desplazamiento Interno [CMDI]. (2019). *Informe Mundial sobre Desplazamiento Interno*. Noruega. Recuperado el 16 de Febrero de 2020, de <https://www.internal-displacement.org/sites/default/files/inline-files/2019-IDMC-GRID-sp.pdf>

Chinchilla, V. (2005). Elementos sobre epistemología y enseñanza de la educación física. *Lúdica Pedagógica*, 2(10), 104-112.
doi:<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/7645/6156>

Consejo Noruego para Refugiados. (2018). *Informe mundial sobre desplazamiento interno*. Centro de monitoreo de desplazamiento interno. <http://www.internal-displacement.org/global-report/grid2018/downloads/misc/2018-GRID-Highlights-SP.pdf>

Coordinación Interagencial para Refugiados y Migrantes de Venezuela. (2022). *Refugiados y migrantes venezolanos en la región*. https://www.r4v.info/sites/default/files/2022-08/2022.08.R4V_R%26M_Map_Esp%28Note%29.pdf

Cortés, A. (2020). *La escuela frente a la migración infantil venezolana: un reto hacia la educación intercultural*. Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/52650/TESIS%20FINAL%202021.docx%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cortés, M. (2016). *Radio Nacional de Colombia*. Los juegos infaltables en la infancia de los colombianos.

- Del Río, G. (2013). *El Juego Tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar*. Tesis de grado, Universidad de la Rioja, Madrid, España.
- Espinoza, E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Revista Conrado*, 16(75), 103-110. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-103.pdf>
- Gómez, I., Gil, P., & Martínez, M. (2017). Valoración de la competencia intercultural en la formación inicial de los maestros de educación infantil. *Revista Interciencia*, 42(8), 484-493. <https://www.redalyc.org/journal/339/33952871002/html/>
- Guapi, F., Chérrez, R., Cortéz, J., & Castro, A. (2022). Los juegos tradicionales y la praxiología motriz: necesidad de los pueblos amazónicos y afroecuatorianos en Ecuador. *Revista Arrancada*, 22(42), 109-123. doi:<http://revistarrancada.cujae.edu.cu/>
- Guerrero, J. (2022). Narrando ando: la interculturalidad como escucha y acción con/por las alteridades. En J. Guerrero, E. Díaz, D. Acero, J. Vargas, & A. Rubio, *Interculturalidad, ciudadanía global y cultura de paz. Aportes desde el saber pedagógico para la educación del siglo XXI* (págs. 9-23). Bogotá: Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP.
- <https://repositorio.idep.edu.co/bitstream/handle/001/2550/INTERCULTURALIDAD%2c%20CIUDADAN%2c%20GLOBA%20Y%20CULTURA%20DE%20PAZ.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

- Guido, S. (2015). *Interculturalidad y educación en la ciudad de Bogotá: prácticas y contextos*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
<https://equidaddiversidad.files.wordpress.com/2013/12/inteculturalidad-pdf.pdf>
- Guzmán, N., & Muñoz, A. (2020). *Tejiendo interculturalidad en una escuela para todos*. Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Huizinga, J. (1984). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores.
<https://es.scribd.com/document/440486158/Johan-Huizinga-Homo-Ludens-pdf#>
- IEREST. (2015). *Intercultural education resources for Erasmus students and their teachers*. Koper: Annales University Press.
- Jara, J. (2020). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Pensionado Olivo de Riobamba*. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf
- Marin, E., & Stein, F. (2015). *Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina*. Brasil: EDITORA CRV.
- Martínez, A. (2019). Procesos migratorios en centroamérica del siglo XXI. *Anuario de Estudios Centroamericanos*(45), 677-684. doi:10.15517/AECA.V45I0.40709

- Martínez, M. (2018). La importancia de introducir la competencia intercultural en la educación superior: Propuesta de actividades prácticas. *Revista Educare*, 22(1), 40-58.
doi:<https://www.redalyc.org/journal/1941/194154980002/html/>
- Medina, W., & Huamán, J. (2019). Utopía y realidad de la interculturalidad crítica con fundamento decolonial. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 43-53.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709006/html/>
- MEN. (23 de Agosto de 2018). *Ministerio de Educación Nacional*. Educación inclusiva e intercultural:
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/340146:EDUCACION-INCLUSIVA-E-INTERCULTURAL>
- MEN. (2022). *La formación docente en Colombia*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-363488_recurso_18.pdf
- Mendoza, A., & Gañan, M. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76-88.
doi:<https://doi.org/10.31948/rev.criterios/29.2-art5>
- Ministerio de Educación del Perú. (2005). *La interculturalidad en la educación*. Lima, Perú: UNICEF- MINEDUCACIÓN.
https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/La%20interculturalidad%20en%20la%20educacion_0.pdf
- Molina, J., & Fernández, T. (2014). *Multiculturalidad y educación*. Buenos Aires: Alianza Editorial.

- Muñoz, V., Lavega, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Revista Retos*(38), 166-172.
- ONU. (1945). *Conferencia de SanFrancisco sobre las bases para la declaración de los Derechos de los niños*. Organización de las Naciones Unidas , San Francisco.
<https://www.un.org/es/about-us/history-of-the-un>
- Ortiz, L., Peralta, B., & Panqueba, J. (2018). Aprehendiendo desde nuestros corazones la experiencia de vivir en paz. Yuwinro yajquir cuitar ura istanakr sinro ahbac itro tan wanro. *Revista de Estudios Socioeducativos*(6), 14-33. doi:
http://dx.doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2018.i6.03
- Panqueba, J. (2015). Redes y desenredos: educación, diversidad e interculturalidad en Bogotá. *Revista Magisterio*(77), 56-71. <https://www.magisterio.com.co/articulo/redes-y-desenredos-educacion-diversidad-e-interculturalidad-en-bogota-0>
- Panqueba, J. (2020). Emergencia contemporánea del cuerpo aprehendiendo desde la madre tierra. Entre el fútbol y los ancestrales. En N. Camacho, *Educación para el siglo XXI: Corporeidad, bienestar y socioemocionalidad Maestros y Maestras que inspiran 2020* (págs. 77-88). Bogotá: IDEP.
- Panqueba, J. (2022). De la Colombia chiquita a la ciudad-región. El Proyecto Intercultural en una escuela de Bogotá. En A. Porres, A. Ballén, L. Baquero, L. Gamboa, J. Londoño, N. Palacios, . . . N. Valderrama, *Investigación Pedagógica en Bogotá: horizontes desde el programa de maestros y maestras que inspiran 2021* (págs. 136-153). Bogotá: SED BOGOTÁ.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxología motriz*. Barcelona:

Paidotribo.

Parlebas, P. (2016). La praxeología motriz en los juegos motores tradicionales: una etnomotricidad exuberante. *Acciónmotriz*(16), 42-48.

<https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/93/89>

Piñeros, J. (2022). Laboratorio de educación física: investigación a través del movimiento. En A.

Porres, A. Ballén, L. Baquero, L. Gamboa, J. Londoño, & N. Palacios, *Investigación pedagógica en Bogotá: horizontes desde el programa Maestros y Maestras que inspiran 2021* (págs. 174-189). Bogotá: SED Bogotá.

Prieto, B. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Revista Editorial*, 18(46).

doi:<https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.cc18-46.umdi>

Rodriguez, J. (2005). *La Investigación Acción Educativa*. Lima, Perú: DOXA.

Sanhueza, S., & Paukner, F. (2012). Dimensiones de la competencia comunicativa intercultural (CCI) y sus implicaciones para la práctica educativa1. *Revista FOLIOS*(36), 131-151.

doi:<http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n36/n36a08.pdf>

UNESCO. (2006). *Directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural*. UNESCO.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147878_spa

UNESCO. (2015). *Educación para la ciudadanía mundial: Temas y objetivos de aprendizaje*.

UNESCO.

UNESCO. (2017). *Competencias interculturales. Marco conceptual y operativo*. Catedra UNESCO, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

UNESCO. (2018). *Definición de interculturalidad*.

<https://es.unesco.org/creativity/interculturalidad>

UNESCO. (2020). *Manual para el desarrollo de competencias interculturales. Círculos de narraciones*. Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373828?posInSet=317&queryId=3c96ff1e-b895-4232-8df4-04c3dd5c11b7>

UNICEF. (2014). *La voz de los niños, niñas y adolescentes y discriminación*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, New York. La voz de los niños, niñas y adolescentes y discriminación

Valente, D. (2021). *Competencias interculturales y comprensión lectora en estudiantes del CECIB "Provincia de Sucumbíos", La Dolorosa - Achupallas*. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8241/1/8.->

TESIS%20Dina%20Judith%20Valente%20Balla-DP-EDU-INT.pdf

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: MA: Harvard University Press.

Walsh, K. (2012). Interculturalidad y (de)colonialidad: Perspectivas críticas y políticas. *Visão Global, Joaçaba, 15(1-2)*, 61-74.

<https://periodicos.unoesc.edu.br/visaoglobal/article/view/3412/1511>

Ydrogo, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip*. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo,

Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

APÉNDICES

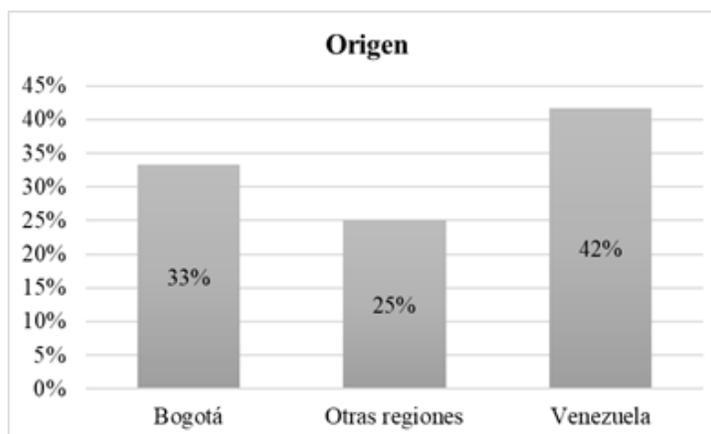
Apéndice A. Caracterización de los participantes.

El cuestionario de caracterización de los estudiantes constó de un total de 15 preguntas. Inició con la indagación del origen de la población participante y algunos factores relacionados con sus sentires al interior del grado cuarto, pertinentes para el desarrollo de la presente investigación

Tabla 11. Origen de los estudiantes.

		Origen			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Bogotá	20	33%	33	58
	Otras regiones	15	25%	25	100
	Venezuela	25	42%	42	
	TOTAL	60	100%	100	

Figura 1. Origen de los estudiantes.



Los 60 estudiantes son oriundos de la ciudad de Bogotá conformando el 33%, 15 provienen de otras regiones de Colombia siendo un total del 25% y 25 niños provienen de Venezuela equivalente a un 42%. Lo anterior, quiere decir que la mayoría de los estudiantes de grado 4° que

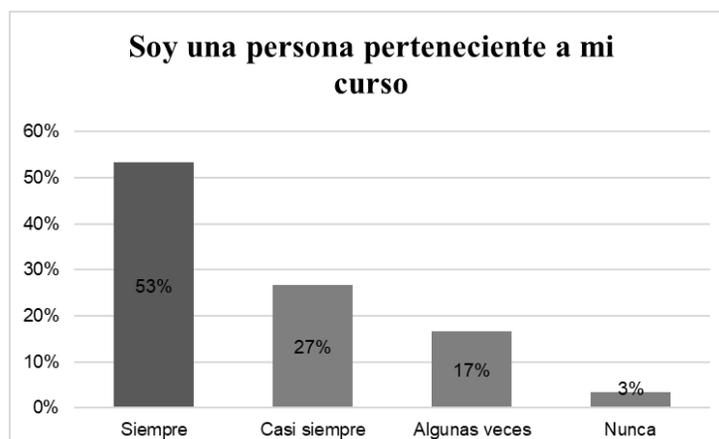
conforman población participante no son de Bogotá con un equivalente al 67% es decir 40 de ellos.

La segunda pregunta del cuestionario de caracterización de los estudiantes indagó sobre si cada uno de ellos tenía la sensación de pertenecer al grado cuarto.

Tabla 12. Soy una persona perteneciente a mi curso.

