

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL  
FOMENTO DE LA CULTURA DE PAZ EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA.**



**Autores:**

**CLAUDIA ALEXANDRA BLANCO CÁCERES**

**GISELA FLOREZ LOZANO**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA PEDAGOGÍA INFANTIL  
2017**

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL  
FOMENTO DE LA CULTURA DE PAZ EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA.**

**Autores:**

**CLAUDIA ALEXANDRA BLANCO CÁCERES**  
**Código: 60449238**

**GISELA FLOREZ LOZANO**  
**Código: 1004911578**

**TUTOR:**  
**Dr. KLEEDER J. BRACHO P.**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA PEDAGOGÍA INFANTIL**

**2017**

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos infinitamente a Dios por todas las bendiciones dadas en cada momento de nuestras vidas, siendo conscientes que sin su ayuda y sabiduría sería imposible cumplir las metas propuestas, por ende dejamos plasmado un reconocimiento de honor a nuestro ser supremo por el presente logro cumplido trazado hace cinco años.

A la Universidad de Pamplona por ser una institución de educación superior comprometida con la formación integral y profesional de los estudiantes, mediante el trabajo de personas idóneas comprometidas con su labor que hacen posible un buen funcionamiento en todas diversas áreas y facultades correspondientes, en especial agradecemos a los docentes que conforman la facultad de educación puesto que con su labor y dedicación han contribuido de forma favorable con excelencia académica en el proceso formativo de las licenciadas en pedagogía infantil, con vocación y entrega de dar lo mejor de sí como personas y profesionales.

A nuestro tutor Dr. Kleeder J. Bracho P. que con su conocimiento, experiencia nos orientó y motivo de forma satisfactoria para la realización del presente proyecto de investigación.

*Claudia y Gisela*

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación es dedicado a Dios por ser mi gran fortaleza en este proceso de formación, por brindarme su protección y ser mi guía en cada paso de mi vida.

A mi madre y familia que han sido de gran apoyo en cada momento de vida, para poder cumplir una parte de mi meta de ser una licenciada en pedagogía infantil, a mi hermosa hija que ha sido la inspiración de seguir mis sueños y la razón de mi alegría de vivir. Así mismo quiero darle las gracias a mi compañera de proyecto que me ha colaborado en diversos momentos y ayudado para aprender una de la otra.

*Gisela Florez Lozano*

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo de investigación, primeramente a Dios, quien es el creador de mi vida, la luz que me ilumina y guía cada paso que doy.

A mis amados esposo e hijo que son mi gran tesoro y quienes con su amor, sonrisas y apoyo llenan de felicidad cada día de mi existencia, dándome fortaleza y entusiasmo para trabajar con alegría, compromiso para lograr este sueño y gran meta que se ha hecho realidad. A mi querida madre, nonita y tías por su apoyo incondicional en este hermoso proceso.

*Claudia Alexandra Blanco Cáceres*

Gisela Florez Lozano, Claudia Alexandra Blanco Cáceres, Juegos Tradicionales como Estrategia Pedagógica para el fomento de la Cultura de Paz en Instituciones de Educación Primaria. Universidad de Pamplona, Facultad de Educación. Pregrado: Licenciatura en pedagogía infantil. San José de Cúcuta, Colombia (2017).

## RESUMEN

El presente estudio de investigación se realizó con el propósito de promover los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fomento de la cultura de paz en la institución educativa Jaime Garzón sede Pablo sexto de San José de Cúcuta. La investigación se fundamentó en los postulados de Maestro (2005), Bautista (2008), Bravo (2008), UNESCO (2008), la Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz (1999), entre otros. El presente estudio se encuentra clasificado en el enfoque cuantitativa, metodológicamente se desarrolló como una investigación de tipo descriptiva, con un diseño no experimental, transversal de campo. La población estuvo representada por la institución educativa Jaime Garzón sede Pablo Sexto, la población de estudio fue constituida por 1 directivo y 10 docentes de la Sede Pablo Sexto de básica primaria. Para la recolección de información se aplicó un instrumento de preguntas cerradas, conformada por cuarenta y dos (42) ítems para docentes y directivo, los cuales fueron validados por el juicio de 3 expertos. Aplicando los criterios de la estadística descriptiva permitiendo el análisis y discusión por dimensiones e indicadores. Se concluye que los docentes y directivo se categorizaron en medianamente desarrollado y desarrollado, determinándose que dentro del proceso educativo los docentes hacen uso los juegos tradicionales con objeto y sin objetos la cual tienen en cuenta su importancia para promover una cultura de paz, mas sin embargo se evidencio que se realizan con poca frecuencia, es decir algunas veces lo colocan en práctica.

Palabras clave: Juegos tradicionales, Cultura de paz, Estrategias pedagógicas.

Gisela Florez Lozano, Claudia Alexandra Blanco Cáceres, Traditional Games as a Pedagogical Strategy for the Promotion of the Culture of Peace in Primary Education Institutions. University of Pamplona, Faculty of Education. Undergraduate: Bachelor in child pedagogy. San José de Cúcuta, Colombia (2017).

## **ABSTRACT**

The present research study was carried out with the purpose of promoting traditional games as a pedagogical strategy for the promotion of the culture of peace in the Jaime Garzón educational institution, located in the sixth grade of San José de Cúcuta. The research was based on the postulates of Maestro (2005), Bautista (2008), Bravo (2008), UNESCO (2008), the Declaration and Program of Action on a Culture of Peace (1999), among others. The present study is classified in the quantitative approach, methodologically developed as a descriptive type research, with a non-experimental, cross-field design. The population was represented by the educational institution Jaime Garzón, Pablo Sexto, the study population was constituted by 1 director and 10 teachers from the Pablo Sexto Headquarters of primary school. For the collection of information, an instrument of closed questions was applied, consisting of forty-two (42) items for teachers and management, which were validated by the trial of 3 experts. applying the criteria of descriptive statistics allowing the analysis and discussion by dimensions and indicators. It is concluded that teachers and managers were categorized as moderately developed and developed, determining that within the educational process teachers use traditional games with objects and without objects which take into account their importance to promote a culture of peace, but nevertheless It was evidenced that they perform with infrequent frequency of saying sometimes they put it into practice.

Key words: traditional games, culture of peace, pedagogical strategies

## INTRODUCCIÓN

La educación hoy en día ante la era del posconflicto, demanda un sistema educativo preparado para capacitar en alternativas de resolver conflictos a sus estudiantes, así como también la desnaturalización de la violencia y sus diferentes expresiones. Es igual de importante resaltar que el aprendizaje antes propuesto se busca que se perpetúe como parte de la cultura, más no como una moda pasajera ante los cambios actuales.

En procura de brindarle un rol más activo a los estudiantes, los docentes se ven ante el reto de aprovechar espacios en los que los aprendices son libres de participar movidos por las mismas actividades, como es el caso de los juegos; reto que se asumen con la posibilidad de adjudicar objetivos claros, estrategias pedagógicas específicas, que enriquecen la formación integral de los estudiantes, por lo tanto en un primer momento es importante identificar que tan aprovechados estas siendo ya estos espacios.

Por consiguiente se hace necesario resaltar la importancia que representa fortalecer al educando en todo su desarrollo multidimensional, la cual no solo se enfatice en el aspecto intelectual si no que igualmente se tengan en cuenta el ser de la persona es decir su parte ética, espiritual, estética, afectiva y social que lo lleve a generar conciencia acerca de su propio comportamiento y actitud ante un conflicto presentado.

En ese mismo sentido la búsqueda de generar en docentes y estudiantes actitudes, comportamientos fundamentados en valores que fortalezcan las relaciones interpersonales, así como el rechazo a la violencia, resulta primordial promover los juegos tradicionales

como estrategia pedagógica para el fomento de la cultura de paz en estudiantes de la institución educativa pablo sexto de la ciudad de Cúcuta. Por lo tanto se busca implementar el diseño de una cartilla orientadora para uso de los docentes.

Con referencia a lo anterior se busca inferir la importancia que tienen los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en relación con la cultura de paz en el contexto educativo. Por consiguiente el presente estudio fue realizado mediante el desarrollo de cinco capítulos organizados de la siguiente forma:

Para iniciar se llevó a cabo la identificación del problema mediante la observación en la institución educativa, la cual contribuyo a formular planteamiento y posterior pregunta problema ¿Qué juegos tradicionales contribuyen a las estrategias pedagógicas en el fomento de la cultura de paz en sede Pablo Sexto de la Institución Educativa Jaime Garzón de la ciudad de Cúcuta en el Departamento Norte de Santander?, así mismo se plantearon objetivo general y específicos estructurados en relación a las variables del proyecto de la investigación, de igual manera se realizó la justificación teniendo en cuenta aspecto teórico, metodológico, practico y social.

Para continuar con el segundo capítulo II se desarrolló una investigación en base a la búsqueda de investigaciones que tienen alguna relación con el presente estudio, seguidamente se llevó a cabo el marco teórico donde se fundamenta teóricamente las dimensiones e indicadores con sus diferentes postulados, de igual forma se establecieron las leyes correspondiente al tema propuesto para conformar el marco legal, así mismo se estructuro el marco contextual donde se expuso todo lo concerniente al escenario educativo

así como el medio que lo rodea. Continuando con el marco conceptual donde se investigó las definiciones de las palabras claves referente a la investigación.

Por otra parte el tercer capítulo III se realizó el marco metodológico basado en un enfoque cuantitativo, de investigación de tipo descriptiva, utilizando técnicas de recolección por medio de una encuesta de cuarenta y dos ítems para directivos y docentes la cual contribuyo a obtener los datos para dar cumplimiento a los objetivos trazados.

En ese mismo sentido en el cuarto capítulo IV se procedió realizar el análisis y discusión de los datos mediante el uso de la estadística descriptiva, corroborando los resultados con la teoría planteada para así efectuar las conclusiones y recomendaciones pertinentes para el presente proyecto de investigación.

Para finalizar el quinto capítulo V se estructuro la propuesta relacionada al hecho de una elaboración de la cartilla llamada Jugando me Formo como un Constructor de Paz, siendo está diseñada para los docentes con el fin de utilizar el juego tradicional como estrategia pedagógica para promover cultura de paz en los estudiante del colegio Jaime Garzón de la respectiva sede Pablo Sexto.

Tabla de contenido

AGRADECIMIENTOS .....	3
DEDICATORIA .....	4
DEDICATORIA .....	5
INTRODUCCIÓN .....	8
CAPÍTULO I .....	17
EL PROBLEMA .....	17
1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	17
1.1 Formulación de problema .....	25
1.2 OBJETIVOS .....	25
1.2.1 OBJETIVO GENERAL.....	25
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	26
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	26
1.4 DELIMITACIÓN .....	28
CAPITULO II .....	29
MARCO REFERENCIAL.....	29
1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	29
1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES .....	30

1.2 ANTECEDENTES NACIONALES .....	32
1.3 ANTECEDENTE LOCAL .....	34
2. MARCO TEÓRICO.....	38
2.1 JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA .....	38
2.2 CULTURA DE PAZ.....	39
2.2.1 TIPOS DE JUEGOS .....	41
2.2.2 JUEGOS CON OBJETOS O MATERIALES .....	42
2.2.3 JUEGOS SIN OBJETOS O MATERIALES .....	43
2.3.1 CARACTERÍSTICAS .....	44
2.3.1.1 SOCIALIZADOR .....	44
2.3.1.2 EXPRESIVO.....	46
2.3.1.3 LIBERADOR.....	47
2.4.1 TIPOS DE ESTRATEGIA .....	49
2.4.1.1 COGNITIVA .....	49
2.4.1.2 METACOGNITIVAS.....	51
2.4.1.3 LÚDICAS .....	52
2.4.1.4 SOCIOAFECTIVAS.....	54
2.5.1 INDICADORES DE PAZ.....	56
2.5.1.1 CONVIVENCIA .....	56

2.5.1.2 COMUNICACIÓN .....	57
2.5.1.3 RESPETO POR LAS DIFERENCIAS .....	59
2.5.1.4 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS .....	61
2.5.1.5 IDENTIDAD CULTURAL .....	62
CAPITULO III.....	80
MARCO METODOLÓGICO.....	80
1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN .....	80
2 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	81
3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	81
4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	82
4.1 POBLACIÓN.....	82
4.2 MUESTRA .....	83
5 TÉCNICA E INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS .....	83
5.1 TÉCNICAS .....	83
5.2 INSTRUMENTO.....	84
6 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO.....	85
6.1 VALIDEZ .....	85
6.2 CONFIABILIDAD .....	85
7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	86

8 PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN .....	87
CAPITULO IV.....	88
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	88
1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS .....	88
1.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....	89
CONCLUSIONES .....	106
RECOMENDACIONES .....	109
CAPITULO V .....	112
PROPUESTA.....	112
1 INTRODUCCIÓN .....	112
2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	113
3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	115
ANEXOS .....	116
ANEXO 1.....	121
ANEXOS 2. ....	121
Bibliografía .....	125

## **LISTA DE CUADROS**

Cuadro 1. Operacionalización de Variables.....	77
Cuadro 2. Distribución de la Población.....	80
Cuadro 3. Baremo para Categorizar Respuestas de los Directivos y Docentes.....	84

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Distribución Frecuencial Directivo y Docente: Dimensión Tipos de juego.....	87
Tabla 2. Distribución Frecuencial Directivo y Docente: Dimensión Características del Juego.....	89
Tabla 3. Distribución Frecuencial Directivo y Docente: Dimensión Tipos de Estrategias.....	92
Tabla 4. Distribución Frecuencial Directivo y Docente: Dimensión Indicadores de Paz.....	95
Tabla 5. Distribución de Frecuencia para las variables Directivo y Docente.....	100

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

A nivel mundial, 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).

Con respecto a lo antes mencionado, en los últimos años en algunos países se ha venido incrementando los índices de conflictividad escolar lo que resulta preocupante para el buen desarrollo personal y social de los estudiantes, así como la buena convivencia entre pares y docentes lo que dificulta un buen manejo de relaciones interpersonales esto debido a la

violencia que se genera dentro de las instituciones educativas reflejándose en todo el escenario (patios, sala de informática, aulas de clase, pasillos y caseta) evidenciándose mediante estudios previos que estas agresiones verbales y físicas se presenta más durante los periodos de recreo en la cual los niños cada vez son menos tolerantes ante las dificultades o diferencias que se presentan entre ellos, lo que resulta fundamental los valores como herramienta principal para educar para una sana convivencia.

Las actitudes y conductas agresivas, producto de los diferentes conflictos que se presentan en los centros educativos, no deben ser toleradas, en primer lugar el conflicto al escolar puede repercutir de modo significativamente negativo en los implicados y en segunda instancia en este contexto, las personas asisten para formarse de forma integral para la convivencia en la sociedad, para lo cual sería contraproducente. Dicho en palabras de Oteros (2006) citado en Cid, Diaz, Perez, Torruella y Valderrama (2008).

“La conducta agresiva es socialmente inaceptable ya que puede llevar a dañar física o psicológicamente a otra persona, la agresividad en la etapa escolar puede aplicarse a acciones agresivas (conductas), a estados de ánimo (sentimientos subjetivos), a impulsos, pensamientos e intenciones agresivas, y a las condiciones en que es probable que se adopten conductas agresivas (estimulación ambiental)”.

Con respecto a los causales de las actitudes y comportamientos agresivos dentro de las instituciones educativas, se plantea que hay ciertos rasgos que influyen en la presencia de los conflictos en el contexto escolar, dentro de los cuales se resalta para esta investigación la resistencia de respeto por las normas de convivencia y la falta de una escala de valores. Siendo esta última fundamental, tomando en cuenta que fomentar una cultura de paz, implica un cambio de mentalidad, de pensamiento y construcción de valores.

Ante la problemática de violencia escolar planteada hasta este punto y en busca de promover la paz, países como Venezuela han investigado y como resultado han encontrado que el rescate cultural y la construcción de valores se facilita con la implementación de estas actividades recreativas (juegos tradicionales), así mismo la práctica de estos juegos pueden ocasionar inconvenientes y conflictos, puesto que cada persona manifiesta su personalidad e intereses propios mediante este y es ahí cuando se dan oportunidades hacia el fortalecimiento de valores y principios que se pueden enriquecer y transformar, que fundamenten una formación integral, en otras palabras la educación resulta primordial para el desarrollo no solo en el aspecto cognitivo, sino igualmente las demás dimensiones en especial la socio afectiva que contribuye al mejoramiento de las relaciones interpersonales conllevando a una sana convivencia. Permittedose así un espacio que refleje los conflictos cotidianos y a su vez la incorporación de formas pacíficas de solucionarlos, fortaleciendo los valores y habilidades que promuevan una cultura de paz.

Es importante mencionar que en la época actual al hablar de juego, se hace una diferenciación entre los juegos virtuales (videojuegos) y los juegos tradicionales, reflejando en un primer aspecto que los juegos tradicionales han sido relegados por los videos juegos en especial en la población reconocida como nativos digitales es decir los que prefieren interactuar con máquinas en vez de estar compartiendo juegos que permiten un contacto con el otro, disminuyendo así la posibilidad de seguir transmitiéndose estos juegos llamados tradicionales unos a otros perdiéndose así el poder relacionarse así como conocer tradiciones, características y valores de varios lugares de todo el mundo, así mismo se

resalta el carácter violento en el contenido de los videos juegos y como este se refleja en los centros educativos.

Ahora bien, los juegos tradicionales son reconocidos por la UNESCO (s.f.). como una pieza vital del patrimonio cultural, en otra palabras hacen parte de la formación integral y experiencia de cada persona que ha tenido la oportunidad de jugarlos, poniendo en práctica los valores y principios que contribuyen a mejorar y fortalecer las relaciones interpersonales basadas en respeto, tolerancia, equidad entre otros; razón para que se lleve a cabo un verdadero compromiso por parte de las instituciones educativas en la labor pedagógica aprovechando el juego, en especial los tradicionales con el propósito de recuperar y mantenerlos vigente, transmitiéndolo de uno a otro, buscando que sea una estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de una cultura de paz. Carmona (2012).

En lo que respecta a Colombia, se ha reflejado durante décadas altos niveles de violencia, donde por largo tiempo se ha esforzado por conseguir la paz, lo que refiere a grupos armados ilegales, problemas de corrupción, desempleo y falta de oportunidades entre otros) que de una u otra manera han venido afectando la sociedad en general y en especial a la población infantil que resulta involucrada en conflictos que no le competen convirtiéndose en víctimas indirectas, lo que en consecuencia de esto los niños adquieren comportamientos agresivos tanto verbales como físicos, evidenciándose así en la respuesta que muestran ante las dificultades y diferencias que se le presentan con sus pares y docentes dentro de las instituciones.

