

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA
MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3° DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MARCOS, SEDE MONSEÑOR SANTO DEL
MUNICIPIO DE SAN MARCOS, SUCRE.

EDUIN DEL CRISTO DELGADO BELTRAN

MARIO FERNANDO AGUAS MENDOZA

EMERSON DAVID ORTEGA MATUTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
SAN MARCOS / SUCRE

2019

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA
MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3° DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MARCOS, SEDE MONSEÑOR SANTO DEL
MUNICIPIO DE SAN MARCOS, SUCRE.

EDUIN DEL CRISTO DELGADO BELTRAN

MARIO FERNANDO AGUAS MENDOZA

EMERSON DAVID ORTEGA MATUTE

Tesis de grado para la obtención del título en
Licenciatura en Educación física recreación y deportes.

Asesor:

Esp. Omaira de Jesús García

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
SAN MARCOS / SUCRE

2019

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

AGRADECIMIENTOS

Al Dios Todopoderoso por la sabiduría que me ha dado y quien ha provisto todo cuanto he necesitado.

A mi familia por el apoyo, la comprensión y su respaldo incondicional.

A mis tutores por su tolerancia y el aporte brindado para mi crecimiento académico.

A mi asesor de proyecto por sus asesorías y paciencia.

DEDICATORIA

Al Dios todo poderoso que nos ha dado la sabiduría y la constancia para hacer de este proyecto una realidad.

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	13
1. ANTECEDENTES	14
1.1. Antecedentes internacionales	14
1.2. Antecedentes Nacionales	15
1.3. Antecedentes locales	17
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	20
4. JUSTIFICACIÓN	21
5. OBJETIVOS	23
5.1. Objetivo general	23
5.2. Objetivos específicos	23
6. MARCO TEÓRICO	24
6.1. El juego	24
6.2. Los juegos tradicionales	25
6.3. Juegos tradicionales en el contexto educativo	27
6.3.1 <i>Clases de juegos tradicionales</i>	29
6.3.2 <i>Tipología juegos tradicionales</i>	30
6.4. Marco conceptual	31
6.4.1 <i>Agresión escolar</i>	31
6.4.2 <i>Agresión verbal o psicológica</i>	31
6.4.3 <i>Agresión física</i>	32
6.4.4 <i>El juego</i>	32
6.5. Marco legal	32
7. DISEÑO METODOLOGICO	34
7.1. Enfoque de investigación	34
7.2. Método de investigación	35
7.3. Técnicas de recolección de la información	35
7.3.1 <i>Recolección de datos</i>	36

7.3.2	<i>Análisis de la información</i>	36
7.4.	Población objeto de estudio	36
7.4.1	<i>Muestra</i>	37
8.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	38
8.1.	Encuesta a estudiantes	38
8.2.	Propuesta de intervención	44
8.2.1	<i>Matriz DOFA de la propuesta</i>	44
8.2.2	<i>Actividades con estudiantes</i>	45
8.2.3	<i>Actividades con padres de familia</i>	47
8.3.	Resultados proceso de intervención	48
8.3.1	<i>Resultados actividades estudiantes</i>	48
8.3.2	<i>Resultados actividades padres de familia</i>	48
9.	CONCLUSIONES	50
10.	RECOMENDACIONES	51
	REFERENCIAS BILIOGRÁFICAS	52
	ANEXOS	54

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1 Desarrollo del juego escolar	38
Gráfica 2 Agresión en el contexto escolar	38
Gráfica 3 Naturalización de la agresión	39
Gráfica 4 Prevalencia juegos tradicionales	39
Gráfica 5 Agresión en el juego escolar	40
Gráfica 6 Prevalencia de agresión personal	40
Gráfica 7 Revisión conductas agresivas	41
Gráfica 8 Participación en agresiones	41
Gráfica 9 Prevalencia reglas de juego	42
Gráfica 10 Papel de la familia juegos tradicionales	43

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Ejemplos Juegos Tradicionales	29
Tabla 2 Proceso de investigación cualitativa	34

LISTA DE ILUSTRACIONES

	Pág.
Ilustración 1 Componentes Juegos Tradicionales	26
Ilustración 2 Evolución juegos tradicionales	27
Ilustración 3 Formato encuesta a estudiantes	54
Ilustración 4 Desarrollo pausas activas en clase	55
Ilustración 5 Estiramiento y lúdica	55
Ilustración 6 Saltando la cuerda	56
Ilustración 7 Juego del atrapado	56
Ilustración 8 Desarrollo recreativo	57
Ilustración 9 Actividades de integración grupal	57

RESUMEN

En este trabajo denominado: los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado 3° de la institución educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del municipio de San Marcos, Sucre; cuyo objetivo principal es utilizar los juegos tradicionales como herramientas para mejorar la convivencia escolar de los niños del grado tercero de la institución anteriormente mencionada, está estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo 1, se hace una reseña de la educación física en el transcurrir de la historia, sus múltiples sentidos y el uso de ella en diversas disciplinas académicas que “favorezcan al individuo de forma armoniosa”, como lo plantea González, (1993); en el capítulo 2, se encuentran planteadas las causas del comportamiento agresivos de los niños durante el recreo y en horas de clase.

De otro lado, en el capítulo 3, está la pregunta problematizadora que hace referencia a como se puede mejorar la convivencia escolar haciendo uso de los juegos tradicionales en el área de educación física, en el capítulo 4, se halla la justificación que fortalece el motivo de la investigación y el uso del juego como estrategia de transformación social, en el capítulo 5, están los objetivos, que deben ser solucionados durante la implementación de la propuesta.

El capítulo 6, lo constituyen los marcos, referencial, teórico, conceptual y legal, en este aparte se encuentran los trabajos realizados en esta disciplina, además de la teorías de Groos (1902), Vygotsky (1924), Piaget (1956), relacionadas a la importancia del juego en la formación del niño, y las leyes que sustentan el uso de la educación física en los aprendizajes académicos, en el capítulo 7, aquí se encuentra plasmada la clase de investigación que es cualitativa de tipo acción-participación, el mecanismo de recolección de información, la población y la muestra objeto de

estudio que son 30 estudiante del grado 3°, y las acciones pedagógicas usadas con los niños y padres de familias para transformar los comportamientos agresivos de los niños.

Posteriormente, en el capítulo 8, se encuentran los logros obtenidos durante la implementación de este proyecto, en el capítulo 9, están las conclusiones de los logros alcanzado en cada objetivo y las recomendaciones acerca del uso pertinente y adecuado de los juegos tradicionales en la formación del niño, en el capítulo 10, están todas y cada una de las referencias usadas durante el diseño de este proyecto, y por último en el capítulo 11, aquí van todos los documentos e imágenes como evidencias de lo que se hizo y uso durante todo el proceso de investigación, diseño e implementación del proyecto.

Palabras clave: Agresión, Juegos Tradicionales y Convivencia.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física es un área obligatoria donde se puede crear inquietudes en los estudiantes, sobre cómo es su comportamiento frente a fenómenos creados por su actitud, como la convivencia entre ellos, que están provocando a su alrededor. Este proyecto investigativo se propone llevar a los estudiantes actividades recreativas con el fin de hacerlo conscientes sobre lo que están perdiendo.

El concepto de educación física, en sus diferentes acepciones, se ha construido, en la historia, según sus relaciones con la concepción dominante sobre el cuerpo en un período dado. Así lo expresa Contreras: “la idea del cuerpo humano ha condicionado el concepto de Educación Física en la historia” (1998; citado por Uribe, 2003: 13). Esta situación ha llevado a que la educación física sea abordada por diversas disciplinas, adquiriendo múltiples sentidos e interpretaciones, configurando modelos educativos y prácticas cambiantes.

