



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



JUEGO TRADICIONALES EMPLEADOS POR APLICACIONES DIGITALES COMO
ESTRATEGIA DE ENRIQUECIMIENTOS CULTURAL PARA FORMAR LIDERES
DE PAZ



Autores:

WALTER JOEL GRANADOS PRADA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION
FISICA Y DEPORTES

2020-2



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



JUEGO TRADICIONALES EMPLEADOS POR APLICACIONES DIGITALES COMO
ESTRATEGIA DE ENRIQUECIMIENTOS CULTURAL PARA FORMAR LIDERES
DE PAZ



- Autores:

WALTER JOEL GRANADOS PRADA

Código: 1092364941

TUTOR:

BRAYA ARLEY PEÑA PORTILLA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION
FISICA Y DEPORTES

2020-2



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



AGRADECIMIENTOS

A Dios.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



INFORMACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO

MISIÓN

La Institución Educativa colegio MANUEL ANTONIO RUEDA JARA, del municipio de Villa del Rosario, Norte de Santander, ofrece a sus estudiantes una formación integral, mediante el desarrollo de todo el proceso Educativo Colombiano establecido en la ley 115 de febrero 8 de 1994, es decir, los tres Niveles Educativos preescolar, Básica(Primaria Secundaria Y, Media vocacional en las jornadas diurna y nocturna para adultos por Ciclos Lectivos Especiales Integrales(CLEIN) en la sede principal: preescolar y Básica, en la sede Antonio Nariño: Preescolar y Básica primaria en la sede 20 de Julio los cuales en la Institución culminan en las dos modalidades de estudio establecidas: Académica con especialidad en Ciencias naturales y Educación Ambiental y Técnica con especialidad en Asistencia Administrativa y Diseño e Integración de Multimedia convenio SENA. Colegio.

VISIÓN

En el año 2021 la Institución Educativa Colegio Manuel Antonio Rueda Jara, atenderá niños, niñas y jóvenes de a la comunidad Villarosariense ampliando la cobertura, con una infraestructura acorde a las necesidades y un modelo de gestión de calidad que nos permita ser líder en Educación y formación: donde los estudiantes serán protagonistas en la transformación de la comunidad, capaces de promover el cambio mediante el fortalecimiento



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



de valores y competencias, consolidando y vinculado a la Institución como eje de desarrollo al trabajo productivo, competitivo y tecnificado con unas políticas sociales y ambientales. Seremos una organización socialmente responsable y reconocida a nivel municipal y departamental.

POLÍTICAS DE CALIDAD:

La Institución Educativa Colegio MANUEL ANTONIO RUEDA JARA de acuerdo con su misión y visión plantea asegurar el cumplimiento de los requisitos legales, reglamentarios y normativos del cliente (usuarios, beneficiarios y destinatarios), mediante la gestión de procesos articulados y personal competente que permitan la optimización de recursos y el desarrollo de una cultura de calidad coherente con el modelo pedagógico establecido en su PEI el cual se fortalece con los convenio SENA en la media técnica, a fin de mejorar continuamente el perfil estudiantil con proyección a asumir hábitos altamente competitivos, previa satisfacción de sus necesidades y expectativas, con un sentido social marcado

OBJETIVOS

- Diseñar y desarrollar procesos de formación integral e incluyente que garanticen un alto nivel académico y disciplinario.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



- Fortalecer el nivel de desempeño del personal y su ambiente institucional, promoviendo un alto nivel de compromiso y sentido de pertenencia con la prestación del servicio educativo.
- Mejorar continuamente los procesos, a través de la implementación de un SGC que cumpla con requisitos legales, reglamentos, normativos y del cliente, logrando su satisfacción.
- Promover la vinculación de los padres de familia al proceso pedagógico, como estrategia que contribuya al desarrollo integral educativo.
- Impulsar al educando el interés y la curiosidad por la investigación, el conocimiento y la transformación de contexto, utilizando los medios y uso competencias laborales y básicas de las TICS, para desarrollar competencias laborales y básicas.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



INTRODUCCIÓN

En este proyecto se evidenciarán los juegos tradicionales por medio de aplicaciones digitales como herramienta de enriquecimiento cultural, de este modo podemos encontrar durante el recorrido que hará el lector aspectos significativos sobre como la cotidianidad y los juegos tradicionales, Huizinga nos dijo que “...los juegos populares reviven de generación en generación, pasan de un pueblo a otro, evolucionan y se modifican hasta que forman parte de los rasgos populares propios de cada cultura o región. Pueden llegar a transformar los escenarios educativos en los cuales las niñas y los niños interactúan. Vizuete (1997) decía: “...los juegos populares y los deportes autóctonos, han supuesto durante milenios la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para las miles de personas en todo el mundo. Es un patrimonio común que se encuentra agredido constantemente por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de espacios de juego como consecuencia del desarrollo urbano... debemos dar a conocer a las generaciones venideras las actividades física practicando, aprendiendo y dando a conocer a las generaciones venideras las actividades físicas que forman parte de nuestra cultura, como la única forma posible de proteger y de preservar este patrimonio cultural.

