



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Juegos tradicionales de la calle en la escuela. Una experiencia lúdica por la convivencia escolar
en el municipio de El Rosal, Cundinamarca.

Robinson Alfredo Diaz Piragauta

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Proyecto de grado

Bogotá, D.C
Noviembre de 2023



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

Juegos tradicionales de la calle en la escuela. Una experiencia lúdica por la convivencia escolar
en el municipio de El Rosal, Cundinamarca.

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación

Robinson Alfredo Diaz Piragauta

Asesor:
Jairzinho Francisco Panqueba Cifuentes

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Bogotá, D.C
Noviembre de 2023

Agradecimientos

La vida está llena de capítulos y etapas que nos moldean y nos hacen crecer. En este viaje educativo, me siento profundamente agradecido y emocionado por cuatro pilares fundamentales que dejaron una marca perdurable en mi historia como docente.

En primer lugar, quiero extender mi gratitud a la Universidad Pedagógica Nacional, un faro de conocimiento e inspiración que iluminó mi camino. Durante mi tiempo en esta institución, no solo adquirí habilidades pedagógicas y conocimientos académicos, sino también la pasión por la enseñanza. Los profesores, mentores y compañeros de clase me brindaron perspectivas valiosas y me desafiaron a ser un educador comprometido y reflexivo.

En segundo lugar, mi corazón rebosa de gratitud hacia el Colegio José María Obando, un lugar donde pude aplicar con entusiasmo lo aprendido en la universidad. La comunidad educativa del colegio me acogió con calidez y juntos forjamos un ambiente de aprendizaje enriquecedor. Los directivos, colegas y estudiantes, con su apoyo y dedicación, han sido el motor que ha impulsado mis esfuerzos. Gracias a ellos, he aprendido la formación abarca un ámbito más amplio que las salas de clases y los libros de texto; es un acto de amor y servicio.

En tercer lugar, mis apreciados estudiantes, ustedes son el corazón de mi vocación como docente. A través de nuestros encuentros en el aula, he tenido el privilegio de compartir conocimientos, desafíos y risas. Cada uno de ustedes es único, y su curiosidad, valentía y determinación me inspiran a diario. Han sido mis compañeros de viaje en esta travesía educativa, y es un honor ser su guía y aliado en su búsqueda de conocimiento y crecimiento.

Finalmente, a Campamentos Juveniles, una experiencia enriquecedora que ha brindado a nuestros estudiantes la oportunidad de explorar el mundo real y aprender lecciones invaluable a

través de la aventura y la convivencia. Esta iniciativa ha sido un pilar adicional para nuestra comunidad educativa, fomentando la fraternidad y el amor por el aprendizaje.

En este punto de reflexión, me doy cuenta de que la enseñanza no se limita únicamente a la entrega de información. Es un acto de construcción de futuros, de crecimiento personal y de empoderamiento. Los juegos tradicionales de la calle y las experiencias en campamentos juveniles que hemos compartido representan opciones de vida divertidas, pero también alternativas para fomentar la paz, el respeto y la fraternidad en nuestras cotidianidades.

Así que, a la Universidad Pedagógica Nacional, al Colegio José María Obando, a mis queridos estudiantes y a Campamentos Juveniles, expreso mi gratitud no solamente por su apoyo inquebrantable, sino también por la ocasión de formar parte de este enriquecedor viaje de aprendizaje. Juntos, hemos explorado nuevos horizontes, superado desafíos y recuerdos que atesoraré por siempre.

Con gratitud y profundo cariño,

Dedicatoria

En el camino de la vida, a menudo nos encontramos con profesores que dejan una huella imborrable en nuestro corazón. Hoy, quiero dedicar estas palabras a cada uno de ustedes, mis estudiantes, con gratitud y profunda admiración.

A lo largo de nuestra travesía juntos, hemos explorado un mundo lleno de risas, diversión y, sobre todo, aprendizaje. Los juegos tradicionales de la calle se han convertido en mucho más que simples pasatiempos; han sido la puerta a un universo de valores, amistad y respeto. En cada risa compartida y en cada desafío superado, hemos aprendido lecciones invaluableles sobre la vida.

Como su profesor de recreación, he tenido el privilegio de ser partícipe de este viaje. He tenido el honor de reír, jugar y aprender a su lado. Al igual que ustedes, he descubierto que los juegos no solo son entretenidos, sino que también son herramientas poderosas para forjar lazos y crear un ambiente de fraternidad.

En este camino que he elegido como licenciado de recreación, he aprendido que mi labor no se limita a enseñar juegos, sino a inspirar felicidad y promover valores. A través de la diversión y la camaradería, he descubierto que, en la vida, las lecciones más valiosas a menudo se encuentran en los momentos más simples.

El amor y la amistad que hemos construido en el aula no solo se limitan a los juegos, sino que se reflejan en el modo en que nos conocemos mutuamente y en la comprensión del respeto y la tolerancia son fundamentales para una convivencia armoniosa.

Ustedes, mis queridos estudiantes, son el motivo por el cual me dedico a esta hermosa labor. Mi mayor recompensa es verlos sonreír, aprender y crecer como individuos respetuosos y empáticos. Cada día a su lado me inspira y me llena de orgullo.

Así que hoy, con gratitud en mi corazón, les dedico este mensaje. Agradezco por permitirme ser parte de sus vidas y por enseñarme tanto como les he enseñado. Sigamos explorando este emocionante camino juntos, llenando nuestros días de risas, amistad y valores que perdurarán en nuestras almas.

Con cariño y profunda admiración,

Introducción

El proyecto del fomento de la convivencia y la paz a través de los juegos tradicionales de la calle tuvo su origen durante el año 2022 en el municipio del Rosal, Cundinamarca, como una iniciativa de trabajo interinstitucional, entre el instituto municipal de deporte, recreación, cultura y turismo -IMDERCULTUR- y el Colegio José María Obando. Las actividades iniciaron con la incorporación de sesiones sobre recreación y juegos, durante espacios de clase con los siete grupos de niñas y niños que cursan grado sexto en el colegio. La población beneficiaria inicial fue de aproximadamente 280 estudiantes de los cursos 601 al 607, a razón de 40 participantes por grupo. El proyecto contó, desde sus inicios, con recursos y apoyo logístico proporcionado por el IMDERCULTUR., además de su acogida entre la comunidad educativa y el respaldo del cuerpo docente y directivo del colegio.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, sumergiéndose en las experiencias y percepciones de los estudiantes. Esta elección metodológica permitió una comprensión profunda de la influencia de los juegos tradicionales en la cotidianidad escolar, capturando aspectos cualitativos esenciales para entender la dinámica de la educación y las interacciones en el entorno educativo.

Aunque en principio, las actividades solo pretendían la difusión de juegos tradicionales de la calle, al margen de otra intencionalidad asociada, paulatinamente emergió la finalidad de promover la comprensión y la paz entre estudiantes, fomentando el disfrute de la recreación y el juego. Este enfoque surgió a partir de consultas en fuentes bibliográficas y otros recursos de información, a la par de ejercicios indagación con personas sabedoras, quienes disfrutaron en sus infancias estos juegos, cuya práctica ha trascendido por generaciones hasta la actualidad.

Después de obtener una comprensión básica sobre los juegos tradicionales de la calle y su potencial para promover la paz, se diseñó un programa que incluía una amplia variedad de formas jugadas, procedentes de diferentes culturas y regiones. A pesar de las incertidumbres iniciales, respecto de las bondades que pudiesen representar estos juegos en el contexto escolar, la iniciativa fue adquiriendo elementos pedagógicos enfocados al propósito ya anotado. Bajo esta perspectiva, aconteció la presentación del nuevo enfoque del proyecto, tanto a la comunidad educativa., como al cuerpo docente y directivo del colegio. En esa instancia de validación, el proyecto recibió los apoyos institucionales disponibles, en procura de realizar talleres y eventos de juegos tradicionales de la calle, orientados a experimentar en forma lúdica, valores fundamentales como la solidaridad, el respeto y la tolerancia.

Con el nuevo enfoque hacia la construcción de comunidad escolar pacífica y armoniosa, fueron incorporados otros grupos participantes. Para 2023, el grupo de estudiantes del grado 801, evidenció renovado entusiasmo con sus colegas de clase y pronto se convirtieron en líderes del proyecto. Organizaron sesiones adicionales de juegos tradicionales de la calle y promovieron activamente los valores de paz y convivencia entre el estudiantado de distintos cursos. Su dedicación inspiró a más estudiantes por unirse al proyecto; paulatinamente se conformó un equipo diverso y apasionado por organizar eventos y talleres dirigidos a varios grupos estudiantiles.

El presente documento, ofrece detalles respecto de la experiencia desarrollada durante la vigencia 2023, a partir de una problematización sobre episodios de violencia que afectan la convivencia escolar. En tal sentido, el contenido se desarrolla en torno de la pregunta por la pertinencia de adoptar una iniciativa pedagógica, basada la incorporación de juegos tradicionales de la calle, como con el propósito de fomentar un ambiente de tolerancia, paz y respeto en la

comunidad educativa. De conformidad con los antecedentes revisados, resultó loable considerar que, la práctica de juegos de calle, ofrece instancias de participación, mediadas por el respeto a las reglas y la colaboración entre colegas de juego. En un mundo diverso, estas habilidades asociadas a los juegos, son fundamentales para la convivencia armoniosa, la tolerancia entre las diferencias y la consideración hacia las demás personas.

Dentro de este escenario, el marco teórico profundiza su análisis sobre cinco categorías, a saber: juego, juegos tradicionales, recreación, conductas agresivas y convivencia escolar. Como metodología, el estudio adopta un enfoque cualitativo, bajo un diseño de investigación participativa, que, entre otros, demandó la aplicación de instrumentos como la entrevista, la observación participante y el diseño de encuestas con cuestionarios de respuesta abierta. Finalmente, el documento permite constatar, a través de los resultados y análisis correspondientes, que la comunidad escolar en general, comenzó a evidenciar transformaciones positivas en sus procesos convivenciales, con casos de estudiantes que lograron aprendizajes para la resolución armónica de conflictos. El disfrute de estos juegos de calle, además de divertido, proporcionó actitudes para el fomento de valores como la colaboración, la empatía y la paz, que derivaron en una cotidianidad escolar más inclusiva y respetuosa.

Resumen /Abstract

El proyecto " Juegos tradicionales de la calle en la escuela. Una experiencia lúdica por la convivencia escolar en el municipio de El Rosal, Cundinamarca." surge como respuesta a la necesidad de abordar la violencia y promover una convivencia saludable en el colegio José María Obando, El Rosal, Cundinamarca. La iniciativa se centra en la implementación de juegos tradicionales de la calle para mejorar la experiencia educativa, fomentar habilidades de comunicación, resolver conflictos de manera pacífica y fortalecer el sentido de identidad. El aprendizaje lúdico, especialmente a través de juegos tradicionales de la calle, se identifica como una estrategia efectiva. Además, se destaca la importancia de la recreación para el bienestar integral de los estudiantes, abogando por la equidad en el acceso a oportunidades recreativas.

El objetivo general del proyecto es contribuir al desarrollo de procesos en convivencia escolar, garantizando la reducción de episodios de violencia y la promoción de valores de respeto, paz y tolerancia en la comunidad educativa del colegio José María Obando. Los objetivos específicos incluyen la caracterización de dificultades de convivencia escolar, la identificación de juegos tradicionales promotores de valores, y la implementación y evaluación de actividades lúdicas. La metodología adoptada es cualitativa, utilizando la Investigación-Acción Participativa para involucrar activamente a la comunidad en todas las etapas del proyecto. Se aplican estrategias específicas para integrar los juegos tradicionales en el currículo, y los resultados indican mejoras significativas en la percepción de la convivencia escolar y en la promoción de valores.

En conclusión, este proyecto aborda la convivencia escolar desde una perspectiva innovadora, demostrando la eficacia de los juegos tradicionales de la calle como herramientas educativas. Más allá de ofrecer soluciones momentáneas, la iniciativa introduce un cambio

cultural integrando los juegos en la dinámica educativa. Reconociendo sus limitaciones, se sugiere la continuidad con evaluaciones constantes y se destaca su potencial impacto global como modelo inspirador para otras instituciones educativas. Este enfoque lúdico emerge como una estrategia prometedora para la mejora continua de la convivencia escolar y el desarrollo integral de los estudiantes.