Cabe resaltar la importancia que representan las diversas situaciones a la que vive expuesto día a día los niños sea en sus hogares, comunidad, escenarios educativos , así

como el mal uso de los medios tecnológicos lo que en efecto termina por perjudicar esta etapa de la vida que es fundamental para la formación integral que los llevara en un futuro a ser adultos comprometidos con el cambio y por ende buenos ciudadanos que aporten de forma significativa y optima a la paz que tanto se necesita y se quiere conseguir.

En tal sentido, a pesar de que la violencia ha tocado diferentes aspectos en el ser humano, en la actualidad se está atravesando por un proceso de paz y reconciliación liderado por el gobierno nacional que busca acabar la violencia y tiempos de guerra que ha vivido durante tanto tiempo, por consiguiente la educación pasa a ser uno de los pilares fundamentales para fomentar la cultura de paz requiriéndose trabajarlo desde las instituciones.

En así como en el contexto colombiano, investigaciones como las de Beltrán y Orozco (2016), han encontrado en la percepción de los docentes que los juegos son apropiados como estrategia de motivación en los estudiantes para la realización de cualquier actividad, a su vez opinan que las actividades lúdicas influyen satisfactoriamente en la disminución de las conductas agresivas entre estudiantes y que este tipo de actividades favorecen las relaciones personales entre ellos, aun así este estudio se ha enfatizado en mejorar la convivencia, sin que este busque una mayor trascendencia como lo viene siendo la cultura de paz.

En concordancia con lo antes mencionado, se ha visibilizado que durante la última década el uso excesivo e inapropiado de la tecnología, liderados por las redes sociales, los Smartphone, las consolas de videojuegos como el X-BOX, Wii, Play Station y el computador han desplazado los juegos tradicionales como la golosa, las escondidas, las

rondas infantiles, los trompos, la pirinolas, la coca, ponchados, entre otros El Espectador (2010).

Por otra parte, en algunos casos se deja precedente del desaprovechamiento en el espacio de juego, donde los comportamientos se transforman y aparecen aquellos que no se reflejan dentro de las aulas de clase. Por lo tanto el recreo corresponde a un espacio en el que el niño se siente libre, mas sin embargo si no están las reglas claramente establecidas se llevan a cabo comportamientos que pueden dañar a sus pares, es así que este espacio de tiempo no académico es decir el recreo, a pesar de no gozar con grandes herramientas materiales, es por sí mismo parte importante puesto que representa un aspecto recreativo del juego, un motivante que incentiva a la participación de los estudiantes, mediante la expresión de sentimientos, pero pese a ello y a no haberse gestionado actividades lo suficientemente estructuradas con índole pedagógico y con finalidad claramente definida, este sigue siendo por lo tanto una valiosa joya por aprovechar mediante el juego.

Así mismo en otras investigaciones centradas en como los estudiantes abordan el conflicto dentro de los recreos en sus centros educativos, se ha demostrado que los niños conciben el recreo como parte importante para él, el cual escoge con quien jugar, así mismo ante los conflictos en este espacio los estudiantes adoptan posturas que involucran la toma de decisiones y pactos de acuerdo mediante el dialogo, a su vez reconocen al docente como el encargado de establecer la norma y por ende de restringirle libertad y finalmente la percepción del infante como ser aceptado o discriminado. De igual forma a pesar de que se evidencia tendencias relacionadas al recreo como un proceso pedagógico, un tiempo para el juego igualmente se puede reflejar que se puede convertir en un lugar para el conflicto que puede provocar actos de agresión verbal y físico.

Es así que se muestra el potencial que tiene el recreo y la percepción que tiene los estudiantes ante el conflicto para plantear juegos estructurados, con objetivos claros y reglas implícitas definidas que permitan aprovechar la autoridad que ya reconoce el estudiante en el docente al establecer las reglas, la cual reconozca y valore lo que representa disfrutar del juego y lo que se fomenta mediante su práctica, dentro de las cuales no discriminar y no provocar situaciones de conflicto debe ser una predominante.

Finalmente en la ciudad de Cúcuta, mediante las observaciones no sistematizadas a los docentes de la Sede Pablo Sexto de la Institución Educativa Jaime Garzón en la capital del departamento Norte Santandereano, se ha encontrado que dentro de los tiempos que corresponden al recreo, los estudiantes manifiestan actitudes y comportamiento de agresión verbal y física.

Como se ha dicho antes, las agresiones se ven reflejadas en comunicaciones no asertivas, en las que se destacan vocabulario soeces tanto hacia sus compañeros como también a sus docentes, tampoco hay respeto por la normatividad que este establece; la resolución de conflictos de modos violentos, ante desacuerdos los estudiantes buscan la forma de dañar o herir al otro de forma psicológica y emocional, en un primer momento lo cual hacen mediante el insulto, la burla, la discriminación y degradación de sus familiares o su misma persona; en los casos en que esta disputa trasciende se llega al enfrentamiento físico que incluye puños, empujones, pellizcos, coscorrones, haladas de cabello, también la naturalización de la violencia como forma de resolver los conflictos, antes los conflictos la única forma y la primera para resolver los desacuerdo es la violencia de índole verbal y consecuente a ello la física.

Por otra parte, en cuanto a la institución, no se ve reflejada una cultura de paz, de igual manera esta concibe la hora de recreo primeramente como un espacio para cumplir con la toma de alimentos y segundo con la realización de actividades netamente deportivas (torneos con carácter competitivo), así mismo estos juegos se llevan a cabo de forma libre y acordada solo por los niños, la cual no presentan ningún tipo de orientación por parte de los docentes, por consiguiente no se da un aprovechamiento y por ende un fortalecimiento de valores que contribuya a generar conciencia en los niños de lo que significa el juego y el respeto hacia el otro durante la interacción, igualmente resaltar la mediación como medio valioso de solución de los conflictos, debido a que los niños al no tener en cuenta las normas propias del mismo, pueden presentarse diferencias entre ellos, donde difícilmente asumen una posición asertiva, uso del dialogo y aceptación propia de hasta donde es su culpa.

Con base en lo anterior, se ha observado que la falta de inteligencia emocional, muchos de los niños manifiestan baja tolerancia a la frustración, muestra de ello es la dificultad para aceptar que no siempre se gana en los juegos, la pobreza en la escala de valores, muchos de los principios de valor que poseen la población estudiantil son adoptados del contexto socioeconómico y familiar más próximo que les rodea, contexto que se destaca por disputas intrafamiliares, riñas callejeras, entre otros, los posibles límites difusos de las normas en los espacios ajenos al centro educativo y la falta de acompañamientos de los padres, en muchos de los llamados a reuniones, o encuentro de padres de familia estos no hacen presencia, así como en algunos casos es notable que a nivel académico los estudiantes no reciben un acompañamiento.

Por consiguiente esto deja entre ver la falta de compromiso por la educación de sus hijos, son entre otros causales de las conductas agresivas, que repercuten y desembocan en un entorno de mala convivencia, deficientes relaciones interpersonales, posible daños graves a la integridad de sus compañeros y sus vidas e incluso posible causal de deserción escolar y finalmente desorden, tanto dentro como fuera de la institución, algunos espacios como la caseta muestran tales conductas de desorganización.

## **1.1 Formulación de problema**

Con base en lo anterior, en donde se ha sentado presente de la latente agresión que se presenta en los diferentes contextos educativos y en donde a su vez se ha resaltado el valor que tiene el juego tradicional en el rescate de la cultura y la promoción de valores que conllevan al desarrollo de una cultura de paz, se establece la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué juegos tradicionales contribuyen a las estrategias pedagógicas en el fomento de la cultura de paz en estudiantes de la sede Pablo Sexto de la Institución Educativa Jaime Garzón de la ciudad de Cúcuta en el Departamento Norte de Santander?

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 OBJETIVO GENERAL**

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.

### **1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar los tipos de juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz.

Describir las características de los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz.

Definir los tipos de estrategias pedagógicas utilizadas por el docente en el fomento de la cultura de paz.

Caracterizar los indicadores de paz para el fomento de la cultura.

Diseñar una cartilla orientadora de juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

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, Caceres 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.

De acuerdo con lo dicho anteriormente, para justificar esta investigación resulta fundamental estimar los aportes teóricos, metodológicos, sociales y prácticos, los cuales

pueden explicar de una manera coherente el propósito de estudio. Desde el aspecto teórico, este estudio busca contribuir y ampliar la información sobre este tema que influye significativamente en el comportamiento social del niño dentro de la institución educativa siendo beneficioso en el desarrollo de información de las diferentes teorías relacionada con el área de estudio. De igual forma, permite un soporte a los intereses del investigador para que el ejercicio de los docentes en su práctica profesional sea enriquecido y a su mismo favorezca la generación de nuevos conocimientos.

En cuanto a su perspectiva práctica, la presente investigación apoya a dar soluciones para fomentar cultura de paz en los niños que les contribuya a comunicarse asertivamente aceptando reglas y normas de convivencia para la cual al momento de presentarse una situación conflictiva asuma una actitud de rechazo a la violencia utilizando como medio de solución el diálogo, por lo tanto establecer estrategias pedagógicas basadas en los juegos tradicionales que logran ser empleadas en los recreos de la institución educativa Jaime Garzón con la respectiva sede Pablo Sexto de la ciudad de Cúcuta.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se justifica por cuanto propicia la reflexión, la compensación de saberes y de experiencias en torno a la investigación, la metodología y las conveniencias de hacer ciencia respetando los conocimientos de cada investigación, en tal sentido en este estudio se construyeron los instrumentos de medición dirigidos a recopilar información acerca de los indicadores de paz presentes en los niños, los cuales formaran parte de las herramientas disponibles para el estudio de las variables la cual reportara un instrumento válido sirviendo de referencia a otras investigación.

Para finalizar, en el aspecto social se contribuye a la valoración que le dé el niño al momento de llevarse a cabo los juegos tradicionales como estrategia pedagógica, donde se logre visualizar en el infante una comunicación empática, el respeto por las diferencias de los otros, una resolución de conflictos pacífica, así como también la apropiación de una identidad cultural.

#### **1.4 DELIMITACIÓN**

La investigación propone los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz en estudiantes en la jornada de la tarde de la institución educativa Jaime Garzón con su respectiva sede de Pablo Sexto que se encuentra ubicado en el barrio la Victoria en la avenida segunda de la ciudad de Cúcuta del Norte de Santander, la cual estará basada en la línea de investigación que constituye al desarrollo humano, sustentado bajo las teorías de Maestro (2005), Bravo (2008) y Carmona (2012), entre otros.

Este proyecto tiene inicio desde el séptimo semestre, finiquitando con la fase aplicativa y de análisis de datos durante el proceso de investigación formativo del décimo semestre del programa de licenciatura en pedagogía infantil, donde a partir de las observaciones del proceso de investigación formativa se diseñara estrategias que fomente la cultura de paz mediante los juegos tradicionales.

## **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 INVESTIGACIÓN**

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

## **1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES**

En este primer apartado que corresponde al estado del arte o revisión documental en el ámbito internacional, respecto a investigaciones con la misma línea de ideas o variables de este trabajo (juego tradicional, cultura de paz), se presentan los antecedentes que han permitido establecer las perspectivas desde las cuales se han abordado las variables ya antes mencionadas, así mismo las deficiencias de la temática para direccionar esta investigación.

En tal sentido, Cabello y Sierra (2016). En su artículo titulado, “Lauream pacis”, Cultura de Paz a través del Deporte de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, cuyo objetivo se basó en identificar los beneficios que otorga el deporte como elemento social de impacto en la generación de acciones que favorecen a la construcción de una cultura de paz, y contribuir con ello a la disminución de la violencia y al fortalecimiento de los valores generados en su realización.

Dentro de los principales teóricos que fundamentan este artículo se encuentra la Organización de las Naciones Unidas (1999) quienes definen la cultura de paz; así mismo la UNICEF (2006) quien resalta el potencial de los deportes y el juego para la promoción de valores; por otra parte Sotelo para definir uno de sus conceptos principales como lo es la Irenología. Finalmente los autores de este artículo concluyen que el deporte es un camino ideal para promover la paz mediante la Irenología, basándose en la importancia de los valores que se exigen para ser partícipe dentro de un deporte, puesto son los valores quienes influyen en la solución de conflictos de forma pacífica y dialogada.

Con respecto al artículo antes mencionado, es retomado como antecedente debido a su aporte teórico, conviene subrayar que esta investigación en desarrollo promueve los juegos

tradicionales para fomentar una cultura de paz, dos variables de causa efecto que también retoman la investigación citada, es decir que en primer lugar brinda el conocimiento acerca de una herramienta práctica como lo es el juego deportivo para construir una cultura de paz, incorporando una variable fundamental como lo son los valores, necesarios a desarrollar para participar dentro del juego deportivo.

Por otra parte, Cordero (2015). En su investigación titulada Co-construcción de sentidos sobre el juego de palos como herramienta para educar en valores una perspectiva socio constructorista, de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela, cuyo objetivo se centra en co-construir los sentidos atribuidos al tradicional juego de palos venezolano por quienes lo practican y preservan, incluyendo la perspectiva del investigador, así como también determinar sus aportes para la educación en valores. Dentro de los teóricos principales para esta investigación se destaca Alegre (2014) quien resalta la importancia del juego tradicional por su índole cultural, mientras que Castro (2009) define el juego tradición y el carácter del mismo.

El enfoque o paradigma para dar cumplimiento al objetivo es cualitativo, con los métodos de las prácticas discursivas y la construcción de sentidos sociales, acompañado de la autoetnografía; por otra parte los participantes se escogieron bajo el criterio de estar vinculados en la universidad y ser participante del juego de palos (juego tradicional tomado para el estudio); lo cual dio como resultado que en el juego tradicional las personas construyen valores e identidad nacional, así como también se destaca que el juego tradicional en los que hay pelea (oposición, conflicto) facilitan la reproducción de los

conflictos de la vida real y por lo tanto desde un carácter lúdico y vivencial educar para la superación de conflictos pacíficamente.

Es importante señalar que el estudio antes mencionado se trae a colación tomando en cuenta que la variable del juego tradicional hace parte de la investigación en curso, señalando la significancia que le aporta este tipo de juego a la construcción de valores que finalmente se reflejan en una resolución de conflictos pacíficas, siendo de cierto modo el objetivo que pretende alcanzar este trabajo.

## **1.2 ANTECEDENTES NACIONALES**

De igual manera, Ariza y Pertuz (2011), en su investigación titulada “Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en Quinto Grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos” realizado en la Corporación Universitaria de la Costa, de Barranquilla – Colombia, especialización en estudios pedagógicos, cuyo objetivo general es implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la Institución Educativa Pies descaltos fundamentada en una metodología de investigación acción participación donde se combinaron instrumentos de recolección de información de tipo cualitativo y cuantitativo como encuestas y registro diario de observación de campo.

Por otra parte, la muestra fue de cuarenta estudiantes y diez docentes evidenciándose como respuesta a la misma una serie de recomendaciones tales como : la implementación de jornadas de capacitación sobre los juegos tradicionales como estrategia en el proceso de aprendizaje, así mismo propiciar encuentros entre el docente y el discente como espacio facilitador para fortalecer los juegos tradicionales dentro del proceso educativo de los niños

de igual forma crear comités en los cursos para la organización de juegos tradicionales que pueden ser utilizados en el tiempo libre como domino, parkes, rompecabezas y ajedrez.

Por lo tanto se retoma esta investigación debido a que la propuesta de este proyecto investigativo está orientada bajo la perspectiva de educar y aprender a convivir jugando cuyo objetivo es Fomentar la sana convivencia entre los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Distrital Pies Descalzos en un ambiente marcado por la tolerancia, el afecto, la alegría y la inocencia infantil a través de estrategias pedagógicas basadas en los juegos tradicionales concordando así con el actual proyecto guardando una estrecha relación con la variable juegos tradicionales y su respectivo objetivo que es mejorar la convivencia escolar lo que se relaciona con la dimensión de cultura de paz a trabajar en el presente proyecto sana convivencia

Asimismo, Rodríguez, Heredia y Marín (2013) en su investigación “Juegos tradicionales como estrategia Metodológica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del colegio I.E.D. Marco Tulio Fernandez sede D jornada de la mañana” llevado a cabo en Universidad Libre, Bogotá – Colombia, como requisito de grado para obtener el título de Licenciado en Educación Básica, cuyo objetivo general es emplear los juegos tradicionales como estrategias metodológicas para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de la I.E.D. Marco Tulio Fernandez, sede d, Jornada de la mañana.

Los cursos Quinto A y B, con base a las teorías según Buss y Bandura se trabajó mediante una investigación holística en la cual se consolida en cuatro fases las cuales llevan un orden y de las cuales se ha ejecutado: la fase descriptiva, fase proyectiva, fase

interactiva y fase confirmativa, trabajadas en doce planeaciones y cada una de ellas constara de tres juegos tradicionales, lo que se logró evidenciar al finalizar el proyecto que las agresiones físicas disminuyeron de un 62% a un 33%, reflejándose en las respuestas de los docentes encuestados donde afirmaron al culminar el proyecto el avance en la disminución de conductas agresivas ya que los estudiantes responden mejor a las sugerencias y llamados de atención que les hacen.

Por consiguiente la anterior investigación se tiene en cuenta debido a su relación con el actual proyecto de investigación en curso, coincidiendo en la variable juegos tradicionales así como el hecho que al demostrar que se dio disminución en las conductas agresivas de los niños, se contribuye a mejorar las relaciones interpersonales lo que conlleva a ir fortaleciendo una cultura de paz.

### **1.3 ANTECEDENTE LOCAL**

Por otra parte, Peñaranda Ramírez (2017) en su investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia de evaluación en el aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria” 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 la investigación es proponer manual de juegos tradicionales como estrategia de evaluación en el aprendizaje de las matemáticas los estudiantes de básica primaria del colegio Misael Pastrana Borrero, sede María Goretti.

De acuerdo a este objetivo se plantea los siguientes objetivos específicos: identificar los tipos de juegos que emplea el docente como estrategia de evaluación del aprendizaje en las matemáticas, describir las características del juego como estrategia de evaluación en el

aprendizaje en las matemáticas, definir el tipo de aprendizaje que emplea el docente en la evaluación de las matemáticas. Con el propósito de beneficiar a los docentes en sus procesos pedagógicos no simplemente mostrando una perspectiva diferente en la forma de evaluar la matemáticas, sino en generar motivación en los mismos para aplicar estas actividades en sus procesos prácticos.