Dando así a entender la importancia de rescatar los juegos y conociendo los distintos escenarios donde son autóctonos, en los lugares donde se aprende de las distintas etnias,



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



razas, etc... De este modo se plasmará en el capítulo I y II aspectos como; el planteamiento del problema, objetivos, marco referencial, marco metodológico los cuales contribuirán en el proceso de desarrollo de la investigación; así pues el lector se podrá nutrir de los aspectos mencionados con anterioridad.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Tabla de contenido

CAPITULO 1	11
EL PROBLEMA	11
1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA	11
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2. OBJETIVOS	15
1.2.1. OBJETIVO GENERAL	15
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.3. JUSTIFICACIÓN	16
1.4. DELIMITACIÓN	17
CAPITULO II	18
MARCO REFERENCIAL	18
1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION	18
1.1. INTERNACIONAL	19
1.2. NACIONAL	20
1.3. LOCAL	21
2. MARCO CONCEPTUAL	22
3. MARCO TEORICO	23
4. MATRIZ DE ANÁLISIS	29
MARCO METODOLÓGICO	30
1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	31
2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	31
3. POBLACIÓN Y MUESTRA	32
3.1. Población	32
3.2. Muestra	32
4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	33
5. PROCEDIMIENTO	33
CAPITULO III	35





ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



CARTILLA PEDAGÓGICA	35
CAPITULO IV	46
ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES	46
REFERENCIAS	47



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



CAPITULO 1

EL PROBLEMA

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La educación viene representando un papel fundamental en la formación integral de los niños, específicamente los escenarios educativos, que son los encargados de dirigir el proceso formativo, teniendo la responsabilidad de desarrollar habilidades y capacidades que le permitan fortalecer todas las dimensiones del ser humano, es decir, la cognitiva, la social y la afectiva entre otras, siendo esta la base primordial para el comportamiento adecuado en la interacción social, la aceptación, el reconocimiento de la diversidad de pensamientos y cultural; resultando esto vital para la convivencia escolar no solo en las aulas de clase sino también en la hora del recreo dentro de la jornada escolar.

Hay que mencionar, además, que los centros educativos son el reflejo de la sociedad, son las instituciones en las que convergen y se hacen evidentes las diferentes problemáticas de la misma. Así también, son el lugar propicio en el que se desarrolla uno de los pilares fundamentales para soportar la cultura de paz, es decir, la educación, como lo refiere Poveda y Villafañe (2014) citado en Palomeque (2016)



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



En el siguiente estudio titulado los juegos tradicionales infantiles; un marco privilegiado y competencia en el país de España se dio a conocer el olvido que se vive en la actualidad sobre los juegos tradicionales de esta manera Méndez Giménez, A y Fernández-Río, J. (2010) argumentan que los juegos tradicionales constituyen la expresión lúdica de la motricidad humana a través del tiempo y forman parte de nuestro patrimonio cultural. De este modo a lo largo de la historia han sido adaptados a las características socioeconómicas de cada lugar y transmitidos de generación en generación hasta nuestros días. Practicando los juegos, el niño no sólo se divierte, sino que también desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales (Trigueros, 2002 citado en Méndez Giménez, A y Fernández-Río, J. 2010)

Durante el desarrollo de esta investigación se puede evidenciar la conexión entre el arte, especialmente la pintura, de este modo la vivencia de juegos tradicionales es una experiencia de gran interés (Herrador, 2005, Herrador et al., 2006; Pubill, 2009). En este sentido durante el desarrollo de la investigación se trató de contemplar, identificar y valorar los juegos representados en cuadros, algunos cuadros como “Juegos de niños” de Bruegel, “Niños jugando a los dados” de Murillo, “Niños jugando a pídola”, “Niños jugando al balancín”, “La cometa”, y “Los zancos” de Goya, dan fiel cuenta de cómo se divertían los niños del siglos XIV, XVII y XVIII, respectivamente.

Durante el recorrido literario evidenciado en la investigación descrita con anterioridad se puede rescatar que los juegos tradicionales constituyen un contenido privilegiado para



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



contribuir a la adquisición de las competencias básicas, ya que centran su acción educativa en la adquisición de una cultura corporal y en el desarrollo de la motricidad proporcionando al alumnado experiencias que demandan simultáneamente interrelaciones con los ámbitos físico, personal, social y cultural. El juego motor favorece el desarrollo madurativo del niño y puede convertirse en una herramienta educativa insustituible. Si además, se diseñan experiencias transversales apropiadas, el juego puede despertar el interés de los alumnos por otros contenidos y materias, y contribuir a que se integre y generalice el conocimiento a partir de vivencias sensomotoras. Méndez Giménez, A y Fernández-Río, J. 2010).

En Colombia se desarrolló una investigación en la Universidad Tecnológica de Pereira en la cual la titularon Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Durante los planteamientos de la investigación descrita se puede evidenciar que Colombia por su pluriculturalidad es un escenario de excelencia para las manifestaciones lúdicas afirma Moreno, G.,(2008) de este modo cabe resaltar el juego en el contexto Colombiano como lenguaje de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades; negras, indígenas, mestizas y blancas. Asimismo cabe resaltar que durante el recorrido literario descrito en la investigación se evidencia aportes significativos como; el carácter universal del juego y lo que representa como patrimonio cultural de la humanidad el cual debe ser tema de interés de los gobiernos, instituciones privadas y organizaciones no gubernamentales, como resultado es por esto que es prudente realizarse procesos permanentes de investigación, formación, promoción y gestión para su desarrollo y de



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



construcción epistemológico, y aprovechando los múltiples beneficios en bien de los niños, niñas. Moreno, G;(2008) los juegos tradicionales en la actualidad tienen una gran amenaza en la industria del juego y del juguete y su relación entre la cultura del consumo y la producción, que venden “valores” de poder económico, violencia y estilos de vida inalcanzables. Son los retos actuales, por tanto, promover nuestro patrimonio cultural e interpretar las nuevas tendencias para adaptarlas y transformarlas en bien de las generaciones venideras. “En la forma como juega un pueblo se reconoce su cultura.

En Villa del Rosario Norte de Santander específicamente en el instituto educativo colegio Manuel Antonio Rueda Jara se ha visto un desconocimiento sobre los juegos tradicionales ya que no se implementan en esta dicha educación y se vive una problemática en la básica primaria ya que la educación física no está implementada en sí en este currículo y por ende no ven los deportes y más aún los juegos tradicionales esto así llega acabo un bajo desarrollo psicomotriz, social y una pobreza cultural ya que los juegos tradicionales son pasados de generación a generación llevando en ellos creencias y reflejando en ellos cultura o etnias de donde nacieron.