Soy una persona perteneciente a mi curso				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Siempre	32	53%	53
	Casi siempre	16	27%	27
	Algunas veces	10	17%	17
	Nunca	2	3%	3
TOTAL		60	100%	100

Figura 2. Soy una persona perteneciente a mi curso



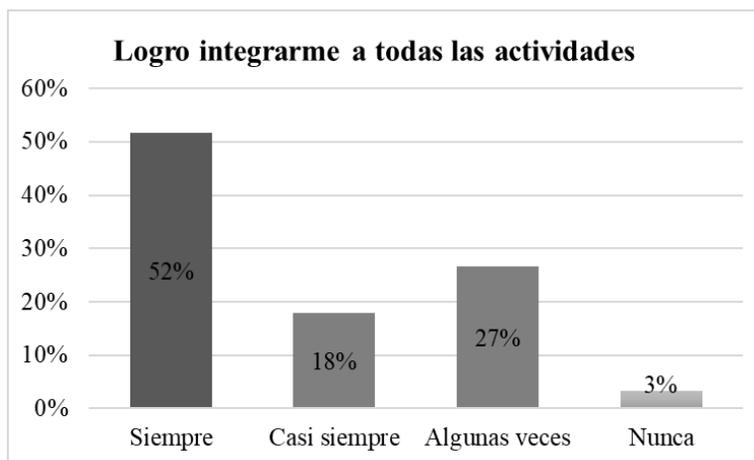
Respecto a la sensación que tienen los estudiantes de pertenecer al grado 4°, se encontró que 32 de ellos es decir el 53% lo sienten así siempre, 16 alumnos que equivalen a un 27% casi siempre, 10 algunas veces siendo el 17% y 2 nunca correspondiente al 3%, infiriendo así que,

aunque la mayoría tienen ese sentido de pertenencia, se evidencia que el 47% no del todo, lo que permite afirmar que se necesita ampliar este grupo en cuanto a la aceptación.

Tabla 13. *Logro integrarme a todas las actividades*

Logro integrarme a todas las actividades					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado	
Valido	Siempre	32	52%	52	70
	Casi siempre	10	18%	18	97
	Algunas veces	16	27%	27	100
	Nunca	2	3%	3	
	TOTAL	60	100%	100	

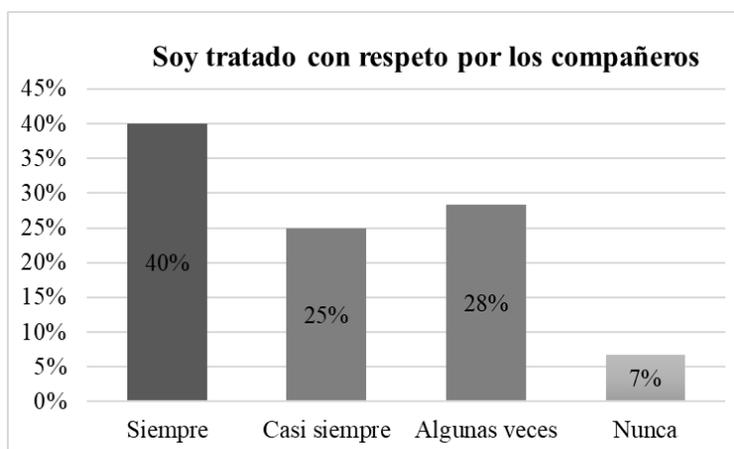
Figura 3. *Logro integrarme a todas las actividades*



Respecto a la integración de los estudiantes a la totalidad de actividades pedagógicas que se desarrollan al interior del aula, se encontró que 31 de los alumnos que es el 52% logran hacerlo siempre, 10 de ellos correspondiente al 18% lo hacen casi siempre, 16 estudiantes algunas veces siendo el 27% y 2 de ellos nunca siendo un 3%. De esta manera, se puede inferir al igual que el resultado anterior que, aunque hay mayoría de niños que se integran de manera efectiva existe un número significativo que requiere reforzar este aspecto.

Tabla 14. *Soy tratado con respeto por los compañeros.*

Soy tratado con respeto por las compañeras (os)				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Siempre	24	40%	40
	Casi siempre	15	25%	25
	Algunas veces	17	28%	28
	Nunca	4	7%	7
TOTAL		60	100%	100

Figura 4. *Soy tratado con respeto por los compañeros*

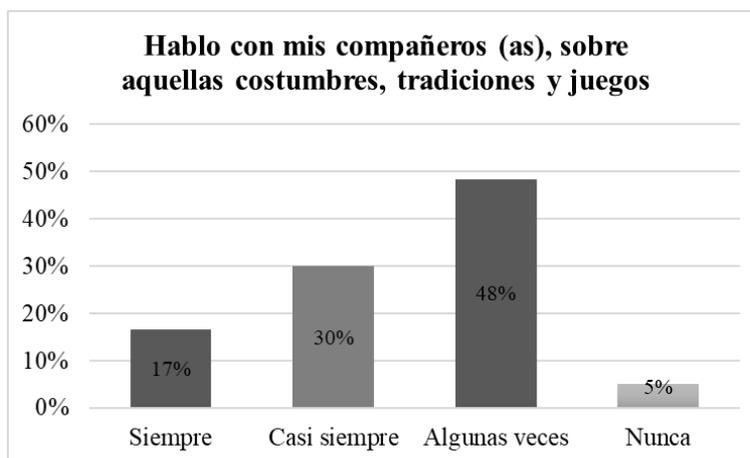
Como se puede observar, 24 de los estudiantes es decir el 40% sienten que siempre son tratados con respeto, el 25% que equivale a 15 estudiantes casi siempre, 17 de ellos correspondiente al 28% afirmó sentirse así algunas veces y 4 alumnos que es el 7% dijo que nunca. De acuerdo con estos resultados se puede afirmar que la competencia intercultural del respeto es una de las que presenta dificultades en el grupo por lo cual, se considera necesario abordarla en el planteamiento de la propuesta didáctica.

Tabla 15. *Hablo con mis compañeros (as), sobre aquellas costumbres, tradiciones y juegos*

Hablo con mis compañeros (as), sobre aquellas costumbres, tradiciones y juegos			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido
			Porcentaje acumulado

	Siempre	10	17%	17	47
	Casi siempre	18	30%	30	95
Valido	Algunas veces	29	48%	48	100
	Nunca	3	5%	5	
TOTAL		60	100%	100	

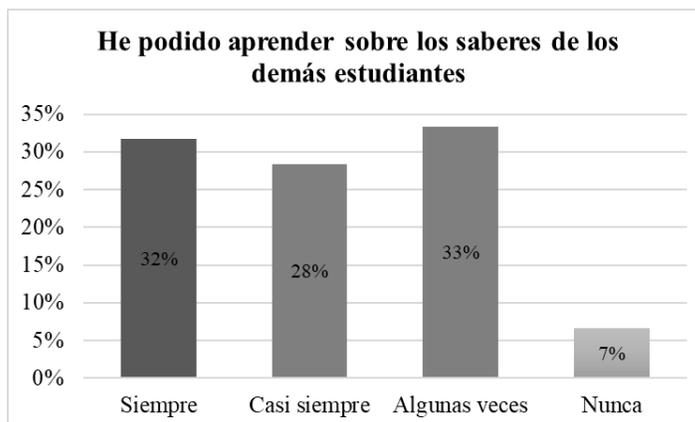
Figura 5. *Hablo con mis compañeros (as), sobre aquellas costumbres, tradiciones y juegos*



Respecto al diálogo que tienen los estudiantes con sus compañeros sobre sus costumbres, tradiciones y juegos, los resultados mostraron que solo 10 estudiantes es decir el 17% llevan a cabo esta acción siempre, 18 de ellos que es el 30% casi siempre, 29 niños que corresponde al 48% algunas veces y 3 de ellos que es el 5% nunca, poniendo en evidencia que realmente es bajo el porcentaje de estudiantes que comparten elementos culturales con sus compañeros

Tabla 16. *He podido aprender sobre los saberes de los demás estudiantes*

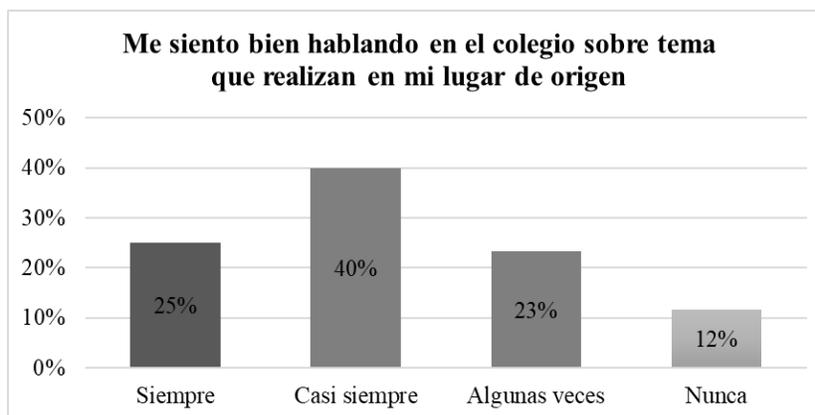
He podido aprender sobre los saberes de los demás estudiantes				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
	Siempre	19	32%	32
	Casi siempre	17	28%	28
Valido	Algunas veces	20	33%	33
	Nunca	4	7%	7
TOTAL		60	100%	100

Figura 6. *He podido aprender sobre los saberes de los demás estudiantes*

Frente al aprendizaje que los estudiantes han podido afianzar sobre los saberes de los demás estudiantes, se encontró que el 32% es decir 19 de ellos lo han logrado siempre, 28% correspondiente a 17 alumnos casi siempre, 33% es decir 20 estudiantes algunas veces y 4 de los niños que equivale al 7% no lo han logrado nunca. De esta manera, se infiere que es necesario generar espacios en los que los niños de grado 4° puedan aprender de sus compañeros algunos saberes culturales y tradicionales de acuerdo con la región o país del que provienen.

Tabla 17. *Me siento bien hablando en el colegio sobre temas que realizan en mi lugar de origen.*

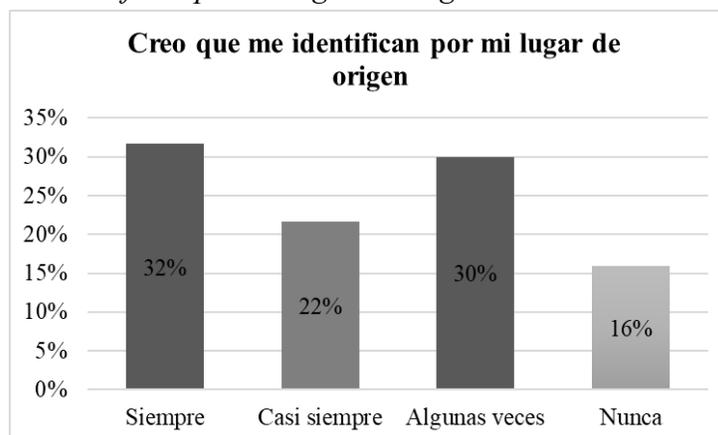
Me siento bien hablando en el colegio sobre temas que realizan en mi lugar de origen				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Siempre	15	25%	25
	Casi siempre	24	40%	40
	Algunas veces	14	23%	23
	Nunca	7	12%	12
	TOTAL	60	100%	100

Figura 7. *Me siento bien hablando en el colegio sobre tema que realizan en mi lugar de origen*

Los resultados frente a los sentimientos de los estudiantes respecto a si se sienten bien hablando en el colegio sobre temas que realizan en sus lugares de origen muestran que el 25% de ellos equivalente a 15 alumnos se sienten bien siempre, el 40% es decir 24 estudiantes casi siempre, el 23% que son 14 alumnos algunas veces y los 7 restantes es decir el 12% nunca, aspecto del cual se puede inferir que se deben reforzar las competencias interculturales de escucha y construcción de vínculo.