Dentro de los teóricos principales para esta investigación se destaca Díaz (2002) que los juegos tradicionales son un conjunto de pasos, operaciones o habilidades de aprendizaje que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y Sánchez (1998) sugiere que los docentes son protagonistas en los procesos de aprendizaje deben preocuparse no solamente en los contenidos que se van a enseñar, sino también en la manera que imparten, es decir la manera cómo van a proporcionar la información al estudiante, caracterizar el tipo de evaluación que emplea el docente como estrategia en el área de matemáticas, diseñar manual de juegos tradicionales como estrategia de evaluación en el aprendizaje de las matemáticas, el presente estudio es una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo descriptiva con un diseño no experimental, transaccional y de campo.

La población estuvo representada por cinco docentes de básica primarias y dos docentes administrativos de la institución antes mencionada. Para la recolección de información, se aplicó un cuestionario de acuerdo a la escala de Likert con treinta (30) ítems, el cual fue validado por el juicio tres expertos, se midió la confiabilidad aplicando criterio de estadística descriptiva por medio de una tabla de baremo, analizando las dimensiones e indicadores. Se concluye que docentes y directivos en general se

categorizaron en muy desarrollado a pesar de que hay mucho desconocimiento y eso genera la falta de estrategias en el aula de clase y puede ser el principal causante del bajo rendimiento en esta área de conocimiento.

Se retoma la anterior investigación tomando en cuenta que en ella se hizo énfasis en la variable de Juegos tradicionales, concordando así con una de las variables del presente estudio, evidenciándose que la práctica de estos como estrategia pedagógica utilizada por los docentes en las instituciones educativas favorece la formación integral de los educandos, la cual en esa investigación los utiliza para la evaluación de los aprendizajes, es decir en lo que concierne dimensión cognitiva, para la presente investigación se enfocara en la dimensión afectiva y social de los niños.

Por último, Casanova y Pineda (2017) en su investigación titulada “Objeto virtual de aprendizaje como tecnología de información y comunicación en el aprendizaje de la cátedra de paz en el Colegio Francisco José de Caldas, Sede Santísima Trinidad” de la Universidad de Pamplona, Cucuta – Norte de Santander, para obtener el grado de licenciatura Pedagogía infantil, realizaron un estudio de investigación con el propósito de proponer un objeto virtual de aprendizaje como tecnología de información y comunicación en el aprendizaje de la cátedra de paz en el Colegio Francisco José de Caldas, Sede Santísima Trinidad de San José de Cúcuta. La investigación se basó en las obras de Ortega (2004), Fajardo (2015), Belloch (2012), Stephens (2004), Domínguez (2003), MEN (2014), entre otros. El presente estudio se encuentra clasificado en la filosofía cuantitativa, metodológicamente se desarrolló como una investigación de tipo descriptiva, con un diseño no experimental, transversal de campo.

La población estuvo representada por la institución educativa Colegio Francisco José de Caldas de la ciudad de San José de Cúcuta, la población de estudio fue constituida por 5 docentes de la Sede Santísima Trinidad y 43 estudiantes del grado cuarto de básica primaria. Para la recolección de información se aplicaron dos instrumentos de preguntas cerradas de selección simple, conformada por veintiséis (26) ítems para docentes y trece (13) ítems para estudiantes, los cuales fueron validados por el juicio de 2 expertos, midiéndose su confiabilidad aplicando el coeficiente Alfa Conbrach el cual fue de (0,92). Los datos recogidos se tabularon y codificaron con el programa de Excel (versión 2013); aplicando los criterios de la estadística descriptiva permitiendo el análisis y discusión por dimensiones e indicadores.

Se concluye que los docentes y estudiantes se categorizaron en Nada y Poco desarrollado, determinándose que dentro del proceso educativo no incluye de forma total las tecnologías de la información y comunicación. Por su parte el proceso de enseñanza aprendizaje de la cátedra de la paz se lleva a cabo de manera transversal pero se limita a la profundización de ciertos temas de la misma.

Por consiguiente la anterior investigación se tiene en cuenta debido a su relación con el actual proyecto de investigación en curso coincidiendo en que una de las variables se encuentran muy relacionadas y van direccionadas a generar espacios armoniosos así como una convivencia basadas en buena relaciones interpersonales que conlleven a la paz que anhela la sociedad en general, específicamente hablando en lo que respecta a la cátedra de paz y cultura de paz.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA**

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. 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 pacifico entre los diferentes grupos culturales y 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.

## **2.2 CULTURA DE PAZ**

La educación hoy en día juega un papel esencial en lo que concierne a la Cultura de paz, puesto que las instituciones educativas son escenarios propicios para la formación de valores y principios que contribuyen para la generación de paz, donde el niño reconozca que su actitud en medio del conflicto cuenta para construir o destruir a los demás, la cual el estudiante valore y comprenda que puede empezar por sí mismo a aportar y generar cambios óptimos que no solo lo beneficien a él sino también al otro, lo que permitirá a una convivencia armoniosa.

Según Poveda-Villafañe (2014), señala que la cultura de paz es todas aquellas prácticas que se desarrollan en diferentes contextos y que van encaminadas a incidir sobre los sujetos para desaprender juicios, actitudes, valores, relacionamientos que originan actos y manifestaciones violentas. Las situaciones que se prevén durante el posconflicto incluyen, por una parte, la capacidad para resolver conflictos, y por otra las acciones de tipo restaurativo, como el perdón, la prevención y la sanación.

En el mismo sentido, La Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz (A/RES/53/243, 6 de octubre de 1999), se aclara más explícitamente que se entiende por Cultura de Paz un conjunto de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos de vida, que llevan implícitos el respeto a la vida, el fin de la violencia y la promoción y la práctica de la no violencia por medio de la educación, el diálogo y la cooperación; El respeto pleno de los principios de soberanía, integridad territorial e independencia política de los Estados y de no injerencia en los asuntos que son esencialmente jurisdicción interna de los Estados, de conformidad con la Carta de las Naciones Unidas y el derecho internacional.

Por su parte, Poveda-Villafañe (2014), señala que la cultura de paz es todas aquellas prácticas que se desarrollan en diferentes contextos y que van encaminadas a incidir sobre los sujetos para desaprender juicios, actitudes, valores y relacionamientos que originan actos y manifestaciones violentas. De igual forma, la Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz (A/RES/53/243, 6 de octubre de 1999) se aclara más explícitamente que se entiende por Cultura de Paz un conjunto de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos de vida .Por lo tanto estas dos teorías resultan de

gran valor, mas sin embargo en la definición planteada por la declaración y programas de acción sobre una cultura de paz le da importancia al hecho de promoverla en escenarios educativos y espacios como el recreo.

En lo que respecta a Cultura de paz para las investigadoras consideran que es una forma de vida que debe asumir cada persona , es decir que asuma una posición pacifica ante los conflictos, el cual rechace la violencia , buscando siempre no solo su propio bien si no el de los demás lo que implica la autoreflexión que lleve a un proceso de conocimiento de sí mismo, para que así logre reconocer de qué manera actúa al momento de enfrentarse ante una situación que este en desacuerdo, para así asumir un cambio que construya hacia la búsqueda de mejora de las relaciones interpersonales.

### **2.2.1 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.

### **2.2.2 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, 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.

### **2.2.3 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 motivación y participación para la ejecución del mismo, mediante el lenguaje y una comunicación empática contribuyendo así , a que se cumpla con la función del juego.

### **2.3.1 CARACTERÍSTICAS**

#### **2.3.1.1 SOCIALIZADOR**

La Socialización es una de las características principales del juego, puesto que la realización del mismo, permite relacionarse, compartir y ser participe activo dentro de una sociedad, en consecuencia resulta ser un elemento fundamental que se refleja y se genera dentro de las instituciones educativas, puesto que los seres humanos son seres sociales y en especial los niños se encuentran continuamente comunicándose , relacionándose mediante la actividad lúdica y pedagógica que es el juego.

Según Bautista (2008), la socialización es a su vez una de las funciones del juego “con la práctica del juego se establecen relaciones con los demás, interpretando roles diferentes, adaptándose a situaciones en las que se hace necesario la cooperación, adquiriendo valores, normas y actitudes de comportamiento, respetando el propio cuerpo, y el de los demás, sabiendo ganar o perder, sintiéndose a gusto con el juego limpio y adoptando posturas críticas en torno a los fenómenos culturales relacionados con el mundo del movimiento”.

De la misma manera, Rodríguez (2012), señala que el juego en el proceso de socialización es una forma adecuada ya que compartiendo los juegos, el niño realiza un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. La socialización es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.

Por otro lado, Bautista (2008) señala que “con la práctica del juego se establecen relaciones con los demás, interpretando roles diferentes, adaptándose a situaciones. Asimismo Rodríguez (2012) señala que el juego en el proceso de socialización es una forma adecuada ya que compartiendo los juegos, el niño realiza un aprendizaje social. Considerando lo planteado por los dos autores, se puede acotar la importancia que representa la característica socializador que se genera a partir de la práctica del juego, puesto que las dos posiciones contribuyen al fortalecimiento del ser de la persona, es decir en lo que respecta a valores, no obstante Bautista realiza una connotación relevante, en

cuanto enfatiza en el hecho de la interpretación de roles que se produce, así como adaptación a situaciones de cooperación.

En resumen para las investigadoras, en lo que respecta al presente indicador, es decir socializador es una característica que se desarrolla mediante la realización del juego puesto que esta actividad lúdica permite que el niño entable relaciones interpersonales con los demás favoreciendo la exposición de pensamientos y sentimientos, así como valores que se fortalecen mediante la comunicación, participación, mediación y dialogo.

### **2.3.1.2 EXPRESIVO**

EL ser humano es un ser expresivo y vive en continua comunicación con los demás, para ello hace uso de palabras así como de gestos, es decir de forma verbal y gestual, la cual por medio de este se desenvuelve , lo que le permite hacer parte de un grupo o comunidad ,por otro lado a partir del juego el niño se relaciona , expone sus gustos, disgusto , formas de ver el mundo, manifestándose de manera abierta y libre a través de la palabra y de los gestos de la cara, la cual logre comprender lo que el otro siente y quiere decir así como lo que el mismo quiere comunicar.

Según Omeñaca y Ruiz (1998), señala que el indicador expresivo es una de las características fundamentales del juego puesto que el niño expresa sus sentimientos, es decir se siente a gusto realizando la actividad que se le propone por ende según su clasificación se encuentra lo que refiere a este indicador el autor plantea que “es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos”.

De la misma manera para Bautista (2008, p. 22), el indicador expresivo es una de las funciones que se cumple mediante la realización del juego, es decir lo define como “Facilitador de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos”. Dota de oportunidades de manifestarse de formas diferentes a nivel comunicativo como artístico.

Por otro lado, Omeñaca y Ruiz (1998), señala que el indicador expresivo es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos. Del mismo modo, Bautista (2008, p. 22), señalo que el “Facilitador de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos”. Con referencia a lo anterior resulta importante lo planteado por los dos autores, puesto que guardan una relación significativa acerca del indicador.

En resumen para las investigadoras, la expresión es parte vital del niño, hace parte esencial del lenguaje, de su personalidad, la cual la refleja a cada instante, en cada experiencia que vive en otras palabras, en diferentes momentos de su vida, en especial mediante el juego, puesto que a través de esta práctica lúdica y divertida donde el niño se siente libre y se posibilitan comportamientos que reflejan el ser del niño.

### **2.3.1.3 LIBERADOR**

El juego es una de las actividades que más disfrutan los niños realizar, teniendo como una de sus características básicas el aspecto liberador, reflejándose desde los primeros meses de vida del ser humano, la cual de manera espontánea inicia a interactuar con todo lo que se encuentra alrededor para luego continuar con otro proceso relacionado con la

decisión de si juega o no, lo que con lleva a realizarse como un proceso diferente a las actividades que realiza día a día.

Según Bautista (2008, p. 22), realiza una valoración significativa en lo que corresponde al indicador liberador, haciendo una relación al contexto en que se desenvuelve la persona, puesto que refiere al hecho de que esta actividad lúdica cambia la rutina, es así que define las características del juego liberador como “El sentido hay que entender el juego como una actividad nunca obligada y como un medio de evasión de lo cotidiano”.

Omeñaca y Ruiz (1998), señala que el indicador liberador es una de las características fundamentales del juego puesto que el niño escoge si hace parte de él o no, es decir se siente a gusto realizando la actividad que se le propone, por ende según su clasificación se encuentra lo que refiere a este indicador la cual el autor lo plantea de modo que “hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar”.

De la misma manera, las características del juego liberador Según Bautista (2008), define “El sentido hay que entender el juego como una actividad nunca obligada y como un medio de evasión de lo cotidiano. Así mismo Omeñaca y Ruiz (1998), señala que las características del juego liberador hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar. Considerando lo planteado por los dos autores cabe resaltar una relación en su definiciones, no obstante cabe resaltar lo dicho por Bautista la cual asigna connotación de lo que produce el juego respecto a la vida cotidiana.

En resumen para las investigadoras la característica liberador es una de las que se generan mediante la ejecución del juego, es decir mediante la actividad lúdica la cual el

niño la realiza de forma libre, en otras palabras el mismo elige si hace parte de la actividades o practicas lúdicas, lo que involucra la voluntad de hacer parte activo, la cual aporte ideas y pensamientos que lo hacen sentirse feliz y parte de una sociedad.

#### **2.4.1 TIPOS DE ESTRATEGIA**

Una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. Picardo, Balmore Pacheco, & Escobar, 2004, p. 161) citado en Carantón (2012).

##### **2.4.1.1 COGNITIVA**

Dentro de los pilares de la educación se encuentra el aprender a conocer y aprender a hacer, fundamentales para un mejor desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, por lo tanto las estrategias cognitivas representan un papel importante para el desarrollo del conocimiento, debido a que el educando tendrá la capacidad de estructurar, organizar la información recibida para conseguir metas propuestas.

Según Chadwick (1996), define que las estrategias cognitivas son procesos de dominio general para el control del funcionamiento de las actividades mentales, incluyendo las técnicas, destrezas y habilidades que la persona usa consciente o inconscientemente para manejar, controlar, mejorar y dirigir sus esfuerzos en los aspectos cognitivos, como procesamiento, atención y ejecución, en el aprendizaje. Son críticos en adquisición y

utilización de información específica e interactúan estrechamente con el contenido del aprendizaje.

De la misma forma, Beltrán (2002), son una especie de procedimientos intencionales que permiten al sujeto tomar las decisiones oportunas de cara a conformar las acciones que caracterizan el sistema cognitivo. Las dos tareas cognitivas más elementales conciernen a la adquisición y al procesamiento de la información. Entre estas se incluyen la atención selectiva, la separación de la información relevante de la que no lo es, la comprensión y la utilización del conocimiento previo. Son estrategias que requieren analizar, inferir, sintetizar y conectar la información, es decir, transformar la materia prima (la información) de la que se nutre el conocimiento.

Las estrategias cognitivas, como señala Beltrán (2002), son una especie de procedimientos intencionales que permiten al sujeto tomar las decisiones oportunas de cara a conformar las acciones que caracterizan el sistema cognitivo. Así mismo Chadwick (1996), define que las estrategias cognitivas son procesos de dominio general para el control del funcionamiento de las actividades mentales. Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente resultan acordes al proceso de enseñanza aprendizaje, mas sin embargo la definición según Beltrán aporta una visión más amplia en cuanto que asume que dichos procedimientos se dan de forma intencional.

Para las investigadoras las estrategias cognitivas son acciones de pensamiento que favorecen el desarrollo intelectual de los niños, puesto que permiten que el estudiante utilice sus capacidades de forma organizada, logrando así estructurarla para analizarla,

comprenderla , tomando las decisiones en base a un pensamiento coherente llevando a cabo la solución de problemas y la realización de objetivos a cumplir.

#### **2.4.1.2 METACOGNITIVAS**

Las estrategias metacognitivas remiten de alguna manera a un aprendizaje significativo en los niños, lo que contribuye a un desarrollo del pensamiento mediante la reflexión, lo que permite a contribuir positivamente a una mejor educación es decir a un aprendizaje autónomo, en el que el niño asuma una posición más consciente de lo que aprende, en otras palabras se dé un cambio donde el mismo entienda como aprende y cómo actuar para mejorar y construir su propio conocimiento.

Según Flavell (1971 , p.272), La metacognición es una concepción polifacética, generada durante investigaciones educativas, principalmente llevadas a cabo durante experiencias de la clase. La metacognición como el conocimiento que se adquiere a partir de los contenidos y de los procesos de la memoria. Además que favorecen a la comprensión en el proceso del aprendizaje, como por ejemplo el aprendizaje, la atención, el lenguaje, etc.

En este sentido, es importante recalcar que las estrategias pedagógicas metacognitivas son también conocidas como las estrategias pedagógicas para aprender a aprender. Por lo tanto Universidad Francisco de Paula Santander, (2012, p. 53), “permite al estudiante, identificar herramientas pertinentes de reflexión o de aplicación sobre el objeto de estudio y acerca de las estrategias que le permiten aprender de manera significativa”.

De la misma manera, Según Flavell (1971, p.272) La metacognición es una concepción polifacética, generada durante investigaciones educativas, principalmente llevadas a cabo durante experiencias de la clase. Del mismo modo, La Universidad Francisco de Paula Santander (2012, p. 53) “permite al estudiante, identificar herramientas pertinentes de reflexión o de aplicación sobre el objeto de estudio. Por consiguiente las definiciones coinciden en su planteamiento, dando un valor a la reflexión propia, más sin embargo el postulado de la Universidad Francisco de Paula Santander enfatiza en el hecho de que la persona busca sus propias estrategias lo que facilita a que se dé un aprendizaje significativo.

En resumen para las investigadoras las estrategias metacognitivas se reflejan mediante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, puesto que estas mejoran y facilitan que el estudiante se conozca en cuanto a sus habilidades y capacidades llevándolo así a entender como aprende ,teniendo un control de qué y cómo hacer, llevando de forma organizada el conocimiento que adquiere para así aplicarlo y lograr de manera óptima el objetivo de lo trazado o de lo que se quiere aprender.