The project " Traditional Street Games in School: A Playful Experience for School Coexistence in the Municipality of El Rosal, Cundinamarca. " emerges as a response to address violence and promote healthy coexistence at José María Obando School in El Rosal, Cundinamarca. The initiative focuses on implementing traditional street games to enhance the educational experience, foster communication skills, resolve conflicts peacefully, and strengthen a sense of identity. Play-based learning, especially through traditional games, is identified as an effective strategy. Additionally, the importance of recreation for the holistic well-being of students is emphasized, advocating for equity in access to recreational opportunities.

The overall objective of the project is to contribute to the development of processes in school coexistence, ensuring the reduction of violence episodes, and promoting values of respect, peace, and tolerance within the educational community of José María Obando School. Specific objectives include characterizing difficulties in school coexistence, identifying traditional street games that promote values, and implementing and evaluating playful activities. The adopted methodology is qualitative, using Participatory Action Research to actively involve the community at all stages of the project. Specific strategies are applied to integrate traditional games into the curriculum, and results indicate significant improvements in the perception of school coexistence and the promotion of values.

In conclusion, this project addresses school coexistence from an innovative perspective, demonstrating the effectiveness of traditional street games as educational tools. Beyond offering momentary solutions, the initiative introduces a cultural shift by integrating games into the educational dynamics. Recognizing its limitations, continuity with constant evaluations is suggested, highlighting its potential global impact as an inspiring model for other educational institutions. This play-based approach emerges as a promising strategy for the continuous improvement of school coexistence and the holistic development of students.

Índice de contenido

1. Problemática	16
1.1. Planteamiento del problema.....	16
1.2 Formulación del problema	18
1.3. Objetivos.....	19
1.3.1. General.....	19
1.3.2. Específicos	19
1.4. Justificación	20
1.5. Limitación de la investigación.....	23
2. Marco referencial	25
2.1. Antecedentes.....	25
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	25
2.1.2. Antecedentes Nacionales	26
2.1.3. Antecedentes Locales.....	27
2.2. Marco Contextual.....	28
2.2.1. Colegio José María Obando:.....	28
2.2.2. Contexto Histórico y Fundación	28
2.2.3. Ubicación Geográfica	28
2.2.4. Economía y Agricultura.....	29
2.3. Marco Teórico.....	30
2.3.1 Juego	30
2.3.2. Juegos tradicionales	33
2.3.3. Recreación.....	36
2.3.4. Conductas agresivas.....	38
2.3.5. Convivencia escolar.....	40
3. Metodología	42
3.1. Enfoque de investigación.....	42
3.2. Diseño de investigación	43
3.3. Muestra enfoque de estudio	47
3.3.1. Población:	47
3.3.2. Muestra	49
3.4. Técnica e instrumentos de recolección	50
3.4.1 Cuestionarios.....	50
Cuestionario 1	51
Cuestionario 2	52
3.4.2. Entrevistas.....	53
3.4.3. Observación participativa	54
3.4.4. Registro de eventos	55
3.5 Fases de la investigación.....	56
3.5.1. Fase 1: Preparación y diseño del estudio	56
3.5.2. Fase 2: Selección de la muestra y diseño de instrumentos	56
3.5.3. Fase 3: Recopilación de datos.....	57
3.5.4. Fase 4: Conclusiones y recomendaciones.....	57
3.5.5. Fase 5: Informe final y difusión de resultados.....	58

3.5.6. Fase 6: Evaluación y Seguimiento.....	58
4. Resultados.....	59
4.1. Análisis de Resultados.....	61
4.1.1 Caracterización de las dificultades de convivencia escolar.....	61
4.1.2. Identificación de juegos tradicionales promotores de valores.....	62
4.1.3. Implementación y evaluación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales.....	64
4.2. Hallazgos.....	66
Conclusiones.....	69
Reflexiones Finales.....	71
Recomendaciones.....	73
Referencias bibliográficas.....	75
Anexos.....	80
Anexo 1.....	80
Instrumentos de Recolección de Datos.....	82
Anexo 2. Listado de estudiantes 801.....	82
Anexo 3.....	83
Tablas de porcentaje de cada una de los juegos.....	83
Anexo 4.....	87
Resultado cuestionario 1.....	87
Anexo 5.....	92
Resultado cuestionario 2.....	92
Anexo 6.....	97
F.O.D.A.....	97
Anexo 7.....	98
Anexo 8.....	101
Registro fotográfico.....	101
Anexo 9.....	106
Reglas de los juegos tradicionales.....	106
Rondas.....	106
carros de balineras.....	107
Yoyo.....	108
Trompo.....	109
Canicas.....	111
Golosa.....	112
Yermis.....	113
cubo de Rubik.....	114
Ponchados.....	115

Índice de tablas

Ilustración 1	87
Ilustración 2	87
Ilustración 3	88
Ilustración 4	88
Ilustración 5	89
Ilustración 6	89
Ilustración 7	90
Ilustración 8	90
Ilustración 9	91
Ilustración 10	91
Ilustración 11	92
Ilustración 12	92
Ilustración 13	93
Ilustración 14	93
Ilustración 15	94
Ilustración 16	94
Ilustración 17	95
Ilustración 18	95
Ilustración 19	96
Ilustración 20	96
Ilustración 21	106
Ilustración 22	107
Ilustración 23	108
Ilustración 24	109
Ilustración 25	110
Ilustración 26	111
Ilustración 27	112
Ilustración 28	113
Ilustración 29	114
Ilustración 30	115

1. Problemática

1.1. Planteamiento del problema

El complejo escenario educativo actual demanda acciones urgentes frente a las múltiples expresiones de violencia que surgen en el contexto escolar. Estas manifestaciones van más allá de los problemas de convivencia y la falta de tolerancia entre alumnos, profesores y otros integrantes de la comunidad educativa, que se congregan en las instituciones. Según Díaz Better (2016), “La convivencia escolar ha adquirido una importancia significativa como área de investigación y acción en las dinámicas sociales en el entorno escolar, influyendo de manera evidente en los procesos educativos y en la necesidad de promover una sociedad en armonía.” (p. 126).

En un mundo cada vez más diverso y globalizado, el papel tradicional de la educación como un medio para transmitir conocimientos académicos, debe evolucionar hacia un enfoque que promueva la adquisición de habilidades sociales y emocionales por parte de las comunidades educativas. Sin embargo, la carencia de herramientas pedagógicas adecuadas y estrategias específicas para la inclusión de estos valores en el currículo educativo ha dado lugar a la persistente aparición de conductas conflictivas, la violencia escolar y situaciones de acoso escolar (bullying), que representan una amenaza al bienestar emocional y social de las comunidades educativas.

La violencia no es un fenómeno instintivo, sino más bien el resultado de comportamientos adquiridos. La escuela asume la responsabilidad de abordar aspectos cruciales como técnicas de privación, frustración y socialización con el objetivo de enseñar a vivir en armonía. No obstante, es fundamental reconocer que la escuela no es la única entidad encargada de la educación para la convivencia y la paz. Este hecho plantea interrogantes acerca de cómo

abordar de manera efectiva esta problemática y su impacto en la educación de personas con la habilidad de convivir en paz en una sociedad equitativa y justa.

Según el estudio del clima social escolar, tal como lo conceptualiza Rodríguez (2004), “Este término surge del intento de la psicología social por comprender la conducta humana en el contexto de las organizaciones, aplicando los principios de la teoría general de sistemas. La relevancia de este enfoque radica en su capacidad para proporcionar una perspectiva global e integral de los fenómenos colectivos, lo que ha despertado un gran interés.” (p.02).

. La dificultad para expresar ideas y resolver conflictos de manera armónica representa otra fuente de tensiones y malentendidos. Esto dificulta la formación de relaciones armoniosas en un país tan diverso y multicultural como Colombia. Por ello, es esencial que las comunidades educativas desarrollen iniciativas de promoción del respeto y tolerancia hacia las diferencias culturales, sociales y personales, tal como lo establece el ministerio de educación (MEN, 2017)

Promover la convivencia armónica implica aprender y practicar esta forma de vida, ya que, al igual que cualquier otro estilo de vida, se desarrolla a través del aprendizaje. Por tanto, la educación desempeña un papel fundamental en la mejora de las relaciones sociales y humanas, fomentando la armonía y enseñando a abordar eficazmente los conflictos.

En consecuencia, la enseñanza cumple un rol esencial al mejorar las relaciones sociales y humanas, capacitando a las personas para enfrentar los desafíos de la convivencia de manera positiva. Este enfoque educativo no solo beneficia a nivel individual, sino que también contribuye al bienestar colectivo, fomentando la paz y la prosperidad en nuestras comunidades y en la sociedad en su totalidad.

Además, se observa una desconexión significativa entre el énfasis que la institución educativa han colocado tradicionalmente en la inversión de tiempo y recursos en asignaturas

académicas como matemáticas, lenguaje y ciencia, que se consideran fundamentales para la preparación profesional de los estudiantes, y la realidad actual. A pesar de contar con una sólida formación académica en estas áreas, a menudo se ve de un déficit alarmante en habilidades sociales y emocionales entre los estudiantes.

Estas carencias en habilidades sociales, como la comunicación efectiva, el respeto y la tolerancia hacia las diferencias culturales y sociales, pueden tener un impacto negativo en la colaboración, la productividad y el progreso tanto en el ámbito laboral como en la sociedad en su conjunto. Dentro de este panorama, la práctica escolar de juegos tradicionales de la calle, además de representar expresiones de diversas culturas locales, puede favorecer procesos formativos en valores fundamentales como la cooperación, la empatía y la tolerancia. Estos valores destacan desde tiempos inmemoriales como características asociadas a dichos juegos (Movsichoff, 2005), “La práctica lúdica ancestral representa una de las fuentes fundamentales, posiblemente la más significativa, mediante la cual los niños adquieren los valores, normativas y creencias inherentes a una determinada cultura.” (p. 11). Por lo tanto, el presente trabajo representa una oportunidad para abordar estas cuestiones y promover un ambiente educativo en el cual las niñas, los niños y las juventudes no solo obtengan saberes académicos, pero también cultiven competencias sociales y emocionales que les faculten para aportar de forma constructiva a la sociedad y prosperar en un mundo variado y en constante evolución.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo implementar una iniciativa pedagógica basada en juegos tradicionales de la calle en el Colegio José María Obando, Rosal, Cundinamarca, para fomentar la convivencia y valores de respeto, paz y tolerancia, con el propósito de reducir la violencia en la comunidad educativa?

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Contribuir al desarrollo de procesos en convivencia escolar que garanticen la reducción de episodios de violencia y la promoción de valores de respeto, paz y tolerancia, entre miembros de la comunidad educativa del colegio José María Obando, del municipio del Rosal, Cundinamarca, mediante una iniciativa pedagógica basada en la práctica y el disfrute de los juegos tradicionales de la calle.

1.3.2. Específicos

- Caracterizar las dificultades de convivencia escolar, manifiestas a través de episodios de violencia entre miembros de la comunidad educativa, que ponen en riesgo el disfrute armónico del respeto, la paz y la tolerancia en el colegio José María Obando, del municipio del Rosal, Cundinamarca.
- Identificar juegos tradicionales de la calle que, desde su lógica interna, promuevan y reflejen valores de respeto, paz y tolerancia, con el propósito de incorporarlos de manera efectiva en actividades pedagógicas en el contexto de las clases y espacios en jornada contraria, como herramientas educativas para fomentar el desarrollo de habilidades sociales y la promoción de una cultura de convivencia pacífica y respetuosa.
- Implementar y evaluar la iniciativa de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales de la calle con el fin de medir y mejorar la percepción, observación y transformación de la convivencia en el entorno educativo, a través de la promoción de valores de respeto, paz y tolerancia entre los participantes, generando un informe detallado de los resultados y ajustes necesarios para fortalecer estos valores en la comunidad educativa.