Para esta propuesta, se asume la educación física como una disciplina pedagógica que, como plantea González, procura el desarrollo armonioso del individuo. Para este autor, ella es [...] la ciencia y arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional (armonioso, natural y progresivo) de sus facultades de movimiento, y con ellas el resto de sus facultades personales (1993, Pág. 52).

Con este trabajo investigativo se pretende invitar a los estudiantes del grado 3°, a fomentar una buena convivencia, desde el área de Educación Física Recreación y Deportes a través de los juegos tradicionales. Una forma didáctica y recreativa que permite la socialización y relación entre ellos, logrando armonía, tolerancia, respeto, comprensión y compañerismo, pilares para una sana convivencia escolar.

1. ANTECEDENTES

Proponer alternativas de solución a las diferentes problemáticas que se presentan en los establecimientos educativos es una actividad constante, la búsqueda de una formación integral de los individuos para que aporten significativamente a la sociedad, capaces de convivir de manera pacífica y tolerante es un compromiso de todos. Por esta razón han surgido diferentes investigaciones y propuestas desde al ámbito internacional hasta el local, aludiendo el juego como una de las estrategias para mejorar la convivencia escolar y lograr un ambiente armónico entre educandos.

1.1. Antecedentes internacionales

El proyecto “La convivencia escolar libre de violencia (Baquedano & Echeverry, 2013) fue desarrollado en una primaria pública del noreste de la ciudad de Mérida, Yucatán, México. El objetivo de este proyecto fue compartir una experiencia de intervención en competencias sociales encaminada al mejoramiento de la convivencia escolar libre de violencia, a través de la realización de actividades lúdicas.

En los resultados, se observa que al final de la intervención se favorecieron los procesos de interacción en equipos, se redujeron las peleas entre los menores, se logró mayor aceptación grupal a niños que, en un principio, vivían experiencias de exclusión y segregación, entre otras evidencias” en base a lo anterior, se puede afirmar que a través de esa interacción que existe entre los niños en el juego, se va aprendiendo a convivir, a trabajar en equipo aceptando las diferencias.

De otro lado, (Muñoz & Valenzuela, 2012). En su investigación: Escala de Motivación por el Juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. RELIEVE, 20 (1), art. 4. “Tiene por objetivo identificar y describir en qué medida el docente se siente competente para integrar el juego como recurso en el aula, y en qué medida considera al juego un dispositivo útil e importante,

cuya implementación es interesante para el maestro y, finalmente en qué medida está dispuesto a la inversión en el costo que significa implementar este tipo de dispositivos.

Es de común conocimiento, que el cambio en las prácticas escolares pasa por el profesor quien puede efectivamente ser un catalizador o un freno a los cambios.” el rol del docente es fundamental en este proceso de implementación de estrategias pedagógicas, por eso se hace necesario que sea investigativo y abierto a nuevas propuestas que mejoren su quehacer educativo y contribuya al sano ambiente escolar.

1.2. Antecedentes Nacionales

En el ámbito nacional, se presenta el trabajo investigativo a cargo de la Alcaldía Mayor de Bogotá, “voces ciudadanas con la participación de más de 400 niños de varias localidades de la ciudad, en el proyecto: La vida cotidiana y el juego en la formación de convivencia ciudadana entre los niños (Gómez, 2013), cuyo objetivo fue pensar cómo una experiencia lúdico pedagógica de formación ciudadana para niños entre los 8 y los 12 años de edad, de estratos 1 y 2 de Bogotá, era importante en la consolidación de una buena relación de convivencia”.

Este proyecto, cuyos resultados fueron publicados por la Universidad Javeriana, funciona para futuras implementaciones desde dos perspectivas: primero, el cambio en el espacio puede presentar experiencias que se desarrollan a solas o con otros, de manera más espontánea que en el aula; y, segundo, el uso de herramientas provenientes del arte permite el establecimiento de vínculos y canales de comunicación en el contacto con otros y con la cultura.

En segunda instancia, la Tesis Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural (Edgar, P. 2014) de la Universidad Santiago de Cali. “La violencia observada en el juego espontáneo de los niños”, fue el motivo inicial de la investigación,

acudiendo a los juegos tradicionales que son poco conocidos y practicado por los niños. Esta investigación concluye que “los juegos tradicionales pueden ser elementos facilitadores de la convivencia pues a través de ellos los niños interactúan con los demás y su adecuado manejo puede contribuir a sus aprendizajes para vivir en sociedad.

Para la convivencia necesita de normas, esas mismas que van ligadas a los valores que se adquieren en la socialización del juego y en la resolución de los conflictos que necesariamente aparecen. Como dicen autores como Huizinga, cuando el niño juega se aparta de la realidad, pero comparte con otros (pues no juega solo) y de esa forma aprende lúdicamente; característica principal del área de educación física.

En este orden de ideas se puede afirmar que muchos juegos tradicionales aplican al ámbito pedagógico institucional, ya sea en la clase de educación física o en proyectos transversales, porque tienen actividad física y ayudan al desarrollo de destrezas motoras al tiempo que sirven para aprender conceptos, para enfrentarse a la toma de decisiones, para desarrollar la atención y vivenciar la importancia de las normas.

Esta investigación tiene mucha similitud a la forma en cómo se presenta esta problemática en los estudiantes de tercer grado de la sede Monseñor Santo de la I.E San Marcos, lo cual nos ayuda y reafirma nuestra propuesta de implementar los juegos tradicionales para mejorar la convivencia, no solo desde el área de educación Física, sino aprovechando el tiempo de recreo para que interactúen de forma grupal y aprendan a seguir normas y reglas, que también contribuirán en su comportamiento.

1.3. Antecedentes locales

Localmente no se evidencian investigaciones referentes al estudio de la problemática abordada, pese a que es común en los planteles educativos del Municipio, no se han desarrollado propuestas pedagógicas que insten a la mejora de la misma. Por tal motivo se realizó esta investigación como un aporte mínimo al gran conocimiento que día tras día realizan diversos investigadores y pedagogos, ilustrándonos con sus conceptos, teorías y experiencias que comparten en sus trabajos investigativos.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La convivencia es la capacidad de las personas de convivir con otras en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca; implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de entender, valorar y respetar las diferencias, los puntos de vista del otro individuo. En el ámbito educativo cuando hablamos de un ambiente escolar sano, hace referencia al respeto entre sus miembros, aceptación de las diferencias individuales y un clima de colaboración y compañerismo para aprender y compartir diariamente.

Uno de los factores que irrumpen la sana convivencia escolar es la cultura de la violencia, llevando a los infantes y adolescentes a resolver los problemas y/o diferencias, de forma incorrecta, recurriendo a golpes y palabras soeces. Lo cual provoca indisciplina y fomento de la intolerancia en la institución educativa, desencadenando una serie de problemáticas dentro y fuera de la misma.

Tras una mirada dirigida a los estudiantes del grado 3, de la Institución Educativa San Marcos, sede Monseñor Santos del municipio de San Marcos, Sucre y observar su comportamiento, se pudo evidenciar en ellos actos poco favorables para su edad, donde su forma de relacionarse es a través de la agresión físico-verbal (golpes, peleas, gritos, sobrenombres, insultos, utilización de vocabulario soez), sus juegos son de lucha entre ellos donde predomina la violencia, los golpes, sin embargo, para cada uno de ellos es algo normal y divertido. Lo que genera preocupación en la comunidad educativa.