#### **2.4.1.3 LÚDICAS**

Los docentes planean y ejecutan actividades basados en estrategias pedagógicas entre esas las lúdicas, que son aquellas que contribuyen a desarrollar habilidades de aprendizaje de formas diferentes y dinámicas que promueven la participación de los niños mediante su

imaginación generando así un ambiente escolar agradable, lo que se requiere al iniciar una búsqueda hacia el mejoramiento de la orientación de la temática que facilite y motive al niño a querer aprender, sintiendo la libertad de explorar e investigar.

Según Jiménez (2003, p 144) citado en Gómez (2016, p.26), señala que “La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia no es una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”.

Por otro lado, Gómez (2016, p. 29). “La pedagogía lúdica significa rescatar el juego como actividad existencial del ser humano, y convertirlo en la mejor estrategia didáctica. Emerge como resultado intencional de múltiples vías: relación, situación (contexto), espacio (tiempo), motivación, comunicación (contexto), espacio (tiempo), motivación, comunicación (expresión), interacción, Aprendizaje globalizador, diversión (gozo, alegría, fiesta), Democratización.”

Basado en lo anterior, Según Jiménez (2003), señala que “La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia no es una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano. Mientras que Gómez (2016) “La pedagogía lúdica significa rescatar el juego como actividad existencial del ser humano, y convertirlo en la mejor estrategia didáctica. Basado en las definiciones anteriores cabe

resaltar lo que para Gómez (2016), representa el juego, puesto que este lo enfatiza como parte vital en la vida del ser humano.

Para las investigadoras, las estrategias lúdicas representan un papel importante en la formación integral de los niños, siendo estas e ideas y acciones estructuradas por los docentes que buscan enriquecer el proceso de aprendizaje, enfocadas en motivar mediante diversas formas, es decir juego, imágenes, entre otros que permita desarrollar autonomía en los estudiantes y un buen desenvolvimiento en todas las labores y tareas a realizar reflejando interés y compromiso.

#### **2.4.1.4 SOCIOAFECTIVAS**

El ser humano se encuentra inmerso en un mundo el cual tiene la necesidad de interactuar con los demás, puesto es mediante este contacto social que aprende, por lo tanto en base a esto los docentes de la institución educativa son facilitadores que hacen uso de estrategias socio afectivas en cuanto que planea y ejecute actividades pedagógicas orientadas en el trabajo grupal y respeto hacia el otro, logrando motivar al estudiante hacia el mejoramiento de su propio aprendizaje y el de los demás comprendiendo la importancia de aportar y cooperar con el otro con actitud responsable y respetuosa.

Según Oxford (1990) citado en Rosas (2007), ofrece una clasificación de las estrategias de aprendizaje: directas e indirectas; entre las primeras están las de memoria, las cognitivas y las de compensación; el segundo grupo está conformado por las estrategias metacognitivas, afectivas y sociales. Veamos que dentro de esta clasificación se ubicaron separadamente las estrategias afectivas y las sociales. Las estrategias afectivas se refieren a las emociones, actitudes, motivaciones y valores, factores que influyen directamente en el

proceso de aprendizaje y la mejor forma de hacerles frente es mediante el uso adecuado de estrategias que apunten hacia esos puntos en específico, tales como: bajar la ansiedad, animarse a sí mismo y tomar la temperatura emocional; de acuerdo con esto, un buen aprendiz de una lengua es aquel que sabe controlar sus emociones y actitudes.

Al respecto, Romero (2012) se definen las estrategias socio- afectivas como aquellas que permiten mejorar las relaciones interpersonales entre todos los miembros o integrantes de los procesos de educación; además, con la aplicación de este tipo de estrategias, se tiende a perder el miedo a la participación, a la opinión, se mejora la autoestima y el sentido de pertenencia y por ende se propicia un ambiente agradable de trabajo.

De acuerdo con lo anterior, la teoría de Oxford (1990) citado en Rosas (2007), ofrece una clasificación de las estrategias de aprendizaje: directas e indirectas; entre las primeras están las de memoria, las cognitivas y las de compensación; el segundo grupo está conformado por las estrategias metacognitivas, afectivas y sociales. Por otra parte, el teórico Romero (2012) definen las estrategias socio- afectivas como aquellas que permiten mejorar las relaciones interpersonales entre todos los miembros o integrantes de los procesos de educación. En lo que respecta a los postulados anteriores, los dos ratifican la importancia de las estrategias socio afectivas para la convivencia del ser humano, mas sin embargo Romero en su definición considera la autoestima, la cual resulta primordial para el actuar del ser humano con los demás.

En resumen para las investigadoras las estrategias socio afectivas son ideas y acciones claras y establecidas que el docente comprometido que ama su labor lleva a cabo, puesto que la puesta en marcha de las mismas en la realización de cualquier actividad pedagógica

favorecen la formación integral del niño, donde no solo se centra en el conocimiento si no igualmente tiene en cuenta el ser y el aprender a vivir juntos, en otras palabras, se aprenda a valorar al semejante, respetando su opinión y el saber, reconociéndolo como un ser que es de gran ayuda para su crecimiento personal y social de igual forma desarrollando autonomía que terminara aportando a su dimensión afectiva y social, es decir con capacidad de tomar decisiones acertadas .

## **2.5.1 INDICADORES DE PAZ**

### **2.5.1.1 CONVIVENCIA**

El ser humano vive continuamente relacionándose y compartiendo con los demás, comenzando así con su contexto más cercano que es la familia, y así sucesivamente a medida que crece se va ampliando su contacto social, entre estos se encuentra el contexto escolar. Por consiguiente la convivencia se vincula a este proceso puesto que refiere al hecho de mantener relaciones interpersonales con un grupo establecido basado en el buen entendimiento entre ellos fundamentados en valores y principios que permiten que se viva en un espacio de tranquilidad y respeto.

Según UNESCO (2008), define la convivencia democrática que es el ideal esperado de convivencia, definiéndola como: "Supone la construcción de una experiencia escolar formativa para desarrollar valores, actitudes y habilidades socio-emocionales y éticas que sustentan una convivencia social donde todos participan, comparten y se desarrollan plenamente. También supone una educación capaz de incluir de manera pertinente a una amplia gama de estudiantes tradicionalmente excluidos, que comienzan a ser tenidos en cuenta en la escuela, desde el punto de vista de la responsabilidad por su desarrollo.

Igualmente, Ortega (2007), afirma que el término convivencia encierra todo un campo de connotaciones y matices cuya suma nos revela la esencia que vincula a los individuos y que les hace vivir, armónicamente, en grupo. Se trata de ceñirse a unas pautas de conducta que permiten la libertad individual al tiempo que salvaguardan el respeto y la aceptación de los otros, conformando, así, el sustrato necesario para que se produzca el hecho educativo.

De la misma manera, UNESCO (2008), “Supone la construcción de una experiencia escolar formativa para desarrollar valores, actitudes y habilidades socio-emocionales y éticas que sustentan una convivencia social”. Por otra parte, Ortega (2007), afirma que el término convivencia encierra todo un campo de connotaciones y matices cuya suma nos revela la esencia que vincula a los individuos y que les hace vivir, armónicamente, en grupo. Lo que concierne a los dos planteamientos se puede inferir que guardan una relación significativa, no obstante Ortega en una connotación representativa en el ámbito educativo.

En resumen para las investigadoras en las institución educativa Pablo sexto , la convivencia se ve reflejada como la relación o interacción que se da entre los estudiantes, así como con docentes la cual se establecen bajo los valores formados desde la familia, así como los que se fortalecen en el colegio regulándose mediante normas y reglas que deben cumplirse y acatarse para el buen desenvolvimiento de las personas que hacen parte de la comunidad educativa, generándose así climas favorables y armoniosos.

#### **2.5.1.2 COMUNICACIÓN**

Los niños se relacionan con los demás mediante la comunicación, lo que permite direccionar su comportamiento, acciones, pensamientos y sentimientos sea por medio de gestos o palabras lográndose así una interacción con sus pares, docentes y demás personal

dentro y fuera de las aulas de clase. Por consiguiente en las instituciones educativas el maestro debe organizar actividades que contribuyan a generar espacios donde el estudiante reconozca la importancia de comunicarse en buena forma, es decir asertivamente comprendiendo que la forma como se exprese puede enriquecer o afectar al otro.

Según Rodríguez (2015), señala que “La comunicación empática se conforma por dos componentes: escucha activa y respuesta empática. La escucha activa: consiste en escuchar el contenido emocional del mensaje. Se trata de ir más allá de las palabras, de comprender también los gestos y las actitudes. Para llegar a comprender lo que realmente nos quiere decir. La respuesta empática: es la segunda parte de la comunicación empática. Son muchas las ocasiones en las que apenas escuchamos al otro y respondemos hablando de nuestras cosas

De igual forma y con otro concepto según Hervás (1998, p.12), define la comunicación como “el acto mediante el cual una persona o personas transmiten a otra u otras, y por cualquier procedimiento, mensajes de contenido diverso, utilizando intencionadamente signos dotados de sentido para ambas partes, y por el que se establece una relación que produce unos efectos”.

Basado a lo anterior, para Rodríguez (2015), la comunicación empática se conforma por dos componentes: escucha activa y respuesta empática. En otras palabras que la persona tenga la disposición y capacidad de comprender y ponerse en el lugar del otro. De igual forma según Hervás (1998), define la comunicación como “el acto mediante el cual una persona o personas transmiten a otra u otras. Refiriéndose a lo anterior resulta relevante

para la vida del ser humano llevar una comunicación en conjunto con la empatía como lo plantea Rodríguez puesto que esta favorece buenas relaciones interpersonales.

En resumen para las investigadoras en la institución educativa Pablo sexto del municipio de Cúcuta, la comunicación se ha reflejado mediante la interacción que se da entre los estudiantes mostrando que son seres sociales por naturaleza, ya que buscan continuamente relacionarse con sus compañeros, docentes expresando ideas, pensamientos y sentimientos es así como resulta conveniente que los docentes fortalezcan el proceso comunicativo mediante estrategias que motiven a que cada niño relacione el papel que ejerce al relacionarse con el otro, es decir que comprenda si es receptor y emisor el cual sea consciente de su rol, siendo asertivo y empático al momento de relacionarse con los demás.

### **2.5.1.3 RESPETO POR LAS DIFERENCIAS**

Hoy en día la educación le ha venido dando importancia a lo que concierne al respeto por la diferencia, es decir que el estudiante valore a los demás, comprendiendo que cada quien posee diversas habilidades y cualidades que lo hacen único, por lo tanto el respeto es un valor indispensable en el desarrollo de las relaciones interpersonales, puesto que favorece que se den ambientes armoniosos y tolerantes donde el niño reconozca que tanto él, como la otra persona son importantes para el contexto en el que se desenvuelven.

En primer lugar el respeto según Bravo (2008), es “actuar o dejar de actuar, valorando los derechos, condición y circunstancias, tratando de no dañar, ni dejar de beneficiarse a sí mismo o a los demás” (p. 65). Mientras que según el código de infancia y adolescencia el respeto por la diferencia tiene una connotación más específica dirigida a los niños, niñas y adolescentes con discapacidad como se refleja en el artículo 36 apartado 1 y en el

artículo 43 apartado 1 en el que mencionan la obligación ética de las instituciones pública para “Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los derechos humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas.

En este sentido, Gil y Contreras (2005), El respeto y el reconocimiento hacia el "diferente" son requisitos para una convivencia pacífica entre las diversas culturas, y son estos objetivos los que deben ser prioritarios en la escuela, en una verdadera educación intercultural, donde los niños aprenden a convivir a través del proceso de la socialización, al tiempo que van adquiriendo valores como la tolerancia, el respeto, etc.

De la misma manera, Bravo (2008), es “actuar o dejar de actuar, valorando los derechos, condición y circunstancias, tratando de no dañar, ni dejar de beneficiarse a sí mismo o a los demás”. Así mismo, Gil y Contreras (2005), el respeto y el reconocimiento hacia el "diferente" son requisitos para una convivencia pacífica entre las diversas culturas. De acuerdo a lo anterior, se plantea el respeto por las diferencias como valor primordial para una buena convivencia, más sin embargo Gil y Contreras le dan una visión más amplia puesto que la plantea como una necesidad importante de fortalecerlas en las escuelas.

Para resumir las investigadoras, señalan que el respeto por la diferencia, es un valor esencial en la formación integral del ser humano, la cual debe hacer parte del pensar y el actuar desde el mismo momento en que inicie su proceso socializador, es decir se coloque en práctica en todos los contextos en el que se relacione el niño, lográndose reflejar mediante el reconocimiento de habilidades, condiciones, capacidades y aptitudes propias

que posee cada quien, es decir valorando a cada persona sin llevarse a cabo ningún tipo de prejuicio.

#### **2.5.1.4 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

En las instituciones educativas los niños deben afrontar situaciones de conflicto que pueden presentarse mediante la interacción entre ellos, así como con sus docentes y es allí cuando se genera la necesidad de buscar la forma de resolverlos y encontrar la solución a las diferencias o dificultades. De igual forma el niño debe contemplar el dialogo como herramienta primordial para el buen desarrollo de la misma concluyendo así en la terminación y posterior resolución de conflictos.

Según la Escuela de Administracion Publica (2008, p. 13), el enfoque de resolución de conflictos es el método y manera mediante los que una persona intenta eliminar o minimizar una disputa. Existen diferentes caminos y orientaciones para la resolución de un conflicto. Por lo tanto el enfoque pertinente es una combinación de comportamientos específicos y orientaciones específicas empleadas para tratar una situación de conflicto determinada.

Por otro lado para continuar con el indicador de paz se plantea un segundo postulado la cual según Girard & Koch (2001, p. 26), señala que la resolución de conflictos es también llamada resolución alternativa de disputas y “abarca las maneras de solucionar conflictos distintas al juicio a la fuerza [...] abarca la negociación, la conciliación, la mediación, el arbitraje y la investigación”.

Así mismo la teoría de Escuela de Administración Pública (2008), define que el enfoque de resolución de conflictos es el método y manera mediante los que una persona intenta eliminar o minimizar una disputa. Entre otros, Girard & Koch (2001), señala que la resolución de conflictos es también llamada resolución alternativa de disputas y “abarca las maneras de solucionar conflictos distintas al juicio a la fuerza. Por lo anterior expuesto por los autores concuerda en la necesidad e importancia de la solución de conflicto pero cabe destacar que Girard & Koch en su teoría abarca la mediación y conciliación fundamental para una cultura de paz.

Para resumir las investigadoras concuerdan en resaltar la importancia que representa la debida resolución de conflictos para el manejo de una convivencia optima, armoniosa basada en el buen desenvolvimiento de relaciones interpersonales siendo este un recurso al cual deben acudir los seres humanos al momento de entrar en desacuerdo con el otro, puesto que este contribuye a la solución y entendimiento de la problemática en curso el cual proporcionara ambientes de paz y tranquilidad dentro y fuera de las instituciones educativas.

#### **2.5.1.5 IDENTIDAD CULTURAL**

Cada institución educativa posee su propia identidad el cual la hace única a través de sus reglas, costumbres y fiestas realizadas donde se lleva a cabo por medio de la comunidad educativa, así mismo es que cada persona hace parte de un grupo social que le hace poseedor de su propia identidad cultural puesto que comparten gustos, costumbres, creencias que contribuyen a que se generen un apropiamiento que genera seguridad y

estabilidad social. Por su parte los docentes deben realizar actividades que promuevan la identidad cultural y amplíen el conocimiento y el sentido de pertenencia en los niños.

Según Molano (2007, p. 73), realiza un planteamiento en lo que respecta al indicador identidad cultural, la cual señala que es el “Sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior”.

En otras palabras, para Gonzales Varas (2000, p.43), define que “La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad”.

Por lo tanto, la teoría de Molano (2007), señala que el “Sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. Por otro lado Gonzales Varas (2000), define que “La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad. Por lo tanto las dos definiciones concuerdan en cuanto a los aspectos que hacen parte de la identidad cultural, planteando el valor que tiene en la vida del ser humano.

En concordancia con lo anterior las investigadoras definen la identidad cultural como un proceso fundamental en el desarrollo personal, familiar y social de la persona, puesto que esto permite que se fortalezcan principios y valores propios de cada uno, tal como rasgos propios y definidos por su contexto o grupo en el cual se desenvuelve permitiendo así un conocimiento más amplio así como el respeto a la diferencia debido a la aceptación y tolerancia hacia las costumbres y tradiciones de los demás.

### **3 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 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.

## **CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS**

### **SOCIALIZADOR**

Es a su vez una de las funciones del juego “con la practica el juego se establecen relaciones con los demás, interpretando roles diferentes, adaptándose a situaciones en las que se hace necesario la cooperación, adquiriendo valores, normas y actitudes de comportamiento, respetando el propio cuerpo, y el de los demás, sabiendo ganar o perder,

sintiéndose a gusto con el juego limpio y adoptando posturas críticas en torno a los fenómenos culturales relacionados con el mundo del movimiento” (Bautista, 2008).

### **EXPRESIVO**

“Facilitador de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos” (Bautista, 2008, p. 22).

### **LIBERADOR**

“En este sentido hay que entender el juego como una actividad nunca obligada y como un medio de evasión de lo cotidiano” (Bautista, 2008, p. 22).

### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**

“Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación”. (Bravo, 2008, p.52)

### **ESTRATEGIA PEDAGÓGICA COGNITIVA**

Beltrán (2002), son una especie de procedimientos intencionales que permiten al sujeto tomar las decisiones oportunas de cara a conformar las acciones que caracterizan el sistema cognitivo. Las dos tareas cognitivas más elementales conciernen a la adquisición y al procesamiento de la información. Entre estas se incluyen la atención selectiva, la separación de la información relevante de la que no lo es, la comprensión y la utilización del conocimiento

previo. Son estrategias que requieren analizar, inferir, sintetizar y conectar la información, es decir, transformar la materia prima (la información) de la que se nutre el conocimiento.

### **ESTRATEGIA PEDAGÓGICA MEGACOGNITIVA**

En primer lugar es importante recalcar que las estrategias pedagógicas metacognitivas son también conocidas como las estrategias pedagógicas para aprender a aprender. Por lo tanto (Universidad Francisco de Paula Santander, 2012, p.53) "permite al estudiante, identificar herramientas pertinentes de reflexión o de aplicación sobre el objeto de estudio y acerca de las estrategias que le permiten aprender de manera significativa.