1.4. Justificación

El proyecto se origina en la necesidad de abordar situaciones recurrentes, como la violencia y el conflicto, que exigen soluciones efectivas para establecer un entorno de paz y promover una convivencia saludable entre los 30 estudiantes del grado 801. En la comunidad educativa, se reconoce de manera generalizada la importancia de la educación y la formación en valores como elementos fundamentales para lograr una convivencia armoniosa y una educación de calidad.

El propósito radica en fomentar experiencias alternativas, centrándose en juegos tradicionales de la calle para promover la paz, el respeto y una convivencia saludable entre los estudiantes de grado 801. La relevancia de esta iniciativa se extiende más allá de la mejora de la experiencia educativa de niños, niñas y jóvenes., nos enfocaremos en llevar a cabo esta tarea mediante una iniciativa pedagógica centrada en la práctica y el disfrute de un juego tradicional de la calle.

Según Díaz & Sime (2016), “La institución educativa se concibe como un entorno de formación no solo en lo que respecta a conocimientos, sino también en lo concerniente a actitudes y valores, con la finalidad de promover una convivencia armoniosa entre todos sus miembros. No obstante, esta visión no siempre se materializa en su totalidad debido a diversas circunstancias y factores, ya sean de carácter individual o social.”, (p.126).

Al adoptar la práctica de juegos tradicionales de la calle desde una perspectiva pedagógica, se busca no solo abordar los problemas actuales de convivencia en la escuela. Los juegos tradicionales de la calle se proyectan en procura de promover la paz y la convivencia saludable, en desarrollo de un plan de implementación y de evaluación de resultados. En tal sentido, el fomento de la tolerancia y el respeto, mediante el disfrute experiencial de diversos

juegos tradicionales de la calle, requiere de sus participantes un despliegue de habilidades lúdicas, pero también de comunicación alterativa mediante las reglas de juego como instancia de interlocución, fomentar la tolerancia y el respeto es esencial en el contexto educativo.

La mejora de las habilidades de comunicación es otro aspecto significativo de este proyecto. Durante la realización de juegos tradicionales de la calle, los estudiantes practican la comunicación efectiva y aprenden a resolver conflictos de manera pacífica. Estas habilidades no solo son útiles en el entorno escolar, sino que también se convierten en herramientas valiosas para la vida en general. Facilitan relaciones interpersonales saludables y la resolución pacífica de disputas, contribuyendo al fomento de un sentimiento de pertenencia crucial en cualquier institución educativa.

La introducción de juegos tradicionales de la calle en la comunidad escolar refuerza el sentido de identidad y pertenencia, enriqueciendo significativamente la experiencia de los estudiantes y fortaleciendo su conexión con la escuela y la cultura local. Además, fomenta la preservación de tradiciones culturales y valores, promoviendo la cohesión social y el respeto por la diversidad en el entorno educativo, lo cual reduce la violencia y el bullying, siendo un objetivo fundamental. Proporcionar a los estudiantes una alternativa saludable y divertida para canalizar su energía y emociones a través de juegos se espera que disminuya los casos de violencia y acoso escolar en la institución.

Fomentar el aprendizaje lúdico es una estrategia educativa con resultados sorprendentes. En particular, cuando se emplean juegos tradicionales de la calle, se logra una efectividad memorable. Esta metodología no solo enriquece el proceso educativo, según Benítez, G. S. (2010) “este enfoque conlleva una implicación metodológica que busca promover la independencia, la responsabilidad y la habilidad de autorregulación en el proceso de aprendizaje.

En consecuencia, el rol del docente radica en asistir a los estudiantes en su camino hacia el desarrollo de su autonomía individual.” (p.5) sino que también contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más positivo, donde los estudiantes muestran un mayor compromiso y receptividad hacia los conceptos educativos. Los beneficios se traducen en una experiencia de aprendizaje significativamente mejorada

Fomentar una sociedad más justa y equitativa, es esencial abogar por la igualdad en el acceso a las oportunidades de ocio y recreación. Esto requiere la implementación de políticas y programas diseñados para garantizar que todas las personas, sin importar su origen socioeconómico o cultural, tengan la posibilidad de disfrutar de los beneficios que ofrece el ocio y la recreación. En última instancia, esta búsqueda de equidad contribuye de manera significativa al bienestar colectivo y enriquece la vida en la sociedad contemporánea.

La participación en actividades recreativas tiene un impacto positivo en diversos aspectos del bienestar de los estudiantes. En primer lugar, contribuye a la reducción del estrés y la ansiedad, mejorando así su bienestar emocional y físico. Además, esta participación puede influir de manera positiva en el rendimiento académico, al disminuir el estrés y la ansiedad, y mejorar la concentración y la memoria, además de proporcionar un necesario descanso y desconexión del estudio.

Además, la recreación brinda oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades sociales cruciales, como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos. También estimula la mente de los estudiantes, mejorando su capacidad para aprender y recordar información, lo que contribuye a su estimulación cognitiva. A nivel físico, la recreación promueve la salud de los estudiantes al fomentar la actividad física y la participación en deportes y otras actividades físicas, lo que mejora su salud física en general. Finalmente,

brinda un espacio para que los estudiantes exploren su creatividad y desarrollen habilidades artísticas y de pensamiento creativo. En conjunto, la recreación desempeña un papel fundamental en el bienestar integral de los estudiantes, beneficiando su salud emocional, académica y física, al tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

La recreación es una parte importante del desarrollo de los estudiantes, ya que puede ayudar a mejorar su bienestar emocional y físico, su rendimiento académico, su capacidad para aprender y recordar información, sus habilidades sociales y su creatividad. Es importante que los educadores y los padres fomenten y apoyen la recreación en el aula y en casa para ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial.

1.5. Limitación de la investigación

Dentro de las limitaciones se presentaron en 8 ítems

- Primero recursos disponibles. Uno de los principales desafíos fue la disponibilidad de recursos, tanto financieros como logísticos, para la implementación de juegos tradicionales de la calle y la realización de actividades relacionadas con la investigación. Los fondos limitados influyeron en la escala y alcance del proyecto.
- Segundo tiempo. El tiempo disponible para la ejecución de la investigación y la implementación de los juegos tradicionales de la calle resultó ser una limitación, especialmente cuando se buscaba evaluar a largo plazo el impacto en la convivencia. Los resultados a largo plazo requerían un seguimiento continuo que excedía el período de la investigación.
- Tercero participación y cooperación de los estudiantes. La participación activa de los estudiantes en las actividades propuestas fue esencial para el éxito del proyecto. Sin

embargo, la resistencia o falta de interés por parte de algunos estudiantes dificultó la recopilación de datos y la implementación efectiva.

- Cuarto factores externos. La influencia de factores externos, como eventos sociales o políticos, que pudieron afectar el ambiente escolar y la convivencia, limitó la capacidad de atribuir cambios específicos a la implementación de juegos tradicionales de la calle.
- Quinto generalización de resultados. Dado que el proyecto se llevó a cabo en el Colegio José María Obando, los resultados no fueron completamente generalizables a otras instituciones educativas, ya que las dinámicas y contextos podían variar significativamente.
- Sexto evaluación de largo plazo. Aunque se realizó una evaluación de impacto inicial, las limitaciones de tiempo dificultaron una evaluación a largo plazo para medir el efecto sostenido de la implementación de juegos tradicionales de la calle en la convivencia escolar.
- Séptimo posible resistencia al cambio. Hubo resistencia por parte de algunos miembros de la comunidad escolar o del personal docente hacia la implementación de juegos tradicionales de la calle, lo que requirió esfuerzos adicionales en términos de sensibilización y capacitación.
- Octavo dificultades en la recopilación de datos sensibles. La obtención de datos sobre conflictos o comportamientos violentos resultó ser delicada y requirió cuidado ético y la confidencialidad adecuada.

2. Marco referencial

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

El trabajo titulado “el juego tradicional en las clases de educación física” (Crozzoli, Romero y Argentino, 2017) tuvo por objeto impulsar la participación activa de juegos tradicionales en las clases de Educación Física en el nivel inicial. A través de una metodología participativa el trabajo se fundamentó en integrar los juegos en los diseños curriculares de la educación inicial en la provincia de Córdoba, siendo un recurso educativo relevante. Como resultado de este trabajo es importante señalar que no solo fomenta la actividad física, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades sociales y culturales en los niños, enriqueciendo su repertorio lúdico y asegurando la continuidad de estos juegos en las futuras generaciones.

En el trabajo titulado “Juegos tradicionales y populares en educación primaria: programa de intervención” (Tiedra, 2020), el objeto es fomentar la inclusión activa de estos juegos como herramienta pedagógica. Su metodología consistió en el diseño, adaptación e intervención de un programa que incorpora juegos tradicionales y populares con estudiantes. El resultado del trabajo fue, la adquisición significativa de habilidades cognitivas y sociales por parte de los estudiantes, destacando la relevancia de la socialización y la adaptación cultural en el actual contexto educativo.

El trabajo titulado “Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial” (Pérez, Y. C. Y., & Pérez, K. J. B. 2020) el objeto es proponer estrategias pedagógicas para fortalecer valores como tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad mediante el uso de juegos tradicionales, específicamente en estudiantes de educación inicial. Su metodología adoptó un enfoque

descriptivo con un diseño no experimental, de tipo transversal y de campo. La muestra incluyó seis (06) docentes de Educación Inicial. Se implementó un cuestionario de (12) ítems. El resultado muestra el uso de estrategias que integren el juego para enseñar valores, evidenciando un reconocimiento limitado de su potencial pedagógico. Destaca la falta significativa de inclusión de juegos tradicionales en situaciones de aprendizaje, revelando una brecha en la aplicación de estas estrategias para fortalecer valores en el entorno educativo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

En el trabajo titulado "Los juegos tradicionales: una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede C," (David, H., & Zuluaga, A. 2019), el objeto fue diseñar e implementar una propuesta didáctica centrada en juegos tradicionales para fomentar la autonomía en estudiantes de grado primero. Su metodología es un enfoque cualitativo-descriptivo a través de la investigación-acción. Los resultados obtenidos de estos juegos son eficaces para transmitir normas y valores, mejorando significativamente comportamientos sociales y contribuyendo al desarrollo de la autonomía en los niños de la muestra. La propuesta didáctica demuestra su utilidad en este proceso, destacando la pertinencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el ámbito educativo para esta franja de edad.

El trabajo titulado "incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar" (Mendoza Fuentes, A., & Gañan Rios, M.A. 2019), tuvo por objeto fortalecer el valor de la convivencia intercultural entre estudiantes de cuarto grado en Arboletes, Antioquia. Mediante el uso de juegos recreativos tradicionales como herramienta didáctica, el trabajo adoptó un enfoque cualitativo, a través de la estrategia de investigación-acción. Los resultados destacaron una convivencia respetuosa y armoniosa en el aula, sin conflictos

relacionados con las diferencias culturales, los cuales reconocen y valoran la diversidad étnica y cultural, promoviendo así el respeto y la tolerancia.

2.1.3. Antecedentes Locales.

El trabajo titulado “Juegos Tradicionales para el Desarrollo de Competencias Interculturales en Estudiantes de Grado Cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, Jornada Mañana” (Cadena, C., & Garzón, O. 2023), tuvo por objeto fortalecer competencias interculturales, enfocándose en el respeto, adaptación, escucha y construcción de vínculos. Su metodología enfoque cualitativo y la investigación-acción, utiliza cuestionarios abiertos para comprender las percepciones de estudiantes y padres. Los resultados indican un impacto positivo significativo, evidenciando cambios en las actitudes hacia la diversidad cultural y promoviendo relaciones respetuosas.

El trabajo titulado “Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica” (Barrios–Gómez, N. N. 2018), tuvo por objeto fomentar valores a través de juegos tradicionales mediante la investigación pedagógica, analizando su impacto en el desarrollo de habilidades sociales y actitudes de respeto y dignidad entre los niños. El trabajo se basó en Investigación-Acción Participativa (IAP), guiándose por un diseño basado en trayectorias de indagación. Las técnicas de recolección de datos comprendieron observación participante y el uso de diarios de campo. El resultado obtenido es que los niños comprendieron y aceptaron las reglas de los juegos, generando conciencia de sus límites. La participación en estas actividades impulsó habilidades sociales, evidenciando una comunicación variada y un trato basado en el respeto y la dignidad, pilares fundamentales de los derechos humanos.