Debido a lo dicho en la escritura mencionada llevaremos a cabo esta investigación en cual le daremos a conocer por medio de aplicaciones digitales a los niños y niñas de dicha educación todo lo relacionado con juegos tradicionales en la cual vivenciarán juegos oculopedico y oculomanuales en donde se desarrollarán en un entorno social, cultural y moral



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



donde tendremos como herramientas juegos de mesa y juegos de campo a nivel micro y macro.

1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Culés son los juegos tradicionales empleados por aplicaciones digitales como estrategia de enriquecimiento cultural para formar líderes de paz en el instituto educativo colegio Manuel Antonio Rueda Jara?

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los juegos tradicionales dentro de la cotidianidad de los niños y niñas del instituto educativo colegio Manuel Antonio Rueda Jara

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Implementar los juegos tradicionales como herramienta pedagógica con el fin de proliferar a futuro el conocimiento sobre estos.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



- Aprovechar al máximo los medios, las plataformas y las aplicaciones digitales como recursos de aprendizaje para los juegos tradicionales.
- Fomentar la utilización de los juegos tradicionales en el contexto educativo del instituto educativo colegio Manuel Antonio Rueda Jara para fortalecer la integración cultural de las y los niños.
- Generar cultura sobre la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo integral de las nuevas generaciones.

1.3. JUSTIFICACIÓN

En las últimas décadas a medida que la violencia ha ido creciendo en las instituciones Educativas se ha venido reflejando e incrementando las agresiones físicas y verbales Aznar, Cáceres e Hinojo, (2007), se les reconoce dentro de los posibles causales la difusa escala de valores y el irrespeto por las normas de convivencia, razón por la cual es conveniente el desarrollo de esta investigación que busca promover los juegos tradicionales como estrategia pedagógica que fortalezca los valores y el respeto por la norma, para finalmente fomentar la cultura de paz en estudiantes de la institución educativa Pablo Sexto de Cúcuta en Norte de Santander.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



A medida que el tiempo está pasado, las tradiciones la cultura la estamos perdiendo, es allí donde se hace un rescate tan importante como lo es juegos tradicionales, donde hay una problemática en la sociedad en que ya no reconocen juegos, es allí donde se elaboró el objetivo general donde se fortalecerá los juegos tradicionales dentro de la cotidianidad de los niños y niñas del instituto educativo colegio Manuel Antonio Rueda Jara.

Para justificar el anterior trabajo de investigación, resulta muy importante donde se estimara los aportes teóricos, metodológicos entre otros.

1.4. DELIMITACIÓN

Este proyecto tiene inicio desde el II semestre del año 2020, finiquitando con la fase aplicativa y de análisis de datos durante el proceso de investigación formativo a finales del II semestre del año 2020 del programa de licenciatura en básica con énfasis en educación física, recreación y deportes, donde se fortalecerá los juego tradicionales empleados por aplicaciones digitales como estrategia de enriquecimientos cultural para formar líderes de paz.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

El marco referencial está directamente focalizado en la investigación y, por lo tanto, con la ciencia. Comprende el conjunto de ideas, procedimientos, leyes, principios y teorías que sirven a un investigador para llevar a cabo el desarrollo y termino del estudio. En otras palabras el marco referencial direccional los lineamientos básicas mediante la cual la investigación cumple con una disciplina concluyente.

1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

La revisión de literatura “consiste en redactar, consultar y obtener la bibliografía y otros materiales útiles para los propósitos del estudio, de los cuales se extrae y recopila información relevante y necesaria para el problema de investigación” según Hernández, Fernández, y Baptista (2010, p. 53). Por lo tanto a continuación se presentan los antecedentes que sustentan esta investigación en relación a los juegos tradicionales y su influencia en el fomento de la cultura de paz, investigaciones previas que han permitido conocer el estado actual y alcance investigativo que han tenido a nivel internacional, nacional y regional las



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



variables antes mencionadas que sustentan este proyecto, así como también los vacíos teóricos de las mismas.

1.1. INTERNACIONAL

Según la autora Jiménez. E(2006) en el artículo “la importancia del juego” relata la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje, en la cual lo define en algo más que un contacto físico donde no limita a nadie y hace una actividad humana en general y particularmente infantil. Nos dice que el juego es totalmente libre, espontaneo, donde se aprovecha la totalidad del tiempo libre, donde también tiene un modo de expresión donde el ser humano tiene una satisfacción en la cual produce placer, dándole una motivación, también nos da entender que el juego son actividades vivenciadas como unas de las partes principales desde el punto de vista educativo.

Los investigadores Grande de Prado, M; Abella García, V (2010) con la investigación titulada “los juegos del rol en el aula” en la cual nos relata de una manera como el juego puede ser utilizado en el método de enseñanza en una institución, donde aplicaron en diferentes áreas en la cual vieron que acceden al conocimiento de una manera más significativa, más rápido de memorizar, mejora el empleo de cálculo mental, promociona la lectura de un forma recreativa y lúdica, en la cual tienen una gran riqueza de vocabulario,



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



esto es tomado desde el punto educativo, desde el punto actitudinal, emplea al desarrollo de la empatía y tolerancia y a la socialización, en la cual tuvieron resultados positivos.

1.2. NACIONAL

Según la autora Jiménez. E(2006) en el artículo “la importancia del juego” relata la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje, en la cual lo define en algo más que un contacto físico donde no limita a nadie y hace una actividad humana en general y particularmente infantil. Nos dice que el juego es totalmente libre, espontaneo, donde se aprovecha la totalidad del tiempo libre, donde también tiene un modo de expresión donde el ser humano tiene una satisfacción en la cual produce placer, dándole una motivación, también nos da entender que el juego son actividades vivenciadas como unas de las partes principales desde el punto de vista educativo.