El ambiente social y familiar donde se desenvuelven los menores, permite que ellos reciban influencia de violencia, ya sea a través de la televisión, videos de celulares o presenciando peleas y discusiones constantes. Además, las condiciones económicas precarias, las familias disfuncionales, y la falta de empleo en los padres cabeza de hogar, generan una ruptura en el vínculo afectivo de sus miembros, tras la impotencia de no poder suplir sus necesidades básicas

adecuadamente. Generando desatención de los hijos y muchas veces permisividad en los caprichos de ellos. Lo anterior incide en el comportamiento que los estudiantes presentan dentro de la Institución, con sus compañeros y profesores.

En los espacios de “recreo” que es un momento para divertirse y descansar, para así retomar el proceso académico; muchas veces se ve interrumpido por actos de agresión física y verbal entre estudiantes, reflejando lo contrario a lo que un ambiente escolar positivo crea. Esto genera preocupación en los docentes y directivos de la Sede Monseñor Santo, ya que sucede con frecuencia y algunos métodos usados no han dado buenos resultados, lo que propaga un impacto negativo en la comunidad educativa en general.

Un ambiente de convivencia pacífica, aporta a la permanencia de los niños y adolescentes en el plantel educativo, mejora los desempeños académicos y previene situaciones como el bullying, matoneo y otras situaciones que limitan el desarrollo integral del educando. Por esta razón, hemos tomado los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia de los estudiantes de 3° grado, para que a través del juego construyan relaciones de convivencia basados en el compañerismo, la ayuda mutua, el respeto, el trabajo en equipo, la amistad y la empatía, estableciendo normas y reglas las cuales se deben seguir para una mejor relación y trato en la realización del juego.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera se pueden implementar los juegos tradicionales para mejorar la convivencia de los estudiantes del grado tercero de la Sede Monseñor Santo de la Institución Educativa San Marcos?

4. JUSTIFICACIÓN

Dentro de cualquier sociedad el juego es parte elemental en el desarrollo de la población infantil, este contribuye en el fortalecimiento de vínculos de amistad, les enseña normas, para comportarse adecuadamente y les brinda goce y satisfacción personal cuando lo hacen. ¿Pero qué sucede cuando este no se desarrolla adecuadamente? ¿Cuándo en vez del niño divertirse recibe agresiones o agrede? y lo peor ¿considera la violencia en el juego como algo normal?

Nuestra investigación está dirigida a la población estudiantil del grado tercero perteneciente a la Institución Educativa San Marcos sede Monseñor Santos en San Marcos, Sucre, la cual busca determinar los factores que han influido en los niños que al momento de jugar se comportan agresivamente con los demás, esto son: pobreza extrema, analfabetismo, desempleo y familias disfuncionales.

Es nuestra responsabilidad, buscar la forma cómo lograr que los niños puedan socializarse sin tener que estar todo el tiempo vigilante por el temor de que se puedan comportar de forma inapropiada, es allí, donde haremos uso de los juegos, como recurso de socialización.

Según Moreno, 2002 (como fue citado por Ana M. Leyva, 2011, p.7). El juego “es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir”.

El desarrollo de esta investigación es importante para la comunidad educativa, porque contribuye con juegos tradicionales que permitirán el vínculo social, generando climas sanos entre los niños, donde ellos puedan relacionarse abierta y libremente, comunicándose unos con otros guardando el margen del respeto y la tolerancia. De igual manera vinculando las familias a los

procesos educativos, lo que genera un efecto positivo entre sus miembros y la comunidad, lo que favorece los propósitos de hacer de los pequeños personas socialmente tolerantes y afectivas. Esto basándonos en lo que establece las normas legalmente constituidas por el estado en materia educativa. (Ley 115, 1994, Art.16).

Como estudiantes, nos permitirá conocer y manejar algunos conceptos teóricos que tengan que ver con el uso apropiado de los juegos en el aula, y su aporte pedagógico a los aprendizajes de los niños.

Para la universidad será un aporte significativo y servirá como guía a otras investigaciones que surjan de este tipo. Ya que el juego contribuye al desarrollo integral del niño y como estrategia pedagógica, le sirve al docente para que los niños se integren con mayor facilidad con sus semejantes, aprendan a seguir y cumplir normas o reglas establecidas, superen los problemas de comportamientos inadecuados y sean aceptados por sus compañeros.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Desarrollar una propuesta de intervención basada en el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar de los niños del grado tercero de la Institución Educativa San Marcos sede Monseñor Santos del municipio de San Marcos Sucre.

5.2. Objetivos específicos

- Identificar las principales causas de las conductas agresivas y problemas de convivencia en la comunidad educativa del grado tercero de la I.E. San Marcos.
- Diseñar una propuesta de intervención, basada en el uso de los juegos tradicionales para realizar procesos de intervención formativa en la comunidad educativa seleccionada.
- Evaluar, desde la perspectiva de aula y ambiente escolar, los resultados generados por la implementación de la propuesta de intervención.

6. MARCO TEÓRICO

Con el firme propósito de acercarnos a aspectos más concretos y teóricos relacionados con la importancia que posee el juego en la convivencia desde el ámbito educativo; teniendo como pilar los juegos tradicionales, es de importancia resaltar las postulaciones de algunos autores acerca del mismo.

6.1. El juego

Jiménez (2009), entendiendo el juego como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos.

En base a esta definición, (Yague, 2002), afirma que “el juego es la actividad propia del niño constructora de su personalidad.” (p. 19). En base a las posiciones de estos autores, consideramos que el juego es una actividad que se basa en la diversión y entretenimiento, que produce placer y relajación física y mental, que a su vez posee una serie normas y reglas las cuales rigen el buen comportamiento del individuo; en este sentido el juego no es una simple abstracción, repetición o actividad física, más bien, es un elemento potenciador de todas las habilidades y dimensiones centrales de la personalidad del individuo y sus condiciones sociales.

Por su parte, León, M y Bárcena, I (2004) manifiestan: “El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez” es por esta razón que implementando los juegos se busca que los niños no olviden la tradición y los múltiples juegos que se han practicado en nuestro entorno desde décadas atrás, aflorando su curiosidad, imaginación, habilidades físicas, capacidad de asombro y su autenticidad; permitiendo a los infantes reconocerse como parte de una región, un territorio, una cultura y una forma particular de entender la vida y relacionarse con sus semejantes y con su entorno.

6.2. Los juegos tradicionales

Para definir los juegos tradicionales tomamos como base el aporte de Pérez, (2011): “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” (p. 350).

Jiménez, (2009) asegura que son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente. (p. 2). Precisamente esto es lo que queremos rescatar, que nuestros niños se diviertan de forma sana, compartiendo con sus semejantes de forma pacífica, y que, pese a los múltiples artefactos tecnológicos de entretenimiento, ellos opten por ejercitarse físicamente a través del juego grupal.

Además, que se relacionen y jueguen con sus familiares los juegos que estos practicaban y eran populares en su época y que hoy día se han perdido en nuestro entorno. Ya que el propósito no es solamente que los niños practiquen los juegos tradicionales en el colegio, sino que también puedan hacerlo en su contexto familiar y social.

(Yague, 2002) “Nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”. (p. 30). Tal y como señala Méndez y Fernández, (2011) “a través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” (p. 54).

Estos aportes explican que a través de los juegos tradicionales los niños pueden mejorar su convivencia escolar, ya que desarrollan habilidades no solo físicas sino también sociales, interactuando y comunicándose con los demás. Aparte, le permite un acercamiento al ámbito cultural, conociendo los juegos que practicaron en generaciones pasadas.