Tabla 18. *Creo que me identifican por mi lugar de origen*

Creo que me identifican por mi lugar de origen				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Siempre	19	32%	32
	Casi siempre	13	22%	22
	Algunas veces	18	30%	30
	Nunca	10	16%	16
	TOTAL	60	100%	100

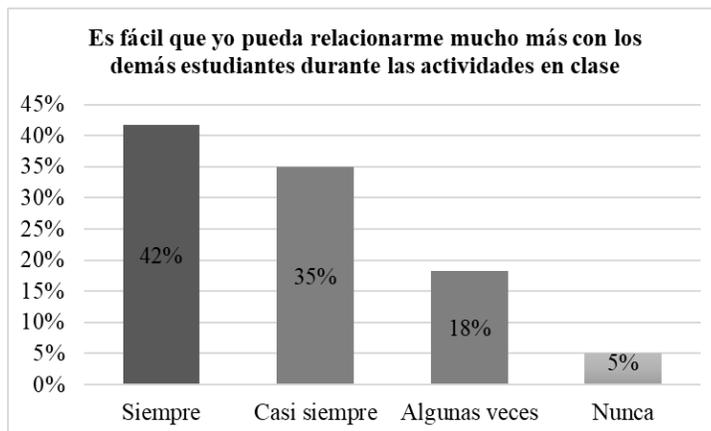
Figura 8. *Creo que me identifican por mi lugar de origen*

Frente a la creencia de los niños sobre si los identifican por sus lugares de origen, los resultados mostraron que 19 de los estudiantes es decir un 32% aseguran que siempre, 13 de ellos referenciaron casi siempre siendo el 22%, 18 niños dijeron que algunas veces con un equivalente al 30% y 10 alumnos afirmaron que nunca con un porcentaje del 16%. De esta manera, se puede afirmar que la mayoría de ellos se sienten identificados por su lugar de origen que se relaciona con las competencias interculturales del respeto y adaptación.

Tabla 19. *Es fácil que yo pueda relacionarme mucho más con los demás estudiantes durante las actividades en clase*

Es fácil que yo pueda relacionarme mucho más con los demás estudiantes durante las actividades en clase				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido Siempre	25	42%	42	77
Casi siempre	21	35%	35	95
Algunas veces	11	18%	18	100
Nunca	3	5%	5	
TOTAL	60	100%	100	

Figura 9. *Es fácil que yo pueda relacionarme mucho más con los demás estudiantes durante las actividades en clase.*

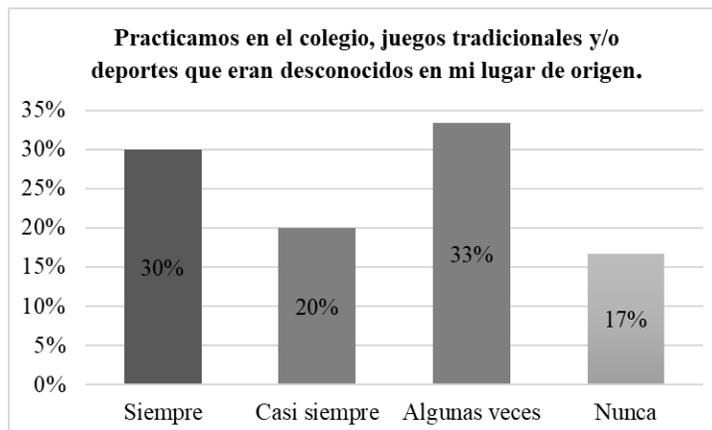


Respecto a la facilidad de los estudiantes de relacionarse mucho más con sus compañeros durante las actividades en clase, los resultados mostraron que el 42% es decir, 25 de ellos perciben que es así siempre, 35% correspondiente a 21 niños casi siempre, 18% que son 11 estudiantes sienten que es así algunas veces y 3 de ellos es decir el 5% creen que esto no se logra nunca, elemento directamente relacionado con las competencias interculturales de adaptación y generación de vínculo.

Tabla 20. *Practicamos en el colegio, juegos tradicionales y/o deportes que eran desconocidos en mi lugar de origen.*

Practicamos en el colegio, juegos tradicionales y/o deportes que eran desconocidos en mi lugar de origen.					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado	
Valido	Siempre	18	30%	30	50
	Casi siempre	12	20%	20	83
	Algunas veces	20	33%	33	100
	Nunca	10	17%	17	
	TOTAL	60	100%	100	

Figura 10. *Practicamos en el colegio, juegos tradicionales y/o deportes que eran desconocidos en mi lugar de origen.*

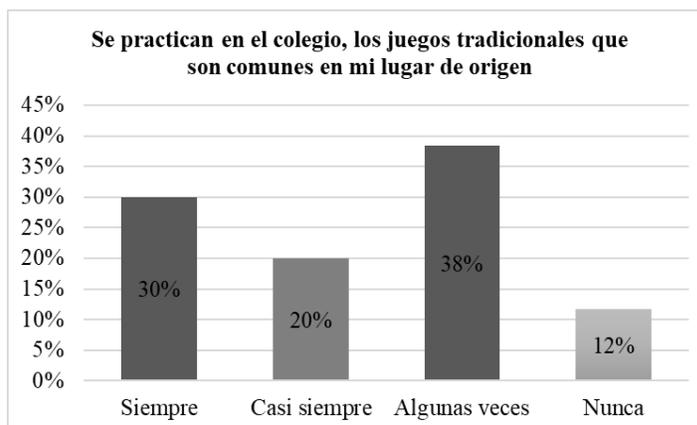


Como se puede observar, frente a la práctica de juegos tradicionales en la institución educativa, solo el 30% que equivale a 18 estudiantes afirmaron que se llevan a cabo siempre, el 20% es decir, 12 alumnos casi siempre, el 33% que son 20 estudiantes afirmaron que algunas veces y 10 alumnos que es el 17% referenciaron que nunca. De esta manera, se puede afirmar que las opiniones están divididas frente a la práctica de juegos tradicionales infiriendo que los niños no tienen claro este concepto.

Tabla 21. *Se practican en el colegio, los juegos tradicionales que son comunes en mi lugar de origen*

Se practican en el colegio, los juegos tradicionales que son comunes en mi lugar de origen				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido Siempre	18	30%	30	50
Casi siempre	12	20%	20	88
Algunas veces	23	38%	38	100
Nunca	7	12%	12	
TOTAL	60	100%	100	

Figura 11. *Se practican en el colegio, los juegos tradicionales que son comunes en mi lugar de origen*

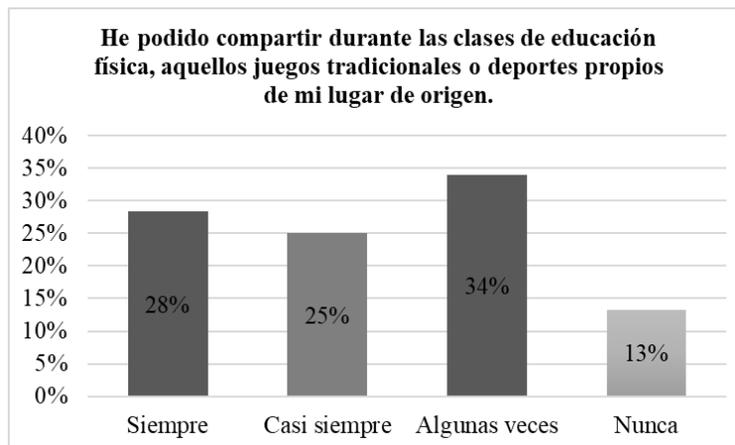


Respecto a la práctica en el colegio de los juegos tradicionales que son comunes en el lugar de origen de cada uno de los estudiantes se encontró que 18 de ellos es decir el 30% consideran que siempre, 12 que corresponden al 20% casi siempre, 23 que es el 38% algunas veces y 7 es decir el 12% nunca. De acuerdo con estos hallazgos se puede afirmar que es pertinente el diseño e implementación de la propuesta didáctica para generar disfrute en los niños frente a la práctica de los juegos tradicionales.

Tabla 22. *He podido compartir durante las clases de educación física, aquellos juegos tradicionales o deportes propios de mi lugar de origen.*

He podido compartir durante las clases de educación física, aquellos juegos tradicionales o deportes propios de mi lugar de origen.				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido Siempre	17	28%	28	53
Casi siempre	15	25%	25	87
Algunas veces	20	34%	34	100
Nunca	8	13%	13	
TOTAL	60	100%	100	

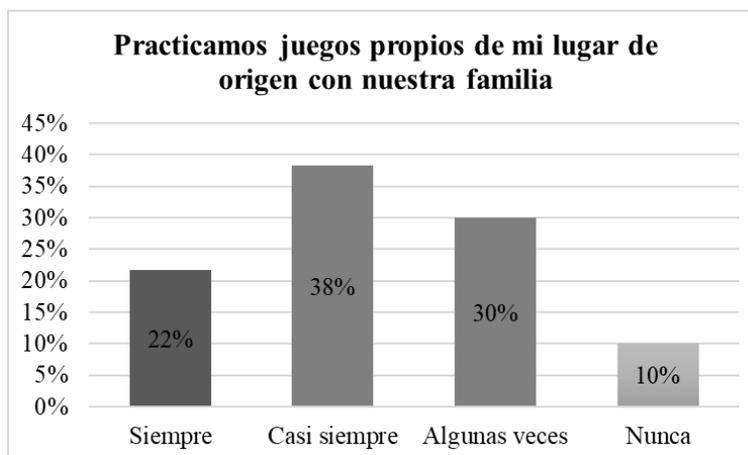
Figura 12. *He podido compartir durante las clases de educación física, aquellos juegos tradicionales o deportes propios de mi lugar de origen.*



Respecto a si los estudiantes comparten en la clase de educación física juegos tradicionales o deportes propios de sus lugares de origen, se encontró que el 28% que son 17 alumnos afirmaron que siempre, 25% correspondiente a 15 estudiantes casi siempre, el 34% que equivale a 20 alumnos dijeron que algunas veces y los 8 restantes es decir el 13% afirmaron que nunca.

Tabla 23. *Practicamos juegos propios de mi lugar de origen con nuestra familia*

Practicamos juegos propios de mi lugar de origen con nuestra familia				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Siempre	13	22%	22
	Casi siempre	23	38%	38
	Algunas veces	18	30%	30
	Nunca	6	10%	10
TOTAL		60	100%	100

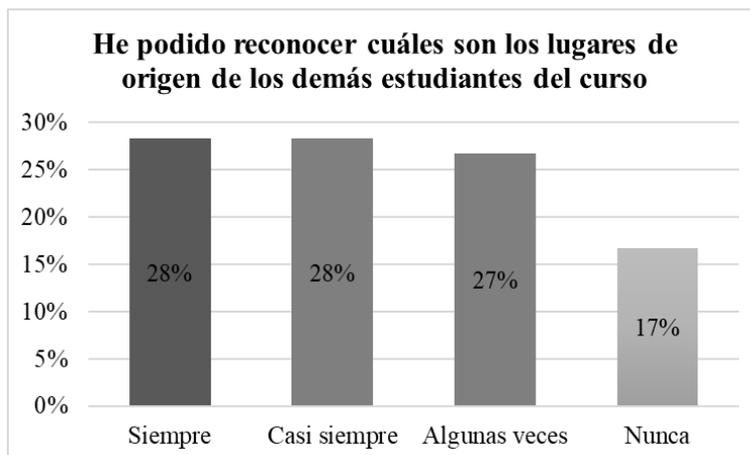
Figura 13. *Practicamos juegos propios de mi lugar de origen con nuestra familia*

Frente a la práctica de juegos propios del lugar de origen de los estudiantes con sus familias, los resultados mostraron que el 22% que corresponde a 13 de los niños las realizan siempre, el 38% es decir, 23 alumnos lo hacen casi siempre, el 30% equivalente a 18 estudiantes algunas veces y el restante 10% es decir 6 estudiantes afirmaron no hacerlo nunca, aspecto del cual se infiere que hace falta afianzamiento de la competencia intercultural adaptación.

Tabla 24. *He podido reconocer cuáles son los lugares de origen de los demás estudiantes del curso*

He podido reconocer cuáles son los lugares de origen de los demás estudiantes del curso				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Siempre	17	28%	28	56
Casi siempre	17	28%	28	83
Valido Algunas veces	16	27%	27	100
Nunca	10	17%	17	
TOTAL	60	100%	100	

Figura 14. *He podido reconocer cuáles son los lugares de origen de los demás estudiantes del curso*



Como se observa en la Tabla 17 y la Figura 14, respecto al reconocimiento de los lugares de origen de sus compañeros, 17 de los estudiantes equivalente al 28% afirmaron que siempre, 17 dijeron que casi siempre, 16 que corresponde al 27% afirmaron que algunas veces y los 10 restantes es decir el 17% nunca, infiriendo así que hace falta trabajar en la competencia intercultural establecida como construcción de vínculo.