Los investigadores Grande de Prado, M; Abella García, V (2010) con la investigación titulada “los juegos del rol en el aula” en la cual nos relata de una manera como el juego puede ser utilizado en el método de enseñanza en una institución, donde aplicaron en diferentes áreas en la cual vieron que acceden al conocimiento de una manera más significativa, más rápido de memorizar, mejora el empleo de cálculo mental, promociona la lectura de un forma recreativa y lúdica, en la cual tienen una gran riqueza de vocabulario,



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



esto es tomado desde el punto educativo, desde el punto actitudinal, emplea al desarrollo de la empatía y tolerancia y a la socialización, en la cual tuvieron resultados positivos.

1.3. LOCAL

Por otra parte los autores Blanco, C., y Flores, G. (2017) en su investigación titulada "Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fomento de la cultura de paz en instituciones de educación" de la Universidad de Pamplona, Cúcuta – Norte de Santander, como requisito de grado para obtener el título de licenciatura en pedagogía infantil, con el objetivo general de promover los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz en estudiantes de la institución educativa Pablo Sexto de Cúcuta en Norte de Santander. En el estudio anterior podemos encontrar cómo los investigadores gestionan desde un punto pedagógico la cultura de paz por medio de juegos tradicionales, en la cual ven una deficiencia cultural y los bajos recursos hacen que los niños estén en un ambiente de total conflicto, es allí donde interviene con herramientas lúdicas-pedagógicas siendo así los juegos su principal arma para fomentar La Paz.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



2. MARCO CONCEPTUAL

JUEGO

Huizinga (1972:11) citado por Castaño Solís (2004, P. 19) define que “El juego es una acción e ocupación que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que es en la vida corriente”.

JUEGOS TRADICIONALES

Maestro (2005). Define que los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

TIPOS DE JUEGOS

JUEGOS CON OBJETOS

Galdames y Cols (1999) citados en Brugos et al. (2005), definen que los materiales manipulativos favorecen el aprendizaje de los alumnos en aspectos tales como: aprender a



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



relacionarse adecuadamente con los demás, desarrollar procesos de pensamiento, aprender a ocupar el tiempo libre y ejercitar ciertos procesos científicos (observar, interpretar modelos, experimentar).

JUEGO SIN OBJETO

Según Beltrán y Orozco (2016, pag.26) define que el juego sin uso de objetos el instrumento de recreación son los mismos niños, es decir, que el entretenimiento se teje, se complica, y resuelve entre los jugadores, siendo ellos a la vez sujetos y objetos, empleando el cuerpo, la voz, las manos, los pies. Así mismo, es casi constante el dialogo, en ocasiones se requiere usar el recitado y no pocas veces la pantomima, el espacio físico puede ser manejado de la siguiente manera: filas, ruedas, bandas enfrentadas, entre otras, también suelen ser necesarias las gesticulaciones.

3. MARCO TEORICO

El juego tradicional se encuentra relacionado con la vida de las personas, ya que desde mucho tiempo atrás ha venido acompañando los espacios libres y de diversión, por lo tanto y a pesar de que en la actualidad prima la tecnología, estos juegos siguen transmitiéndose unos a otros, convirtiéndose así en parte vital del desarrollo personal y social del ser humano.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Por consiguiente resulta fundamental destacar que el juego tradicional ha sido practicado por generaciones y seguirá siéndolo por su gran riqueza y valor en la vida de las personas.

Según Maestro (2005), define que los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Según la UNESCO (2008), somete al Consejo Ejecutivo un informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales, acompañándose de un proyecto de carta. En esta puede reconocerse el papel de los juegos y deportes tradicionales como elemento integrador de culturas, así como se asignó que la gran parte de los juegos se fundamentó como patrimonio inmaterial de la humanidad, que son expresiones de la riqueza cultural de una nación.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede mencionar que para Maestro (2005), los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse. Entre tanto la UNESCO (2008), le da un valor representativo a los juegos tradicionales la cual contribuye a una vida de entendimiento mutuo y comportamiento pacífico entre los diferentes grupos culturales y



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



sociales. En relación a lo expuesto se muestra que las teorías le dan un valor significativo a los juegos, mas sin embargo cabe resaltar la posición que otorga la UNESCO (2008), a la ejecución de estos.

Para concluir, las investigadoras señalan que el juego tradicional es una estrategia pedagógica, viable y de gran beneficio para utilizar dentro de las instituciones educativas, puesto que favorecen el desarrollo multidimensional de los niños en la cual no solo va a ejercitarse físicamente si no igualmente fomentara poner a prueba valores y principios al momento de actuar ante cualquier dificultad que se presente al momento de interactuar con los demás, sirviendo así en el rompimiento de modelos a seguir actualmente como el uso masivo de juegos electrónicos que incentivan la quietud y el aislamiento social.

TIPOS DE JUEGOS

Los llamados juegos tradicionales se refieren a todas esas prácticas lúdicas que se han venido realizando al transcurrir de los años, es decir, han venido representando de forma significativa en la vida de las personas haciendo parte de su desarrollo personal, familiar y social. Así mismo estos juegos tienen un valor importante, pues han resultado ser de fácil acceso, puestos que unos se llevan a cabo en algunas cosas sin objetos o materiales u otros con materiales que son fácil de conseguir o en la mayoría de los casos de elaborar. Por consiguiente se señala los tipos de juegos con objetos o sin objetos.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



JUEGOS CON OBJETOS O MATERIALES

El juego es una de las practicas lúdicas que más le gusta al niño hacer, puesto que se siente libre, alegre y dueño de su espacio, igualmente utiliza su imaginación, conocimiento, habilidades y capacidades, así mismo a partir de la interacción con los demás crea diversos juegos, entre estos los que se hace uso de objetos para poder llevarse a cabo, lo que se refiere y pertenece al tipo de juego llamados juegos con objetos.