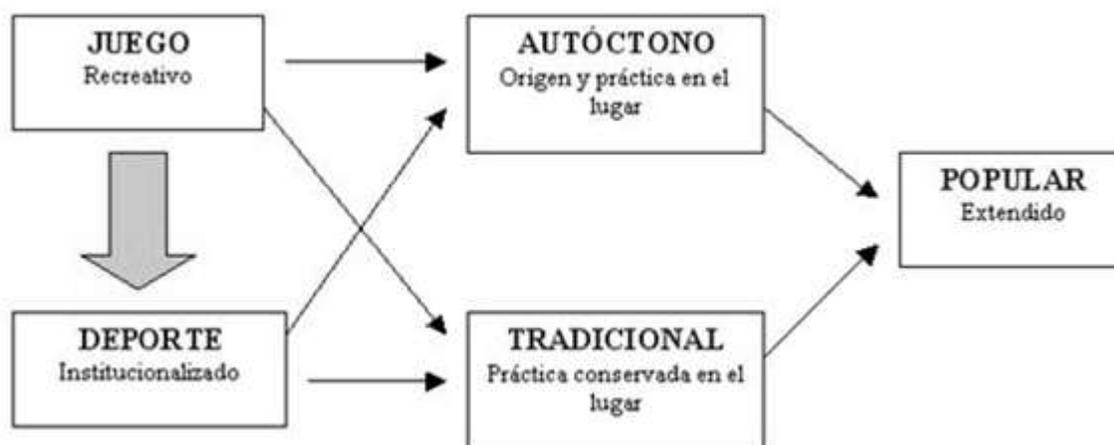


Ilustración 1 Componentes Juegos Tradicionales

Como se puede evidenciar en la anterior gráfica el juego tradicional, deriva de los procesos autóctonos de una cierta comunidad o grupo humano, que al momento de ser institucionalizados y objetivados cobran sentido y se extienden por las vías de la tradición popular; igualmente en este tipo de juegos ejercen una influencia definitiva los conceptos de recreación y competencia, al ser parte del proceso de institucionalización o reconocimiento de este tipo de expresiones en contextos sociales más amplios.

Ahora bien, al ser un producto humano y un derivado de la experiencia y construcción social, el juego tradicional no es un elemento estático, ni inmutable, por el contrario, se mimetiza, adapta y corresponde a las condiciones del entorno, presentando cambios en ámbitos como los referentes materiales, el rol de los participantes, el tipo de relaciones que se establecen entre ellos y la manera en qué se da cuenta del logro u objetivo de los juegos; este tipo de cambios y

percepciones se explican de una manera más puntual y didáctica en el siguiente esquema, en el que se ilustra el paso de una visión de juego tradicional a una más moderna, ecléctica y abierta a nuevas visiones e interpretaciones.

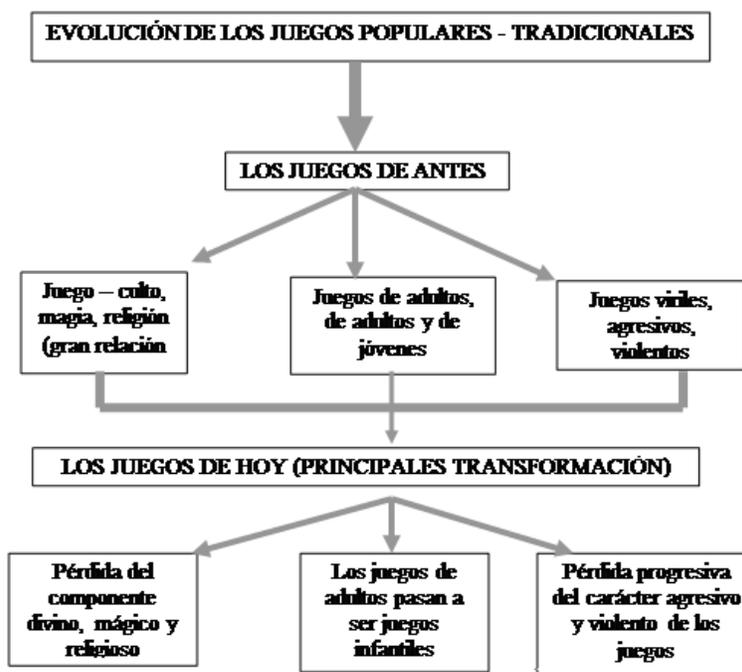


Ilustración 2 Evolución juegos tradicionales

6.3. Juegos tradicionales en el contexto educativo

Ahora bien, al relacionar los juegos tradicionales con el contexto educativo, hemos de reconocer que tenemos una enorme oportunidad desde los planteles educativos y más aún cuando hablamos de esos infantes que están iniciando su vida escolar, porque son como un papel en blanco, donde nuestro rol como docentes es orientarles hacia una cultura de convivencia pacífica, donde los valores son inquebrantables y las normas son respetadas y ejecutadas para una conducta favorable, de aceptación en la sociedad; lo que traduce en una visión más completa de lo que representa jugar y jugar en función del aprendizaje social, no solo como actividad sino como experiencia de construcción de sentido.

Los juegos tradicionales se pueden practicar en cualquier momento y lugar, donde los niños tienen la facultad de decidir dónde, cuándo y cómo jugar, en este sentido se consolidan como actividades que les dan total autonomía a sus participantes para tomar decisiones, establecer las normas y conductas valoradas como apropiadas o no; de la misma forma les otorga la libertad para escoger el que se acomode a su gusto y a la condición que presenten, es decir en pequeños o grandes grupos.

De este modo coincidimos con autores como: Trigo (1995) o Lara (2006) al afirmar que se trata de juegos que favorecen el descubrimiento del patrimonio lúdico, desarrollando la capacidad de investigar y explorar, su entorno, es decir, se establece un acercamiento de los niños hacia la cultura propia de su entorno.

En este campo de sentido, conviene indicar, como lo hace Pérez (2011) que “El juego de patio y de calle, (...), es en gran medida una herencia cultural, incluso antropológica, que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores.” (p. 348); interpretación que permite dilucidar otra de las ventajas metodológicas de este tipo de actividades al procurar un nexo entre lo institucional y lo cotidiano.

Vincular el juego en el quehacer pedagógico del docente es de gran ayuda para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero además le permite mantener una convivencia escolar pacífica donde se acaten y se respeten las normas y reglas establecidas.

Autores como Jiménez (2006), Lavega (2000), Yague (2002) y Lara (2006) señalan en común que el juego es una: actividad libre, espontánea, placentera, vivencial, vinculada a la creatividad, la cual se rige por reglas asumidas voluntariamente y requiere un tiempo y un espacio determinado.

6.3.1 Clases de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas a desarrollar algunas capacidades, como son: la iniciación en la aceptación de normas comunes compartidas, favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje, permiten descubrir el entorno donde viven, fomentan la transmisión de usos lingüísticos, generando un vocabulario específico; dentro sus principales variables encontramos; Los juegos tradicionales como cualquiera de los otros juegos, deben tener una serie de reglas que permitan establecer un límite en la práctica del mismo, sin embargo los juegos pueden favorecer a que los niños instauren nuevas prácticas basándose en los juegos tradicionales sin perder la esencia y la tradición.

Tabla 1 Ejemplos Juegos Tradicionales

Juegos de Calle	Juegos de competencia	Juegos auto dirigidos
El Jimmy	El corre calles	Trompo
El cáleo	Los seis corazones	Los espejos
Que pase el rey	La lúdica del saber	El pañuelito
La yuca	Guarda del bolo	Con los pies
La aguja y el hilo	Coxcojilla redonda	Boro -boro
La pita	El picachito pensador	Dicen que los monos
Tumbar el tarro	Pati stop	El zafarrancho
Brinca la cuerda	El carpintero	
Carrera de encostalados	Los bollos	
Fuera de casa	El cocorobe	

6.3.2 Tipología juegos tradicionales

Según las capacidades que desarrollen, se pueden clasificar en:

Juegos psicomotores: Con estos juegos los niños y niñas descubren sus posibilidades corporales y ayuda a su identidad, juegos de movimiento, conocimiento corporal, de discriminación sensorial, etc.