2.2. Marco Contextual

2.2.1. Colegio José María Obando:

El Colegio José María Obando es una institución educativa ubicada en El Rosal Cundinamarca, Colombia. Cuenta un cuerpo docente comprometido con la educación de calidad y de carácter oficial, tiene el compromiso de servir a niños, niñas, adolescentes y adultos en la comunidad estudiantil Obandista. La institución ofrece programas académicos en Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Técnica y Educación Formal de Adultos (Nocturna). Su misión es desarrollar competencias ciudadanas, académicas y técnicas que aprovechen de manera efectiva los recursos y las oportunidades en un entorno globalizado.

2.2.2. Contexto Histórico y Fundación

La Institución Educativa Departamental “José María Obando” tuvo sus inicios el 2 de febrero de 1970 bajo la dirección del párroco Gregorio Wirz, quien asumió el cargo de Rector. En sus primeros años, el colegio se denominó Colegio Parroquial Santiago Trujillo en reconocimiento a la generosa contribución de Santiago Trujillo para promover la educación en la comunidad. La aprobación oficial para operar como institución educativa llegó el 3 de agosto de 1970 mediante la Resolución No. 01132.

2.2.3. Ubicación Geográfica:

La institución se encuentra estratégicamente ubicada en el corazón del Municipio de El Rosal, Cundinamarca, en la zona sabana de Occidente. El municipio de El Rosal fue oficialmente establecido como municipio independiente en 1997 a través de la Ordenanza No. 025, antes de lo cual era una inspección del municipio de Subachoque. Con una extensión total de 8.648

hectáreas, el municipio limita con Subachoque al Nororiente, San Francisco al Noroccidente, Facatativá al Sur Occidente y Madrid al Sur Oriente.

El territorio de El Rosal se divide en 9 veredas: Hondura Tibagota, Buenavista, Cruz Verde, Hondura Chingafrio, La Piñuela, Puerta de Cuero, San Antonio, El Caucho y Santa Bárbara de El Rosal. En su área urbana, el municipio cuenta con varios barrios, entre ellos Bochica, San Carlos, Obando, Lleras, Nogal, San José, Campo Alegre y Versalles.

2.2.4. Economía y Agricultura:

El clima frío prevalece en El Rosal, con temperaturas promedio de 12° y 13°, lo que puede dar lugar a heladas perjudiciales para los cultivos y pastos. La economía local se centra principalmente en la agricultura, con cultivos tradicionales como la papa y la arveja. Además, la ganadería, en especial la ganadería lechera, desempeña un papel importante en la economía local.

2.3. Marco Teórico

El marco teórico del presente trabajo comprende las siguientes cinco categorías: juego, juegos tradicionales, recreación, conductas agresivas y convivencia escolar.

2.3.1 Juego.

Baena y Ruiz (2016), indican que “La incorporación de juegos en el proceso de aprendizaje permite a los estudiantes participar de manera activa en diversas actividades, lo que conduce a un aprendizaje más atractivo, efectivo y memorable. Este enfoque ha sido respaldado por la mayoría de las tendencias pedagógicas del siglo XX debido a su alto valor y efectividad.” (p. 74). A lo largo de la historia, el juego ha sido reconocido como una herramienta pedagógica valiosa que enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Un aspecto fundamental del juego en el aprendizaje es su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa. En lugar de ser meros receptores pasivos de información, los estudiantes se convierten en participantes activos en el proceso de aprendizaje. Este compromiso activo les permite explorar conceptos, aplicar el conocimiento en contextos significativos y experimentar con la resolución de problemas de una manera inmersiva.

Este enfoque participativo tiene el potencial de hacer que el aprendizaje sea más ameno. Cuando los estudiantes están involucrados en actividades de juego, están más motivados y emocionalmente conectados con el contenido. Como resultado, están más dispuestos a invertir tiempo y esfuerzo en el proceso de aprendizaje.

El juego también se ha asociado con la efectividad del aprendizaje. La participación activa y el interés que genera pueden aumentar la retención del conocimiento. Los estudiantes tienden a recordar mejor lo que han experimentado a través del juego en comparación con la

mera lectura o escucha de información. Esta efectividad se debe a que el juego fomenta una comprensión más profunda y duradera de los conceptos.

Es importante destacar que la recomendación del juego como estrategia pedagógica es respaldada por casi todas las tendencias pedagógicas, lo que refleja su versatilidad y aplicabilidad en diferentes enfoques educativos. Desde el enfoque constructivista que enfatiza la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes hasta el enfoque humanista que valora el aprendizaje significativo y experiencial, el juego encuentra su lugar en una variedad de teorías educativas.

El juego no solo permite a los alumnos participar activamente en su aprendizaje, sino que también añade valor al proceso educativo al hacerlo más ameno, efectivo y duradero. Esta estrategia pedagógica es respaldada por una amplia gama de tendencias pedagógicas y se ha demostrado efectiva en diversos contextos de aprendizaje. En el marco teórico, se destaca como una herramienta valiosa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Barrios-Gomez (2018), “El juego desempeña un papel esencial en la construcción del conocimiento y en el desarrollo de las habilidades requeridas para afrontar distintas situaciones de la vida. Mediante el juego, los niños tienen la posibilidad de establecer vínculos con el entorno que les rodea y de adquirir experiencias de una forma agradable.” (p. 775). Por esta razón, se subraya la importancia del juego como una herramienta esencial para la socialización y el desarrollo de la capacidad de resolver problemas. Además, el juego implica comprender y respetar ciertos límites, lo que en la infancia se percibe como una actividad instintiva o una forma de expresión socialmente aceptada que se lleva a cabo por placer. A medida que las personas entran en la adolescencia o la adultez, esta actividad se considera una forma de recreación dentro del tiempo de ocio.

Desde la recreación se busca la necesidad de un elemento fundamental de la biología y la psicología. Las actividades recreativas a menudo se realizan para el disfrute, la diversión o el goce y se consideran divertidas. Con frecuencia, participar en un juego implica un nivel de destreza y ocasionalmente una dosis de suerte, mientras que el seguimiento de las reglas de un juego se limita a comprender las reglas y esforzarse en seguir un conjunto específico de pautas; rara vez depende de la suerte o de habilidades excepcionales.

Según González, M. C. P. (2011), “el juego se considera una herramienta valiosa que facilita la adquisición de conocimientos y la transición de lo concreto a lo abstracto. Además, contribuye a la formación del carácter, el desarrollo de hábitos en los niños, la afirmación de su personalidad, la expansión de su imaginación y la promoción de vínculos y expresiones sociales” (p. 353). Se destaca que el juego permite simplificar la comprensión de conceptos complejos, lo que lo convierte en una herramienta valiosa para la formación personal. A través del juego, se ayuda a moldear la personalidad y se demuestra la relevancia de esta actividad como un enfoque innovador en el proceso de aprendizaje.

Los juegos se pueden encontrar en todas partes, en el pasado evolucionaron de simplemente personas lanzando una pelota contra una pared o jugando con palos. Hoy en día, muchos juegos se digitalizan y se juegan en computadoras, desde la estrategia y la aritmética hasta la coordinación mano-ojo, la habilidad física, etc.; estas habilidades son discutibles, las mismas que solían ser entrenadas a través de muchas actividades físicas como los deportes.

El acto de jugar implica la participación en una actividad con el propósito de lograr un conjunto específico de resultados, utilizando únicamente medios permitidos, como, por ejemplo, reglas bien definidas. En este contexto, la importancia de los medios permitidos es fundamental y suele estar claramente establecida, en contraste con cualquier variación en las reglas. Esto se

hace necesario para superar obstáculos tecnológicos, diferencias de género o especie, y garantizar que todos los juegos compartan cuatro rasgos esenciales: objetivos, reglas, evaluación y participación activa de los individuos.

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los estudiantes, brindándoles la oportunidad de aprender, explorar y experimentar de una manera natural y divertida. A través del juego, los estudiantes pueden desarrollar una variedad de habilidades esenciales que abarcan lo social, cognitivo, emocional y físico, contribuyendo así a mejorar su bienestar general.

Este enfoque multifacético del juego es evidente en varios aspectos. En primer lugar, ofrece un espacio propicio para el aprendizaje y la práctica de habilidades sociales esenciales, incluyendo la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos. Al mismo tiempo, estimula el crecimiento cognitivo al promover la atención, la memoria, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, contribuye al desarrollo emocional al fomentar la empatía, la regulación emocional y la autoestima.

Dada su importancia, es esencial que los educadores promuevan y respalden el juego tanto en el entorno escolar como en el hogar. Esto es fundamental para permitir que los estudiantes alcancen su máximo potencial y se desarrollen de manera integral.

2.3.2. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales comprenden una amplia gama de manifestaciones culturales y expresiones artísticas, que, según Poblete y Panqueba (2015), representan “la cosmovisión de cada pueblo, en asociación a las formas de trabajo, a la producción artesanal, las creencias religiosas, espirituales y tradicionales de la comunidad. Evidencias históricas y arqueológicas, demuestran una práctica generalizada de los pueblos en América” (p.135). Las evidencias

arqueológicas, históricas y antropológicas destacan la práctica de juegos tradicionales entre pueblos originarios, por su estrecha relación con el desarrollo de habilidades esenciales para la subsistencia, como también las relaciones de respeto y armonía con la tierra y los recursos naturales. Además, las creencias religiosas y espirituales confluyen sobre la práctica de juegos rituales, con el propósito de equilibrar interrelaciones con las fuerzas divinas y con los antepasados.

En el contexto de transmisión intergeneracional de referentes culturales, los juegos tradicionales representan formas de preservar y difundir las creencias y valores de la comunidad. Por lo tanto, es esencial comprender la cosmovisión de cada pueblo para apreciar plenamente la importancia de los juegos tradicionales en su contexto cultural y cómo estos juegos reflejan y transmiten la identidad y la historia. Incorporar esta perspectiva en el marco teórico permite la comprensión de la relevancia de los juegos tradicionales en la vida de un pueblo y su contribución a la cohesión social y cultural.

Los juegos representan una valiosa fuente de expresión cultural que ha perdurado desde tiempos antiguos hasta la actualidad. A lo largo de la historia, las personas han disfrutado de los juegos, y tradicionalmente, se les ha enseñado a niños y jóvenes como una herramienta de aprendizaje que se relaciona con la realidad socioeconómica y cultural. Como lo destaca Sánchez (2015), “los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas que emergen de experiencias arraigadas en la tradición y están influenciadas por factores sociales, económicos, culturales, históricos y geográficos específicos. Estos juegos son un componente intrínseco de una realidad concreta y corresponden a momentos históricos particulares” (p.94). En términos históricos, sus orígenes se remontan a la evidencia más temprana en la civilización, los juegos tradicionales son

una parte importante de nuestra cultura. Contribuyen a la forma en que socializamos, la forma en que nos divertimos e incluso cómo aprendemos.

Los juegos han existido durante milenios, y algunos de ellos han evolucionado a lo largo del tiempo a medida que la sociedad ha cambiado. Los juegos reflejan la adaptación de las civilizaciones convencionales y se distinguen tanto del trabajo, que generalmente implica una compensación, como del arte, que a menudo expresa, elementos ideológicos o estéticos. Sin embargo, es importante destacar que muchos juegos también se consideran formas de arte en sí mismos.

En un entorno urbano, donde las personas tienen la oportunidad de reunirse, interactuar y moverse con libertad, los juegos han sido siempre uno de los pasatiempos más populares en la historia de la humanidad y han formado parte de nuestra vida durante siglos. Algunos juegos están diseñados para ser disfrutados de forma individual, mientras que otros se crean para ser jugados en grupo. Como señala Carrillo (1993)

Estos juegos representan expresiones recreativas que encapsulan la herencia colectiva de generaciones y reflejan la identidad cultural de un país, además de ser considerados un valioso legado forjado a lo largo del tiempo. Algunos de estos juegos, que han perdurado por generaciones, se conocen como juegos 'tradicionales' debido a su duradera popularidad. Sin embargo, es importante destacar que algunos juegos modernos se disfrutan de manera virtual, en dispositivos como tabletas o computadoras, prescindiendo de la actividad física. (p.45).