De esta manera, se da por concluida la caracterización de los estudiantes de grado 4° de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana, estableciendo que falta desarrollar y afianzar en ellos las competencias interculturales de respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculo, las cuales se integran al diseño de la propuesta didáctica de acuerdo con los juegos tradicionales seleccionados según la caracterización de los padres de familia que se presenta a continuación.

Caracterización de los núcleos familiares

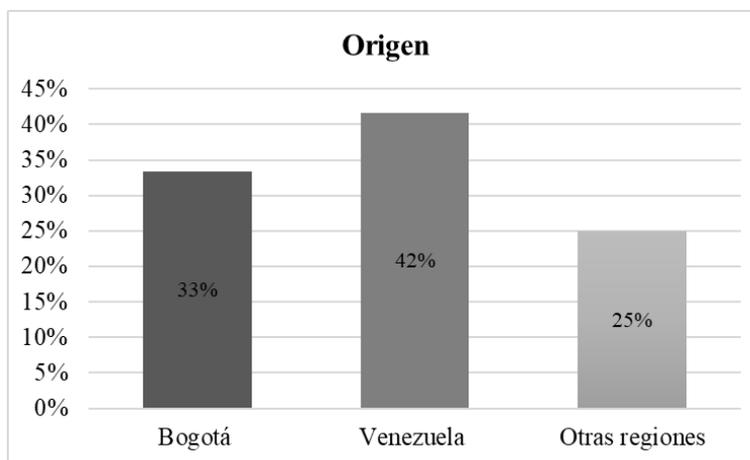
La caracterización de los núcleos familiares de los estudiantes de grado 4° de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana, se llevó a cabo mediante la aplicación de una encuesta de Google Forms según lo planteado en la fase metodológica con un total de 20 ítems

para indagar sobre aspectos de orden sociodemográfico y la práctica de juegos tradicionales para posteriormente ser integrados en la planificación e implementación de la propuesta didáctica.

Tabla 25. Origen de los padres de familia.

Origen				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Bogotá	20	33%	75%
	Venezuela	25	42%	100%
	Otras regiones	15	25%	
	TOTAL	60	100%	100

Figura 15. Origen de los padres de familia.



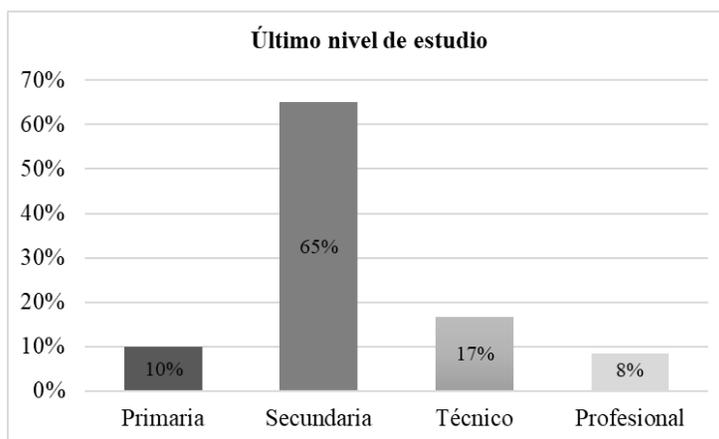
Como se evidencia en la Tabla y Figura correspondientes al origen, 20 de los padres de familia es decir el 33% son de origen bogotano, 25 que es equivalente al 42% son de origen venezolano y los 15 restantes provienen de diferentes partes de Colombia con un porcentaje equivalente al 25%. Es decir que, la mayoría de los padres de familia de los niños de grado 4° no son de Bogotá.

Tabla 26. Último nivel de estudio

Último nivel de estudio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Primaria	6	10%	27%
	Secundaria	39	65%	92%
	Técnico	10	17%	100%
	Profesional	5	8%	
	TOTAL	60	100%	100

Figura 16. Último nivel de estudio

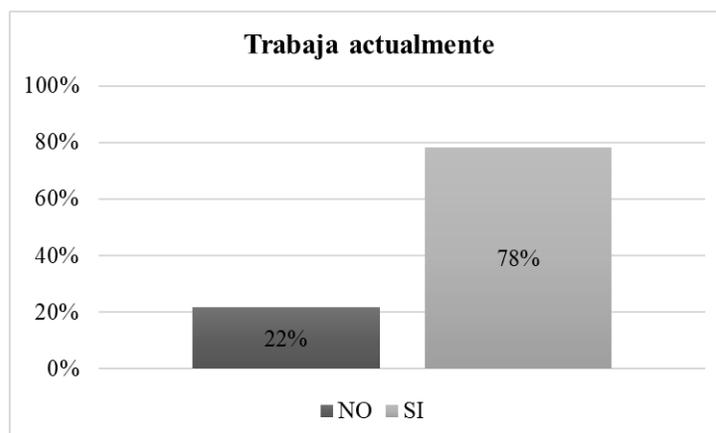


Como se puede evidenciar, 6 padres de familia que equivalen al 10% cuentan con estudios completos en el nivel de primaria, 39 que es el 65% tienen nivel completo de secundaria, 10 siendo el 17% completaron estudios técnicos y el restante 8% son profesionales es decir 5 padres de familia. Se determinó que la mayoría de los padres tienen nivel de secundaria.

Tabla 27. Trabaja actualmente

Trabaja actualmente				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	NO	13	22%	100%
	SI	47	78%	
	TOTAL	60	100%	100

Figura 17. Trabaja actualmente

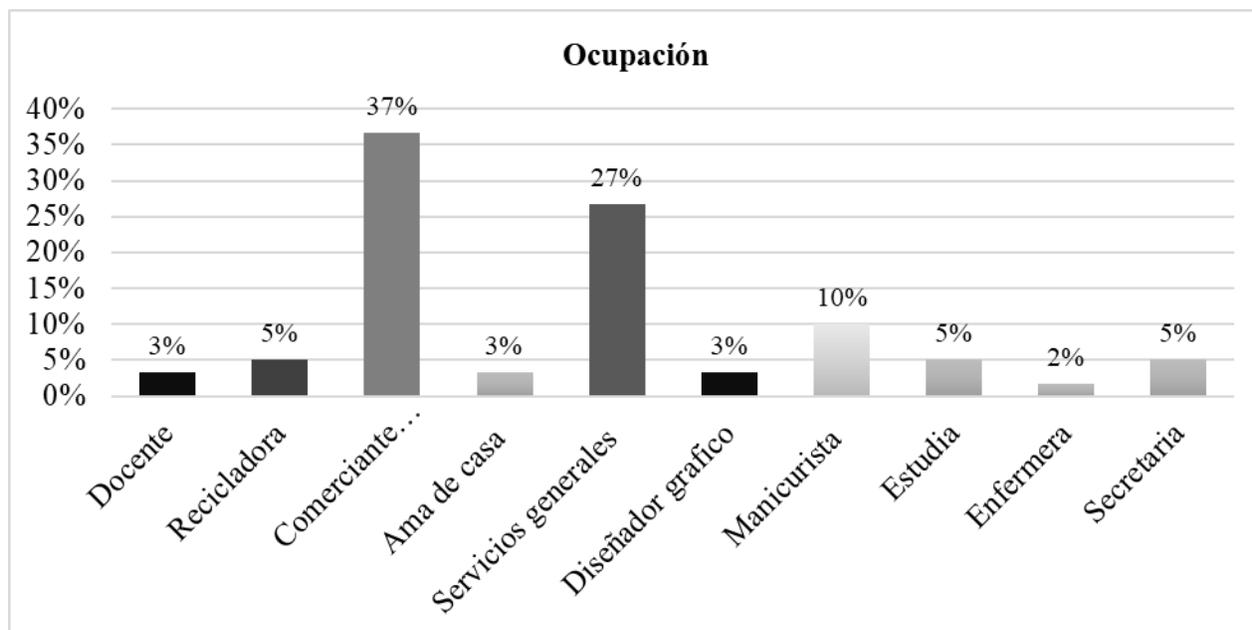


Como se puede observar, la mayoría de los padres de familia cuentan con actividad laboral con un porcentaje de 78% equivalente a un total de 47 sujetos y el restante 22% no cuentan con ello siendo este último grupo de 13 acudientes.

Tabla 28. Ocupación

		Ocupación		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Docente	2	3%	8%
	Recicladora	3	5%	45%
	Comerciante independiente	22	37%	48%
	Ama de casa	2	3%	75%
	Servicios generales	16	27%	78%
	Diseñador grafico	2	3%	88%
	Manicurista	6	10%	93%
	Estudia	3	5%	95%
	Enfermera	1	2%	100%
	Secretaria	3	5%	
	TOTAL	60	100%	100

Figura 18. Ocupación



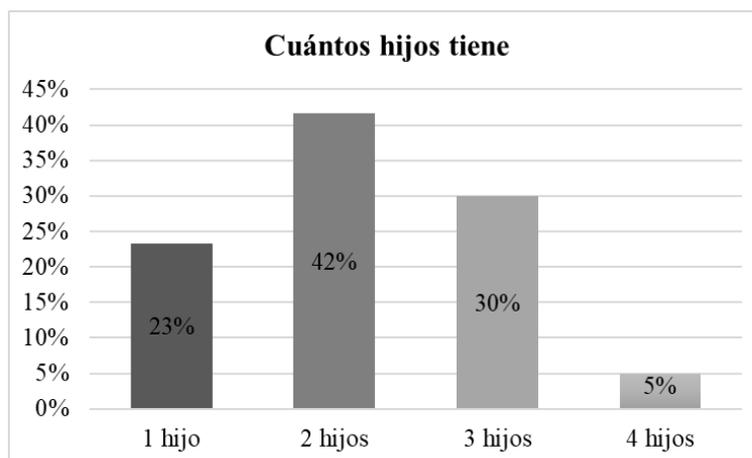
Frente a la ocupación de los padres de familia de los estudiantes participantes en el proceso investigativo, se encontró que dos de ellos es decir, el 3% son docentes, tres personas que equivalen a un 5% se desempeñan como recicladores, 22 padres con comerciantes independientes correspondiendo al 37%, dos madres son amas de casa, 16 padres se desempeñan en labores de servicios generales siendo el 27%, dos son diseñadores gráficos, seis mamás son manicuristas es decir el 10%, tres se encuentran estudiando en la actualidad equivalente al 5%, una es enfermera o sea el 2% y tres son secretarias es decir el 5%. De esta manera, se reconoce que la mayor cantidad de padres son comerciantes seguido de los que se desempeñan en servicios generales.

Tabla 29. Cuántos hijos tiene

Cuántos hijos tiene				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<u>Valido</u>	1 hijo	14	23%	65%

2 hijos	25	42%	95%
3 hijos	18	30%	100%
4 hijos	3	5%	
TOTAL	60	100%	100

Figura 19. Cuántos hijos tiene

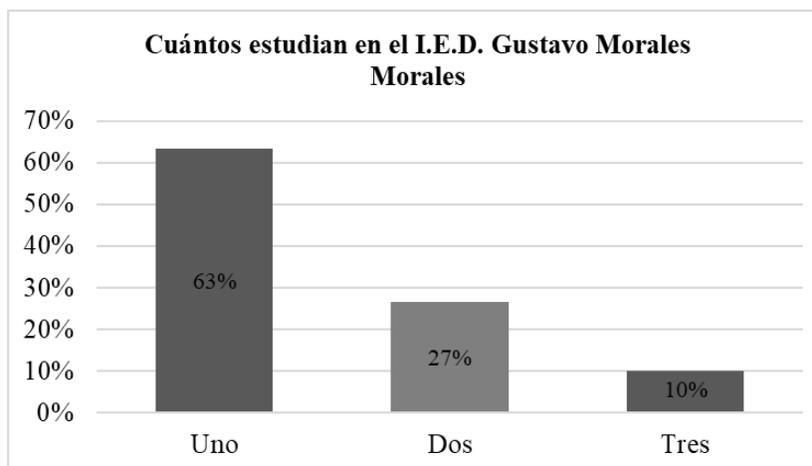


Frente a la cantidad de hijos que conforman el núcleo familiar como parte de la caracterización sociodemográfica de los ambientes familiares de los estudiantes se encontró que 14 de los padres tienen un solo hijo es decir el 23%, 25 correspondiente al 42% tienen dos hijos, 18 padres que equivale al 30% tienen tres hijos y tres que es el 5% tienen cuatro hijos.