Juegos cognitivos: Que favorecen el desarrollo del pensamiento, la abstracción y la creatividad. Son los juegos de descubrimiento, de memoria, manipulativos, etc.

Juegos sociales: Que facilitan las relaciones y la socialización: de reglas, cooperativos,

Juegos afectivos: Favorecen la expresión de emociones: Juegos dramáticos o de rol.

Según la relación entre los participantes son:

Juegos Cooperativos: Implican en su desarrollo a todos los niños y niñas, su realización depende de lo que hagan quienes participan. Facilitan la integración de todos en el grupo, aumentar la autoestima, iniciar conductas grupales, desvincular la actividad de los resultados, permitir que todos participen en el éxito o fracaso de la actividad, asumiendo parte de responsabilidad, iniciar y favorecer conductas de reflexión para actuar y compartir, desarrollar habilidades sociales de diálogo y consenso y la relación entre habilidades y resultados, es de suma importancia en este tipo de juegos.

Juegos Competitivos: Son los juegos en donde es necesario aprender a jugar compitiendo, lo que implica aprender a ganar y a perder.

Juegos Tecnológicos: Son los que solo se realizan a través de recursos tecnológicos, usan el ordenador, Internet, videoconsolas, celulares, etc.

Juegos Tradicionales: Son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y que suelen presentar características propias de la zona o región a la cual pertenecen. También pueden presentar variaciones en los nombres o normas.

6.4. Marco conceptual

Con el objetivo de establecer el lugar de enunciación teórica y actuación didáctica, conviene aludir a los conceptos centrales que direccionaran el proceso, realizando una suerte de conceptualización de los mismos, dando cabida a la visión particular de los autores y su concepto general de lo que representan estos juegos en el contexto escolar.

6.4.1 Agresión escolar

Es una manifestación del ser humano surge con el fin de hacerle daño o lastimar a otro. Según Renfrew, 2001. (Citado por Jorge, Chapí. 2012.) considera la “agresión como un comportamiento que es dirigido por un organismo hacia un blanco que resulta con un daño”. La agresión se puede dar por muchos factores como diferencias de clase, raza, género, condición socioeconómica, discapacidad, etc. Muchas veces esto provoca frustración y desencadena una conducta agresiva, que quizás es después violenta, esto se puede dar de la misma forma en mujeres, hombres, en niños o ancianos, en alguien de clase alta o baja.

6.4.2 Agresión verbal o psicológica

Este tipo de agresión se da cuando dos personas son agredidas mediante malos tratos o insultos de cualquier índole y los cuales pueden llegar a causar lesiones de índice psicológico, en este contexto el elemento agresor se encuentra en el lenguaje y la agresión se ubica en el plano de los sentidos, de la búsqueda de generar contextos de agresión a través de los que las personas con una expresión se sientan afectadas, ya sea por generar burla de su aspecto físico, condición social, situación económica, afectiva o intelectual, etc.

6.4.3 Agresión física

La agresión física se da cuando esta es producida por la acción de golpes de manera directa o mediante el uso de instrumentos físicos o armas ya sea de fuego o corto punzantes que causen lesiones directamente a la otra persona o animal.

6.4.4 El juego

Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas. Según Huizinga (1987): “es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría”

6.5. Marco legal

La Constitución Política de 1991, establece algunos principios que van encaminados hacia la Educación Física y la Educación en Valores, enmarcados en un proceso de formación integral ellos son:

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.

Artículo 52. Modificado. Acto Legislativo. 02/2000, Art. 1°. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

Igualmente, la Educación Física y la Educación en Valores, se encuentran consagradas en la Ley General de la Educación, Ley 115 de febrero de 1994, en el artículo 5, correspondiente a los fines de la Educación.

En la Ley General de la Educación, Ley 115 de 1994, art.21 también se establecen unos objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de la primaria, los que pertenecen a la Educación Física y la Educación en Valores son: a. La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista. h. La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente.

El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico j. La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.

7. DISEÑO METODOLOGICO

7.1. Enfoque de investigación

Para el desarrollo de este ejercicio investigativo se utilizará el tipo de investigación cualitativa, porque nos permitirá la descripción de cualidades específicas de los agentes educativos involucrados en este proceso, a través de la observación directa, talleres, diarios de campo, entrevistas, lo cual nos servirá para la recolección de datos y posteriormente realizar un análisis de la situación problemática estudiada. La misma procura lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular.

El proceso investigativo cualitativo según Fraenkel y Wallen, 1996. Implica:

Tabla 2 Proceso de investigación cualitativa

Etapas	Descripción de las acciones
Identificación del problema a investigar	No estricto a unas variables específicas, el mismo problema o asunto se reformula a medida que se lleva la investigación en sus inicios
Identificación de los participantes	Generalmente es una muestra seleccionada, ya que el investigador procura por una muestra que concierne más a los propósitos específicos de la investigación.
La colección de los datos	no se someten a análisis estadísticos (si alguno es mínimo, tales como porcentajes...) o que los mismos se manipulen como en los estudios experimentales. Los datos no se recogen al final al administrar instrumentos, sino que se van recogiendo durante el proceso que es continuo durante toda la investigación.
El análisis de los datos	es uno mayormente de síntesis e integración de la información que se obtiene de diversos instrumentos y medios de observación. Prepondera más un análisis descriptivo coherente que pretende lograr una interpretación minuciosa y detallada del asunto o problema de investigación. (Enfoque holístico)
Conclusiones	se derivan o se infieren continuamente durante el proceso. Contrario a los estudios de índole cuantitativas que resultan al final de la investigación, en el estudio cualitativo se reformulan a medida que se vaya interpretando los datos.

7.2. Método de investigación

La presente investigación parte del método de investigación acción – participativa que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. Así, se trata de que los grupos de población o colectivos a investigar pasen de ser “objeto” de estudio a “sujeto” protagonista de la investigación, controlando e interactuando a lo largo del proceso investigador y necesitando una implicación y convivencia del personal investigador en la comunidad a estudiar.

Sus tres componentes se combinan en proporciones variables.

a) La investigación consiste en un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad estudiar algún aspecto de la realidad con una expresa finalidad práctica.

b) La acción no sólo es la finalidad última de la investigación, sino que ella misma representa una fuente de conocimiento, al tiempo que la propia realización del estudio es en sí una forma de intervención.

c) La participación significa que en el proceso están involucrados no sólo los investigadores, sino la comunidad destinataria del proyecto, que no son considerados como simples objetos de investigación sino como sujetos activos que contribuyen a conocer y transformar su propia realidad.

7.3. Técnicas de recolección de la información

Dado que los participantes de esta investigación son niñas y niños en edades de entre los 8 y 10 años, para ello se acudirá variadas técnicas e instrumentos que nos ofrece este tipo de estudio, algunas a utilizar técnicas de acuerdo con las características de los sujetos y la información que se

requiere son: observación directa, la entrevista, talleres, diario de campo, con las cuales se busca identificar las causas que incurren en la sana convivencia escolar

7.3.1 Recolección de datos

El tipo de investigación es cualitativa porque se realizan descripciones verbales de la realidad, observaciones y anotaciones sobre como los estudiantes se comportan dentro y fuera del aula de clases y los diferentes juegos que éstos practican. El investigador se introduce en el entorno social y en el contexto de los estudiantes, se compenetra en el mundo natural y real para conocer los factores que influyen en comportamientos agresivos de los niños.