### **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS**

"La pedagogía lúdica significa rescatar el juego como actividad existencial del ser humano, y convertirlo en la mejor estrategia didáctica. Emerge como resultado intencional de múltiples vías: relación, situación (contexto), espacio (tiempo), motivación, comunicación (contexto), comunicación (expresión), interacción, Aprendizaje globalizador, diversión (gozo, alegría, fiesta), democratización." Gómez (2016)

### **ESTRATEGIA PEDAGÓGICA SOCIOAFECTIVA**

Según O Malley y Chamot (1990) citado en (Rosas, 2007) se incluye un apartado para las estrategias socio-afectivas, las cuales tienen que ver con la interacción socio-afectiva entre los individuos. Estos autores categorizan dos tipos de estrategias dentro de este grupo: la cooperación y preguntar para clarificar. Con la primera se busca el trabajo en grupo y la ayuda mutua para compartir información o modelar una actividad de lenguaje. La segunda se refiere a la entereza del participante por preguntar, bien a su profesor bien a

otro estudiante, sobre todo aquello que le produce dudas, de esta manera puede solicitar una nueva explicación, una paráfrasis o algunos ejemplos que satisfagan sus necesidades.

## **CULTURA DE PAZ**

“La cultura de paz supone ante todo un esfuerzo generalizado para modificar mentalidades y actitudes con ánimo de promover la paz. Significa transformar los conflictos, prevenir los conflictos que puedan engendrar violencia y restaurar la paz y la confianza en poblaciones que emergen de la guerra. Pero su propósito trasciende los límites de los conflictos armados para hacerse extensivo también a las escuelas y los lugares de trabajo del mundo entero, los parlamentos y las salas de prensa, las familias y los lugares de recreo” (UNESCO, s.f.).

La Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz (A/RES/53/243, 6 de octubre de 1999) Una cultura de paz es un conjunto de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos de vida basados en:

a) El respeto a la vida, el fin de la violencia y la promoción y la práctica de la no violencia por medio de la educación, el diálogo y la cooperación;

b) El respeto pleno de los principios de soberanía, integridad territorial e independencia política de los Estados y de no injerencia en los asuntos que son esencialmente jurisdicción interna de los Estados, de conformidad con la Carta de las Naciones Unidas y el derecho internacional;

c) El respeto pleno y la promoción de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales;

- d) El compromiso con el arreglo pacífico de los conflictos;
- e) Los esfuerzos para satisfacer las necesidades de desarrollo y protección del medio ambiente de las generaciones presentes y futuras;
- f) El respeto y la promoción del derecho al desarrollo;
- g) El respeto y el fomento de la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres;
- h) El respeto y el fomento del derecho de todas las personas a la libertad de expresión, opinión e información;
- i) La adhesión a los principios de libertad, justicia, democracia, tolerancia, solidaridad, cooperación, pluralismo, diversidad cultural, diálogo y entendimiento a todos los niveles de la sociedad y entre las naciones; y animados por un entorno nacional e internacional que favorezca a la paz.

## **CONVIVENCIA**

La sana convivencia, corresponde a lo que algunos mencionan como convivencia, buena convivencia o también llamado por la UNESCO (2008) como convivencia democrática que es el ideal esperado de convivencia, definiéndola como: “Supone la construcción de una experiencia escolar formativa para desarrollar valores, actitudes y habilidades socio-emocionales y éticas que sustentan una convivencia social donde todos participan, comparten y se desarrollan plenamente. También supone una educación capaz de incluir de manera pertinente a una amplia gama de estudiantes tradicionalmente

excluidos, que comienzan a ser tenidos en cuenta en la escuela, desde el punto de vista de la responsabilidad por su desarrollo.

Una educación inclusiva, que promueva la equidad entre sus alumnos, construye una base sólida para una convivencia social positiva, en la que todos puedan sentirse parte de ella y estén dispuestos a ofrecer su colaboración a otros. Así, una educación desarrollada en el marco de una experiencia de convivencia democrática, además de ser relevante y pertinente para el desarrollo de habilidades ciudadanas, debiera también, favorecer la consecución de la equidad entre sus estudiantes” (p. 11)

## **COMUNICACIÓN**

“La comunicación empática se conforma por dos componentes: escucha activa y respuesta empática. La escucha activa: consiste en escuchar el contenido emocional del mensaje. Se trata de ir más allá de las palabras, de comprender también los gestos y las actitudes. Para llegar a comprender lo que realmente nos quiere decir.

La respuesta empática: es la segunda parte de la comunicación empática. Son muchas las ocasiones en las que apenas escuchamos al otro y respondemos hablando de nuestras cosas” (Rodríguez, 2015).

## **RESPECTO POR LAS DIFERENCIA**

En primer lugar el respeto según Bravo (1997) es “actuar o dejar de actuar, valorando los derechos, condición y circunstancias, tratando de no dañar, ni dejar de beneficiarse a sí mismo o a los demás” (p. 65). Mientras que según el código de infancia y adolescencia el respeto por la diferencias tiene una connotación más específica dirigida a los niños, niñas

y adolescentes con discapacidad como se refleja en el artículo 36 apartado 1 y en el artículo 43 apartado 1 en el que mencionan la obligación ética de las instituciones publica para “Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los derechos humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas.

Para eso deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.”

### **RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

El enfoque de resolución de conflictos es el método y manera mediante los que una persona intenta eliminar o minimizar una disputa. Existen diferentes caminos y orientaciones para la resolución de un conflicto. Por lo tanto el enfoque pertinente es una combinación de comportamientos específicos y orientaciones específicos empleadas para tratar una situación de conflicto determinada (Escuela de Administración Publica, 2008, p. 13)

### **IDENTIDAD CULTURAL**

“Sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior” (Molano, 2007, p. 73).

#### **4 MARCO CONTEXTUAL**

En la década de los 60 CARLOS VASQUEZ sintió la necesidad de crear un establecimiento educativo en su parroquia (Pablo Sexto). Un colegio orientado a la formación religiosa de su feligresía, establecimiento que estuviera determinado por la autoridad eclesiástica que en realidad fuera los pilares morales para la sociedad de MANRIQUE ORIENTAL y que atendiera debidamente a los niños en edad escolar.

La institución educativa Jaime Garzón en la respectiva sede de Pablo Sexto que se encuentra ubicada en el barrio la Victorio en la avenida 2 número 6-41 de la ciudad de Cúcuta, cuenta con niveles educativos de preescolar, básica primaria, con jornadas de la mañana y tarde, género mixto y su población oscila entre un estrato social que se encuentra clasificado en 2 y 3.

La institución educativo Jaime Garzón sede Pablo Sexto obtuvo su personería jurídica mediante resolución 107 de Agosto 17 de 1967. Se realizó una asamblea en la cual se eligió una junta directiva legalmente constituida y conforma así: presidente presbítero Carlos Vásquez, vicepresidente Carlos Gaviria y secretario Artemio Tabares.

Para básica primaria grados 1°, 2°,3°, mediante resolución n° 2983 de Octubre de 1967 y grados 4° y 5° con resolución 3056 de Septiembre 22 de 1969. Para la básica secundaria grados 6° y 7° mediante resolución 2552 de Noviembre 12 de 1969 y para los grados 8° y 9° mediante resolución 3565 de 1969.

Dentro de su misión la institución educativa Jaime Garzón de carácter oficial, teniendo en cuenta la diversidad en un ambiente de participación, equidad y respeto por la diferencia,

está comprometida en la formación de estudiantes, convencionales y no convencionales mediante la prestación de un servicio educativo incluyente en los niveles de Preescolar, Educación Básica Primaria, Secundaria y Media Técnica, posibilitando la vinculación del educando al campo laboral con mentalidad empresarial a través de procesos educativos que contribuyan al desarrollo regional y nacional.

Dentro de su visión la Institución Educativa Jaime Garzón de carácter oficial, propende para el año 2016 optimizar la cobertura y atender una población de aproximadamente 1500 estudiantes, en las dos jornadas; siendo una institución flexible propiciando la inclusión educativa con calidad, ética, compromiso, justicia y equidad. Para ello trabaja por la certificación de cada uno de sus procesos.

El objetivo de la institución son las siguientes:

- Fomentar. Fortalecer y articular acciones de diferentes instancias del Estado para la convivencia escolar la construcción de ciudadanía y la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los niños, niñas y adolescentes de los niveles de preescolar, básica y media.

- Garantizar la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en los espacios educativos, a través de una puesta en marcha y el seguimiento de la ruta de atención integral para la convivencia escolar, teniendo en cuenta los contextos sociales y culturales particulares.

- Fomentar y fortalecer la educación en y para la paz, las competencias ciudadanas, el desarrollo de la identidad, la participación, la responsabilidad democrática, la valoración de

las diferencias y el cumplimiento de la ley, para la formación de sujetos activos de derechos.

- Promover el desarrollo de estrategias, programas, actividades para que las entidades en los diferentes niveles del Sistema y los establecimientos educativos fortalezcan la ciudadanía activa y la convivencia pacífica, la promoción de derechos y estilos de vida saludable.

- Identificar y fomentar mecanismos y estrategias de investigación de todas las situaciones y conductas generadoras de situaciones de violencia escolar.

- Orientar estrategias y programas de comunicación para la movilización social, relacionadas con la convivencia escolar, la construcción de ciudadanía y la promoción de los derechos humanos, sexuales y reproductivos.

Con base al modelo PEI se diseñan y desarrollan los aspectos de los componentes: Conceptual, Administrativo y de Gestión; Pedagógico y de Interacción Comunitaria y al final se adjunta el Plan Operativo como elemento instrumental que facilita la ejecución de todas las acciones necesarias para hacer realidad el desarrollo del PEI, como construcción colectiva y participativa donde van a intervenir todos los integrantes de los diferentes estamentos que conforman la comunidad educativa.

## **5 MARCO LEGAL**

En la constitución política de Colombia de 1991 se le confiere a la educación una serie de responsabilidades específicas en relación a la formación para la paz con el fin de educar ciudadanos que acaten las leyes teniendo en cuenta los deberes y derechos como parte

fundamental de un buen ciudadano, que aporte de manera significativa en la sociedad que se desenvuelve siendo así un constructor de paz, por ende a continuación se establecen leyes que apoyan y soportan el presente proyecto.

## **Constitución Política de Colombia de 1991**

### **Título II:** De los derechos, las garantías y los deberes

#### **Capítulo I:** De los derechos fundamentales

**Artículo 22.** La paz es un derecho y un deber de obligatorio cumplimiento; por lo tanto hace parte de los derechos inalienables e intransferibles del ser humano. Debe ser fundamento de todo sistema tanto educativo como social, cultural, económico y político; por tal razón, la paz es entendida como parte esencial de la sociedad y debe ser construida a partir de las relaciones interpersonales de todos los ciudadanos.

#### **Capítulo II:** De los derechos sociales, económicos y culturales

**Artículo 52.** 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.

**Artículo 67.** La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la

recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Los siguientes artículos son citados puesto que estos resultan primordial a tener en cuenta en el presente trabajo de investigación , las cuales soportan la importancia de la educación para el desarrollo de la paz y la práctica del deporte siendo esta fundamental para la formación integral de los educandos , siendo este consecuente con el propósito a conseguir, siendo finalmente de un aporte para el desarrollo multidimensional de los niños, logrando así ciudadanos que aporten significativamente a la sociedad.

Así mismo la Ley General de educación (ley 115 de 1994) crea la finalidad de la educación formar en el respeto a la vida y derechos humanos a la paz teniendo en cuenta los principios democráticos para las relaciones en el ejercicio de la libertad.

### **Ley 115 de 1994**

#### **TITULO I:** Disposiciones Preliminares

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

**2** La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

#### **TITULO II:** Estructura del servicio educativo

##### **CAPITULO I:** Educación Formal

**Artículo 14** Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos.

La presente ley se considera debido a que es el eje fundamental que rige la educación en Colombia, no obstante se resaltan estos dos artículos que soportan y corroboran la responsabilidad por parte del personal docente de formar para la paz, es decir se requiere trabajar en pro del fortalecimiento de los valores humanos, lo que resulta en acuerdo a lo trabajado en el proyecto de investigación, las cuales busca el fomento de la cultura de paz.

De igual importancia el decreto 1038 donde se reglamenta la Cátedra de la Paz que se fundamenta en la ley 1732 implementada en los establecimientos educativos oficiales y privados de preescolar, básica primarios, básicos secundarios, y media deberán incorporar la materia Cátedra de la Paz cuya finalidad es fortalecer una cultura de paz en Colombia.

### **Ley 1732**

**Artículo 1.** Con el fin de garantizar la creación y el fortalecimiento de una cultura de paz en Colombia, establézcase la Cátedra de la Paz en todas las instituciones educativas de preescolar, básica y media como una asignatura independiente.

**Parágrafo 2.** La Cátedra de la Paz tendrá como objetivo crear y consolidar un espacio para el aprendizaje, la reflexión y el diálogo sobre la cultura de la paz y el desarrollo sostenible que contribuya al bienestar general y el mejoramiento de la calidad de vida de la población

**LEY N° 1732 1 SEP 2014**

"POR LA CUAL SE ESTABLECE LA CÁTEDRA DE LA PAZ EN TODAS LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL PAÍS"

**Decreta**

**Artículo 2.** Objetivos. La Cátedra de la Paz deberá fomentar el proceso de apropiación conocimientos y competencias relacionados con territorio, la cultura, el contexto económico y social y la memoria histórica, con propósito de reconstruir el tejido social, promover la prosperidad general y garantizar la efectividad los principios, derechos y consagrados en,la Constitución. Serán objetivos fundamentales la Cátedra de la contribuir al aprendizaje, la reflexión y al diálogo sobre los siguientes temas: a) Cultura de la paz: se entiende como el sentido y vivencia de los valores ciudadanos, los Derechos Humanos, el Derecho Internacional Humanitario, la participación democrática, prevención de la violencia y la resolución pacífica de los conflictos. b) Educación para la se entiende como la apropiación conocimientos y competencias ciudadanas para la convivencia pacífica, la participación democrática, la construcción de equidad, respeto por la pluralidad, los Derechos Humanos y Derecho Internacional Humanitario.

La presente ley se relaciona y fundamenta el proyecto de investigación, puesto que uno de los objetivos de la cátedra de la paz es el desarrollo de espacios que conlleve a los estudiantes a reflexionar sobre la cultura de paz, lo que concuerda con la propuesta del proyecto las cuales mediante la cartilla orientadora se fundamenta el juego como una estrategia pedagógica para la reflexión del estudiante acerca de su comportamiento y el de los demás buscando fortalecer sus valores así como una actitud hacia la no violencia como parte vital para una convivencia armoniosa y un mundo en paz.

### **Cuadro 1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

#### **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA DE PAZ EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Objetivo General	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.		
Objetivos Específicos	Variable	Dimensión	Indicadores
Identificar los tipos de juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz.	Juego tradicional como Estrategia Pedagógica para el Fomento de la Cultura de Paz	Tipos de Juegos	Juegos con objetos
			Juegos sin objetos
Describir las características de los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz.		Características	socializador
			expresivo
			liberador
Definir los tipos de estrategias pedagógicas utilizada para el docente en el fomento de la cultura de paz.		Tipos de Estrategia	Cognitiva
			Meta cognitivas
			Lúdicas
			Socio afectivas
Caracterizar los indicadores de paz para el fomento de la cultura.		Indicadores de Paz	Convivencia
	Comunicación		
	Respeto por las Diferencias		
	Resolución de Conflictos		
			Identidad Cultural
Diseñar una cartilla orientadora de juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz.			

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

En el siguiente capítulo se define los requisitos a seguir que contribuirá al desarrollo del presente estudio, teniendo en cuenta la identificación de la variable Juego tradicional como Estrategia Pedagógica para el Fomento de la Cultura de Paz, para Hernández, Fernandez y Baptista (2010), señala que la investigación se encuentra estructurada por el tipo y diseño como la población y muestra de estudio, de igual forma la técnica e instrumento de recolección de datos que permite la validez y confiabilidad, así como la técnica de análisis de resultado.

#### **1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN**

En la presente investigación está definido bajo el Paradigmas Positivista establecidos del enfoque cuantitativo, la cual posee una concepción global positivista, hipotético-deductiva, objetiva y orientada a los resultados, para Kolakowski (1988), el positivismo es un conjunto de reglamentaciones que rigen el saber humano y que tiende a reservar el nombre de “ciencia” a las operaciones observables en la evolución de las ciencias modernas de la naturaleza. En tal sentido Existe una realidad posible al sujeto mediante la

experiencia. El positivismo presume la existencia del sujeto y de lo observable de manera objetiva, sin deformar la realidad existente.

## **2 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación es de tipo de investigación descriptivo, tomando en cuenta que estos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de investigación. Arias, (2006 a, p.25). Es decir este “tipo de investigación consiste en la caracterización de un fenómeno o hecho real, con el propósito de establecer su estructura y comportamiento”.

## **3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

El diseño es una estrategia general de trabajo que el investigador determina una vez que ya ha alcanzado suficiente claridad respecto a su problema y que orienta y esclarece las etapas que habrán de acometerse posteriormente. Según Sabino (2004), el diseño de la investigación se ocupa precisamente de esa tarea: su objeto es proporcionar un modelo diversificación que permita contrastar hechos con teorías, y su forma es la de una estrategia o plan general que determina las operaciones necesarias para hacerlo.

En cuanto al diseño de la investigación del presente estudio que corresponde a la investigación no experimental, la cual según Kerlinger, Fred y Lee, (2002) , define que “La investigación no experimental es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones” (p. 116). Es decir se trata de investigaciones que no se intenta modificar variables para ver que resulta. Tal y como lo plantea el autor citado en esta investigación se pretende observar cómo se

dan las variables juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fomento de la cultura de paz en el contexto educativo.

De igual manera según su clasificación se establece que hace parte a la investigación transeccional o transversal. La cual refiere según Sabino (2004), a la recolección de datos en un solo momento o en un tiempo único. Donde su propósito es describir variables y analizar incidencia en interrelación en un momento dado. En concordancia con lo anterior la investigación es de campo, según Arias (2004), la investigación de campo “consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables alguna”.es decir se observara y se recolectara los datos correspondiente a las variables del presente estudio en la Institución Educativa Jaime Garzón sede Pablo Sexto.

## **4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **4.1 POBLACIÓN**

La población es un elemento fundamental que permitirá el desarrollo de la presente investigación la cual se comprobaras 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 la actual estudio la población está conformada los cursos de educación primaria de la Institución Educativa Jaime Garzón sede Pablo Sexto.