Tabla 30. Cuántos de ellos estudian en el IED Gustavo Morales Morales

Cuántos de ellos estudian en el IED Gustavo Morales Morales			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Uno	38	63%	90%
Dos	16	27%	100%
Tres	6	10%	
TOTAL	60	100%	100

Figura 20. Cuántos de ellos estudian en el IED Gustavo Morales Morales.

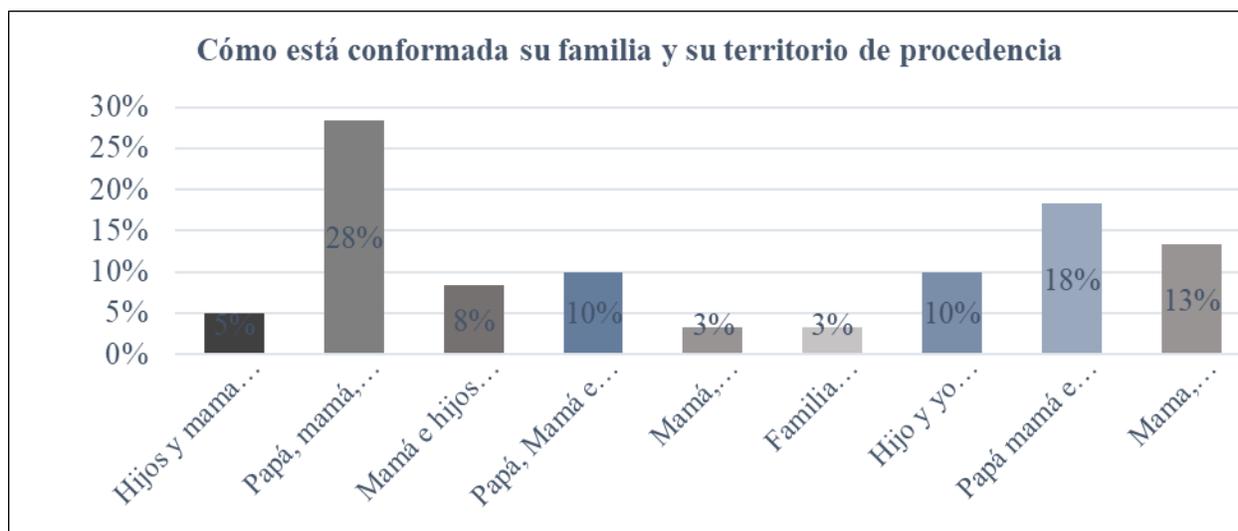


Como se puede observar, 38 padres de familia referenciaron que uno de sus hijos estudia en la ya mencionada institución educativa siendo el 63%, 16 afirmaron que dos de sus hijos estudian allí equivalente al 27% y los restantes 6 afirmaron que tres de sus hijos siendo estos el 10%.

Tabla 31. Cómo está conformada su familia y su territorio de procedencia

Cómo está conformada su familia y su territorio de procedencia				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Hijos y mama (Bogotá)	3	5%	33%
	Papá, mamá, hijos (Bogotá)	17	28%	42%
	Mamá e hijos (Otras regiones)	5	8%	52%
	Papá, Mamá e hija (Otras regiones)	6	10%	55%
	Mamá, padrastro, hijas de la mamá (Otras regiones)	2	3%	58%
	Familia completa (Otras regiones)	2	3%	68%
	Hijo y yo (Venezuela)	6	10%	87%
	Papá mamá e hijos (Venezuela)	11	18%	100%
	Mama, padrastro, abuelos maternos e hijos. (Venezuela)	8	13%	
	TOTAL	60	100%	100

Figura 21. Cómo está conformada su familia y su territorio de procedencia



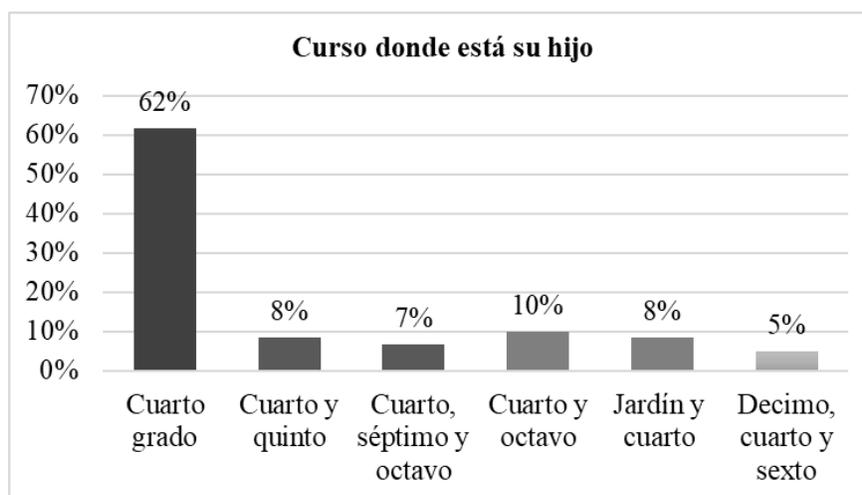
Como se puede observar en los datos expuestos, el 5% que corresponde a tres de las familias están constituidas por mamá e hijos procedentes de Bogotá, el 28% que equivale a 17 familias están conformadas por mamá, papá e hijos y son de Bogotá, el 8% es decir tres familias están conformadas por mamá e hijos procedentes de otras regiones, el 10% que corresponde a seis familias son mamá, papá e hija mujer oriundos de otras regiones, el 3% que corresponde a dos familias están formadas por mamá padrastro e hijas de la mamá provenientes de otras regiones, el 3% es decir dos son familias completas que vienen de otras regiones, el 10% están conformadas por un hijo y la mamá y provienen de Venezuela siendo 6 hogares, el 18% son familias compuestas por papá, mamá e hijos provenientes de Venezuela y el 13% equivalente a 8 familias están conformadas por mamá, padrastro, abuelos maternos e hijos oriundos de Venezuela.

Tabla 32. Curso(s) donde está su hijo(s)

Curso(s) donde está su hijo(s)		
	Frecuencia	Porcentaje
		Porcentaje acumulado

	Cuarto grado	37	62%	70%
	Cuarto y quinto	5	8%	77%
	Cuarto, séptimo y octavo	4	7%	87%
Valido	Cuarto y octavo	6	10%	95%
	Jardín y cuarto	5	8%	100%
	Decimo, cuarto y sexto	3	5%	
TOTAL		60	100%	100

Figura 22. Curso(s) donde está su hijo(s)



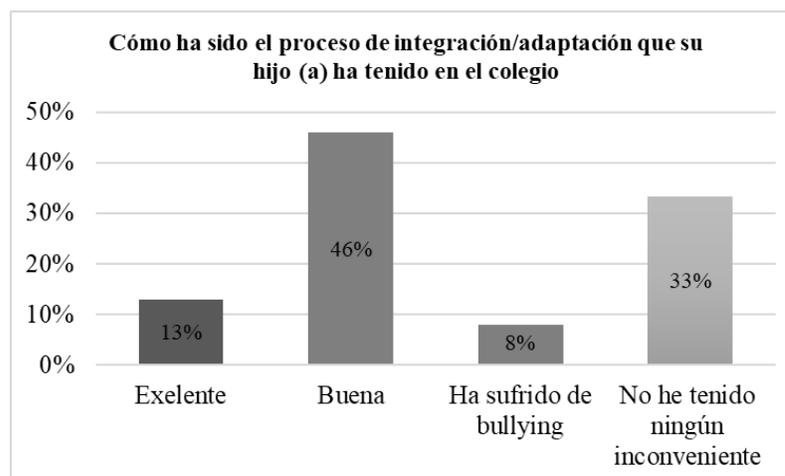
Frente a los cursos en los que se encuentran matriculados los niños y jóvenes, los resultados reflejaron que el 62% equivalente a 37 alumnos se encuentran en grado 4^o siendo estos la mayoría, 10% en cuarto y octavo, 8% en cuarto y quinto y jardín y cuarto de manera correspondiente, 7% en cuarto, séptimo y octavo y 5% en décimo, cuarto y sexto.

Tabla 33. Cómo ha sido el proceso de integración/adaptación que su hijo (a) ha tenido en el colegio

Cómo ha sido el proceso de integración/adaptación que su hijo (a) ha tenido en el colegio				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	Excelente	8	13%	59%
Valido	Buena	27	46%	67%
	Ha sufrido de bullying	5	8%	100%

No he tenido ningún inconveniente	20	33%	
TOTAL	60	100%	100

Figura 23. Cómo ha sido el proceso de integración/adaptación que su hijo (a) ha tenido en el colegio

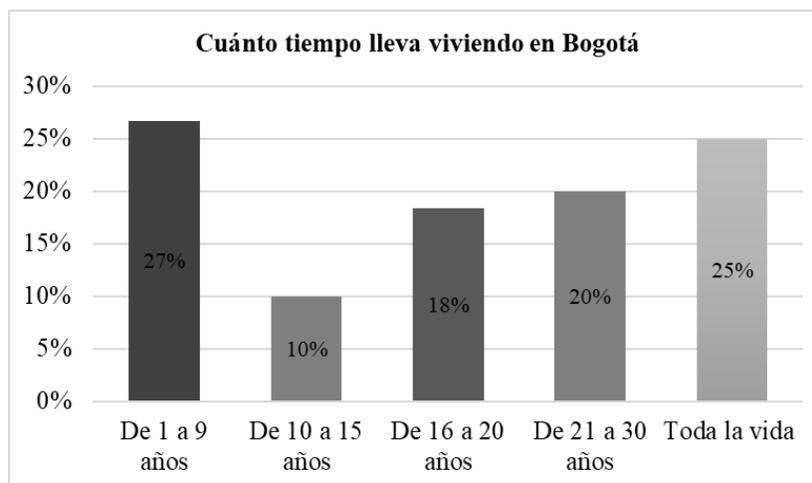


Respecto al proceso de integración y adaptación de los niños al colegio, los resultados reflejan que 13% es decir 8 de ellos afirmaron que ha sido excelente, el 46% afirmó ser bueno es decir 27 padres de familia, el 33% referenció que no han tenido ningún tipo de inconveniente y cinco papás afirmaron que sus hijos han sufrido de bullying equivalente a un 8% lo que se considera una cifra alta.

Tabla 34. Cuánto tiempo lleva viviendo en Bogotá

Cuánto tiempo lleva viviendo en Bogotá				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
Valido	De 1 a 9 años	16	27%	37%
	De 10 a 15 años	6	10%	55%
	De 16 a 20 años	11	18%	75%
	De 21 a 30 años	12	20%	100%
	Toda la vida	15	25%	
TOTAL	60	100%	100	

Figura 24. Cuánto tiempo lleva viviendo en Bogotá

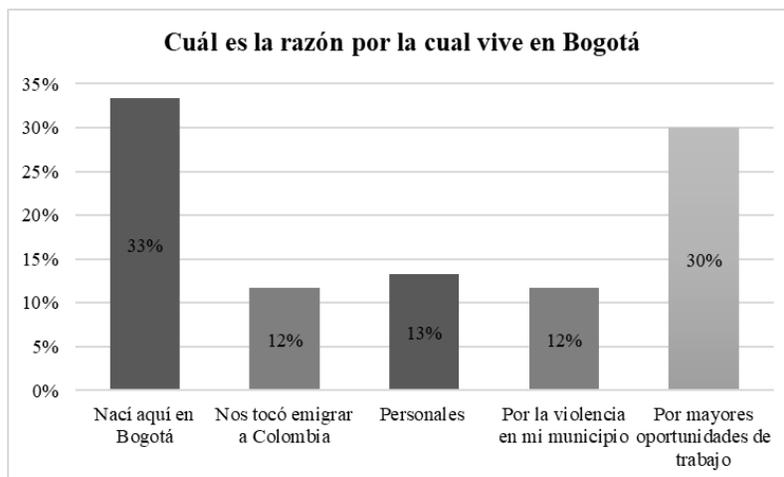


Como se evidencia en la Tabla 26 y la Figura 24, 16 familias llevan viviendo en Bogotá de 1 a 9 años correspondiente al 27% de la población participante, 6 familias referenciaron llevar de 10 a 15 años en la ciudad siendo el 10%, 11 familias afirmaron llevar de 16 a 20 años radicados en la capital siendo un 18%, 12 familias referenciaron llevar de 21 a 30 años y el restante 25% toda la vida para un total de 15 familias.