Según Sarlé, Rodríguez y Sáenz (2010), los juegos con objetos contribuyen a “Favorecer la indagación del ambiente promoviendo el conocimiento y organización de la realidad. Iniciarse en la identificación de problemas ambientales que afectan la vida cotidiana. Promover la apropiación de hábitos saludables que contribuyan al cuidado de sí, de los otros y del ambiente”, a través del “...reconocimiento de que los objetos están contruidos con distintos materiales; que los materiales de acuerdo con sus características resultan más adecuados para construir ciertos objetos que otros”.

De la misma forma, Galdames y Cols (1999) citados en Brugos et al. (2005), definen que los materiales manipulativos favorecen el aprendizaje de los alumnos en aspectos tales como: aprender a relacionarse adecuadamente con los demás, desarrollar procesos de pensamiento,



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



aprender a ocupar el tiempo libre y ejercitar ciertos procesos científicos (observar, interpretar modelos, experimentar).

Teniendo en cuenta lo anterior, los juegos con objetos según Sarlé, Rodríguez y Sáenz(2010), Estos juegos con objetos permiten: “Favorecer la indagación del ambiente promoviendo el conocimiento y organización de la realidad. Así mismo, Galdames y Cols. (1999), definen que los materiales manipulativos favorecen el aprendizaje de los alumnos en aspectos tales como: aprender a relacionarse adecuadamente con los demás, desarrollar procesos de pensamiento. Considerando lo planteado por los dos autores, se puede señalar la importancia que representa el tipo de juego con objeto en desarrollo multidimensional de los niños, no obstante Sarlé, Rodríguez y Sáenz (2010), plantean una definición amplia y estructurada acerca de lo fundamental que resulta el uso de materiales sea creado o que ya este elaborado.

En resumen para las investigadoras, los juegos con objetos son actividades lúdicas que se realizan utilizando diferentes materiales que sirven como complemento para la práctica de los mismos, como por ejemplo juguetes que incluyen balones, lazos entre otros, que pueden resultar de una elaboración propia o por el contrario ya estar hecho, así mismo los objetos utilizados mediante el juego resultan fundamentales para el propósito y cumplimiento del mismo.



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



JUEGOS SIN OBJETOS O MATERIALES

Los juegos son esenciales en la vida del ser humano, puesto que se ha demostrado que favorece la formación integral del niño, es así como a través del tiempo se ha venido practicando de modo que para disfrutar de estos y ser partícipe de los mismos, no siempre es necesario utilizar objetos ni ningún tipo de material, puesto que solo basta una actitud de querer jugar y por ende relacionarse con los demás, implicando la necesidad de hacer uso exclusivo del lenguaje tanto verbal como gestual, en otras palabras estos pertenecen al tipo de juegos sin objetos.

Según Beltrán y Orozco (2016, p.26), define que el juego sin uso de objetos el instrumento de recreación son los mismos niños, es decir, que el entretenimiento se teje, se complica, y resuelve entre los jugadores, siendo ellos a la vez sujetos y objetos, empleando el cuerpo, la voz, las manos, los pies. Así mismo, es casi constante el dialogo, en ocasiones se requiere usar el recitado y no pocas veces la pantomima, el espacio físico puede ser manejado de la siguiente manera: filas, ruedas, bandas enfrentadas, entre otras, también suelen ser necesarias las gesticulaciones.

Para resumir las investigadoras indican que los juegos sin objetos son aquellos que se llevan a cabo sin necesidad de utilizar algún material o herramienta didáctica, en otras palabras para la práctica de estos resulta primordial la actitud del jugador, es decir su



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



<p>Rueda Jara, fortaleciendo la integración integral de las y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Generar cultura sobre la importancia d los juegos tradicionales de las nuevas generaciones. 		<p>Los juegos infantiles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competencias básicas ➤ Expresión lúdica ➤ Desarrollo de las potencialidades físicas 	<p>Méndez, A. y Fernández (2010)</p>
--	--	------------------------------	---	--------------------------------------

MARCO METODOLÓGICO

En el siguiente capítulo se define los requisitos a seguir que contribuirá al desarrollo del presente estudio, para Hernández, Fernández y Baptista (2010), señala que la investigación se encuentra estructurada por el tipo y diseño como la población y muestra de estudio.



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se encuentra sustentada desde el diseño de investigación fenomenológico el cual se enfoca en experiencias individuales subjetivas siendo el centro de la investigación de cada participante. Creswell (1998), Álvarez-Gayou (2003) y Mertens (2005) citados en Hernández, Fernández, Baptista (2010). Afirman que la fenomenología se basa en el describir y entender los fenómenos desde el punto de vista de cada participante incluyendo su percepción construida colectivamente, por consiguiente se analizan los discursos y temas específicos, confiando en la intuición, imaginación y estructuras universales para aprehender la experiencia de los participantes por consiguiente el investigador contextualiza las experiencias en término de su temporalidad, espacio y contexto.

2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se encuentra sustentada desde la investigación cualitativa la cual tiene como propósito explorar a profundidad el ambiente natural y las connotaciones o significados que se extraen de los datos e información, recolectados por medio de métodos no estandarizados. Basados en concepciones o perspectivas y experiencias subjetivas de los



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



participantes siendo de gran relevancia para el proceso de investigación, ya que todas las personas, grupos o estructuras sociales tienen formas particulares de percibir el mundo, entender situaciones o eventos. El presente estudio permite comprender el contexto y las vivencias personales. (Hernández, Fernández, Baptista 2014).