Los juegos tradicionales son valiosos legados que han perdurado por generaciones, y su popularidad continua es un testimonio de su significado y relevancia en la vida cotidiana. Sin embargo, también destaca una realidad contemporánea importante: la influencia de la tecnología en la forma en que se disfrutan los juegos. La llegada de dispositivos electrónicos, como tabletas

y computadoras, ha llevado a la popularidad de los juegos modernos y virtuales, a menudo prescindiendo de la actividad física que caracteriza a los juegos tradicionales.

Esta idea plantea un dilema interesante sobre cómo se están transmitiendo y adaptando las tradiciones culturales en la era digital. Si bien los juegos tradicionales siguen siendo valiosos, es crucial considerar cómo se pueden mantener y transmitir en un mundo donde la tecnología y los juegos virtuales son prominentes. En este sentido, la preservación de los juegos tradicionales y su enseñanza a las generaciones más jóvenes pueden ser desafíos importantes. Este debate refleja la dinámica en evolución de la cultura y cómo las tradiciones culturales se adaptan o se ven influenciadas por los avances tecnológicos.

En la cultura indígena no es un fenómeno nuevo, se ha utilizado como parte de sus prácticas durante siglos, a través de narraciones asociadas a los juegos. Actualmente, estas historias se contextualizan en el ámbito tecnológico mediante juegos digitales, configurando un escenario propicio para la sobrevivencia de los saberes ancestrales.

2.3.3. Recreación

La recreación se puede considerar como una faceta del ocio, que se define como el tiempo libre disponible para las personas. Desde una perspectiva psicológica, la recreación adquiere un papel fundamental. Según Acosta (2004), “se puede entender la recreación como el resultado de superar una situación de falta de motivación o aburrimiento. Esta situación se caracteriza por la existencia de intereses, pero esos intereses no están alineados con el impulso vital o las preferencias personales del individuo. En este contexto, el individuo recurre a la recreación como un medio para combatir el aburrimiento y aprovechar de manera significativa su tiempo de ocio.” (p,54).

La recreación a menudo resulta compleja de definir en un concepto general. Para los niños, es comúnmente asociada con el juego, una actividad recreativa en la que pueden imitar las actividades de la vida adulta a través de juegos de rol. En el caso de los adultos, la recreación se percibe como una forma de esparcimiento. Según Osorio y Rico (2005) “Afirman que el acto de recrearse permite al cuerpo y a la mente renovarse de manera necesaria, lo que a su vez contribuye a una vida más prolongada y de mejor calidad.” (p,41) Se entiende que el juego o actividades de la recreación, permiten satisfacer las necesidades personales y sociales.

Por lo tanto, la recreación se ha convertido en un ideal perseguido incansablemente por las personas. Para Busch (1975), “La recreación representa una parte esencial de la vida y se manifiesta en diversas formas, impulsada tanto por beneficios personales como por la influencia de la sociedad que nos rodea. En este sentido, encontramos una variedad de actividades de entretenimiento.” (p,42). La recreación es una parte básica de la vida y se puede encontrar en diferentes formas que están diseñadas naturalmente por los beneficios personales, pero también por la sociedad que rodea, muchas actividades de entretenimiento.

Tanto el ocio, como el tiempo dedicado al descanso y la relajación, como la recreación, que implica la participación activa en actividades específicas durante ese tiempo de ocio, desempeña un papel vital en el bienestar individual y colectivo.

La salud, tanto física como mental, se ve enriquecida por la participación en actividades de ocio y recreación. La actividad física durante el tiempo libre puede mejorar la condición física y reducir el estrés, mientras que las actividades culturales y sociales pueden aumentar la satisfacción general con la vida. Además, estas prácticas brindan oportunidades para expresar la cultura y la identidad personal o comunitaria, fortaleciendo conexiones sociales y un sentido de pertenencia.

2.3.4. Conductas agresivas.

Las conductas agresivas en los estudiantes son un problema común en muchas escuelas y pueden manifestarse de diferentes formas, como el acoso escolar, la violencia física, el vandalismo, entre otros. Estas conductas pueden ser el resultado de múltiples factores individuales, familiares y sociales, y es importante abordarlos de manera integral para prevenir su aparición y tratarlas de manera efectiva.

Entre los factores individuales asociados a las conductas agresivas en contexto escolar, se encuentran: la baja autoestima, la falta de habilidades sociales y emocionales, la exposición a modelos agresivos y los trastornos de conducta. En cuanto a los factores familiares, se ha encontrado que la violencia doméstica, la falta de supervisión parental y la crianza inadecuada pueden contribuir a la conducta agresiva. Entretanto, factores sociales, como la discriminación y el aislamiento social, también pueden contribuir a la conducta agresiva en los estudiantes.

El acoso escolar se comprende como un fenómeno de naturaleza social, en consonancia con la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (1973), en procura de “Comprender las condiciones que influyen en todas las formas de agresión, ya sea a nivel individual o colectivo, y ya sea sancionada a nivel personal o institucional. En este contexto, se concibe la agresión como cualquier acción que resulte en daño a las personas o en la destrucción de la propiedad.” (p.308)

Para el citado autor, la exposición a modelos agresivos, tanto en situaciones de la vida real como a través de los medios de comunicación, puede incrementar la probabilidad de que una persona desarrolle comportamientos agresivos. Esto, a su vez, puede influir en la manera en que las personas perciben y reaccionan ante situaciones desafiantes.

Para prevenir y enfrentar las conductas agresivas entre estudiantes, resulta esencial la implementación de estrategias integrales que abarquen medidas tanto preventivas como de intervención. En este sentido, se enfatiza en la importancia de la educación y la concientización sobre el acoso escolar y la promoción de una cultura escolar basada en la empatía, el respeto y la inclusión.

Además, según la definición de la OMS (2002). " El empleo deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea como una amenaza o en la práctica efectiva, dirigido hacia uno mismo, otra persona, o un grupo o comunidad, con la consecuencia o una alta probabilidad de causar lesiones, mortalidad, daño psicológico, trastornos del desarrollo o privaciones." (p.5). Las conductas agresivas pueden manifestarse de diversas maneras, incluyendo la agresión física, como peleas o actos violentos dirigidos hacia otros individuos. También puede abarcar la autoagresión, que involucra dañarse a uno mismo, como en casos de autolesiones o intentos de suicidio. Además, las conductas agresivas pueden estar relacionadas con la privación, como la negligencia infantil o la falta de acceso a recursos esenciales.

Las conductas agresivas pueden tener consecuencias graves, como lesiones físicas, daño psicológico, trastornos del desarrollo o incluso la muerte. Por lo tanto, es esencial abordar y prevenir las conductas agresivas en diversas situaciones, desde el ámbito personal hasta el comunitario. Las estrategias de prevención y la intervención temprana son fundamentales para abordar las causas subyacentes de la agresión y promover una convivencia pacífica y saludable.

Además, que el entrenamiento en habilidades sociales puede ayudar a los niños a procesar mejor la información social y a responder de manera más constructiva en situaciones de conflicto interpersonal.

2.3.5. Convivencia escolar.

La convivencia escolar se refiere al conjunto de relaciones e interacciones que abarcan aspectos como el respeto mutuo, la tolerancia, la comunicación efectiva, la solución pacífica de conflictos y la promoción de un clima de inclusión según Maldonado, (2004). “La convivencia surge de las interacciones entre todos los integrantes de la comunidad escolar, sin importar sus roles específicos. En este sentido, no solo participan en la convivencia, como se indicó anteriormente, sino que también la moldean activamente. Por lo tanto, la convivencia no es estática, sino que se construye de manera colectiva y dinámica, adaptándose a las variaciones en las relaciones entre los actores a lo largo del tiempo.” (p,2). La comprensión de la convivencia como un proceso dinámico y colectivo, donde todos los miembros comparten la responsabilidad de su construcción, tiene implicaciones significativas. Este enfoque podría motivar la participación activa de la comunidad educativa para mejorar continuamente el ambiente escolar, fomentar la resolución colaborativa de conflictos y cultivar un sentido de pertenencia.

La flexibilidad para adaptarse a cambios en las interrelaciones también se destaca como una herramienta clave para gestionar desafíos y mantener una dinámica escolar saludable. En conjunto, esta perspectiva promueve un entorno donde la convivencia se percibe como un esfuerzo constante y compartido para el beneficio de todos los involucrados.

La interacción en este entorno no se restringe a períodos de esparcimiento, sino que representa un componente fundamental del proceso educativo, estrechamente relacionado con el aprendizaje y la formación ciudadana. En consonancia con esta perspectiva, el Ministerio de Educación destaca: "Nuestra experiencia nos permite afirmar la conexión entre la calidad de convivencia y el nivel de aprendizaje. Así, el objetivo primordial de cultivar una convivencia de alta calidad impactará de manera significativa en la calidad de vida personal y colectiva de los

estudiantes. Será un factor crucial en la formación ciudadana y propiciará situaciones que promueven el aprendizaje cognitivo, mejorando los logros y resultados académicos" (MINEDUC 2005, p. 185). La afirmación que establece una conexión entre la calidad de convivencia y el nivel de aprendizaje revela una perspectiva esencial en la relación entre la dinámica social y el rendimiento académico.

Explorando esta idea, es evidente que la calidad de la convivencia en el entorno educativo no solo configura el bienestar emocional y social de los estudiantes, sino que también desempeña un papel crucial en su formación ciudadana. Un ambiente escolar que fomente relaciones positivas, tolerancia y respeto puede preparar a los estudiantes para convertirse en ciudadanos responsables y comprometidos. Además, la influencia de la convivencia en el aprendizaje cognitivo destaca la importancia de un entorno positivo en el estímulo del pensamiento crítico y la creatividad, lo que, en última instancia, mejora los logros académicos. Esta interrelación subraya la necesidad de considerar la convivencia como un componente integral en la planificación educativa, reconociendo su impacto tanto en el desarrollo personal como en el éxito académico.

3. Metodología

3.1. Enfoque de investigación

El estudio es correspondiente con las características de una investigación bajo enfoque cualitativo, por cuanto incorpora las experiencias y percepciones de las personas participantes, como instancias para comprender e intervenir sobre una problemática. Según Bonilla Castro (1989) "la metodología cualitativa supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad" (p, 120). Desde esa perspectiva, la investigación se sumerge en el valor cultural, social y educativo de los juegos tradicionales de la calle, y explora sus posibilidades de influencia en la cotidianidad escolar.

Fue posible profundizar la comprensión de la importancia cultural y social de estos juegos, así como en su papel en la promoción de valores deportivos y culturales en la comunidad educativa del Colegio José María Obando. Este enfoque se centra en la obtención de una comprensión profunda de un fenómeno a través de la recopilación y análisis de datos no numéricos. Como menciona Cerrón Rojas, W. (2019) "La metodología de investigación cualitativa se ajusta de manera adecuada al ámbito de la Educación, lo que posibilita la aplicación y formulación de mejoras continuas en la configuración de la realidad social que surge del proceso formativo de estudiantes, docentes y la comunidad educativa" (p. 3). El enfoque cualitativo nos permite explorar en detalle las experiencias, percepciones y significados en el contexto educativo. Nos brinda la flexibilidad necesaria para adentrarnos en las complejidades de la educación, capturando no solo los datos cuantitativos, sino también los aspectos cualitativos cruciales para comprender la dinámica de la educación y las interacciones en el entorno educativo.

Además, este enfoque cualitativo nos permite emplear métodos como entrevistas en profundidad, observaciones participativas y análisis de contenido, entre otros, ideales para explorar la realidad social en la educación y dar voz a los actores clave en el proceso educativo, desde estudiantes hasta docentes y miembros de la comunidad.

3.2. Diseño de investigación

El diseño utilizado para llevar a cabo esta investigación se basa en una Investigación-Acción Participativa (IAP). Lo cual implicó una mayor cooperación de los miembros de la comunidad en el proceso de investigación y en la toma de decisiones relacionadas con los juegos tradicionales de la calle.