Tabla 35. Cuál es la razón por la cual vive en Bogotá

Cuál es la razón por la cual vive en Bogotá			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	20	33%	45%
	7	12%	58%
	8	13%	70%
Valido	7	12%	100%
	18	30%	
	60	100%	100

Figura 25. Cuál es la razón por la cual vive en Bogotá

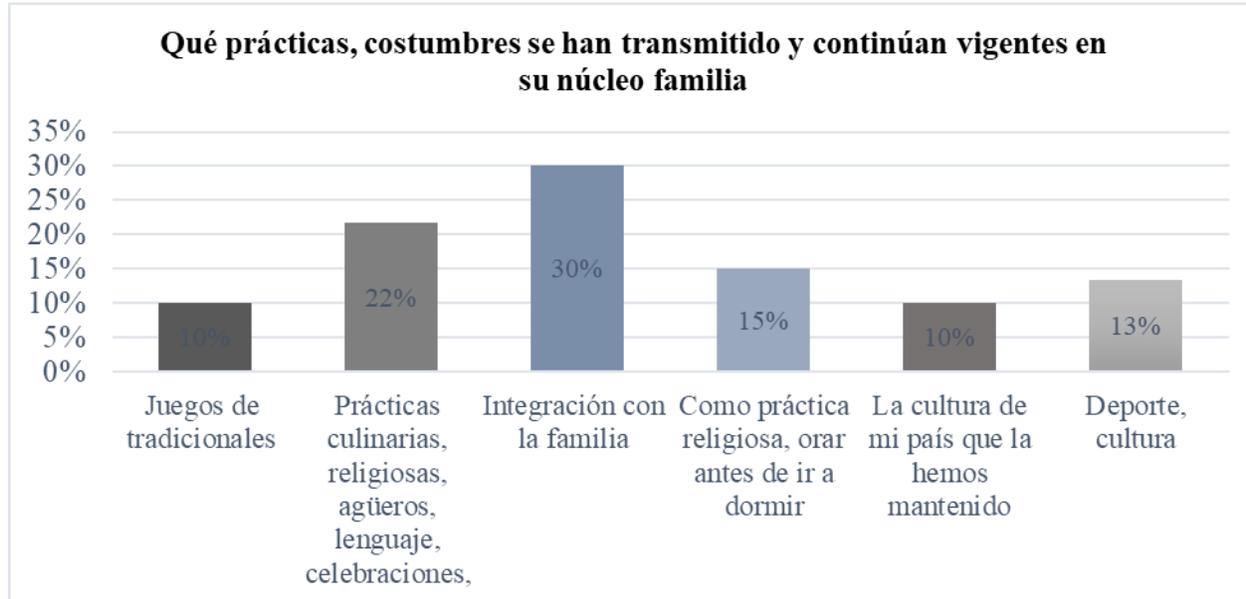


Respecto a las razones por las cuales las familias encuestadas viven en la ciudad de Bogotá, los hallazgos mostraron que el 33% es nacido en la capital, 12% tuvieron que emigrar a Colombia y se radicaron en dicha ciudad, el 13% afirmó que por razones personales, el 12% afirmaron ser desplazados por la violencia y el restante 30% por búsqueda de mejores oportunidades laborales.

Tabla 36. Qué prácticas, costumbres se han transmitido y continúan vigentes en su núcleo familia

Qué prácticas, costumbres se han transmitido y continúan vigentes en su núcleo familia				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Juegos de tradicionales	6	10%	32%
	Prácticas culinarias, religiosas, agüeros, lenguaje, celebraciones,	13	22%	62%
	Integración con la familia	18	30%	77%
	Como práctica religiosa, orar antes de ir a dormir	9	15%	87%
	La cultura de mi país que la hemos mantenido	6	10%	100%
	Deporte, cultura	8	13%	
TOTAL		60	100%	100

Figura 26. Qué prácticas, costumbres se han transmitido y continúan vigentes en su núcleo familia



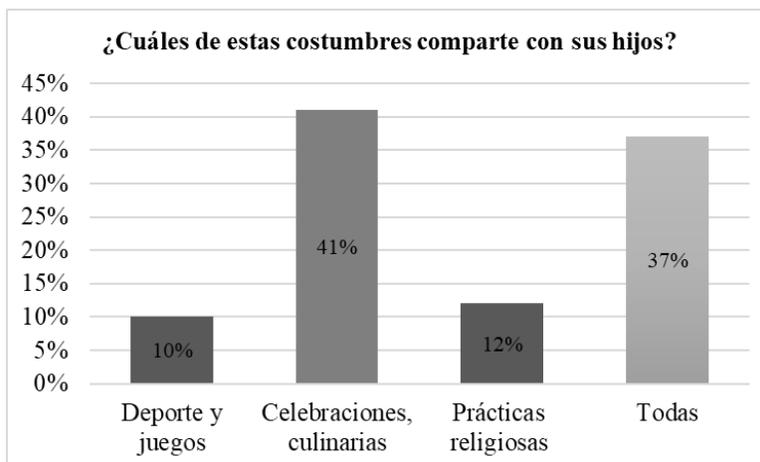
Respecto a este ítem de prácticas y costumbres que aún se siguen transmitiendo en familia, los hallazgos mostraron que el 10% continúan con la práctica de juegos tradicionales, 22% hizo referencia a las prácticas culinarias, religiosas, agüeros, lenguaje, celebraciones,

Integración con la familia, 30% afirmó que las religiosas específicamente de orar antes de dormir, el 10% afirmó que la cultura del país para mantenerla y el 13% los deportes y la cultura.

Tabla 37. ¿Cuáles de estas costumbres comparte con sus hijos?

¿Cuáles de estas costumbres comparte con sus hijos?				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Deporte y juegos	6	10%	51%
	Celebraciones, culinarias	25	41%	63%
	Prácticas religiosas	7	12%	100%
	Todas	22	37%	
	TOTAL	60	100%	100

Figura 27. ¿Cuáles de estas costumbres comparte con sus hijos?

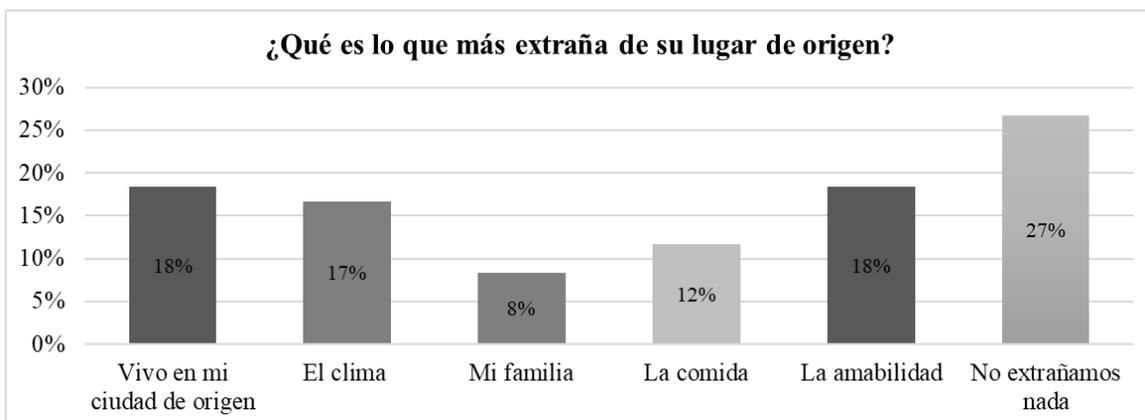


Respecto a las costumbres que los padres comparten con sus hijos el 10% referenció los deportes y juegos tradicionales, el 41% celebraciones y costumbres culinarias, el 12% las prácticas religiosas y el 37% afirmó que todas las anteriores. De estos resultados se considera que las prácticas de deportes y juegos suman el 47% es decir menos de la mitad; por lo cual, se considera para la pertinencia y relevancia de la temática a desarrollar en la presente investigación.

Tabla 38. ¿Qué es lo que más extraña de su lugar de origen?

¿Qué es lo que más extraña de su lugar de origen?				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Vivo en mi ciudad de origen	11	18%	35%
	El clima	10	17%	43%
	Mi familia	5	8%	55%
	La comida	7	12%	73%
	La amabilidad	11	18%	100%
	No extrañamos nada	16	27%	
TOTAL		60	100%	100

Figura 28. ¿Qué es lo que más extraña de su lugar de origen?

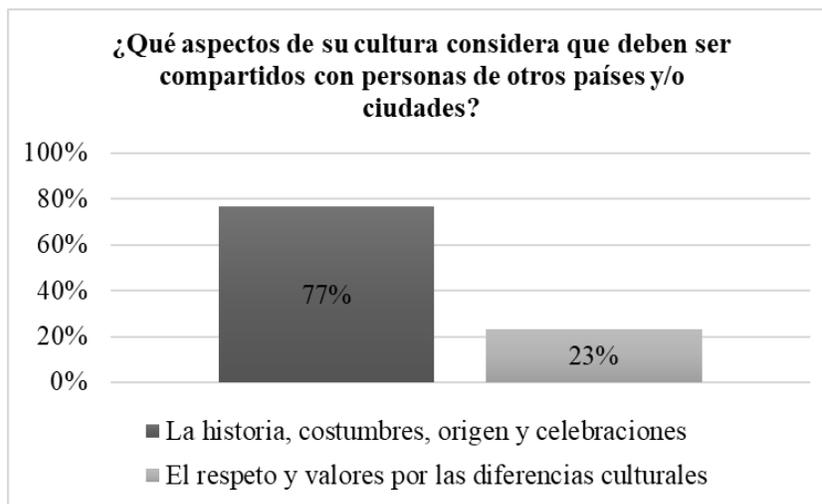


Respecto a las cosas que las familias extrañan más de sus lugares de origen se encontró que el 18% ninguna ya que viven en su lugar de origen, el 17% referenció que el clima, el 8% afirmó extrañar a sus familias, el 12% hizo referencia a la comida, 18% la amabilidad y el restante 27% afirmó no extrañar nada.

Tabla 39. ¿Qué aspectos de su cultura considera que deben ser compartidos con personas de otros países y/o ciudades?

¿Qué aspectos de su cultura considera que deben ser compartidos con personas de otros países y/o ciudades?				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	La historia, costumbres, origen y celebraciones	46	77%	77%
	El respeto y valores por las diferencias culturales	14	23%	100%
TOTAL		60	100%	100

Figura 29. ¿Qué aspectos de su cultura considera que deben ser compartidos con personas de otros países y/o ciudades?

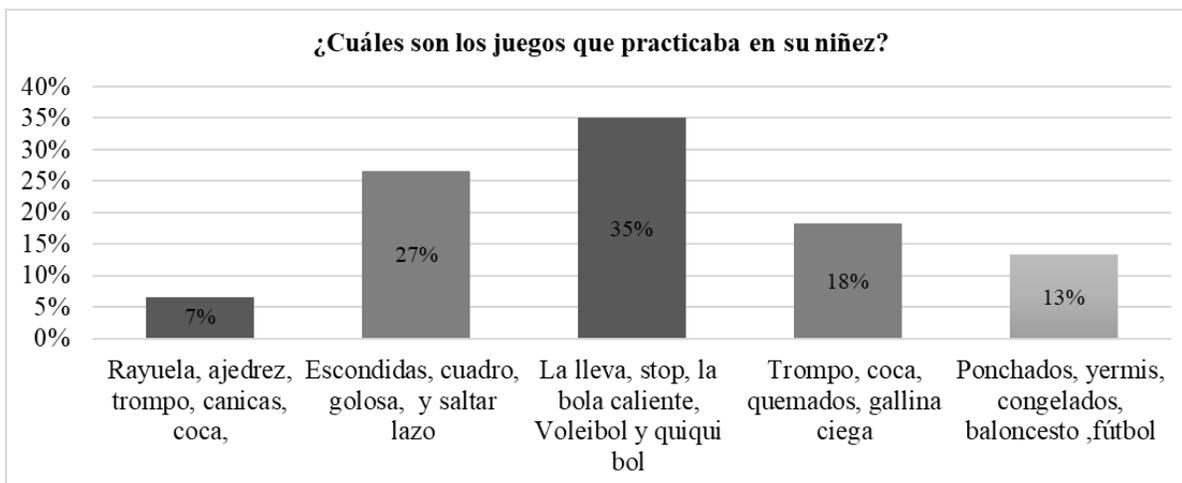


Frente a los aspectos culturales que las familias consideran deben ser compartidos con las personas de otros países o ciudades se encontró que el 77% afirmó que la historia, costumbres, origen y celebraciones y el restante 23% hizo referencia a valores como el respeto y otros propios de todas las culturas.