Lo que se pretende “es obtener datos (que se convertirán en información) de las personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad.” (Hernández et al., 2007, p. 409). Para ello se hará uso de técnicas e instrumentos debidamente validados por la comunidad científica o pares académicos con el fin de obtener información objetiva.

7.3.2 Análisis de la información

El análisis de los datos permite obtener información que de acuerdo con los criterios de los investigadores o miembros de las comunidades educativas puede ser usada para fines pedagógicos; en este sentido, diseñar estrategias o planes de acción que conlleven a mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado tercero de básica primaria.

7.4. Población objeto de estudio

La población de este estudio está conformada por todos los estudiantes del grado tercero de la Institución educativa San Marcos, sede Monseñor Santos ubicada en la zona urbana del Municipio de San Marcos, departamento de Sucre. Con edades que oscilan entre los 8 y 13 años. En esta sede se labora solo jornada matinal y se atiende aproximadamente 600 estudiantes;

distribuidos en los grados de Transición a quinto grado, provenientes de los barrios aledaños, con una estratificación nivel 1 en su mayoría.

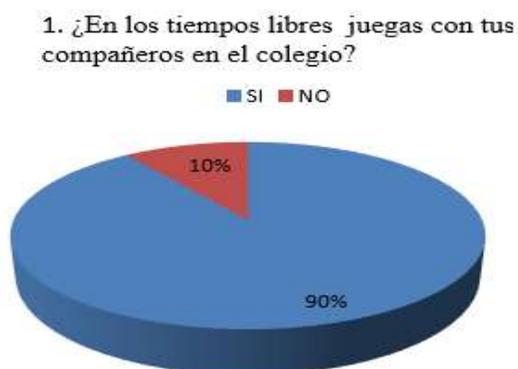
7.4.1 Muestra

Los participantes de este estudio 30 estudiantes de grado tercero de la sede Monseñor Santo de la I.E San Marcos. La muestra fue seleccionada de forma aleatoria y heterogénea, con participantes de ambos géneros. De manera que fuera representativa de las características de la población total de los sujetos inmersos en la población objeto de estudio.

8. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

8.1. Encuesta a estudiantes

El ejercicio de diagnóstico parte de caracterizar las diferentes causales de la conducta agresiva presentes en la población escolar de los niños de grado tercero; después de la aplicación de la encuesta, se hizo el conteo y las correspondientes separaciones de las variables implicadas.



Gráfica 1 Desarrollo del juego escolar

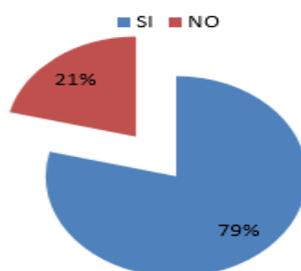
De los estudiantes encuestados correspondientes a la muestra, podemos evidenciar que en su gran mayoría practican juegos con sus compañeros. Esto es muy favorable, ya que, al implementar la propuesta, estarán dispuestos y motivados a participar en los diferentes juegos tradicionales.



Gráfica 2 Agresión en el contexto escolar

Se puede observar que el mayor porcentaje de los estudiantes ha presenciado o ha sido víctima de agresión física o verbal por parte de sus compañeros, alterando el buen clima de convivencia escolar, incidiendo en sanciones disciplinarias que muchas veces incluye a los padres de familia, que en ocasiones incurren en discusiones por los enfrentamientos de sus hijos, producto de comportamientos inadecuados.

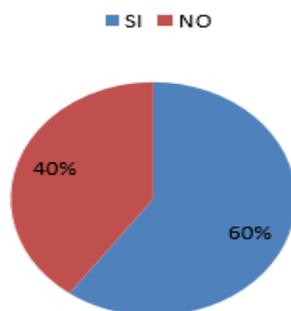
3. ¿Consideras normal los golpes o agresiones durante algunos juegos con tus compañeros?



Gráfica 3 Naturalización de la agresión

Analizando la respuesta a ésta pregunta observamos que el 79% de la muestra de la población, acepta y ve como normal las agresiones durante el juego. Es preocupante, puesto que esto, puede deberse a la costumbre que han adquirido en la comunidad, en la familia, y que a su edad no alcanzan a delimitar a donde conlleva y las consecuencias que puede corregir conductas.

4. ¿Te gusta practicar juegos donde se utiliza la fuerza contra tus compañeros?



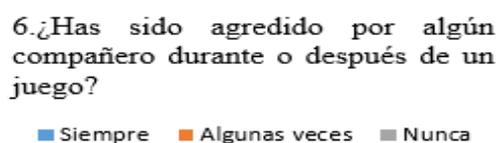
Gráfica 4 Prevalencia juegos tradicionales

A un buen número de niños le gustan aquellos juegos donde deben usar y medir su fuerza. Pero también se puede observar que un buen porcentaje no le gustan este tipo de juegos. Lo que es ideal, porque a través de los juegos tradicionales podemos satisfacer ambas posiciones, ya que hay juegos donde no se utiliza la fuerza y son muy divertidos.



Gráfica 5 Agresión en el juego escolar

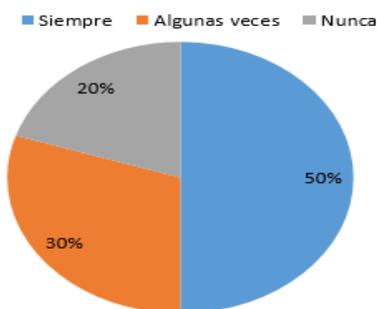
En esta pregunta ampliamos la pregunta N°2, aquí podemos observar las agresiones que más se presentan durante el juego, las cuales son: físicas y verbales, los estudiantes son muy tendientes al juego y que a su edad practicarlos es fundamental para su desarrollo integral, se hace necesario explicarles y enseñarles normas y reglas indispensables para un juego sano, libre de agresiones.



Gráfica 6 Prevalencia de agresión personal

En concordancia a la pregunta anterior, aquí se observa que el más alto porcentaje de los estudiantes encuestados, siempre es agredido ya sea física o verbal durante el juego. Y el 27% de ellos, algunas veces. Infriendo lo anterior expuesto en la sana convivencia escolar.

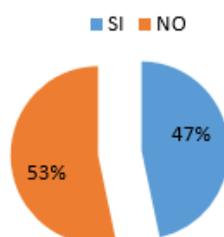
7. ¿Has agredido alguno de tus compañeros: física, verbal o psicológicamente durante un juego o en el salón de clase?



Gráfica 7 Revisión conductas agresivas

Como se ha evidenciado en las gráficas anteriores, una vez más se manifiestan las conductas inadecuadas e inaceptables que poseen muchos estudiantes dentro y fuera del aula de clases, protagonizando hechos intolerantes contra sus semejantes, alterando el orden disciplinario que muchas veces interrumpe el buen desarrollo de las clases, el proceso de aprendizaje y los espacios de recreación de aquellos niños que no poseen este tipo de comportamientos.

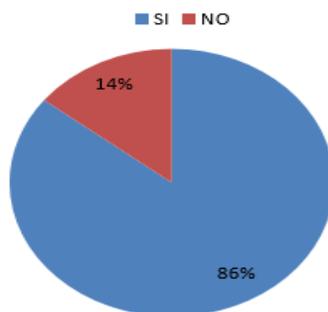
8. ¿Has presenciado o participado en situaciones como: golpear, empujar, lanzar objetos a otros, levantar la falda, etc.?