**Cuadro 2. DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN**

Institución de educación Primaria en Jaime Garzón	Personal Directivo	Docentes de Educación Primaria	total
Sede Pablo Sexto	1	10	11
Total	1	10	11

## **4.2 MUESTRA**

La muestra corresponde a una parte de la población representado por un grado específico de la población. Por otro lado la muestra se define según Balestrini (1997) La muestra “es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de una población”. Para Bavaresco (2001), el censo poblacional es un estudio de todo y cada uno de los elementos de la población para obtener una misma información. Es decir, refiere al hecho de examinar un (1) directivo y diez (10) docentes, de las Institución de Educación Primaria en Jaime Garzón, Sede Pablo Sexto.

## **5 TÉCNICA E INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **5.1 TÉCNICAS**

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), la encuesta “es una estrategia general no experimental que permite contrastar las hipótesis de indagación con información sobre características de poblaciones completas de personas obtenidas a través de muestra; utilizando para la recolección de

datos procedimientos estandarizados”. (p. 56). En este sentido, La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas.

En otras palabras es un medio que contribuye en la recolección de la información de forma explícita y acorde con los objetivos así como el diseño de investigación para posibilitar el análisis, según Briones (2001), señala que la encuesta es: “técnica que encierra un conjunto de recursos destinados a recoger, proponer y analizar informaciones que se dan en unidades y en personas de un colectivo determinado... para lo cual hace uso de un cuestionario u otro tipo de instrumento” (p. 51).

## **5.2 INSTRUMENTO**

Para medir las variables juegos tradicionales y cultura de paz en la Institución Jaime Garzón sede Pablo sexto, se aplicó un cuestionario, diseñado de forma versionada para personal directivo y docentes de educación primaria organizada en tres partes, la primera refiere al aval de la institución que respalda la investigación y a quien va destinado.

En lo que respecta a la segunda parte, dispone las instrucciones generales la cual se exponen, para su desarrollo y la tercera contiene los ítems conformados por cuarenta y dos (42) reactivos, los cuales medirán la variable con sus respectivos dimensiones e indicadores, haciendo uso de preguntas cerradas con diferentes escalas correspondientes tales como: siempre, casi siempre, algunas veces y nunca.

## 6 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### 6.1 VALIDEZ

La validez y confiabilidad son dos requisitos que deben cumplirse en todos instrumentos de recolección de datos. La validez es un instrumento de recolección de datos que mide grado de precisión, según Hernández, Fernández y Baptista (2010), exponen que “la validez es el grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir. (p. 278). Es decir, la validez se considera como un conjunto específico en el sentido que se refiere a un propósito especial y a un determinado grupo de sujetos.

Por consiguiente, al estar estructura el instrumento se procederá a la validez de su contenido, por lo tanto se llevara a cabo la entrega a tres (03) expertos, con el fin de verificar si el instrumento mide las variables. Igualmente será estimado para determinar si cumple y es preminente los ítems diseñado es decir si están relacionado con los objetivo de la investigación, el tipo y diseño.

### 6.2 CONFIABILIDAD

La confiabilidad de un instrumento contribuye a comprobar si lo que se quiere aplicar y medir en lo que respecta las variables, indiquen el grado de fiabilidad produciéndose el mismo resultado del mismo resultado. Para lograr el grado de confiabilidad se probó con una prueba piloto aplicada a siete (7) docentes, donde se tomó en cuenta que la población con características semejantes a los estipulados en la presente investigación.

$$R_{KK} = \frac{K}{K-1} * \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right]$$

Rkk = coeficiencia Alfa Cronbach	Rkk = 0,92
K = n° de ítems	K=42
$\Sigma si^2$ = Sumatoria de las varianzas de los ítems	$\Sigma si^2$ = 21,57
$\Sigma st^2$ = varianza de toda la escala	$\Sigma st^2$ = 223,61

Por consiguiente, después de introducir los datos al programa de Excel 2007 se a determinar las varianzas independientes y totales de los reactivos de la prueba piloto para determinar finalmente el coeficiente alfa de Cronbach el cual determinó la confiabilidad del cuestionario, obteniendo el resultado (0.92) para las variables de indagación, la cual corroboran la pertinencia del instrumento. Considerando los ítems de confiabilidad, lo que permitirá al investigador llevar a cabo la aplicación del mismo de la institución educativa Jaime Garzón sede Pablo Sexto

## **7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS**

Al terminar la debida realización del instrumento de recolección de la información se continuo con el análisis de los resultados de forma cuantitativa, llevándose a cabo bajo una estadísticas descriptivas el cual contribuyo obtener, organizar y analizar los datos mediante un proceso de tabulación.

Por consiguiente la tabulación se lleva a cabo para ordenar la información obtenida teniendo en cuenta cada ítem, para así cuantificar y organizar.

Por ende se realizaron tabla la cual se tabulara las respuestas asignadas a cada ítem resuelto. Los datos se expresaron la tabla de distribución percentil para su análisis de

cuanto a las incidencias de respuestas de igual forma la discusión de resultado se elaboró tablas de investigación de medias aritméticas por dimensiones, indicadores y variables.

**Cuadro 3. Baremo para Categorizar Respuestas de los Directivos y Docentes**

<b>Alternativa</b>	<b>Categoría</b>	<b>Rango</b>
Siempre	Desarrollado	$3,01 \leq X \leq 4,00$
Casi siempre	Medianamente Desarrollado	$2,01 \leq X < 3,00$
Algunas veces	Poco desarrollado	$1,01 \leq X < 2,00$
Nunca	Nada desarrollado	$0,00 \leq X < 1,00$

## **8 PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN**

Para la elaboración del presente proyecto de investigación se hace necesario ejecutar una serie de procesos que permiten paso a paso llevar a cabo cada una de las actividades. Por lo tanto resulta fundamental que se realice de manera sistemática y secuencial para llevar el orden establecido, por consiguiente se exponen cada uno de estos: en primer lugar se realizó una observación de la situación, la cual preciso la problemática planteada, su justificación, objetivos y delimitación de la investigación.

Segundo paso para continuar se llevó a cabo la búsqueda de la investigación en texto relacionados con las variables del estudio, la cuales contribuyeron como base para la elaboración del marco teórico y metodológico. Como tercero se operacionalizarón las variables en estudio, puesto que mediante estas, se llevó a cabo el diseño del instrumento de recolección de información. Como cuarto paso se aplicó la viabilidad del instrumento a través del juicio de los expertos.

Luego el quinto paso se vio la necesidad de determinar la confiabilidad del instrumento de recolección información. En el sexto paso se validó el instrumento, se procedió a la aplicación del mismo. Se tabularon los datos, por medio de estadística descriptiva. Por último, los datos obtenidos se analizaron, permitiendo realizar las conclusiones y recomendaciones.

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS**

El análisis de los datos abarco todo los procedimientos requeridos para evaluar e interpretar la información recolectada de un directivo y docentes de la institución educativa Jaime Garzón sede Pablo Sexto de la ciudad de Cúcuta. Por ende, se llevó a cabo la organización de los resultados correspondientes a la variable Juego tradicional como Estrategia Pedagógica para el Fomento de la Cultura de Paz, con sus respectivas dimensiones e indicadores. De igual forma se reflejaron los objetivos específicos mediante las tablas estadísticas.

## 1.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Análisis de este estudio que llevo a cabo mediante los resultados de las variables de juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fomento de la cultura de paz, teniendo en cuenta cada dimensión con su respectivo indicador, por lo tanto los resultados se muestran estables, lo que se consiguió a través de la aplicación al directivo y docente de la institución educativa Jaime Garzón sede Pablo Sexto de la ciudad de Cúcuta. Por lo tanto el análisis se realizó bajo la estadística descriptiva en base a porcentajes para así llevar a cabo la interpretación y discusión de los datos.

**VARIABLE:** Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fomento de la cultura de paz.

**Tabla 1. Distribución Frecuencial Directivo y Docentes: Dimensión Tipos de Juegos**

Alternativas										
Indicadores	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca		Media	
	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Juego con objeto	33,3	3,3	66,6	20	0	66,7	0	10	3,3	2,1
Juego sin objeto	0	16,6	100	23,3	0	53,3	0	6,6	3,3	2,5
Promedio	16,6	9,9	83,3	21,65	0	59,9	0	8,3	6,6	4,6
Media Dir.	3,3 desarrollado									
Media Doc.	2,3 medianamente desarrollado									

La dimensión tipos de juegos que se muestra en la tabla 1. Se presenta mediante los siguientes indicadores: juegos con objetos y juegos sin objetos; para el primero, se encuentra que un 66,6% de los directivo considera que casi siempre se hace uso de los

juegos tradicionales con objetos para fines educativos, dentro del que se destaca identificar problemas ambientales, asimismo un 33,3% considera que siempre favorece las relaciones de los estudiantes con sus pares.

En este orden de ideas, para un 66,7% de los docentes solo algunas veces los juegos tradicionales con objetos son usados para finalidades educativas como: identificar problemas ambientales y promover la relación entre pares en los estudiantes; respecto al 33,3 % restante, un 20% considera que ocurre siempre, mientras que para un 10% indica que en realidad nunca sucede, quedando así un 3,3% que en contraposición a estos últimos dice que siempre es así. De igual manera se puede evidenciar que la medida de tendencia central media para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes se situó en un 2,1%.

Para el segundo indicador, se encuentra que un 100% de los administrativos considera que casi siempre se hace uso de los juegos tradicionales sin objetos para finalidades educativas, dentro de los que se destaca la motivación de los estudiantes para participar por sí mismo, haciendo uso de su imaginación para promover las relaciones entre pares. No obstante solo para un 53,3% de docentes esto ocurre solo algunas veces, mientras que 23,3% afirma que su ocurrencia es casi siempre, quedando así un 16,16% que indica que en realidad siempre su uso tiene la finalidad mencionada, por último el 6,6% restante discrepa manifestando que nunca se implementan. Del mismo modo se evidencia que la medida de la tendencia central de este indicador por parte del directivo se mostró 3,3%, así como para los docentes por un 2,5%.

De tal forma se evidencia que las medida de tendencia central para esta dimensión por parte de los directivos sometidos al estudio se situó en un 3.3%, categorizándose según el baremo como desarrollado, mientras que para los docentes se ubicó en un 2.3%, categorizándose como medianamente desarrollado. De los resultados anteriores son acordes con lo planteado por Sarlé, Rodríguez y Sáenz (2010) quienes afirman que hacer uso de los juegos con objetos ayuda a Favorecer la indagación del ambiente promoviendo el conocimiento y organización de la realidad, ante lo cual tanto directivos como docentes manifiestan en los resultados ser aspectos para los cuales ellos hacen uso de los juegos tradicionales con objetos.

En este mismo sentido Beltrán y Orozco (2016) mencionan que en los juegos sin objetos “el instrumento de recreación son los mismos niños, es decir, que el entretenimiento se teje, se complica, y resuelve entre los jugadores” corroborando lo encontrado en los resultando manifiestos por los docentes y directivos ya que el hecho de que en este tipo de juego permita conflictos y la solución de los mismos durante su desarrollo promueve las relaciones entre sus jugadores. No obstante se reflejó por parte de los docentes poca frecuencia en el uso de los juegos con y sin objetos, así como el hecho de que se practican mayormente los juegos sin objetos.

**Tabla 2. Distribución Frecuencial Directivo y Docentes: Dimensión Características del Juego**

Alternativas										
Indicadores	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca		Media	
	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Socializador	0	23,3	66,6	40	33,3	30	0	6,6	3,3	2,8

Expresivo	0	26,6	100	46,6	0	26,6	0	0	3,3	3,5
Liberador	0	16,6	100	50	0	26,6	0	3,3	3,3	2,7
Promedio	0	22,2	88,9	45,5	11,1	27,7	0	3,3	9,9	9
Media Dir.	3,3 desarrollado									
Media Doc.	3 medianamente desarrollado									

La dimensión característica del juego que muestra la tabla 2. se encuentra reflejada en los siguientes indicadores: por lo tanto en lo que respecta el indicador socializador por parte del directivo se evidencio que casi siempre con un 66,6% se promueve los juegos tradicionales para desarrollar en los estudiantes el autocontrol durante la actividad, así como el fortalecimiento de la cooperación y la exposición de ideas en acuerdos y desacuerdos, quedando un 33,3% para la opción algunas veces. Por otra parte un 40% para los docentes esto solo ocurre casi siempre, Así mismo un 30% se reflejó para la opción alguna veces, seguido de un 23,3% para lo que respecta con la opción siempre, terminando así con un 6,6% para la opción nunca. Del mismo modo se evidencia que la medida de la tendencia central de este indicador por parte del directivo mostró 3,3%, así como para los docentes con un 2,8%.

Para continuar con el indicador expresivo se encuentra que el directivo considera un 100% para la opción casi siempre se hace uso de los juegos tradicionales, dentro de los que se destaca el respeto hacia el cumplimiento por las normas, así mismo favorece la comunicación verbal y corporal e incluyendo la expresión de sentimientos en los estudiantes. Mientras que los porcentajes obtenidos por los docentes encuestados muestran un 46,6% para la opción casi siempre, así mismo para la opción algunas veces y siempre se

encuentra representada cada una por un 26,6%. De igual manera se puede evidenciar que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes corresponde un 3,5%.

Por último en lo que respecta al indicador liberador, se mostró un 100% por parte del directivo para la opción casi siempre, dentro de lo que se destaca el juego tradicional como un factor de motivación a la participación de forma libre y voluntaria como medio de escape de lo cotidiano. Por otra parte para los docentes se mostró un 50% para la opción casi siempre, igualmente se destacó con un 26,6% para la opción algunas veces, así mismo para la opción siempre se reflejó un 16,6%, quedando así un 3,3% para la opción nunca. De igual manera se puede evidenciar que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes corresponde un 2,7%.

Con referencia a lo anterior se evidencia que las medidas de tendencia central para esta dimensión por parte de los directivos sometidos al estudio se situó en un 3,3, categorizándose según el baremo como desarrollado, mientras que para los docentes se ubicó en un 3 categorizándose como medianamente desarrollado. Teniendo en cuenta los resultados anteriores se evidencia que coincide en un porcentaje considerable a lo expuesto por los docentes y directivo con lo planteado con la teoría puesto que según Bautista (2008) señala que la característica socializador es una característica del juego que se desarrolla mediante su práctica, permitiendo establecer relaciones con los demás, así como el fortalecimiento de la cooperación.

Por otra parte mediante la práctica de los juegos tradicionales se beneficia la comunicación así como el favorecimiento de la expresión de sentimientos de los

estudiantes, reflejándose así a través de los resultados, la cual concuerda con lo planteado según Bautista (2008) la cual señala que la característica expresiva opta de oportunidades de manifestarse de forma diferente a nivel comunicativo, igualmente por medio de este se manifiesta los sentimientos.

Según los resultados se encuentra que la característica liberador en la práctica del juego, se manifiesta mediante la voluntad y libertad por parte del estudiante de querer participar o no, así como es una actividad que sirve como medio para escapar de lo cotidiano tal como lo plantea Bautista (2008) la cual define que se debe entender “el juego como una actividad nunca obligada y medio de evasión de lo cotidiano”. (pág. 22)

**Tabla 3. Distribución Frecuencial Directivo y Docentes: Dimensión Tipos de Estrategias**

Alternativas										
Indicadores	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca		Media	
	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Cognitivo	0	16,6	100	46,6	0	36,6	0	0	3,3	2,8
Metacognitiva	33,3	13,3	66,6	50	0	36,6	0	0	3,3	2,8
Lúdica	100	10	0	40	0	50	0	0	3,3	2,6
Socioafectiva	100	13,3	0	60	0	20	0	6,6	3,3	2,8
Promedio	58,3	13,3	41,7	49,1	0	35,8	0	1,6	13,2	11,03
Media Dir.	3,3 desarrollado									
Media Doc.	2,7 medianamente desarrollado									

La dimensión tipos de estrategias que muestra la tabla 3 se encuentra conformados por los siguientes indicadores: sobre la base de las consideraciones anteriores en lo que

corresponde para el indicador cognitivo para el directivo se obtuvo un resultado de 100% que corresponde en la opción casi siempre, dentro de los que se destacan que la práctica de los juegos tradicionales permite el desarrollo de técnicas de atención, toma de decisión así como el fortalecimiento de las habilidades cognitivas como la memoria y análisis para la promoción de una cultura de paz para los estudiantes. Por otra parte para los docentes esto solo ocurre casi siempre un 46,6%, Así mismo un 36,6% se reflejó para la opción algunas veces, por último en la opción siempre corresponde un 16,6%. Del mismo modo se evidencia que la medida de la tendencia central de este indicador por parte del directivo mostró 3,3%, así como para los docentes representado un 2,8%.

De otro modo en lo que concierne para el indicador Metacognitivo se evidencio un 66,6% en la opción casi siempre para el directivo y un 33,3% para la opción siempre, dentro de los que se destaca que la práctica de los juegos tradicionales promueve en los estudiantes la reflexión y autoconocimiento de sus habilidades, capacidades y comportamiento para una cultura de paz. En cuanto a los docentes se evidencio un 50% en la opción casi siempre, seguido de un 36,6% para la opción algunas veces y por último un 13,3% para la opción siempre. De igual manera se evidencia que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes se reflejó un 2,8%.

Por consiguiente en lo que respecta el indicador de lúdica se reflejó un 100% para la opción siempre acorde a las respuestas suministradas por el directivo, dentro de los que se destaca que el desarrollo de juegos tradicionales significa para el estudiantes espacios de diversión así mismo influyen en la valoración del sentido de la vida, promocionando el

interés en una cultura de paz. Mientras que los docentes se obtuvo un 50% para la opción algunas veces, así mismo para la opción casi siempre se reflejó un 40%, quedando así un 10% para la opción siempre. De igual manera se puede evidenciar que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes se obtuvo un 2,6%.

Finalizando con el último indicador relacionado a lo socioafectivo se mostró un 100% para la opción siempre en la parte directiva, dentro que se destaca el uso de juegos tradicionales para el fortalecimiento de autoestima y valores en los estudiantes que influya en el mejoramiento de las relaciones interpersonales. Por otro lado para los docentes se evidencio un 60% para la opción casi siempre, resultando un 20% para la opción algunas veces, continuando un 13,3% para la opción siempre y terminando con un 6,6% para la opción nunca. De igual manera se evidencia que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes se reflejó un 2,8%.

En este orden de ideas se evidencia que las medidas de tendencia central para esta dimensión por parte de los directivos sometidos al estudio se situó en un 3,3, categorizándose según el baremo como desarrollado, mientras que para los docentes se ubicó en un 2,7 categorizándose como medianamente desarrollado. Por otra parte, según los resultados se reflejó que los docentes utilizan estrategias cognitivas mediante el juego que requieren analizar, así como técnicas de atención, incluyendo el fortalecimiento de habilidades que permite al estudiante tomar decisiones que promuevan una cultura de paz, es así como logra ajustarse a lo definido por Beltrán (2002) donde señala que las estrategias cognitivas son una especie de procedimiento intencionales que permite al estudiante tomar

las decisiones oportunas, así mismo son estrategias que requieren analizar, sintetizar y conectar la información.