Tabla 40. ¿Cuáles son los juegos que practicaba en su niñez?

¿Cuáles son los juegos que practicaba en su niñez?			
		Frecuencia	Porcentaje
Valido	Rayuela, ajedrez, trompo, canicas, coca,	4	7%
	Escondidas, cuadro, golosa, ponchado y saltar lazo	16	27%
	La lleva, stop, la bola caliente, Voleibol quiqui bol	21	35%
	Trompo, coca, quemados, gallina ciega	11	18%
	Ponchados, yermis, congelados, baloncesto, fútbol	8	13%
TOTAL		60	100%

Figura 30. ¿Cuáles son los juegos que practicaba en su niñez?



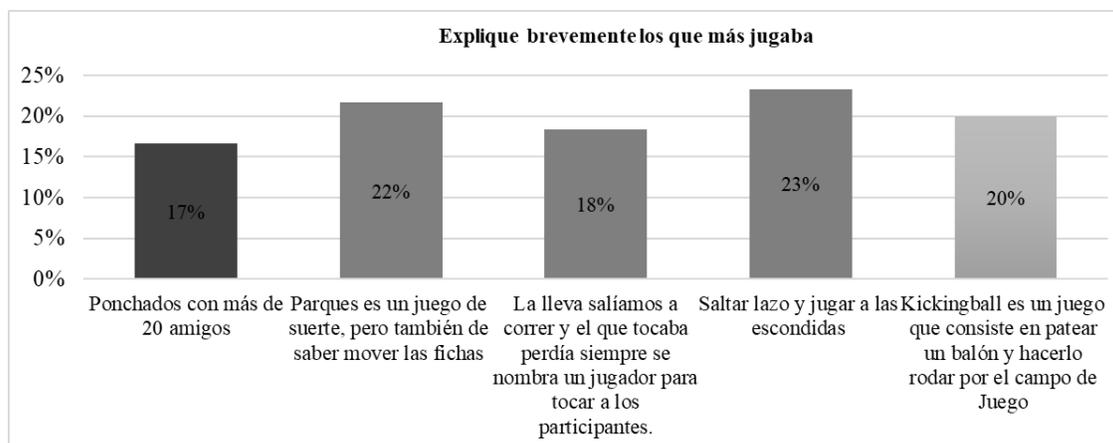
Respecto a los juegos que practicaban los padres de familia en su niñez, se encontró que el 33% practicaba rayuela, ajedrez, trompo, canicas y coca; el 27% escondidas, cuadro, golosa, ponchado y saltar lazo; el 35%, la lleva, stop, la bola caliente, Voleibol quiqui bol, el 18%, trompo, coca, quemados, gallina ciega y el 13%, ponchados, yermis, congelados, baloncesto, fútbol. Porcentajes que se tienen en cuenta para el diseño de las sesiones que conforman la propuesta didáctica.

Tabla 41. Explique brevemente los que más jugaba:

Explique brevemente los que más jugaba:				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	Ponchados con más de 20 amigos	10	17%	38%
	Parques es un juego de suerte, pero también de saber mover las fichas	13	22%	57%
Valido	La lleva salíamos a correr y el que tocaba perdía siempre se nombra un jugador para tocar a los participantes.	11	18%	80%
	Saltar lazo y jugar a las escondidas	14	23%	100%
	Kickingball es un juego que consiste en patear un balón y hacerlo rodar por el campo de Juego	12	20%	

TOTAL	60	100%	100
-------	----	------	-----

Figura 31. Explique brevemente los que más jugaba:

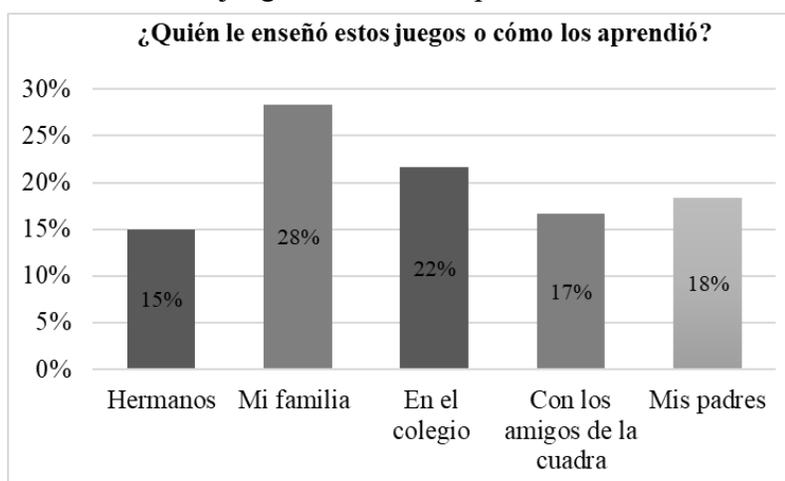


Frente a la explicación de los juegos que más practicaban los padres de familia, las respuestas concluyeron a una cantidad de cinco en total en donde, el 17% referenció que los ponchados con más de 20 amigos que integraban el juego, el 22% afirmó que el parques siendo un juego de suerte, pero también de saber mover las fichas, el 18% la lleva en la que salían a correr y el que tocaba perdía siempre se nombra un jugador para tocar a los participantes, el 23% saltar lazo y las escondidas y el 20% restante jugar Kickingball es un juego que consiste en patear un balón y hacerlo rodar por el campo de Juego.

Tabla 42. ¿Quién le enseñó estos juegos o cómo los aprendió?

¿Quién le enseñó estos juegos o cómo los aprendió?			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Hermanos	9	15%	43%
Mi familia	17	28%	65%
En el colegio	13	22%	82%
Valido Con los amigos de la cuadra	10	17%	100%
Mis padres	11	18%	
TOTAL	60	100%	100

Figura 32. ¿Quién le enseñó estos juegos o cómo los aprendió?

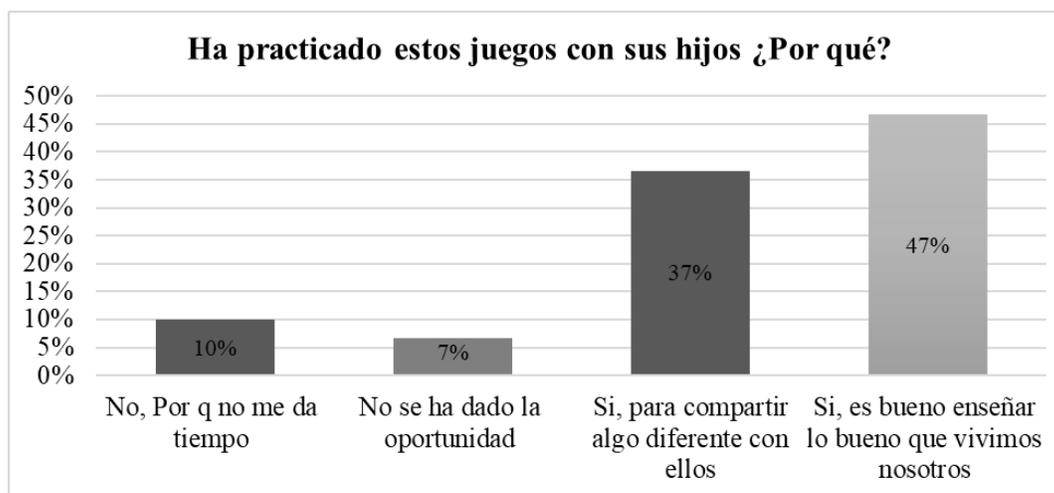


Frente a la explicación de las personas que les habían enseñado estos juegos tradicionales a los padres de familia se encontró que el 15% fueron los hermanos, el 28% la familia, el 22% los aprendió en el colegio, el 17% con los amigos de la cuadra y el 18% fueron enseñados por los padres.

Tabla 43. Ha practicado estos juegos con sus hijos ¿Por qué?

Ha practicado estos juegos con sus hijos ¿Por qué?				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	No, Por q no me da tiempo	6	10%	17%
	No se ha dado la oportunidad	4	7%	53%
	Si, para compartir algo diferente con ellos	22	37%	100%
	Si, es bueno enseñar lo bueno que vivimos nosotros	28	47%	
TOTAL		60	100%	100

Figura 33. Ha practicado estos juegos con sus hijos ¿Por qué?

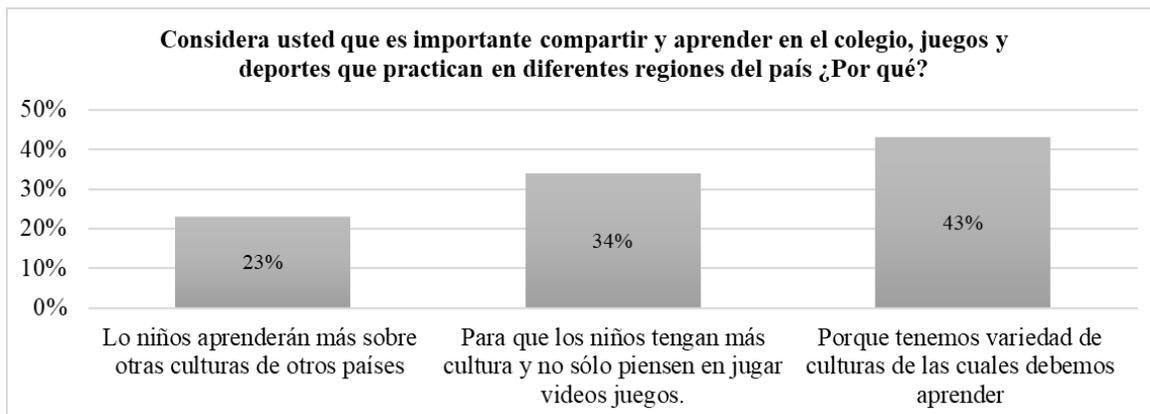


Respecto a la pregunta de si los padres practican dichos juegos tradicionales con sus hijos se encontró que el 10% no lo hacen por cuestiones de tiempo, el 7% porque no se ha dado la oportunidad, mientras que, el 37% brindó respuestas afirmativas asegurando que para compartir tiempo con los niños y el restante 47% también con respuesta positiva por las ventajas de que los niños aprendan las cosas buenas que vivieron sus padres.

Tabla 44. Considera usted que es importante compartir y aprender en el colegio, juegos y deportes que practican en diferentes regiones del país ¿Por qué?

Considera usted que es importante compartir y aprender en el colegio, juegos y deportes que practican en diferentes regiones del país ¿Por qué?				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Lo niños aprenderán más sobre otras culturas de otros países	14	23%	57%
	Para que los niños tengan más cultura y no sólo piensen en jugar videos juegos.	20	34%	100%
	Porque tenemos variedad de culturas de las cuales debemos aprender	26	43%	
TOTAL		60	100%	100

Figura 34. Considera usted que es importante compartir y aprender en el colegio, juegos y deportes que practican en diferentes regiones del país ¿Por qué?



Respecto a la importancia de compartir y aprender en el colegio juegos y deportes que practican en diferentes regiones del país, el 23% afirmó que la importancia radica en que los niños aprenden más sobre otras culturas, el 34% referenció de esta manera tienen más cultura y no piensan únicamente en jugar video juegos y el restante 43% afirmó que es importante aprender de la diversidad cultural.



UNIVERSIDAD LIBRE
I.E.D. GUSTAVO MORALES MORALES
BITÁCORA DE OBSERVACIÓN



Título de la investigación: Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de la competencia intercultural en estudiantes de grado cuarto de la I.E.D. Gustavo Morales Morales, jornada mañana.

Objetivo: Registrar las observaciones realizadas por los docentes investigadores durante el desarrollo de cada sesión de la propuesta didáctica.