3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.1. Población

La población es un elemento fundamental que permitirá el desarrollo de la presente investigación la cual se comprobarán las variables o hipótesis establecida en la misma. Según Arias (2004), señala que la población “es el conjunto de elementos con características comunes que son objetos de análisis y para los cuales serán válidas las conclusiones de la investigación”. Es así que en el actual estudio la población está conformada por los cursos de educación primaria de la Institución Educativa Manuel Antonio Rueda Jara.

3.2. Muestra

Se implementará muestreo por oportunidad ya que son individuos que se reúnen por alguna razón diferente a la investigación. Hernández, Fernández, Baptista (2010) Con



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



relación a esto se seleccionará a 10 niños y niñas del grado primero de primaria de la jornada de la tarde de la Institución Manuel Antonio Rueda Jara.

4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Son las que permiten llevar a cabo a la búsqueda de información para su posterior estudio y la elección de estas, depende de lo que se pretende y lo que se quiere conseguir Según Vieytes (2004), de este modo Para Denzin y Lincoln (2005) recuperado de Vargas (2012) la entrevista semiestructurada es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”. Como técnica de recogida de datos, está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador. Un investigador que hace un abordaje desde la perspectiva cualitativa utilizará la entrevista en sus distintas formas de presentarse, pero sus preferencias irán orientadas hacia la entrevista en la que el entrevistado habla de forma abierta.

5. PROCEDIMIENTO

En primera instancia se llevó una indagación sobre los juegos tradicionales en distintas revistas, artículos y libros científico en la cual nutra los conocimientos , por segunda instancia se llevó una solución para ejercer esta deficiencia en la cual fue el fortalecimiento de estos



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



mismo, donde se va a ejercer en un semestre para inculcar y enriquecer la cultura y tradición de los juegos, en tercera se llevó a ejercer este proyecto donde se encuestó un fragmento de la institución educativa para comparar los resultados y ver si hay un avance.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



CAPITULO III

CARTILLA PEDAGÓGICA

INTRODUCCIÓN

La cartilla está diseñada para incorporar la actividad física guiada de las siguientes maneras Juegos con requisitos académicos, es decir, juegos con capacidad para aprender contenido básico. Este manual está dirigido a Específico para el profesor, por lo que se considera una herramienta didáctica de apoyo a la pedagogía. Se puede utilizar como otra opción para los estudiantes que aprenden conocimientos básicos. No es necesario aumentar la intensidad horaria semanal para las escuelas primarias, Tener un impacto en el rendimiento académico de los estudiantes

Del mismo modo Empezar en el escenario cuando el profesor está en clase Diferentes métodos de enseñanza, aprendizaje, búsqueda de espacio para permitir a los estudiantes Aprenda a través de juegos deportivos sin desviarse del objetivo de cada contenido del curso Tema. El manual consta de 8 juegos; hay grupos de juegos activos Física diseñada para cada logro e indicadores en cada campo, teniendo en cuenta el bienestar de cada niño. Esta cartilla no está destinada a prescribir un método específico, sino un trabajo Métodos de enseñanza y enseñanza buscados desde la especificidad del deporte, el juego y la expresividad y



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



axiológica, establecer relaciones entre las competencias del área de educación física, recreación y deporte y a las competencias básica

Al referirse específicamente a Colombia, uno de los problemas más coyunturales que presenta como sociedad se encuentra alojado en la educación. Reflejo de esto, es el hecho de que el país se encuentra entre los estándares internacionales como uno de los más bajos, incluso en comparación con países de la región latinoamericana (Barrera, Maldonado & Rodríguez, 2012). Este diagnóstico fue revelado mediante el Programme for International Student Assessment (PISA). Tal y como lo afirma la Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte de la United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) donde se determina que la práctica de cualquiera de las ramas de la Cultura Física, sea gimnasia, recreación, folklore o deporte “permite aumentar la función cognitiva y desarrollar competencias y cualidades como la cooperación, la comunicación, el liderazgo, el trabajo de equipo, que contribuyen al éxito mientras se juega y aprende” (UNESCO, 2015). Cada uno de estos elementos, “potenciados a través de la práctica de la actividad física, influirá en el proceso de enseñanza-aprendizaje del individuo y su respectivo rendimiento académico.



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



PROPÓSITO

El diseño y la elaboración de una cartilla de actividad física basada en juegos, está orientada a fortalecer las competencias básicas en primaria y brindar una herramienta lúdica pedagógica al docente de primaria. La idea consiste en que los docentes sumen la cartilla como estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo y aprendizaje de los niños de básica primaria.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