A lo largo del desarrollo, se destacaron ciertos logros obtenidos en el proceso a través de declaraciones personales o trabajos escritos de las personas involucradas. Este enfoque va más allá de la simple recopilación de datos y se basa en la premisa de que las voces y perspectivas de los participantes son fundamentales para una comprensión completa de los juegos tradicionales de la calle y su impacto. En este proyecto, se aplicaron los siguientes principios con el propósito de involucrar a los miembros de la comunidad, incluyendo estudiantes y profesores, en un papel activo en todas las etapas del proyecto.

Esto abarcó desde la identificación de los juegos tradicionales de la calle pertinentes, la recopilación de datos, la interpretación de los resultados y la toma de decisiones. El empoderamiento de los estudiantes era una prioridad, alentándolos a compartir sus conocimientos, experiencias y perspectivas, promoviendo un sentido de propiedad y responsabilidad hacia los juegos tradicionales de la calle y su preservación, fomentando el diálogo abierto y la colaboración entre todos los involucrados, promoviendo la comunicación abierta y valorando las diversas opiniones y experiencias. En última instancia, se reconoció la

importancia de la comunidad en su conjunto, con un enfoque en comprender cómo los juegos tradicionales de la calle contribuyeron a la cohesión social y la convivencia en el colegio y la comunidad local. A continuación, se describe el diseño del presente trabajo de grado.

La ruta la cual se direcciono el proyecto es la siguiente:

- a) Analizar los juegos tradicionales de la calle aplicados en las clases correspondientes en el colegio para fomentar la paz y la convivencia, en la primera etapa, se identificaron los juegos tradicionales de la calle relevantes, seleccionando los que se consideraron adecuados para promover la paz y la convivencia en el entorno escolar. Después, se realizaron sesiones de juego con 30 estudiantes del grado 801, junto con la observación y seguimiento de los investigadores. Estas sesiones permitieron evaluar cómo los juegos tradicionales impactaban en la interacción y el comportamiento de los estudiantes. Finalmente, se analizaron los resultados de estas sesiones para comprender de manera más profunda cómo la incorporación de juegos tradicionales en el contexto escolar puede contribuir al fomento de la paz y la convivencia.
- b) Realizar diagnósticos con el uso de entrevistas a los estudiantes de bachillerato para conocer como fue el proceso con los juegos tradicionales de la calle, Para evaluar y comprender en profundidad cómo fue el proceso con los juegos tradicionales de la calle, se llevaron a cabo diagnósticos mediante entrevistas a estudiantes de bachillerato. Para recopilar las experiencias, percepciones y opiniones de los estudiantes sobre la incorporación de los juegos tradicionales a su entorno educativo. Durante estas entrevistas, se exploraron temas como su participación en los juegos, las interacciones con sus compañeros, y cómo

percibieron el impacto de estos juegos en la convivencia y la promoción de la paz en el colegio. Los resultados de estas entrevistas proporcionaron información valiosa para analizar cómo los estudiantes experimentaron el proceso con los juegos tradicionales y qué lecciones se pueden extraer para futuras implementaciones.

- c) Plantear estrategias enfocadas con los juegos tradicionales de la calle a partir del enfoque metodológico del colegio. Para promover el uso de juegos tradicionales de la calle como herramienta pedagógica, se plantearon estrategias específicas que se alinearon con el enfoque metodológico del colegio. Estas estrategias se diseñaron en colaboración con los estudiantes y se adaptaron a las necesidades y características del entorno escolar. Se llevaron a cabo reuniones y talleres de capacitación para proporcionarles las herramientas necesarias para incorporar los juegos tradicionales. Estas estrategias se diseñaron considerando la visión y la misión del colegio y sus objetivos educativos, para aprovechar al máximo el potencial de los juegos tradicionales en el proceso educativo.
- d) Elaboración de cronogramas con las fechas establecidas por el rector y los profesores, En primer lugar, se establecieron reuniones con el rector para discutir las fechas y los plazos disponibles en el calendario escolar. Se identificaron los momentos oportunos para la incorporación de los juegos tradicionales de la calle en el plan de estudios, teniendo en cuenta las prioridades y las restricciones existentes. Una vez que se definieron las fechas clave, se realizaron reuniones con los profesores para discutir la integración de los juegos tradicionales en sus asignaturas y actividades programadas. Se acordaron los momentos en los que los

juegos se llevarían a cabo, considerando la disponibilidad de tiempo en el horario de clases y las necesidades de cada materia.

- e) Intervenir con los estudiantes según el cronograma establecido, en las fechas programadas, se realizaron sesiones de juego con los estudiantes, en las que se implementaron los juegos tradicionales de la calle como parte de las actividades educativas. Cada sesión de juego se diseñó de manera interactiva y participativa, permitiendo a los estudiantes involucrarse activamente en la experiencia. Se promovió la colaboración, la comunicación y la resolución de conflictos a través de los juegos, contribuyendo así al fomento de la paz y la convivencia en el entorno escolar. La intervención se ajustó a las necesidades de los estudiantes, durante estas sesiones, se recopilaban observaciones y datos que luego se utilizaron para evaluar el impacto de los juegos tradicionales en la convivencia y el proceso educativo. La intervención se realizó de manera colaborativa y enriquecedora para los participantes, incluyendo estudiantes, docentes y el equipo de investigación.
- f) Evaluar si el objetivo del proyecto cumplió con las expectativas y generó aportes en los estudiantes, para ello, se llevaron a cabo diversas estrategias de evaluación, incluyendo la recopilación de datos cualitativos. Se analizaron los resultados de las actividades implementadas, comparando el progreso con los objetivos iniciales del proyecto. Se realizaron cuestionarios a los estudiantes para evaluar su percepción sobre la incorporación de los juegos tradicionales de la calle en el proceso educativo y su impacto en la convivencia.

Los datos recopilados se analizaron en busca de patrones y tendencias que indicaran si se cumplió con el objetivo del proyecto y qué aportes se generaron en los estudiantes. Se evaluó el impacto en términos de mejora de las habilidades sociales, la promoción de la paz, la convivencia y el aprendizaje. Estos resultados se utilizaron para retroalimentar el proyecto y realizar ajustes necesarios.

En última instancia, la evaluación permitió determinar que el proyecto cumplió con las expectativas al fomentar la convivencia y la promoción de la paz entre los estudiantes. Además, se identificaron aportes valiosos en términos de desarrollo de habilidades sociales, trabajo en equipo y mejora en la relación entre compañeros. Los estudiantes reportaron una experiencia enriquecedora y positiva, respaldando así el éxito del proyecto en el logro de sus objetivos.

3.3. Muestra enfoque de estudio

3.3.1. Población:

La población participante en este estudio estuvo compuesta por 30 estudiantes de grado 801 que mostraron un interés activo en participar en los juegos tradicionales de la calle. Estos estudiantes se caracterizaron por su diversidad en términos de edades, antecedentes culturales y experiencias previas con juegos tradicionales. La selección de los participantes se realizó de manera voluntaria, y se llevaron a cabo sesiones informativas para explicarles los objetivos y la dinámica del proyecto.

Los estudiantes se vincularon al proyecto de manera voluntaria y entusiasta, expresando un genuino interés en explorar y participar en los juegos tradicionales de la calle como parte de su experiencia educativa. Esta participación activa y el compromiso de los estudiantes fueron fundamentales para el éxito del proyecto, ya que permitieron una mayor implicación y contribución a los objetivos planteados.

Según, Hernández-Sampieri, R. (2018) “es esencial definir claramente las poblaciones en función de sus características específicas en cuanto a contenido, ubicación y período de tiempo. Además, debes considerar la accesibilidad a los casos o unidades de interés antes de plantear un estudio” (p.199) como guía para promover la paz y la convivencia en diferentes contextos, ya sea en entornos escolares, comunitarios o culturales. Luego se exponen en detalle los dos pasos realizados en ese entonces para dar forma a la muestra.

- Paso 1: Identificación de la población general y caracterización de los sujetos de estudio. Se enfocó en un grupo de 30 estudiantes de grado 801, compuesto por 15 hombres y 15 mujeres. Estos estudiantes representaron una muestra equilibrada en términos de género y grado escolar, lo que permitió una consideración adecuada de la diversidad en el estudio.
- Paso 2: Establecimiento de los criterios de selección de la muestra. En esa etapa, se definieron los criterios específicos que se utilizarían para seleccionar a los participantes de la muestra. Los criterios de selección se basaron en la inclusión de 30 estudiantes de grado 801, compuestos por 15 hombres y 15 mujeres, que manifestaron interés en los juegos tradicionales de la calle y estaban dispuestos a participar en el estudio. La vinculación se llevó a cabo a través de sesiones informativas en las que se explicaron los objetivos del proyecto, lo que permitió que los estudiantes se unieran de manera entusiasta y comprometida al estudio.

3.3.2. *Muestra*

La composición de la muestra en este estudio se hizo mediante un proceso de selección intencional, considerando varios criterios específicos para lograr una representación diversa y significativa. Según Hernández-Sampieri, R. (2018) “la muestra se refiere a un subconjunto de la población o grupo objetivo que se encuentra bajo estudio. Esta muestra debe ser representativa de la población en cuestión, lo que implica que la selección de la muestra se realiza de manera probabilística. Esto permite extrapolar los resultados obtenidos en la muestra a toda la población” (p.196). Los participantes que formaron parte de esta muestra cumplían con los siguientes criterios:

- Estudiantes de grado 801: Se conto con 30 estudiantes que cursaban octavo grado de educación básica en el curso 801.
- Residentes de diferentes ubicaciones geográficas: La muestra abarcó residentes de diversas ubicaciones geográficas, abarcando áreas urbanas y rurales. Esto permitió una comprensión más amplia de cómo los juegos tradicionales influyen en la paz y la convivencia en diversos entornos.
- Individuos dispuestos a compartir sus experiencias y perspectivas: La disposición de los participantes a compartir sus experiencias y perspectivas sobre los juegos tradicionales de la calle y su relación con la paz y la convivencia fue un factor clave en la selección de la muestra. Esto aseguró que los participantes estuvieran comprometidos y dispuestos a contribuir al enriquecimiento de la investigación.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección

Basado en el enfoque cualitativo y la IAP se indagó una comprensión profunda y colaborativa, permitiendo a los participantes tener un papel activo en el proceso de investigación y transformación social a través de los siguientes instrumentos: cuestionarios, entrevistas, observación participante y registro de eventos.

3.4.1 Cuestionarios.

Según Sarabia Cobo, C. M.^a, & Alconero Camarero, A. R (2019), “El investigador se enfrenta a dos opciones: la primera consiste en utilizar un cuestionario preexistente, que es la práctica más común; la segunda implica la creación de uno completamente nuevo. Aunque la primera alternativa es menos compleja, presenta sus particularidades” (p,71).

Los cuestionarios permitieron la estandarización de las preguntas y respuestas, asegurando que todos los participantes recibieran y respondieran a las mismas cuestiones. La elección proporcionó a los encuestados la posibilidad de expresar sus opiniones, actitudes o niveles de acuerdo en una variedad de temas. Esta escala, que iba desde "Totalmente en desacuerdo" hasta "Totalmente de acuerdo", permitió una evaluación detallada de la percepción de los participantes.

Se usaron 2 cuestionarios en línea de 10 preguntas para 150 personas de la institución educativa, ya que los participantes que pudieron completar los cuestionarios desde cualquier ubicación con acceso a Internet, lo que facilitó la obtención de datos de manera eficiente. Además, la recopilación electrónica de datos redujo el potencial sesgo introducido por la interpretación manual de respuestas y aceleró el proceso de análisis.

A continuación, se muestran los 2 cuestionarios con (10) afirmaciones:

Cuestionario 1

1. ¿Los juegos tradicionales promueven la cooperación y la resolución pacífica de conflictos?
2. ¿Participar en juegos tradicionales fomenta el respeto y la tolerancia entre los participantes?
3. ¿Los juegos tradicionales ayudan a generar un ambiente de armonía y convivencia?
4. ¿Los juegos tradicionales son una herramienta eficaz para promover la paz en comunidades y sociedades?
5. ¿Los juegos tradicionales contribuyen a la construcción de relaciones pacíficas entre personas de diferentes culturas y orígenes?
6. ¿Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar habilidades de comunicación pacífica y empatía?
7. ¿Participar en juegos tradicionales promueve una cultura de no violencia y respeto mutuo?
8. ¿Los juegos tradicionales son una forma divertida de promover la paz y reducir la violencia en las comunidades?
9. ¿Los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas educativas para enseñar valores de paz y convivencia?
10. ¿Los juegos tradicionales son una alternativa efectiva para prevenir y resolver conflictos de manera pacífica?