Gráfica 8 Participación en agresiones

En el análisis de esta gráfica, podemos observar que, aunque muchos niños se abstienen de participar de estos hechos de agresión; existe un gran número que necesita orientación de manera pronta. Es por esto que de una forma didáctica se pretende llegar a ellos a través de juegos tradicionales y brindarles todo lo necesario para que ellos mejoren su conducta y sean ejemplo para los demás estudiantes de la institución.

9. ¿Respetas las reglas del juego al momento de jugar?

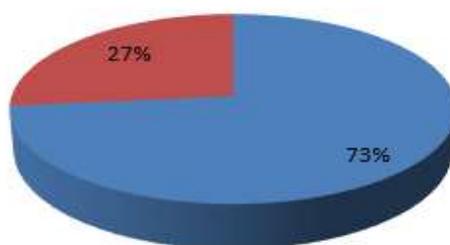


Gráfica 9 Prevalencia reglas de juego

Aquí podemos observar que la mayoría de los estudiantes encuestados respetan las reglas de juego, punto a favor para la implementación de nuestra propuesta. Ya que, al momento de establecer las normas y reglas de los diferentes juegos, ellos estarán dispuestos a ponerlas en práctica y podremos ir creando conciencia en la importancia de cumplirlas para tener un juego sano, limpio y agradable, donde todo sea diversión, compartir entre todos y trabajo en equipo, contribuyendo entre todos a un ambiente escolar sano.

10. ¿Tus padres te han enseñado algún juego tradicional?

■ SI ■ NO



Gráfica 10 Papel de la familia juegos tradicionales

La Mayoría de los niños ha tenido la oportunidad de que sus padres le hayan enseñado un juego tradicional de su época. Esto es muy importante para nuestro proyecto, porque deseamos hacer parte a los padres de familia de la propuesta a implementar y así darles orientaciones e indicaciones, para que desde casa puedan jugar y compartir con sus hijos a través de los juegos tradicionales que ellos practicaron en su niñez y que no es común practicarlos hoy en nuestro entorno. Además, puedan hacer seguimiento al comportamiento de sus hijos con sus semejantes.

8.2. Propuesta de intervención

La propuesta Pedagógica de JUEGOS TRADICIONALES, surge como resultado a una problemática de convivencia presentada en los estudiantes del grado tercero de la sede Monseñor Santos de la I.E San Marcos, del Municipio de San Marcos, Sucre. Con ella se pretende crear espacios de recreación, en los cuales los niños puedan interactuar unos con otros de manera natural y espontánea, respetando sus diferencias, practicando y fomentado de valores, respetando las normas y reglas de juego y estableciendo lazos afectivos con sus compañeros.

Se toma como estrategia pedagógica el juego, porque es la actividad más adecuada para introducir al niño en una cultura de reglas y normas que le sirvan para mantener una sana convivencia, en un ambiente de aprendizaje natural, lúdico y recreativo.

8.2.1 Matriz DOFA de la propuesta

Debilidades: Agresiones constantes en los estudiantes del grado tercero, espacio de tiempo asignado para el desarrollo de los juegos, apatía de los padres de familia para asistir a actividades programadas por la institución.

Oportunidades: Espacios recreativos de la institución, participación y cooperación del docente del grado tercero, materiales fáciles de conseguir para la realización de los juegos

Fortalezas: Que los estudiantes respondan al desarrollo de las actividades establecidas, Motivación de los estudiantes para participar en los diferentes juegos a realizar, Colaboración y asistencia de los padres de familia en las actividades programadas para desarrollar con ellos.

Amenazas: Falta de interés de los docentes para implementar nuevas estrategias pedagógicas, poca practica de juegos tradicionales en nuestro contexto, escasa implicación de las familias en la recreación de sus hijos.

8.2.2 *Actividades con estudiantes*

Actividad N°1

Nombre: juego de fútbol

Objetivo: Estimular el espíritu colaborativo, solidario y comunicativo y por ende el respeto por las reglas.

Materiales: Balón de fútbol, Cancha deportiva, Pito.

Descripción de la actividad: Se agrupan los estudiantes en dos equipos o más, según la cantidad de estudiantes. Luego se les entrega el balón y se les explica algunas reglas básicas para que puedan tener un juego limpio.

Actividad N°2

Nombre: juego de sillas

Objetivo: Promover la participación, el respeto y la tolerancia.

Materiales: sillas, aula y celular o pc.

Descripción de la actividad: Se colocan tantas sillas como niños jueguen, menos una, formando un círculo. Los participantes se colocan alrededor de las sillas y van girando al ritmo de la música. Cuando ésta pare, deberán ocupar una silla, el niño que no se siente, queda descalificado, se retira otra silla y de nuevo comienza la música. Este proceso continuo hasta quedar un solo participante, el cual será el ganador del juego.

Actividad N°3

Nombre: juego del pañuelo

Objetivo: fortalecer los lazos de amistad y el trabajo en equipo entre los niños.

Materiales: pañuelo, cancha o espacio amplio de recreación

Descripción de la actividad: los niños se dividen en dos equipos. Por turnos, un niño de cada grupo tendrá que salir corriendo para tomar un pañuelo. Si el que lo agarra vuelve con su grupo antes de que el otro lo toque, ha ganado.

Actividad N°4

Nombre: que pase el rey

Objetivo: lograr que los niños respeten y sean pacientes.

Materiales: cancha deportiva

Descripción de la actividad: dos jugadores son la cabeza de cada equipo, los demás hacen fila y pasan por debajo del arco que hacen las cabezas del juego con las manos, al que le toca el turno le preguntan y dependiendo a su respuesta es enviado a un equipo

Actividad N°5

Nombre: la pita

Objetivo: fomentar el trabajo cooperativo entre los estudiantes.

Materiales: una cuerda, cancha deportiva.

Descripción de la actividad: se toma una cuerda y en ambos extremos esta un niño que son los encargados de girar la cuerda para que el niño que entre a jugar salte...

8.2.3 *Actividades con padres de familia*

Actividad N°1

Nombre: charla: la familia como núcleo de la sociedad

Objetivo: concienciar a los padres acerca de la importancia que tiene la familia en la sociedad.

Materiales: video beam, computador, fotocopias, aula, sillas.

Descripción de la actividad: se reunieron a los padres de familia en el plantel educativo y se les dictó una charla donde se les explicó su rol dentro de la familia y su aporte a la sociedad. Hubo espacios de participación, aportes y dinámicas. También se les entregó fotocopias del material expuesto.

Actividad N°2

Nombre: charla: rol de los padres en la educación de sus hijos.

Objetivo: orientar a los padres con respecto a la responsabilidad que tienen en la formación de sus hijos.

Materiales: video beam, computador, fotocopias, aula, sillas

Descripción de la actividad: en una conferencia se les explicó a los padres, su responsabilidad en la educación de sus hijos, que son participantes activos en su formación integral.

Actividad N°3

Nombre: charla: importancia de la comunicación familiar

Objetivo: fomentar la comunicación activa entre los miembros de cada familia

Materiales: video beam, computador, fotocopias, aula, sillas

Descripción de la actividad: se abordó el tema, con ejemplos claros de la importancia que tiene la comunicación y los efectos que produce esta en la familia, a través de un material didáctico como diapositivas y videos.

8.3. Resultados proceso de intervención

Realizada la implementación y dando cumplimiento al tercer objetivo específico fijado para la presente investigación, se realizó un proceso de evaluación de las actividades proyectadas; mencionada evaluación corresponde a un ejercicio de tipo cualitativo expresado en los conceptos que del proceso desarrollado generaron los estudiantes, el docente y el grupo de investigación.

8.3.1 *Resultados actividades estudiantes*

Resultados primera Actividad: Permitió que los estudiantes dialogaran entre ellos, para crear estrategias que usarían durante el juego; de la misma forma, les enseñó que el fútbol tiene reglas las cuales deben ser respetadas y cumplidas.