Por otro lado resultó favorable y apropiado la teoría con los resultados obtenidos, puesto que se reflejó lo viable de organizar espacios de juegos que contribuyan al estudiante a reflexionar acerca de su comportamiento, actitud y autoconocimientos de sus habilidades enfocado a hacia una cultura de paz, tal como lo señala la Universidad Francisco de Paula Santander (2012) donde recalca que las estrategias pedagógicas metacognitivas son aquellas la cual el estudiante desarrolla la reflexión sobre el conocimiento que adquiere, logrando comprender cuál es la mejor forma que le ayude aprender significativamente.

Con referencia a los anteriores resultados se muestra por parte de los docentes que la estrategia lúdica representa espacios de diversión que contribuyen el desarrollo del interés de una cultura de paz por parte del estudiante, mediante la práctica de juegos tradicionales, concordando con lo que plantea Gómez (2016) la cual señala que la “pedagogía lúdica significa rescatar el juego como actividad existencial del ser humano”. De modo que genera motivación, interés, diversión, alegría y comunicación. No obstante se evidencio el uso esporádico de esta estrategia.

Con respecto al indicador socioafectivo se evidencio una postura aceptable en lo que compete la teoría propuesta con los resultados obtenidos, puesto que se está aplicando en las diferentes actividades pedagógicas por medio del juego tradicional, contribuyendo así a fortalecimiento de la autoestima y desarrollo de mejores relaciones interpersonales entre pares promoviendo así una cultura de paz, siendo consecuente con lo expuesto por Romero

(2008) donde define “las estrategias socioafectivas como aquellos que permiten mejorar las relaciones interpersonales entre todos los miembros o integrantes de los procesos de educación”. De igual manera a través del uso de estas contribuye al mejoramiento de la autoestima puesto que la participación desarrolla seguridad y apropiación en la persona.

**Tabla 4. Distribución Frecuencial Directivo y Docentes: Dimensión Indicadores de Paz**

Alternativas										
Indicadores	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca		Media	
	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Convivencia	33,3	6,6	66,6	63,3	0	26,6	0	3,3	3,3	2,7
Comunicación	0	20	100	50	0	26,6	0	3,3	3,3	2,8
Respeto por diferencia	100	33,3	0	50	0	16,6	0	0	3,3	3,2
Resolución de conflicto	0	36,6	100	40	0	23,3	0	0	3,3	3,1
Identidad cultural	66,6	26,6	33,3	36,6	0	36,6	0	0	3,3	2,9
Promedio	40	24,6	60	48	0	25,9	0	1,3	16,5	14,7
Media Dir.	3,3 desarrollado									
Media Doc.	2,9 medianamente desarrollado									

La dimensión indicadores de paz que se muestra en la tabla 4. Se presenta mediante los siguientes indicadores: convivencia, comunicación, respeto por las diferencias, resolución de conflicto e identidad cultural; para el primero, se encuentra que un 66,6% de los administrativos considera que casi siempre se practican los juegos tradicionales con el fin de fomentar valores como el respeto, así como la vinculación de pautas de conducta desarrolladas bajo el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en el estudiante para la convivencia, quedando así un 33,3 para la opción siempre. Por otra parte en lo que responde a los docentes se reflejó un 63,3% para la opción casi siempre, de igual manera resulto un 26,6% para la opción algunas veces, así como un 6,6 para la opción siempre y

finalizando así con un 3,3% para la opción nunca. Del mismo modo se evidencia que la medida de la tendencia central de este indicador por parte del directivo se mostró 3,3%, así como para los docentes por un 2,7%.

Seguidamente los porcentajes obtenidos en el indicador de comunicación se expone un 100% en la opción de casi siempre para el directivo, dentro de lo que se destaca el fortalecimiento de la comunicación con el otro, teniendo en cuenta el escuchar de forma atenta, así como el desarrollo de la conciencia en el estudiante en cuanto a los efectos que tienen los mensajes que transmite siendo este un medio para promover cultura de paz. No obstante para los docentes se obtuvo un 50% para la opción casi siempre, así mismo para la opción alguna veces se reflejó un 26,6%, de igual manera para la opción siempre tuvo un 20%, quedando así un 3,3% para la opción nunca. De igual manera se puede evidenciar que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes resultó un 2,8%.

Para continuar con el indicador respeto por las diferencias se evidencio que un 100% en la opción siempre para el directivo, dentro de lo que se destaca la importancia de promover en los estudiantes la tolerancia, el respeto, así como el reconocimiento de las habilidades y derechos propios así como el de los demás, como parte del respeto por las diferencias. Por otro lado para los docentes se evidencio un 50% para la opción casi siempre, continuando un 33,3% para la opción siempre y terminando con un 16,6% para la opción algunas veces. Del mismo modo se evidencia que la medida de la tendencia central de este indicador por parte del directivo se mostró 3,3%, así como para los docentes con un 3,2%.

Por consiguiente en lo que respecta el indicador resolución de conflictos se reflejó un 100% para la opción casi siempre acorde a las respuestas suministradas por el directivo, dentro de los que se destaca la búsqueda de alternativas como la mediación para resolver los conflictos que se presente entre los estudiantes, haciéndolos participes de la solución antes desacuerdos como parte de la cultura para la paz. En cuanto a los docentes se evidencio un 40% en la opción casi siempre, seguido de un 36,6% para la opción siempre y por último un 23,3% para la opción algunas veces. De igual manera se evidencia que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes se reflejó un 3,1%.

Finalizando con el último indicador de identidad cultural se mostró un 66,6% para la opción siempre para la parte directiva, dentro que se destaca el uso de juegos tradicionales como medio para que los estudiantes reconozcan la importancia de su cultura y desarrolle el sentido de pertenencia por el grupo social con el que interactúa reconociendo valores propios y el de los demás, quedando así un 33,3% que corresponde a la opción casi siempre. Por otro lado para los docentes se encuentra representada cada una con un 36,6% para las opciones casi siempre y algunas veces, finalmente quedando un 26,6% que concierne para la opción siempre. Del mismo modo se evidencia que la medida de tendencia central para este indicador por parte del directivo se situó en un 3,3% y para los docentes se reflejó un 2,9%.

Continuando con la medida de tendencia central se evidencia para esta dimensión por parte de los directivos sometidos al estudio un 3.3, categorizándose según el baremo como desarrollado, mientras que para los docentes se ubicó en un 2,9 categorizándose como

medianamente desarrollado. Con base a esto en el indicador convivencia se mostró una relación de lo planteado por Ortega (2007) la cual afirma que el termino convivencia encierra todo un campo de connotaciones, incluyendo unas pautas de conducta que permite la libertad individual, al tiempo que salvaguarda el respeto y la aceptación por los otros. Es así donde se refleja por parte de los docentes, un reconocimiento acerca de tener en cuenta pautas de conducta en el desarrollo de los juegos tradicionales que fomenten valores como el respeto para la convivencia.

En este mismo sentido Rodríguez (2015) menciona que “la comunicación empática se conforma por dos componentes, el primero es la escucha activa que consiste en escuchar el contenido del mensaje, seguidamente el segundo componente que es la respuesta empática que trata de ir más allá de las palabras”. Por lo tanto se puede corroborar lo dicho por los docentes la cual reconocen la importancia de este indicador para promover cultura de paz, puesto que mediante la realización del juego tradicional los estudiantes comprenden la importancia de escuchar y de dirigirse de forma asertiva, siendo consciente del efecto que esto tiene para la buena relación con el otro.

Para continuar se reflejó mediante los resultados obtenidos una relación considerable con la teoría planteada, es decir el desarrollo de juegos tradicionales contribuyen a fomentar valores como el respeto, tolerancia que incluyen un reconocimiento de los derechos de los demás y propios como parte del respeto por la diferencia ,es así que según Bravo (1997) el respeto permite que la persona actúe de forma que valore los derechos, la cual no solo piense en su propio beneficio si no el de los demás, teniendo en cuenta de no provocar ninguna afectación al otro.

Seguidamente se muestra en acuerdo lo planteado por la Escuela de Administración Pública (2008) la cual señala que la resolución de conflicto tiene que ver con los diversos caminos y medios que tome la persona para buscar la solución ante el conflicto presentado, es así como los docentes reconocieron la importancia de fomentar métodos que conlleven a solucionar desacuerdos en los estudiantes a través de la práctica del juego tradicional como parte de promover cultura de paz.

Para finalizar en lo que concierne a los resultados para el indicador identidad cultural se dio una relación con la teoría expuesta por Molano (2007) puesto que señala que esta se ve reflejada cuando una persona se siente identificada al grupo social al que pertenece, compartiendo valores, creencias entre otras, evidenciándose así que los docentes desarrollan mediante el juego tradicional el sentido de pertenencia en los estudiantes como forma de promover identidad cultural.

**Tabla 5. Distribución Frecuencial Directivos y Docentes para la variable: Juego tradicional como Estrategia Pedagógica para el Fomento de la Cultura de Paz.**

Alternativas										
Dimensión	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca		Media	
	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc	Dir	Doc
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Tipos de Juegos	16,6	9,9	83,3	21,6	0	59,9	0	8,3	3,3	2,3
Características del Juego	0	22,2	88,9	45,5	11,1	27,7	0	3,3	3,3	3
Tipos de	58,3	13,3	41,7	49,1	0	35,8	0	1,6	3,3	2,7

Estrategias										
Indicadores de Paz	40	24,6	60	48	0	25,9	0	1,3	3,3	2,9
Promedio	28,7	17,5	68,5	41	2,8	37,3	0	3,6	13,2	10,9
Media Dir.	3,3 Desarrollado									
Media Doc.	2.7 Medianamente Desarrollado									

En la tabla 5, se muestran los resultados obtenidos para cada uno de las dimensiones de la variable Juego tradicional como Estrategia Pedagógica para el Fomento de la Cultura de Paz. Observando en la misma la frecuencia en relación a cada ítems, determinado en el instrumento de aplicación. Al examinar los porcentajes logrados en la dimensión tipos de juegos, se evidencia que un 83,3%, de los directivos se situaron en la alternativa casi siempre, seguido de un 16,6%, que se situaron en la alternativa siempre, mientras que el 0%, se situaron en la alternativa algunas veces, quedando un 0%, en la alternativa nunca.

Conforme a las respuestas suministradas por los docentes, se muestra que un 59,9%, se situaron en la alternativa algunas veces, seguido de un 39,5%, que se ubicaron en la alternativa casi nunca, mientras que el 21,6% se ubica en la alternativa casi siempre y solo el 9,9% se situaron en la alternativa siempre. Del mismo modo, se puede evidenciar que la medida de tendencia central para esta dimensión por parte de los directivos se situó en un 3,3, caracterizándose desarrollada, mientras que los docentes se ubican en un 2,3, categorizándose según el baremo como medianamente desarrollada.

Del mismo modo, los porcentajes logrados en la dimensión características del juego, se evidencia que un 88,9%, de los directivos se situaron en la alternativa casi siempre, seguido de un 11,1%, que se situaron en la alternativa algunas veces, mientras que el 0%, se

situaron en la alternativa siempre, quedando un 0%, en la alternativa nunca. Conforme a las respuestas suministradas por los docentes, se muestra que un 45,5%, se situaron en la alternativa casi siempre, seguido de un 27,7%, que se ubicaron en la alternativa algunas veces, mientras que el 22,2% se ubica en la alternativa siempre y solo el 3,3% se situaron en la alternativa nunca.

Asimismo, se puede evidenciar que la medida de tendencia central para esta dimensión por parte de los directivos se situó en un 3,3, categorizándose desarrollada, mientras que los docentes se ubican en un 3,0, categorizándose según el baremo como medianamente desarrollada. En relación a los porcentajes logrados en la dimensión tipos de estrategia, se evidencia que un 58,3%, de los directivos se situaron en la alternativa siempre, seguido de un 41,7%, que se situaron en la alternativa casi siempre, mientras que el 0%, se situaron en la alternativa algunas veces, quedando un 0%, en la alternativa nunca.

Conforme a las respuestas suministradas por los docentes, se muestra que un 49,1%, se situaron en la alternativa casi siempre, seguido de un 35,8%, que se ubicaron en la alternativa algunas veces, mientras que el 13,2% se ubica en la alternativa siempre y solo el 1,6% se situaron en la alternativa nunca. Asimismo, se puede evidenciar que la medida de tendencia central para este indicador por parte de los directivos se situó en un 3,3, categorizándose desarrollado, mientras que los docentes se ubican en un 2,7, categorizándose según el baremo como medianamente desarrollada.

Considerando los porcentajes logrados en la dimensión indicadores de paz, se evidencia que un 60,0%, de los directivos se situaron en la alternativa casi siempre, seguido de un 40,0%, que se situaron en la alternativa siempre, mientras que el 0%, se situaron en la alternativa algunas veces, quedando un 0%, en la alternativa nunca. Conforme a las

respuestas suministradas por los docentes, se muestra que un 48,0%, se situaron en la alternativa casi siempre, seguido de un 25,9%, que se ubicaron en la alternativa algunas veces, mientras que el 24,6% se ubica en la alternativa siempre y solo el 1,3% se situaron en la alternativa nunca. Evidenciando que la medida de tendencia central para esta dimensión por parte de los directivos se situó en un 3,3 categorizándose según el baremo como desarrollado, mientras que los docentes se ubican en un 2,9, categorizándose igual según el baremo como medianamente desarrollado.

El análisis de la variable Juego tradicional como Estrategia Pedagógica para el Fomento de la Cultura de Paz, evidencia contradicciones en los resultados alcanzados en las opiniones de los directivos y docentes, obteniendo un valor en la media para los directivos de 3,3, categorizándose desarrollado, mientras que los docentes se ubican en un 2,7, categorizándose medianamente desarrollado.

Dichos resultados, desacuerdan de los postulados de 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.

Por otra parte, Poveda y Villafañe (2014) citado en Palomeque, señala que la cultura de paz es todas aquellas prácticas que se desarrollan en diferentes contextos y que van encaminadas a incidir sobre los sujetos para desaprender juicios, actitudes, valores, relacionamientos que originan actos y manifestaciones violentas. Las situaciones que se

prevén durante el posconflicto incluyen, por una parte, la capacidad para resolver conflictos, y por otra las acciones de tipo restaurativo, como el perdón, la prevención y la sanación.

Considerando los resultados obtenidos, los mismos coinciden con Casanova y Pineda (2017) quien en su investigación concluyeron que los docentes y estudiantes se categorizaron en nada y poco desarrollado, determinándose que dentro del proceso educativo no incluye de forma total el proceso de enseñanza aprendizaje de la cátedra de la paz se lleva a cabo de manera transversal pero se limita a la profundización de ciertos temas de la misma.

## **CONCLUSIONES**

Después de haber recolectado la información y desarrollado el análisis pertinente en concordancia con los objetivos formulados en la investigación, se procedió a exponer las siguientes conclusiones:

En relación con el primer objetivo específico, los tipos de juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz, en la institución educativa Jaime Garzón en su respectiva sede Pablo Sexto, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se denotaron los directivos de manera desarrollado mientras que los docentes se denotaron medianamente desarrollado, según la categorización del baremo, lo que indica que los docentes hacen uso de materiales y de los que no, demostrando que el uso y practica de estos juegos como estrategias pedagógicas para el

fomento de la cultura de paz se abordan medianamente desarrollados, en una mínima frecuencia, siendo más usados los que no implican el uso de materiales en las ocasiones esporádicas que han sido implementados.

En lo que respecta al segundo objetivo específico, se describieron las características de los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz, en la institución educativa Jaime Garzón en su respectiva sede Pablo Sexto, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se denotaron los directivos de manera desarrollado mientras que los docentes se denotaron medianamente desarrollado, según la categorización del baremo, lo que indica que se diferenció el carácter socializador, el expresivo y el liberador. En primer lugar el componente motivacional del juego como acto liberador para los estudiantes es de las características que tiene mayor relevancia, seguido de ser un espacio que permite la comunicación verbal como medio de expresión y finalmente pertinente para el desarrollo de autocontrol en el acto socializador que facilite la cultura de paz.

En cuanto al tercer objetivo específico, se definieron los tipos de estrategias pedagógicas utilizadas por el docente en el fomento de la cultura de paz. en la institución educativa Jaime Garzón en su respectiva sede Pablo Sexto, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se denotaron los directivos de manera desarrollado en contraposición de los docentes que se denotaron medianamente desarrollado, según la categorización del baremo, lo que indica que el tipo de estrategia socio afectiva es la que medianamente implementan los docentes para la promoción de valores y el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre estudiantes, asimismo las

estrategias cognitivas y metacognitivas medianamente influye en la consciencia del propio comportamiento así como en la reflexión de sus actitudes en los educandos. Por otra parte se resalta que las estrategias lúdicas son las menos abordadas pues se hacen uso de ellas escasamente.

En relación con el cuarto objetivo específico, se caracterizaron los indicadores de paz para el fomento de la cultura de paz, en la institución educativa Jaime Garzón en su respectiva sede Pablo Sexto, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se denotaron los directivos de manera desarrollado en contraposición de los docentes que se denotaron medianamente desarrollado, según la categorización del baremo, lo que indica medianamente la promoción del respeto como valor, así como el desarrollo de habilidades socioemocionales resultaron ser las características pocos primordiales considerando un factor medianamente importante para la convivencia en los estudiantes, por ende escasamente contribuyen a la promoción de la cultura de paz. Asimismo en los indicadores de paz para el fomento de la cultura se destacan poco la tolerancia y el reconocimiento de habilidades propias como forma de respeto por la diferencia, mientras que las competencias para resolución de conflictos se promueve en menor medida en la búsqueda de caminos que involucren la participación del estudiante así como la mediación como método importante para encontrar soluciones alternas de desenlace a las diferencias.

En lo que respecta al quinto objetivo específico, se diseñó una cartilla orientadora de juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz, en la institución educativa Jaime Garzón en su respectiva sede Pablo Sexto, concluyendo que los sujetos encuestados según los resultados obtenidos se denotaron los directivos de

manera desarrollado en contraposición de los docentes que se denotaron medianamente desarrollado, según la categorización del baremo, lo que indica que se hace necesario la socialización y la promoción de la cartilla a todo el personal de la institución que tiene la delicada función de la formación de los estudiantes.