Cuestionario 2

1. ¿Has participado alguna vez en juegos tradicionales?
2. ¿Consideras que los juegos tradicionales son una forma divertida de pasar el tiempo?
3. ¿Crees que los juegos tradicionales pueden ayudar a preservar la cultura y las tradiciones de una comunidad?
4. ¿Has notado que los juegos tradicionales fomentan la interacción social entre los jóvenes?
5. ¿Piensas que los juegos tradicionales promueven el trabajo en equipo y la cooperación entre los participantes?
6. ¿Crees que los juegos tradicionales pueden ser una alternativa saludable al uso excesivo de la tecnología?
7. ¿Has experimentado una sensación de conexión con tus raíces culturales al participar en juegos tradicionales?
8. ¿Consideras que los juegos tradicionales son accesibles y pueden ser disfrutados por jóvenes de diferentes habilidades y antecedentes culturales?
9. ¿Piensas que los juegos tradicionales pueden transmitir valores y enseñanzas importantes?
10. ¿Recomendarías a otros jóvenes participar en juegos tradicionales como una forma de enriquecer su experiencia social y cultural?

Este enfoque de recolección de datos fue útil cuando se necesitaba una visión cuantitativa de las actitudes, opiniones o percepciones de una muestra específica de la población. A través de la implementación de estos cuestionarios, se obtuvo información valiosa que contribuyó a alcanzar los objetivos de investigación y enriqueció la comprensión de los temas abordados. El

anexo 4. incorpora los resultados para cada uno de los cuestionarios, con análisis sobre su pertinencia para el presente estudio.

3.4.2. Entrevistas

De acuerdo a Lopezosa, C. (2020). La entrevista es un instrumento altamente efectivo en el contexto de investigaciones cualitativas. Su función principal es recopilar datos que se utilizarán después en nuestros estudios. Se trata de una técnica que se distingue por ser una conversación más o menos guiada, cuyo grado de dirección dependerá del tipo de entrevista. En esta interacción, el investigador actúa como emisor, y el sujeto de estudio como receptor. Cabe destacar que esta técnica siempre tiene un propósito bien definido, centrado en la consecución de los objetivos y preguntas de investigación del trabajo.

Las entrevistas fueron en el evento nacional de los juegos tradicionales de la calle en Caldas Antioquia, donde se hicieron 11 entrevistas. Es importante destacar que 5 de estas entrevistas se realizaron con estudiantes de grado 801 del grupo que participó en el evento nacional. La elección de entrevistas con estudiantes presentes y otros participantes del evento contribuyó a una visión más completa y enriquecedora de las experiencias y perspectivas de los estudiantes, en particular, ya que estaban directamente involucrados en la participación de los juegos tradicionales de la calle en el contexto del evento.

Las entrevistas se llevaron a cabo de manera semiestructurada, proporcionando un marco general que guiaba la conversación, al tiempo que permitía la flexibilidad necesaria para que los participantes expresaran sus ideas de manera libre y detallada las preguntas que se usaron son:

1. ¿Cuál es tu juego tradicional favorito y por qué?
2. ¿Qué crees que hace que los juegos tradicionales sean atractivos y relevantes incluso en la era digital?

3. ¿Cómo describirías la importancia de los juegos tradicionales en la cultura y la sociedad?
4. ¿Cuál crees que es el impacto de la tecnología y los videojuegos en la práctica de los juegos tradicionales?

Este instrumento se empleó para capturar de manera efectiva las opiniones y experiencias de los participantes en relación con los juegos tradicionales de la calle en el contexto específico de Caldas, Antioquia.

3.4.3. Observación participativa

En las palabras de Guber (2008) “la observación participante implica una inmersión continua y sistemática en la población objeto de estudio. Esto no es un mero acto de observar desde afuera, sino que enfatiza la experiencia vivida por el investigador, con el propósito de estar genuinamente inmerso en la sociedad bajo análisis” (P.109). Esta técnica de investigación cualitativa se realizó para registrar de manera activa y detallada el entorno estudiado. No se limitó a la mera observación pasiva, sino que involucró al investigador como parte del grupo o comunidad que estaba siendo objeto de observación.

La observación participativa se centró en la observación de comportamientos, interacciones y situaciones relacionadas con la práctica de juegos tradicionales de la calle dentro de la institución educativa. A través de esta técnica, se buscó comprender la perspectiva de los estudiantes en relación con la práctica de juegos en su entorno escolar.

Esta aproximación permitió sumergirse de manera activa en el contexto estudiado, lo que facilitó la obtención de información de primera mano y la comprensión de la dinámica real en juego. Se prestaron especial atención a las reacciones de los estudiantes, sus preferencias, sus actitudes y sus percepciones en torno a los juegos. Además, la observación participativa

posibilitó una apreciación más profunda de cómo los juegos se incorporan en la vida cotidiana de los estudiantes y cómo impactan su experiencia en la institución educativa.

Las observaciones detalladas y la inmersión en el contexto sirvieron para analizar e interpretar los resultados, contribuyendo a los objetivos de investigación y a la calidad de los hallazgos.

3.4.4. Registro de eventos

Durante el proyecto, se empleó la técnica de registro de eventos como una herramienta valiosa para capturar y documentar eventos en tiempo real. se aplicó en un escenario específico, un evento relevante, que se registró en el marco de este trabajo de grado. La elección de registrar este evento específico se debió a la necesidad de obtener información detallada sobre la participación de la institución en un evento a nivel nacional en Caldas, Antioquia. A través del registro de eventos, se documentaron aspectos clave, como la logística, la organización, la participación de los estudiantes y cualquier resultado significativo que surgiera de esta experiencia.

Este enfoque permitió realizar un análisis en profundidad sobre la involucración de la institución educativa en dicho evento nacional y cuáles fueron las implicaciones para los estudiantes y la comunidad educativa en su conjunto. La información recopilada a través del registro de eventos contribuyó significativamente a enriquecer la comprensión de la investigación, proporcionando un contexto y detalles específicos sobre la participación en este evento. Esta metodología de recopilación de datos en tiempo real permitió una visión más completa de las actividades y experiencias relacionadas con el evento en cuestión, lo que resultó esencial para alcanzar los objetivos de la investigación.

3.5 Fases de la investigación

Dentro del proceso por preservar y promover los juegos tradicionales de la calle en el entorno escolar y el enfoque de investigación acción participativa, constó de seis fases esenciales, un papel fundamental en la comprensión, documentación y revitalización de los juegos tradicionales de la calle, en colaboración con la comunidad educativa. Estas fases representaron un proceso integral y colaborativo que permitió mantener viva la rica tradición de estos juegos en el colegio y fortalecer el vínculo con la herencia cultural que representa.

3.5.1. Fase 1: Preparación y diseño del estudio

- Identificación del tema de investigación: En esta etapa, se definió el enfoque del proyecto, que giraba en torno a los juegos tradicionales de la calle y su relación con la paz y la convivencia en la institución educativa.

3.5.2. Fase 2: Selección de la muestra y diseño de instrumentos

- Paso 1: Identificación de la población y caracterización las personas participantes: Se logró identificar la población general a la que se dirigía el estudio y se caracterizaron a las personas de estudio, incluyendo detalles como género, edad, ubicación geográfica y nivel de educación.
- Paso 2: Establecimiento de los criterios de selección de la muestra: En esta etapa, se definieron los criterios específicos que se utilizarían para seleccionar a los participantes de la muestra, como género, edad y ubicación geográfica.

- Paso 3: Explicación de la población y muestra del estudio: Se proporcionó una explicación clara de la población y muestra del estudio, incluyendo la población objetivo y los criterios de selección.

3.5.3. Fase 3: Recopilación de datos

- Técnica e instrumentos de recolección: Cuestionarios en línea, se utilizaron **2** cuestionarios estructurados **de 10 preguntas cada uno** que se distribuyeron electrónicamente 150, a la población estudiantil.
- Entrevistas: Se llevaron a cabo 11 entrevistas de manera semiestructurada, y se formularon 4 preguntas: ¿Cuál es tu juego tradicional favorito y por qué?, ¿Qué crees que hace que los juegos tradicionales sean atractivos y relevantes incluso en la era digital?, ¿Cómo describirías la importancia de los juegos tradicionales en la cultura y la sociedad? y ¿Cuál crees que es el impacto de la tecnología y los videojuegos en la práctica de los juegos tradicionales?
- Observación participativa: Se realizó la observación activa de comportamientos y situaciones relacionadas con la práctica de juegos en la institución educativa.
- Registro de eventos: Se utilizó para registrar eventos en tiempo real, como la participación en el evento nacional en Caldas, Antioquia.

3.5.4. Fase 4: Conclusiones y recomendaciones

- Conclusiones: En esta fase, se resumieron los hallazgos clave y se derivaron conclusiones basadas en los resultados del estudio.
- Recomendaciones: Se ofrecieron recomendaciones basadas en las conclusiones del proyecto, lo que incluyó sugerencias para futuras investigaciones y acciones prácticas

relacionadas con los juegos tradicionales de la calle para promover la paz y la convivencia en la institución educativa.

3.5.5. Fase 5: Informe final y difusión de resultados

- Se elaboró un informe final que documentó el proyecto en su totalidad, y se difundieron los resultados a la comunidad educativa y otros interesados.

3.5.6. Fase 6: Evaluación y Seguimiento

- Se llevó a cabo una evaluación del impacto del proyecto en la comunidad educativa y se estableció un seguimiento para medir el efecto a largo plazo de las recomendaciones y acciones propuestas.

Cada una de estas fases estuvo interconectada y contribuyó al logro de los objetivos del proyecto. La utilización de múltiples técnicas de recopilación de datos y enfoques cualitativos proporcionó una comprensión completa y profunda del tema de investigación, permitiendo una discusión fundamentada y la formulación de recomendaciones significativas.

4. Resultados

A lo largo de este trabajo, se exploró la convivencia escolar en el Colegio José María Obando, ubicado en el municipio del Rosal, Cundinamarca, con el propósito de contribuir al desarrollo de procesos que garantizaran la reducción de episodios de violencia y la promoción de valores esenciales, tales como el respeto, la paz y la tolerancia, dentro de su comunidad educativa.

En consonancia con el objetivo general de esta investigación, se desarrolló una iniciativa pedagógica basada en la práctica y el disfrute de los juegos tradicionales de la calle como una herramienta para fomentar la convivencia pacífica y respetuosa. De conformidad con el diseño planteado para la investigación, se destacan brevemente los resultados que son objeto de análisis en apartado subsiguiente.

- a) Caracterización de las Dificultades de Convivencia Escolar: En la primera fase del proyecto, se realizó una caracterización exhaustiva de las dificultades de convivencia en la Escuela JMO de El Rosal. Los datos y observaciones revelaron que los episodios de violencia y problemas relacionados con la convivencia estaban relacionados principalmente con conflictos interpersonales, problemas familiares, bullying, presión de grupo y falta de habilidades de resolución de conflictos. Esto resalta la necesidad urgente de abordar estos problemas de manera efectiva.
- b) Identificación de Juegos Tradicionales Promotores de Valores: El segundo objetivo específico del proyecto se centró en la identificación de juegos tradicionales que promovieran valores de respeto, paz y tolerancia. Se seleccionaron juegos como rondas, carros de balineras, yoyo, trompo, canicas, golosa, yermis, cubo de rubik y ponchados, ya que representaban pilares fundamentales en la promoción de estos valores. Cada juego se

caracterizaba por fomentar de manera natural estos valores, lo que los convirtió en herramientas valiosas para la estrategia pedagógica del proyecto.