Resultados segunda Actividad: Contribuyó en la participación activa de los estudiantes, siendo una estrategia útil para fomentar la participación, el respeto y la tolerancia. Respetando y acatando las reglas establecidas para el juego.

Resultados tercera Actividad: les ayudó a fortalecer el vínculo de la amistad, y les permitió hacer un trabajo en equipo, donde crearon estrategias y se motivaban unos a otros para entre todos obtener el triunfo. Lo cual es importante para se pueda dar una sana convivencia entre ellos.

Resultados cuarta Actividad: se logró hacer entender a los estudiantes que es importante respetar el turno de los demás y esperar el de ellos, así como respetar la opinión y aporte del compañero. De igual manera esta actividad desarrolla la paciencia en ellos.

8.3.2 *Resultados actividades padres de familia*

Resultados primera Actividad: Se concientizó a los padres del papel que desempeñan como cabeza de familia y su rol dentro de la sociedad.

Resultados segunda Actividad: Muchos padres reconocieron que debían mejorar en muchos aspectos y estar más pendientes del comportamiento y la educación de sus hijos. Además, a través de una socialización, intercambiaron ideas que conllevaron a una retroalimentación muy objetiva.

Resultados tercera Actividad: Los padres se sintieron motivados para tener una comunicación más asertiva dentro del seno del hogar. Creando un ambiente de confianza, respeto, tolerancia y sana convivencia.

9. CONCLUSIONES

Al momento de iniciar las investigaciones para la realización de este proyecto, fue un poco sorpresivo encontrar tanta agresividad en un solo salón de clase, donde solo primaba la violencia entre los niños en un gran porcentaje. Luego con el diseño de las diversas actividades encaminadas a darle fin a esta problemática a través de los juegos, en un comienzo fue un poco difícil, sin embargo, a medida que se continuaba, se veía la diferencia en el comportamiento de algunos niños que actuaban en un comienzo agresivamente con sus compañeros.

Luego se optó por invitar a los padres de familias a charlas para que ellos como cabeza de hogar se hicieran partícipes en los procesos de formación de sus hijos, charlas enfocadas en la importancia del diálogo entre los padres y los hijos, en el cultivo de valores humanos en casa, en propiciar y manifestar el amor a sus hijos y a dedicar tiempo para jugar con ellos. Se logró que todos y cada uno de los padres tomara conciencia y reconociera que debía cambiar su aptitud silenciosa para con sus hijos a una activa.

Se ha dejado un grupo de estudiantes con bases en valores humanos y consientes en que las agresiones generan un ambiente poco agradable y lo que hace es lastimar las buenas relaciones, y han comprendido que el juego es importante para el desarrollo de su personalidad, lo cual le genera alegría y satisfacción.

10. RECOMENDACIONES

Es importante que el docente tenga en cuenta al momento de desarrollar la clase, la precaución y el cuidado de seleccionar el juego más adecuado y pertinente que le permita lograr los propósitos y objetivos que propone alcanzar durante cada clase; que beneficie el desarrollo físico y mental del niño, contribuyendo así a formar un estudiante integral.

Usar juegos que involucren a los niños de manera dinámica y que fomenten el trabajo cooperativo entre ellos, donde cada uno tenga una responsabilidad la cual deba cumplir, respetando la funciones de los demás.

Seguir utilizando los juegos tradicionales durante las clases, que propicien y fortalezcan el uso de los valores humanos en los niños, que ayudan a que ellos tengan un comportamiento adecuado en su entorno académico y social. Ya que estos generan en el niño alegría y goce, fortalece además los vínculos de amistad, respeto, tolerancia entre ellos, siempre y cuando se supervisen y se den las orientaciones adecuadas, las cuales ayudan a que los niños actúen de forma correcta durante y después del desarrollo de este.

Se recomienda el uso del dialogo continuo y permanente de los padres con sus hijos y de vincularse con la educación de sus hijos de una forma más activa, que genere un ambiente propicio en el hogar y que los niños puedan sentirse llenos de amor y comprensión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnold, P. (1990). *Educación Física, movimiento y currículum*. . Madrid: Morata.
- Baquedano, J., & Echeverry, C. (2013). *Competencias psicosociales para la convivencia escolar libre de violencia*. Mexico: Fondo de la cultura económica.
- CELADE. (2010). *Población y salud en América Latina y el Caribe: retos pendientes y nuevos desafíos*, . Buenos Aires: Magisterio.
- Fujisawa, M. (2004). Comparative study of quality of life in the elderly between in Kahoku and Yaku. *Kochi Medical School Journal*, 790 - 799.
- Gómez, S. (2013). La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños. *Revista Universitas Humanística. No 66.*, 179 - 198.
- Heredia, L. (2006). *La actividad física en contexto*. Madrid: Paidós.
- Matsudo, S. (1997). *Envelhecimento e actividade física. Actividades físicas para a terceira idade*. Brasília: Ideas.
- Mendez, P. (2007). *La concepción social de la vejez: entre la sabiduría y la enfermedad*. Canarias: Institucional.
- Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2012). *Escala de motivación por el juego*. México: Relieve.
- OMS. (2010). *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud*. . Ginebra: OMS.
- Ruiz, L. (2015). *la actividad física recreativa en el adulto mayor. educacion fisica*. Mexico : Mac Graw Hill.
- Spiduso, W. (1997). Physical Dimensions of Aging. *Hunan Kinetics*, 28.

Torrecilla, F. J. (2010). *Investigación Acción* (3a Edición ed.). (U. A. Madrid, Ed.) Madrid, España.

Urquiza, A. (1998). La vejez desde la mirada de los jóvenes chilenos: estudio exploratorio. *Última década* N° 27, 23 - 27.

Vaquero, L. (1996). *Ejercicio físico para mejorar la salud*. Barcelona: Piramide.

Yague, J. (2002). *El juego es la actividad propia del niño constructora de su personalidad*. Argentina: Emece.

ANEXOS

Formatos diligenciados

Mario Jose Motez Dias

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3° DE LA I.E SAN MARCOS

ENCUESTA

1. ¿En los tiempos libres juegas con tus compañeros en el colegio?
 Sí No
2. ¿Observas con frecuencia agresividad entre tus compañeros durante los juegos?
 Sí No
3. ¿Consideras normal los golpes o agresiones durante algunos juegos con tus compañeros?
 Sí No
4. ¿Te gusta practicar juegos donde utilizas la fuerza contra tus compañeros?
 Sí No
5. ¿Al momento de jugar en tu colegio, presencias agresiones de tipo?
 Verbal b. Física c. Psicológica d. Ninguna
6. ¿Has sido agredido por algún compañero durante o después de un juego?
a. Siempre Algunas veces c. Nunca
7. ¿Has agredido alguno de tus compañeros: física, verbal o psicológicamente durante un juego o en el salón de clase?
a. Siempre Algunas veces c. Nunca
8. ¿Has presenciado o participado en situaciones como: golpear, empujar, lanzar objetos a otros, levantar la falda, etc.?
 Sí No
9. ¿Respetas las reglas del juego al momento de jugar?
 Sí No
10. ¿Tus padres te han enseñado algún juego tradicional?
 Sí No

Ilustración 3 Formato encuesta a estudiantes

Registros fotográficos de la implementación



Ilustración 4 Desarrollo pausas activas en clase



Ilustración 5 Estiramiento y lúdica



Ilustración 6 Saltando la cuerda



Ilustración 7 Juego del atrapado



Ilustración 8 Desarrollo recreativo



Ilustración 9 Actividades de integración grupal