Responsables: Camila Andrea Cadena Briceño y Oscar Garzón Quintero – Docentes investigadores.

Nombre de la sesión		
Fecha de ejecución		
Juego desarrollado		
Observación	Análisis	

Apéndice C. Cuestionario de padres.



**UNIVERSIDAD
LIBRE**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN – MAESTRIA EN EDUCACIÓN FISICA

UNIVERSIDAD LIBRE



CARACTERIZACIÓN FAMILIAR TEMÁTICA: PRACTICAS LUDICAS REGIONALES

Apreciadas familias: A través de esta encuesta deseo conocer algunos aspectos de su familia que son de gran importancia para la investigación que estoy desarrollando sobre la Interculturalidad dentro de la maestría en Educación Física en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Libre de Bogotá. Esta información será muy valiosa para el mejoramiento de la convivencia dentro de la comunidad educativa del colegio I.E.D. Gustavo Morales Morales. Agradezco de antemano su tiempo, compromiso y sinceridad.

IDENTIFICACIÓN DEL ENCUESTADO

SEXO: F _____ M _____ EDAD: _____

País/Ciudad/municipio/vereda de origen: _____ Departamento: _____

Ciudad de residencia: _____ Barrio: _____ Estrato: _____

Último nivel de estudio: Primaria _____ Secundaria _____ Técnico _____ Profesional _____ Ninguno _____

Trabaja actualmente: Si _____ No _____ Ocupación: _____

No de Hijos: _____ ¿Cuántos estudian en el I.E.D. Gustavo Morales Morales? _____

Curso(s) donde está su hijo(a) _____

¿Cómo ha sido el proceso de integración/adaptación que su hijo (a) ha tenido en el colegio? Por ejemplo, describa situaciones de convivencia con docentes, compañeros y compañeras; provocadas por las diferentes maneras de hablar, acentos regionales, color de piel u otras que recuerde _____

CARACTERIZACIÓN FAMILIAR

Describe, ¿cómo está conformada su familia y su territorio de procedencia? Ejemplo: mamá - papá- hijos e hijas, abuelos (maternos, paternos) - nietos, mamá o papá - hijos e hijas, etc. Y lugar de nacimiento de los integrantes de la familia.

¿Cuánto tiempo lleva viviendo en Bogotá? _____

¿Cuál es la razón por la cual vive en Bogotá? _____

¿Qué prácticas familiares se han transmitido y continúan vigentes en su grupo familiar? Ejemplo, prácticas culinarias, juegos tradicionales, prácticas religiosas, agüeros, lenguaje y celebraciones.

¿Cuáles de estas costumbres comparte con sus hijos? _____

¿Qué es lo que más extraña de su lugar de origen? _____

¿Qué aspectos de su cultura considera que deben ser compartidos con personas de otros países y/o ciudades?

¿Cuáles son los juegos que practicaba en su niñez? _____

Explique brevemente los que más jugaba _____

¿Quién le enseñó estos juegos o cómo los aprendió? _____

¿Ha practicado estos juegos con sus hijos? Si ____ No ____ Porque? _____

¿Considera usted que es importante compartir y aprender en el colegio, juegos y deportes que practican en diferentes regiones del país? Si ____ No ____

¿Por qué? _____

Apéndice D. Cuestionario estudiantes.



**UNIVERSIDAD
LIBRE**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN – MAESTRIA EN EDUCACIÓN FÍSICA

UNIVERSIDAD LIBRE

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES



Apreciado/a estudiante: Se solicita que responda las siguientes preguntas dirigidas a recopilar información sobre el proceso de reconocimiento del tema intercultural en su grupo (curso) durante las clases de educación física.

Antes de empezar, por favor mencione el nombre de su lugar de origen y algunos detalles que desee describir de éste, (juegos, fiestas, creencias, comida, costumbres, etc.) _____

Selecciona la palabra o expresión que consideres más adecuada para completar cada una de las siguientes frases, según hayas visto o percibido las formas de relación entre estudiantes, profesores y la práctica de juegos en el colegio.

PREGUNTA	ESCALA DE VALORACION			
	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Tengo la sensación de que soy una persona perteneciente a mi curso				
Logro integrarme a todas las actividades que realizamos con los demás compañeros del curso.				
Soy tratado con respeto por las compañeras y compañeros del curso.				
Hablo con mis compañeras y compañeros del curso sobre aquellas costumbre, tradiciones y juegos que se practican en mi lugar de origen.				
He podido aprender sobre los saberes, costumbres, tradiciones y otros temas del lugar de origen de los demás estudiantes cuando hacemos las actividades de clase en distintas materias.				
Me siento bien hablando en el colegio sobre temas, costumbres y tradiciones que se realizan en mi lugar de origen.				
Creo que mis compañeros y profesores me identifican o distinguen por mi lugar de origen, comunidad, pueblo, país o región.				
Es fácil que yo pueda relacionarme mucho más con los demás estudiantes durante las actividades que realizamos en las clases de educación Física.				

Practicamos en el colegio juegos tradicionales y o deportes que eran desconocidos en mi lugar de origen.				
Se practican en el colegio los juegos tradicionales que son comunes en mi lugar de origen.				
He podido compartir durante las clases de Educación Física aquellos juegos tradicionales o deportes propios de mi lugar de origen.				
Practicamos juegos propios de mi lugar de origen con nuestra familia (abuelas, abuelos, tíos, primos, primas, papá, mamá, hermanos o hermanas)				
He podido reconocer cuales son los lugares de origen (país, comunidad, pueblo, municipio o región) de los demás estudiantes del curso.				

Apéndice E. Validación pares expertos

EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

A continuación, presento el resultado de la evaluación de las encuestas de Caracterización a padres de familia y estudiantes, perteneciente al proyecto de investigación sobre interculturalidad que hace parte de la maestría en Educación Física en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Libre de Bogotá.

La valoración numérica corresponde al nivel de cumplimiento de cada aspecto, siendo 1 el no cumplimiento del aspecto, 2 cumplimiento parcial, 3 cumplimiento total.

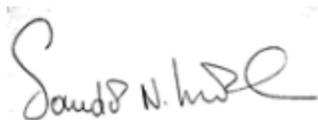
Encuesta de caracterización a padres de familia

Aspecto	Nivel de cumplimiento			Observaciones
	1	2	3	
Estructura interna adecuada y de fácil manejo			x	La encuesta presenta en la estructura interna adecuada para su propósito: presentación y objetivo, identificación del encuestado y caracterización familiar. Cada momento de la encuesta se diferencia con jerarquías tipográficas (negrita y mayúscula).
Coherencia y pertinencia de las preguntas en relación con el tema			x	Las preguntas cuentan con un hilo conductor claro, así mismo van profundizando en el tema dando cuenta de un nivel de complejidad que se acrecienta. Las preguntas se corresponden con la necesidad de conocer aspectos de la cultura familiar que pueden tener injerencia en el contexto educativo.
Claridad en la redacción de las preguntas			x	Las preguntas están redactas en un lenguaje estándar, comprensible a los padres de familia, ya sean colombianos o extranjeros.
Extensión de la encuesta			x	La encuesta tiene una extensión adecuada para su propósito.

Encuesta a estudiantes

Aspecto	Nivel de cumplimiento			Observaciones
	1	2	3	
Estructura de la encuesta			x	La encuesta presenta en la estructura interna adecuada para su propósito: presentación y objetivo, identificación del encuestado y encuesta con escala tipo Likert con categorías intermedias para no forzar las respuestas. Es de fácil comprensión para los estudiantes.
Coherencia y pertinencia de los enunciados en relación con el tema y el tipo de instrumento		x		Las preguntas se relacionan con el tema de investigación. Se sugiere transformar las preguntas en enunciados, que podrían redactarse en primera persona para hacerla más amigable al lector.

Claridad en la redacción de los enunciados		x		En las casillas 2 y 3 se sugiere revisar el uso de algunas palabras que pueden sesgar la respuesta.
Extensión de la encuesta			x	La encuesta tiene una extensión adecuada para su propósito.



Sandra N. Luna Calderón
Doctora en Educación y Sociedad
Universidad de La Salle

Plantilla de validación instrumentos – última revisión

Nombre del validador: Maritza Ruth Buitrago Villamil

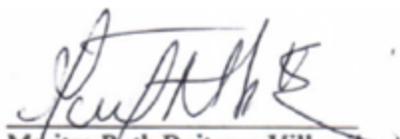
Nivel académico: Magister – Universidad de los Andes

Editora Asociada Funes – CIFE Universidad de los Andes

Investigación: Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana.

Caracterización estudiantes	Claridad		Pertinencia		Sesgo		Observaciones
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Nº de ítems	x		x		x	
Categorías	x		x		x		
Relación con la temática	x		x		x		
Caracterización padres							
Nº de ítems	x		x		x		
Categorías	x		x		x		
Relación con la temática	x		x		x		

Nota: Esta evaluación se emite según correcciones preliminares de los instrumentos



Maritza Ruth Buitrago Villamil
c.c. N° 52*823.207 de Bogotá

CERTIFICACIÓN

Por medio de la presente certifico que, los instrumentos para la recolección de la información correspondientes a la investigación " PROPUESTA DIDÁCTICA BASADA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS INTERCULTURALES EN ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO DE LA IED GUSTAVO MORALES, JORNADA MAÑANA" desarrollada por los maestrantes Camila Andrea Cadena Briceño y Oscar Garzón Quintero, en la Universidad Libre de Colombia, fueron revisados y corregidos hasta cumplir con los requerimientos para ser aplicados.

Atentamente,
Maritza Ruth Buitrago Villamil
E-mail: marubuvi99@gmail.com

PERFIL PROFESIONAL

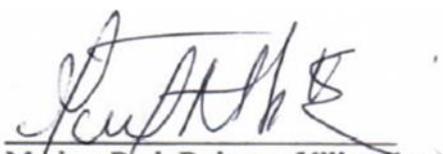
Magister en Educación de la Universidad de los Andes, Licenciada Matemáticas y Física de la Universidad Antonio Nariño. Bachiller Pedagógico. Docente desde 1996 y de la Secretaría de Educación de Cundinamarca 2005-2016. Parte de la nómina de "una empresa docente" de la Universidad de los Andes, como editora asociada del proyecto Funes, el repositorio digital de documentos en Educación Matemática patrocinado por Colciencias y el Ministerio de Educación Nacional. Formadora de Educación continuada del Centro de Investigación y Formación en Educación CIFE de la Universidad de los Andes. Par evaluador del ICFES de ascenso al escalafón docente. Participación como ponente en diferentes encuentros y foros nacionales e internacionales de educación matemática y coautora de libros en investigación e innovación en Educación Matemática.

Enlace a publicaciones de Maritza Buitrago

<http://funes.uniandes.edu.co/1890/>

Maritza Ruth Buitrago Villamil

C.C N° 52'823.207 de Bogotá



Maritza Ruth Buitrago Villamil
c.c. N° 52'823.207 de Bogotá

Apéndice F. Consentimiento informado.



**UNIVERSIDAD
LIBRE**

UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN FÍSICA

COLEGIO IED GUSTAVO MORALES MORALES

Consentimiento informado para padres de familia



Este formulario de consentimiento informado es para los padres o acudientes de estudiantes de grado cuarto de la jornada mañana que se encuentran estudiando en la Institución Educativa Distrital Gustavo Morales Morales y a quienes se les invitará a participar de la investigación titulada Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de la competencia intercultural en escolares de grado cuarto.

A los estudiantes que hagan parte de esta investigación se les pedirá responder preguntas en diferentes encuestas y/o entrevistas. La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. La participación en esta actividad será de carácter anónimo. Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento. Teniendo en cuenta lo anterior, solicitamos comedidamente autorice a su hijo (a), en la participación de este estudio.

He comprendido y acepto las condiciones de este estudio. Reconozco que la información que se provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento. De tener preguntas sobre la participación de mi hijo (a) en este estudio, puedo contactar al docente Oscar Garzón Quintero al correo electrónico oscargarzonquintero@gamil.com

Yo _____ identificado con cédula de ciudadanía No _____ de _____, en representación legal del estudiante _____, del curso: _____, doy mi consentimiento, para que mi hijo participe en el estudio denominado: Fomento de la interculturalidad por medio de una propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales en escolares de grado cuarto.

Apéndice G. Evidencias fotográficas.