Por último, el objetivo general se promovió la cartilla orientadora de juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz en todo el personal directivo y docente de la institución educativa Pablo Sexto de Cúcuta en Norte de Santander, concluyendo que los sujetos encuestados consideraron favorable el conocimiento del contenido de la misma, teniendo en cuenta los anteriores resultados, por lo que se hizo énfasis en el proceso de socialización de las múltiples actividad lúdica desde los escenarios educativos, permitiendo el desarrollo multidimensional del estudiante, que permita aprender de forma diferente, que disfrute, comparte, explore y fortalezca las habilidades cognitivas, motrices y sociales, del mismo modo permitiendo el dialogo en función de las estrategias pedagógicas en el fomento de una cultura de paz.

## **RECOMENDACIONES**

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos mediante la realización del presente proyecto de investigación se sugiere las siguientes recomendaciones:

Primeramente se recomienda utilizar con mayor frecuencia los juegos tradicionales con objetos o sin objetos, como estrategia pedagógica con el fin de promover cultura de paz en los estudiantes.

Planear y ejecutar juegos tradicionales que se requieran el uso de objetos por lo tanto se sugiere el aprovechamiento de materiales reciclable para su elaboración, que permita al estudiante realizar el juego y fortalecer la identificación de problemas ambientales.

Fortalecer las relaciones interpersonales mediante la ejecución de juegos tradicionales con uso de objetos diseñados, con diversos tipos de materiales, que el niño pueda realizar el mismo, permitiendo que los manipulen, igualmente resulta fundamental que se elaboren en forma grupal para que los estudiantes aprendan a relacionarse con los demás.

Incluir los juegos tradicionales sin objetos con finalidades educativas que favorezcan la relación adecuada entre pares, para la promoción de cultura de paz.

Organizar actividades pedagógicas en base a los juegos tradicionales, con el propósito de motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y valores que promuevan la cultura de paz.

Generar espacios pedagógicos que involucren los juegos tradicionales mediante estrategia lúdica que signifique diversión y motivación para el estudiante, pero al mismo tiempo se practique con el fin incentivar y despertar el interés en los estudiantes hacia una cultura de paz.

Desarrollar juegos tradicionales que favorezcan que los estudiantes tengan que comunicarse entre sí, de manera frecuente, la cual se pueda enfatizar la importancia de escuchar atentamente al otro como parte vital para el fomento de una cultura paz.

Realizar juegos tradicionales que contribuyan al desarrollo y fortalecimiento de habilidades socioemocionales en los estudiantes que les permita reflexionar acerca de su propio comportamiento y actitud hacia el otro.

Establecer actividades pedagógicas en la hora de recreo entre estudiantes que se encuentra cursando el mismo grado, es decir campeonatos enfocados en la práctica de los juegos tradicionales, con el propósito de promover la cultura de paz en los estudiantes.

Incentivar la realización de una feria por parte de los estudiantes donde se exponga diversos juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.

Se recomienda hacer uso de los juegos tradicionales en horas asignadas a las asignaturas correspondientes a educación física y ética valores, debido a lo valioso que resulta practicarlo, puesto que favorece las relaciones interpersonales y fortalecimiento de los valores de los educandos y por ende a promover una cultura de paz.

Por último se promovió el uso de la cartilla Jugando me formo como constructor de paz, con el propósito de generar en los estudiantes hábitos y estilos de vida basados en valores y en comportamientos propios que lo lleven a rechazar la violencia y por ende construir ambientes armoniosos, así como buenas relaciones interpersonales mediante el dialogo o búsqueda de caminos de solución ante algún conflicto que se presente con su semejante, por lo tanto esta cartilla se encuentra diseñada y organizada bajo parámetros establecidos que le proporcionarán al docente una alternativa en su labor pedagógica a través del uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para promover cultura de paz.

## **CAPITULO V**

### **PROPUESTA**

#### **1 INTRODUCCIÓN**

La propuesta es el documento de un proyecto de investigación en el cual se manifiesta lo factible de la misma, teniendo en cuenta lo anterior, se precisa la elaboración de una cartilla que incluya los juegos tradicionales como estrategias pedagógica para el fomento de cultura de paz, por lo tanto. Por consiguiente en este capítulo se plantea y se justifica la propuesta metodológica descriptiva en términos teóricos y estrategias.

Por consiguiente este documento surge de la observación realizada a la comunidad educativa Jaime Garzón con su respectiva sede Pablo Sexto definiéndose las características tales como las discusiones entre pares, malos tratos, sobrenombres, agresiones verbales y físicas. Así mismo se evidencio la práctica de juegos en el recreo que termina ocasionando acciones violentas, la cual no se da una orientación por parte de los docentes, así como la búsqueda de alternativas y caminos que contribuyan a solucionar en buenos términos la dificultades.

Teniendo en cuenta lo anterior esta investigación con el objetivo de promover los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para el fomento de la cultura de paz en la institución educativa Pablo Sexto de Cúcuta en Norte de Santander, con el fin de incentivar a los estudiantes mediante la práctica del juego a fortalecer valores y principios, así como desarrollar el hábito y estilo de vida que se inclina hacer la no violencia, la cual en caso de presentar dificultad con otro, utiliza la mediación, el dialogo, fomentando así una Cultura de Paz.

## **2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

La práctica del juego tradicional ha hecho parte de la vida del ser humano, puesto que desde que se nace, se inicia un proceso de aprendizaje mediante esta actividad lúdica, es así como no solo se hace uso de este en el ámbito familiar y social del niño, sino que igualmente está haciendo parte en los escenarios educativos en otra palabras está siendo utilizado por los docentes como medio para el desarrollo multidimensional del estudiante, lo que permite al educando aprender de forma diferente, puesto que este disfruta, comparte, explora y fortalece habilidades cognitivas, motrices, así como sociales, ya que el juego permite que se dé una relación más cercana con el otro y por ende la comunicación, el dialogo, siendo esta primordiales en el fomento de una cultura de paz.

Por lo tanto, con el fin de aportar hacia el proceso de paz que se vive actualmente en el país, siendo coherentes y consciente que para conseguir un mundo en paz no se debe esperar que se dé por lo que hagan los demás, sino que esta se da por lo que pueden ser cada quien, en otras palabras el comportamiento y actitud individual, influye para que se generen y se vivan ambiente armonioso, de modo que la convivencia este basado en el

buen manejo de relaciones interpersonales, así como en estilos de vida que se enfoquen en el rechazo a la violencia, así como la disposición hacia el dialogo y la mediación como camino hacia la resolución de conflictos.

Igualmente se busca contribuir con el propósito planteado en la asamblea general 1994, la cual en sus artículos como:

Artículo 1 Una cultura de paz es un conjunto de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos de vida basados en: a) El respeto a la vida, el fin de la violencia y la promoción y la práctica de la no violencia por medio de la educación, el diálogo y la cooperación; b) El respeto pleno y la promoción de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales; c) La adhesión a los principios de libertad, justicia, democracia, tolerancia, solidaridad, cooperación, pluralismo, diversidad cultural, diálogo y entendimiento a todos los niveles de la sociedad y entre las naciones.

Artículo 8 Desempeñan una función clave en la promoción de una cultura de paz los padres, los maestros, los políticos, los periodistas, los órganos y grupos religiosos, los intelectuales, quienes realizan actividades científicas, filosóficas, creativas y artísticas, los trabajadores sanitarios y de actividades humanitarias, los trabajadores sociales, quienes ejercen funciones directivas en diversos niveles, así como las organizaciones no gubernamentales.

Por consiguiente para la realización de la propuesta se organiza una cartilla impresa manipulable para los docentes, la cual se estructura por tipos de juegos con y sin objetos,

por lo tanto será una herramienta que servirá de ayuda como estrategia pedagógica, aplicable para el docente.

Para continuar se enfatizara para cada juego lineamientos pedagógicos, tales como requisitos, contenidos conceptuales, contenidos procedimentales, contenidos actitudinales, reglas, estrategias metodológicas y evaluación así como se indicara mediante un protocolo de uso para el docente, igualmente uno de lectura final que indicara si el juego es individual o grupal y que valores promueve cada uno de ellos.

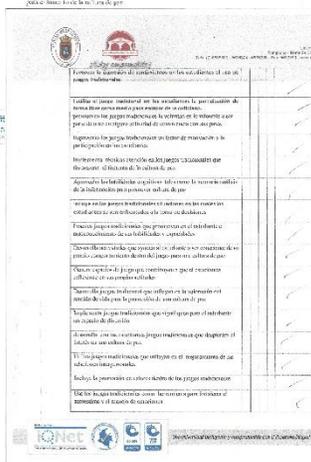
### **3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

La cartilla **“jugando se forma como un constructor de paz”** desarrolla en cada uno de los juegos tradicionales un fortalecimiento de valores, así como un cambio de pensamiento y posterior actitud que se enfatiza en el rechazo de la violencia, así como de la reflexión acerca del propio comportamiento ante los conflictos que se presenten haciendo uso del dialogo y la mediación para generar contextos sociales, familiares, armoniosos que favorezcan el desarrollo de buenos ciudadanos que se relacionen adecuadamente y aporten significativamente a la sociedad en lo que se desenvuelven, por lo tanto se proponen los siguiente objetivos:

Incentivar el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar cultura de paz.

Promover la cultura de paz como forma de vida en los estudiantes.

Considerar el juego tradicional como estrategia pedagógica para mitigar la agresión verbal y física en el recreo.



## Bibliografía

Ariza, R., & Pertuz, C. (2011). Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en Quinto Grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos (tesis de especialización). Corporación Universitaria de la Costa, Barranquilla, Colombia.

Aznar, I., Cáceres, M., & Hinojo, F. (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). *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5(1), 164-177.

- Beltran, Y., & Orozco, L. (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 (tesis de especialización). Fundación Universitaria los Libertadores, Cartagena de Indias, Colombia.
- Cabello, P., & Sierra, L. (2016). “Lauream Pacis”: Una Cultura de Paz a través del deporte. *Comunitania Revista internacional de trabajo social y ciencias sociales*(11), 141-155.
- Cid, P., Díaz, A., Pérez, M., Torruella, M., & Valderrama, M. (2008). Agresión y Violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y Enfermería*, 14(2), 21-30.
- Cordero, M. (2015). Co-Construcción de sentidos sobre el juego de palos como herramienta para educar en valores: una perspectiva socio constructivista. *Revista Compendium*(35), 5-22.
- Cortez, M. (2016). *Los juegos infaltables en la infancia de los colombianos*. Obtenido de Radio Nacional de Colombia: <https://www.radionacional.co/noticia/cultura/los-juegos-infaltables-infancia-los-colombianos>
- El Espectador. (23 de Abril de 2010). Al rescate por los juegos tradicionales. *El Espectador*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: Mc GrawHill.

Palomeque. (2016). El juego de rol: aportes de la educación universitaria a la cultura de la paz. *Revista Mutis*, 6(1), 64-72.

Rodriguez, O., Heredia, H., & Marín, J. (2013). Juegos tradicionales como estrategia Metodológica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del colegio I.E.D. Marco Tulio Fernandez sede D jornada de la mañana (tesis de pregrado). Universidad Libre, Bogota D.C., Colombia.

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

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, Caceres . 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.

Beltran y Orozco (2016). Implementacion de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias ludicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado 4° de la institucion educativa de zipacoa.

- Bravo, N. (2008). Valores humanos: por la senda de una etica cotidiana (sexta ed.). Chile: RIL.
- Briones, G. (2001), Metodología de la investigación cualitativa, Chile Centro Iberoamericano de Educación a Distancia,(Santiago de Chile).
- Brugos et al. (2005) JUEGOS EDUCATIVOS Y MATERIALES MANIPULATIVOS: UN APOORTE A LA DISPOSICIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS. <https://lx-uvm-edu.wikispaces.com/file/view/Material.pdf>
- Cabello, P., y Sierra, L. (2016). “Lauream Pacis”: Una Cultura de Paz a través del deporte. *Comunitania Revista internacional de trabajo social y ciencias sociales* (11), 141-155.
- Carantón (2012) Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo. <http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>
- Carmona R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, una revision atravez de la pintura. ESMAF, 7. Obtenido de [http://emasf.webcindario.com/Juegos\\_tradicionales\\_patrimonio\\_cultural\\_inmaterial\\_de\\_la\\_humanidad.pdf](http://emasf.webcindario.com/Juegos_tradicionales_patrimonio_cultural_inmaterial_de_la_humanidad.pdf).
- Cid, Patricia; Díaz, Alejandro; Pérez, María Victoria; Torruella, Matilde y Valderrama, Milady. (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y enfermería XIV*, 2, 21-30
- Cordero (2015). En su investigación titulada “Co-construcción de sentidos sobre el juego de palos como herramienta para educar en valores”, de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.
- El Espectador. (23 de Abril de 2010). Al rescate por los juegos tradicionales. *El Espectador*.
- Escuela de Administracion Publica. (2008). Resolucion de conflictos y toma de decisiones. Obtenido de [https://efiapmurcia.carm.es/web/integra.servlets.Blob?ARCHIVO=0-2799\\_Resoluci%F3n%20de%20conflictos%20y%20tomas%20de%20decisiones.pdf&TABLA=ARCHIVOS&CAMPOCLAVE=IDARCHIVO&VALORCLAVE=33422&CAMPOIMAGEN=ARCHIVO&IDTIPO=60&RASTRO=c\\$m2813,15012,15013](https://efiapmurcia.carm.es/web/integra.servlets.Blob?ARCHIVO=0-2799_Resoluci%F3n%20de%20conflictos%20y%20tomas%20de%20decisiones.pdf&TABLA=ARCHIVOS&CAMPOCLAVE=IDARCHIVO&VALORCLAVE=33422&CAMPOIMAGEN=ARCHIVO&IDTIPO=60&RASTRO=c$m2813,15012,15013)
- Gil y Contreras (2005), Enfoques actuales de la educación física y el deporte. Retos e interrogantes: el manifiesto de antigua, Guatemala, <file:///C:/Users/KLIDER/Downloads/rie39a09.pdf>.
- Girard & Koch (2001), Resolución De Conflictos en las Escuelas Manual para educadores, <http://www.observatorioperu.com/2015/Octubre/web-.pdf>
- Gómez, C. (2016). LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL

GRADO TRANSICIÓN JORNADA MAÑANA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ROSA. SEDE 2 “JOSÉ CARDONA HOYOS”. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/541/G%C3%B3mezV%C3%A1squezClaraNayibe.pdf?sequence=2>

Flavell (1971) Memory Performance and Competencies: Issues in Growth and Developmen. [https://books.google.com.co/books?id=mpN0Ok-qqN8C&pg=PR14&lpg=PR14&dq=Flavell+\(1971+,+p.272\)&source=bl&ots=8IOMv5yXUX&sig=AuX6rMo5bukWP1dDlG-LJomSM3I&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjT7e\\_1-7XAhVL4SYKHS09B8cQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Flavell%20\(1971%20%2C%20p.272\)&f=false](https://books.google.com.co/books?id=mpN0Ok-qqN8C&pg=PR14&lpg=PR14&dq=Flavell+(1971+,+p.272)&source=bl&ots=8IOMv5yXUX&sig=AuX6rMo5bukWP1dDlG-LJomSM3I&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjT7e_1-7XAhVL4SYKHS09B8cQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Flavell%20(1971%20%2C%20p.272)&f=false)

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación (Quinta ed.). Mexico: Mc GrawHill.

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

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

Kerlinger, Fred y Lee, (2002). Investigaciones del comportamiento. Editorial McGraw-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

- Palomeque. (2016). El juego de rol: aportes de la educación universitaria a la cultura de la paz.
- Peñaranda Ramírez (2017) “Juegos tradicionales como estrategia de evaluación en el aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria” de la Universidad de Pamplona, Cúcuta – Norte de Santander.
- Poveda-Villafañe, L. (2014). Sociedad civil y educación: Reflexiones desde una perspectiva de paz. *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*, 25(1), 227-241.
- Rodriguez, C. (2015). *Comunicacion Empatica*. Obtenido de Educa y prende: <http://educayaprende.com/la-comunicacion-empatica/>
- Rodríguez, Heredia y Marín (2013) “Juegos tradicionales como estrategia Metodológica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del colegio I.E.D. Marco Tulio Fernández sede D jornada de la mañana” de la Universidad Libre, Bogotá – Colombia,
- Romero P (2012), *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo*. Bogotá. Disponible en: <http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>
- Rosas, E. (2007). Las estrategias socio-afectivas y su efecto motivador en situaciones de aprendizaje de una lengua extranjera. *Scielo*, 28(2), 181-196. <http://www.scielo.org.https://www.organismointernacional.org/cultura-de-paz.php>
- Sabino, A. (2006) “Metodología de la Investigación, una introducción teórico-práctica”. 2da edición Edt: Logos. Caracas. 2006. / 162p.
- Sarlé, Rodríguez y Sáenz (2010) *Juego con objetos y juego de construcción Casas, cuevas y nidos. Juego reglado Un álbum de juegos*. [http://www.oei.org.ar/lineas\\_programaticas/documentos/infanciaB02.pdf](http://www.oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB02.pdf)
- UNESCO. (2008). *Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz. Lecciones desde la Práctica Educativa Innovadora en América Latina*. Obtenido de UNESCO: <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001621/162184s.pdf>
- UNESCO. (s.f.). *Cultura de Paz*. Obtenido de Centro UNESCO para la Formación en Derechos Humanos Ciudadanía Mundial y Cultura de Paz:
- Universidad Francisco de Paula Santander. (2012). *Estrategias y Metodologías Pedagógicas*. Obtenido de Universidad Francisco de Paula Santander: [https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjrxqOtoLbWAhWIKiYKHZpIBIgfghgMAk&url=http%3A%2F%2Fwww.ufps.edu.co%2Fufpsnuevo%2Farchivos%2F110\\_2013.pdf&usq=AFQjCNEz5lKha5BHKmc-nHV3OeUWVvVA5A](https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjrxqOtoLbWAhWIKiYKHZpIBIgfghgMAk&url=http%3A%2F%2Fwww.ufps.edu.co%2Fufpsnuevo%2Farchivos%2F110_2013.pdf&usq=AFQjCNEz5lKha5BHKmc-nHV3OeUWVvVA5A)

Vieytes R (2004), Metodología de la Investigación en Organizaciones, Mercado y Sociedad. Epistemología y Técnicas. Editorial de las Ciencias. 1era Edición. Buenos Aires.