1 ACTIVIDAD: La rayuela

DURACIÓN: 1 Hora

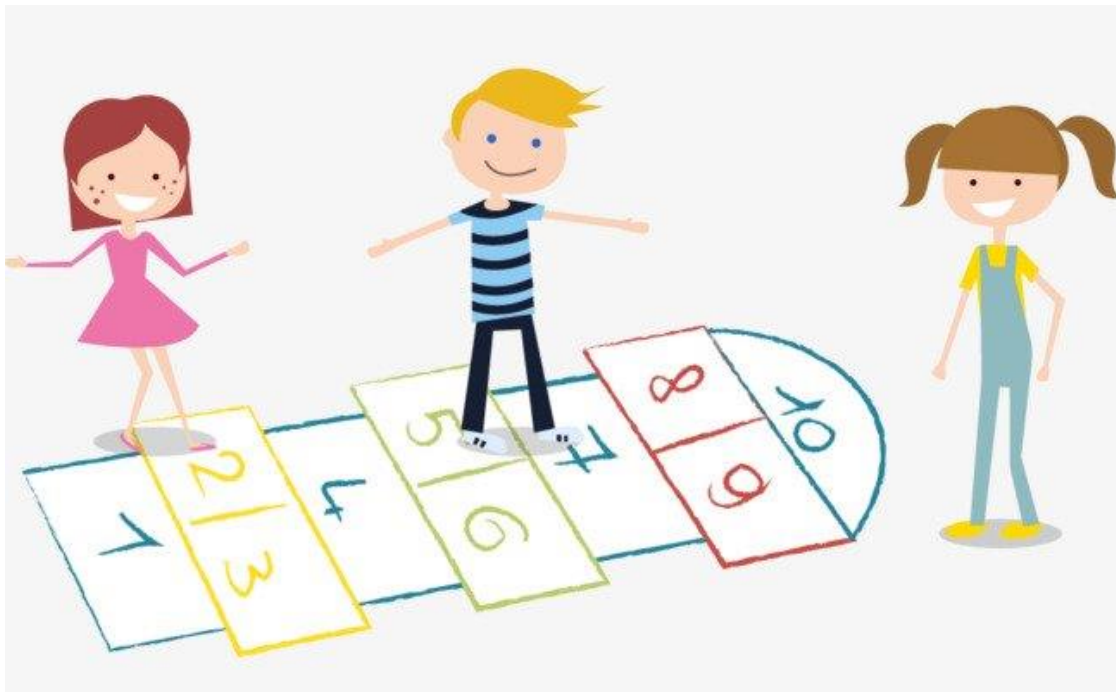
OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: implementar los juegos tradicionales como herramienta pedagógica con el fin de proliferar a futuro el conocimiento sobre estos.

PROCEDIMIENTO: El cualquier zona de la casa, con una tiza de color blanco, azul negro o cualquier tipo de color que resalte hacemos diez cuadros intercalados, donde cada cuadro estará enumerado, donde se lanza una bola ya sea de papel o de otro material, lanzando en orden del uno al diez, sin pisar la raya, cuando la bola pase por todos los números sin pisar las rayas es el ganador

MATERIALES: Tiza de cualquier color Una bola de cualquier material

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



2 ACTIVIDAD: STOP

DURACIÓN: 1 Hora

OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: Los juegos tradicionales en papel es una buena motivación para los niños ya que en época de pandemia debemos restringirnos a salir de nuestras casas, son juegos simples con material reciclable en la cual todos los integrantes de la casa pueden participar ya que no hay límite de edades.

PROCEDIMIENTO En una hoja de papel vamos hacer un cuadro con ocho casillas en la cual le vamos a titular con: nombre, apellido, ciudad, país, fruta, color, animal y total, donde con una letra dicha por cualquier persona vamos a llenar todas las casillas con la inicial de la letra dicha, es un juego de agilidad, donde el que llenar todas las casillas de primero dice stop y paran donde quedaste

MATERIALES: Hoja de papel, Lapicero de cualquier color, Regla

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:

	Name	Color	Animal
(S)	Sam	Sepia	Salma
(T)	Tom	--	TAPIR
(O)	Oscar	Osito	Orca
(P)	Paul	Pastel	Panda



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



3 ACTIVIDAD: CULEBRA Y ESCALERA

DURACIÓN: 2 Hora

OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: Mientras unos juegos requieren de los participantes el uso del razonamiento táctico o estratégico, coordinación, destreza manual, memoria, capacidad deductiva, u otras habilidades, otros juegos simplemente están basados en el puro azar. Por su naturaleza, los juegos de mesa no conllevan en general actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de esta.

PROCEDIMIENTO: En un pedazo de cartón cuadrulado, vamos hacer cien cuadros en la cual vamos enumerar de uno a cien ascendente, en cualquier número del cualquier casilla debes hacer escaleras y serpientes donde conectas dos números, se debe tirar un dado en la cual depende del número que te salga son las casillas que debes correr, si caes en la casilla en pie de escalera puedes ascender y si caes en la cabeza de la serpiente descendes casillas

MATERIALES: Cartón Regla Marcadores Colores Dados Fichas

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



4ACTIVIDAD: LA COCA

DURACIÓN: 2 Hora

OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: Mientras unos juegos requieren de los participantes el uso del razonamiento táctico o estratégico, coordinación, destreza manual, memoria, capacidad deductiva, u otras habilidades, otros juegos simplemente están basados en el puro azar. Por su naturaleza, los juegos de mesa no conllevan en general actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de esta.

PROCEDIMIENTO: Vamos a necesitar vasos plásticos en la cual pintaremos de una manera creativa haremos diferentes figuras, rayas o dibujos en la cual decoraremos, dejaremos secando y mientras tenemos un palito y un trozo de pita o lana en la cual haremos un nudo en la extremidad del palito, el vaso después de seco le haremos un agujero en el centro de la base de ello donde introduciremos la pita y le aremos un nudo en la cual quedara ya armado nuestra coca.

MATERIALES: Vaso Pinturas Pita o Lana Palito

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



5 ACTIVIDAD: KIKIMBOL

DURACIÓN: 2 Hora

OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: en este juego vamos a desarrollar la motricidad gruesa en la cual el niño desarrollara su fuerza en los miembros inferiores y su agilidad, este juego resaltan mucho el trabajo en equipo y la relación con la sociedad.

PROCEDIMIENTO: Consiste en patear un balón, que se va rodando por el Campo de Juego hacia el Terreno marcado, recorriendo las 3 almohadillas ubicadas en él en sentido contrario a las manecillas del Reloj, y llegando hasta la placa circular o almohadilla de donde se pateó la Pelota inicialmente para anotar una carrera

MATERIALES: pelota, lugar amplio, cal, entre otros

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



6 ACTIVIDAD: METRAS

DURACIÓN: 2 Hora

OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: en este juego vamos a analizar la motricidad fina de cada niño, donde también sus partes de sensibilidad en las manos van a trabajar, desarrollara su inteligencia y fuerza en sus dedos a la hora de lanzar la canica, también desarrollara la buena comunicación con sus compañeros.

PROCEDIMIENTO: El juego tradicional consiste en hacer un hoyo en la tierra (con una chapa) y a cierta distancia una raya; un jugador trata de posicionar su metra en el hoyo, si lo logra pasa el otro jugador y este tendrá que intentar pegarle a la metra del jugador contrario, además el jugador que perdió la metra será eliminado.

MATERIALES: canicas o metras, lugar espacioso y un hoyo en el suelo.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



7ACTIVIDAD: RODAR LA RUEDA

DURACIÓN: 1 Hora

OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: en este juego miraremos que tanto se divierte un niño con tan solo dos simples materiales, vamos a despejar al niño de la tecnología donde con este juego el niño se desarrollara y también desarrollara la creatividad.

PROCEDIMIENTO: con un pedazo de palo cilíndrico y un caucho de bicicleta que ya no utilizamos vamos hacerlo girar pegándole por la parte superior del caucho haciendo que este gire, el que haga mayor trayectoria sin que el caucho se caiga es el ganador.

MATERIALES: palo y un caucho

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



8 ACTIVIDAD: PARQUES

DURACIÓN: 2 Hora

OBJETIVO GENERAL: rescatar los juegos tradicionales, hacer que los niños y niñas de nuestro municipio aprendan de los juegos autóctonos de nuestra zona utilizando los medios digitales.

OBJETIVO ESPECIFICO: en este juego el niño desarrollara las habilidades matemáticas ya que a través de los dados y las casillas el niño contara con las fichas y así desarrollara su creatividad ya que se divierte y aprende.

PROCEDIMIENTO: Se juega con 2 dados (como el parqués) y el objetivo del juego es el mismo: llevar todas las fichas hasta el final. Tiene 96 casillas como el parqués. El 5 tiene un valor especial en este juego, sirve para sacar fichas de la cárcel

MATERIALES: dados, fichas y un tablero de parques

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



CAPITULO IV

ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES

Las actividades intrainstitucionales que estaban programadas para el segundo semestre del año vigente son las siguientes: la batalla de Boyacá que se celebra el 7 de agosto, día del amor y amistad el 18 de septiembre que se realiza una actividad de compartir y por último día de la raza y descubrimiento de América que se celebra el 12 de octubre.

Estas actividades no se llevaron a cabo por falta de conectividad con los alumnos ya que se le enviaban guías ya sean virtuales escritas o por medio de videos semanalmente, el 35 % de los alumnos de los grados transición, primero y segundo de primaria se encuentran radicados en el país de Venezuela, donde es muy escasa la conectividad para recibir sus clases diarias y las guías físicas ya que por cuestión de la pandemia no se puede salir de sus casas ni pasar la frontera colombovenezola.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



REFERENCIAS

<https://www.efdeportes.com/efd132/juegos-populares-y-tradicionales-en-educacion-fisica.htm>

Jiménez, E. (2006) *La importancia del juego. Sector de enseñanza, Sevilla*. Recuperado el 15 de julio del 2019 del:

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf&ved=2ahUKEwiyM5-8n7jjAhXFx1kKHQszAo4QFjABegQIARAB&usg=AOvVaw0I6SroC7gw1WdhVtBoMPpv&cshid=1563239114602

Grande de Prado, M; Abella García, V (2010) *Los juegos de rol en el aula. Sector de enseñanza, Universidad de Salamanca España*. Recuperado el 15 de julio del 2019 del :

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.redalyc.org/servicio/redalyc/downloadPdf/2010/201021093004/1&ved=2ahUKEwip4I-JobjjAhVFs1kKHYS5Ah4QFjABegQIBhAC&usg=AOvVaw2tEJnF8gufKXGMB-Yt5x6b&cshid=1563239551475>

Arias, (2004). “*El Proyecto de Investigación, introducción a la metodología científica* “. Edt. Episteme, C.A. 5ª edición. Caracas – Venezuela. 2006. / 143p.



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Ariza y Pertuz (2011), *“Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en Quinto Grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos” de la Corporación Universitaria de la Costa, de Barranquilla – Colombia.*

Aznar, Cáceres. H. (2007). *Estudio de la violencia y conflictividad escolar en las aulas de educación primaria a través de un cuestionario de clima de clase: el caso de las provincias de córdoba y granada (España).* Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55100110>.

Bautista, J. (2008). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros. España: Wanceulen S.L.*

Bavaresco, A. (2001). *Proceso Metodológico en la Investigación. (Cómo hacer un diseño de investigación).* Maracaibo: La Universidad del Zulia.

Beltrán J. (2002) *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Madrid: Síntesis.*

Beltrán y Orozco (2016). *Implementación de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado 4° de la institución educativa de zipacoa.*

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación (Quinta ed.). México: Mc Graw Hill.*

Hervás, G. (1998). *Cómo dominar la comunicación verbal y no verbal. Madrid: Playor.*

Jiménez (2003). *“Lúdica, Creatividad y Desarrollo humano” 2003. p. 144 – 157.*



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Kerlinger, Fred y Lee, (2002). *Investigaciones del comportamiento*. Editorial Mc Graw Hill, México.

Kolakowski, L. (1966). *La filosofía positiva*. Madrid: Ediciones Cátedra.

La Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz (A/RES/53/243, 6 de octubre de 1999)

Maestro. (2005). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*.

Omeñaca y Ruiz (1998). *Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la Educación Física*. <http://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>

Ortega, R. (2007). *La convivencia: un regalo de la cultura a la escuela*. Revista Idea La Mancha, 4 (2007) 50-54.

Otero. (2006). *Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos*.

Oxford, R. L. (1990). *Language Learning Strategies. What every teacher should Know*. Heinle & Heinle Publishers: Boston



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750