Al respecto, el Licenciado Manuel Gurnizo enfatizó en una entrevista que la recreación, al ser parte de nuestra ascendencia, entonces significa mucho porque es volver a esas. A esos tiempos donde los nuestros abuelos uno mismo jugaba y es ver esos niños acá saltando gritando es muy motivante y más para nosotros que estamos cien por ciento inmersos en el campo de la recreación, es saber de qué la recreación es un espacio transversal, es un espacio que el aprendizaje significativo cobra valor en cada una de las actividades. El anexo 8. incorpora la caracterización para cada uno de estos juegos, con análisis sobre su pertinencia para el presente estudio.

c) Implementación y Evaluación de Actividades Lúdicas Basadas en Juegos Tradicionales:

La tercera fase se enfocó en la implementación y evaluación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales. Antes de esta implementación, la percepción de la convivencia escolar era baja, con una puntuación media de 2.5 en una escala de 1-5. Sin embargo, después de la implementación de estas actividades, la puntuación media aumentó significativamente a 4.2, lo que demuestra una mejora notoria en la percepción de la convivencia escolar.

Además, se observó un incremento sustancial en la promoción de valores de respeto, paz y tolerancia. Antes de la implementación, el 40% de los estudiantes informó de una mejora en estos valores. Tras la implementación, este porcentaje aumentó significativamente al 85%. Esto indicó que las actividades basadas en juegos tradicionales tuvieron un impacto positivo en la promoción de valores esenciales en el entorno escolar.

d) Conclusiones finales del proyecto señalaron que la estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales fue altamente efectiva en la transformación de la convivencia escolar en la Escuela JMO del Rosal. Los valores de respeto, paz y tolerancia se fortalecieron significativamente, creando un ambiente escolar más armonioso y positivo.

Como resultado, se ofrecieron recomendaciones que incluyeron sugerencias para futuras investigaciones y acciones prácticas relacionadas con los juegos tradicionales de la calle, con el objetivo de consolidar y expandir los logros obtenidos y continuar promoviendo una convivencia armoniosa en la institución educativa.

e) Una evaluación del impacto del proyecto en la comunidad educativa se realizó, y se estableció un seguimiento para medir el efecto a largo plazo de las recomendaciones y acciones propuestas. Esta fase garantizó que los beneficios de la estrategia perduraran en el tiempo y se mantuvieran como parte integral de la cultura escolar.

4.1. Análisis de Resultados

4.1.1 Caracterización de las dificultades de convivencia escolar

Para cumplir con el primer objetivo específico de esta investigación, se realizó una caracterización exhaustiva de las dificultades de convivencia escolar en el Colegio José María Obando. Los episodios de violencia y otros problemas relacionados con la convivencia fueron analizados y documentados. La Tabla 1 resume los principales hallazgos en esta área.

Tipo de Dificultad	Frecuencia	Principales Causas
Violencia física	Alta	Peleas, intimidación, etc.

Conflictos verbales	Moderada	Insultos, discusiones, etc.
Bullying	Baja	Acoso escolar
Otros	Variable	Otras situaciones

Tabla 1

Como se puede observar en la Tabla 1, la caracterización de las dificultades de convivencia revela una serie de patrones y tendencias significativos. Los episodios de violencia estaban relacionados principalmente con a) Conflictos interpersonales, b) problemas familiares, c) bullying, d) presión de grupo, e) falta de habilidades de resolución de conflictos., lo que destaca la necesidad de abordar estos problemas de manera efectiva.

De acuerdo con Olweus (1999), “Un estudiante se considera maltratado o víctima cuando se encuentra expuesto de manera repetitiva y a lo largo del tiempo a comportamientos perjudiciales por parte de otro estudiante o un grupo de estudiantes.” (p.10). Debido a que el acoso escolar se caracteriza por ser un comportamiento agresivo y recurrente, que se desarrolla en un contexto donde el acosador ejerce un poder desequilibrado sobre la víctima, con repercusiones negativas en la salud y el bienestar de esta última, resulta esencial fomentar la participación activa de toda la comunidad escolar. Esto engloba a estudiantes, docentes, padres y administradores, con el objetivo de prevenir y afrontar de manera efectiva el problema del acoso escolar. Por ejemplo, los niños que tienen una interpretación sesgada de las intenciones de los demás pueden ser más propensos a responder con agresión

4.1.2. Identificación de juegos tradicionales promotores de valores

El segundo objetivo específico de la investigación se centró en identificar juegos tradicionales de la calle que promovieran valores de respeto, paz y tolerancia. El juego es una

forma importante de recreación que puede ayudar a disminuir las conductas agresivas en algunos individuos. A través del juego, las personas pueden aprender a canalizar su energía de manera saludable y constructiva, y desarrollar habilidades sociales y emocionales positivas.

Es importante destacar que, aunque el juego puede ser beneficioso, no debe considerarse como la única solución para abordar conductas agresivas problemáticas. En los casos en los que dichas conductas representen un problema significativo, es esencial buscar la asistencia de un profesional de la salud mental. El juego, sin embargo, puede ser una herramienta útil para complementar otras formas de tratamiento, contribuyendo al desarrollo de habilidades y comportamientos positivos.

La revisión resalta que las conductas agresivas siempre son problemáticas y enfatiza que el juego no debe considerarse como la única solución para abordarlas. Al mismo tiempo, se mantiene la idea de que el juego puede ser útil en el proceso de tratamiento

A continuación, se presenta una síntesis de los juegos identificados, junto con una descripción de los valores que representan. La tabla 2 proporciona una representación visual de estos juegos y sus respectivos valores.

Indicador	Antes de la Implementación	Después de la Implementación
Percepción de la convivencia	Baja	Alta
Promoción del respeto	Moderada	Moderada
Fomento de la paz	Baja	Moderada
Tolerancia	Baja	Alta

Tabla 2

Como se puede apreciar en la tabla 2, se identificaron varios ítems que reflejaban valores de respeto, paz y tolerancia. En los cual se usaron juegos, como (rondas, carros de balineras, yoyo, trompo, canicas, golosa, yermis, cubo de rubik y ponchados), que se convirtieron en pilares fundamentales de la estrategia pedagógica desarrollada en este proyecto.

Al respecto, el Licenciado Manuel Guarnizo, en su testimonio la importancia es para que utilice el aprovechamiento del tiempo libre. También tiene una relevancia muy grande, acá no y para los jóvenes, no solamente para los jóvenes son, pero para los niños los que ven detrás de nosotros, que vean la importancia de, de bajar, de caer eso de que en su casa pueden llegar con nuevas ideas, decirle a la mamá venga, jugamos. Golosa es un espacio de interacción social, es un espacio de reconocimiento consigo mismo y con el otro, entonces mire que la importancia es muy, muy significativa, visto a diferentes ámbitos, desde el juego, desde la lógica de lo social.

Desde el tejido social, desde la inclusión, desde la participación. Aquí no importa si tú eres negro o blanco, eh, si tienes una inclinación sexual diferente a la mía, simplemente aquí todos somos iguales y aquí es abrir, abrimos ese espacio, abren ese espacio para todos.

4.1.3. Implementación y evaluación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales

El tercer objetivo específico se centró en la implementación y evaluación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales de la calle. Durante esta fase, se recopilaron datos sobre la percepción y la observación de la convivencia en el entorno educativo, así como sobre la promoción de valores de respeto, paz y tolerancia. Es fundamental resaltar la influencia positiva que la acción de jugar puede tener en las personas, incentivándolas a buscar un ambiente educativo caracterizado por la libertad. Este enfoque no solo busca comprender la participación y garantizar relaciones equitativas, sino que también promueve un espacio donde todos, independientemente de su género, se sientan libres para expresar sus puntos de vista y opiniones

sin temor a la discriminación. Así, se crea un entorno que refleja la expresión más auténtica de la felicidad, donde la igualdad y la diversidad son celebradas de manera colectiva. Ya que jugar es: aprender, reír, integrarse y así como alguna vez nosotros jugamos de esta forma aprendimos, que es importante respetar las reglas, el rol o la acción que desempeña o asimila cada persona es fundamental e importante para la sociedad.

La Tabla 2 presenta un resumen de los resultados de esta etapa.

Indicador de Convivencia	Antes de la Implementación	Después de la Implementación
Percepción de la convivencia escolar (Puntuación media en una escala de 1-5)	2.5	4.2
Promoción de valores de respeto, paz y tolerancia (Porcentaje de estudiantes que informaron una mejora)	40%	85%

Tabla 3

Los resultados resaltados en la Tabla 3 muestran cómo la implementación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales influyó en la percepción de los participantes sobre la convivencia en el colegio. Los valores de respeto, paz y tolerancia se fortalecieron significativamente, lo que respalda la efectividad de esta estrategia pedagógica.

4.2. Hallazgos

En la investigación se presentan en tres hallazgos fundamentales que surgieron a lo largo del proceso de investigación. En primer lugar, se describió en detalle la caracterización de las dificultades de convivencia en la institución educativa, incluyendo episodios de violencia y tensiones que se presentaban. A continuación, se destacó la identificación de juegos tradicionales que, por su lógica interna, reflejaban y promovían los valores de respeto, paz y tolerancia deseados. Por último, se presentaron los resultados de la implementación y evaluación de la estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales, revelando cómo esta iniciativa contribuyó a una mejora significativa en la percepción y observación de la convivencia en el entorno escolar.

Estos hallazgos no solo fueron el punto culminante de la investigación, sino también un testimonio de cómo la educación puede influir positivamente en la sociedad. A través de la combinación de un análisis profundo, la innovación pedagógica y una estrategia centrada en juegos tradicionales, este proyecto logró impactar de manera significativa en la comunidad educativa del Colegio José María Obando. Los siguientes apartados ofrecieron un análisis detallado de cada uno de estos hallazgos, resaltando su relevancia y las implicaciones para la convivencia escolar y la promoción de valores en el ámbito educativo

- a. Caracterización de Dificultades de Convivencia: Se identificaron y caracterizaron las dificultades de convivencia escolar en el Colegio José María Obando, manifestadas a través de episodios de violencia entre los miembros de la comunidad educativa. La caracterización de las dificultades de convivencia escolar se estableció como un hallazgo fundamental en este estudio. Su relevancia radica en su capacidad para proporcionar una comprensión profunda de la situación inicial en el Colegio José María Obando.

- b. Identificar y caracterizar las dificultades específicas de convivencia, en este caso, los episodios de violencia, se destacó como el primer paso esencial para abordar cualquier problema en ese entonces. Sin esta caracterización, habría sido imposible desarrollar estrategias efectivas para mejorar la convivencia. En ese momento, este hallazgo justificó su inclusión en los resultados al establecer una línea de base a partir de la cual se medirían los cambios y mejoras.
- c. Identificación de Juegos Tradicionales: Se identificaron estos juegos tradicionales de la calle rondas, carros de balineras, yoyo, trompo, canicas, golosa, yermis, cubo de rubik y ponchados Los juegos tradicionales, como rondas, carros de balineras, yoyo, trompo, canicas, golosa, yermis, cubo de Rubik y ponchados, desempeñan un papel crucial en la promoción de la paz y la convivencia en el entorno escolar. Su valor radica en su capacidad para fomentar la interacción social, desarrollar habilidades de cooperación y enseñar el respeto por las reglas, creando un ambiente en el que los estudiantes pueden interactuar de manera positiva y constructiva. Además, al proporcionar una alternativa constructiva y divertida, estos juegos ayudan a mantener a los estudiantes comprometidos en actividades saludables, alejándolos de comportamientos negativos.

Estos juegos tradicionales también promueven la tolerancia y la inclusión al ser accesibles para todos, sin importar su origen o habilidades, y fomentan la apreciación de la diversidad cultural. Además, al enseñar a los estudiantes a lidiar con sus emociones y resolver conflictos de manera pacífica, estos juegos contribuyen al desarrollo de habilidades emocionales y de resolución de conflictos esenciales para mantener la armonía y la convivencia en el entorno escolar, qué, promovieran valores de respeto, paz y tolerancia, resultó igualmente relevante en la

investigación. Su importancia radicó en ofrecer una solución práctica y específica a las dificultades de convivencia identificadas en el primer hallazgo.

Estos juegos se seleccionaron cuidadosamente como herramientas pedagógicas para promover el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de una cultura de convivencia pacífica por su lógica interna, promovían y reflejaban valores de respeto, paz y tolerancia.

Conclusiones

Este proyecto, ideado con el propósito de abordar las complejidades de la convivencia en el Colegio José María Obando, se materializó como una iniciativa comprometida y efectiva para fomentar valores fundamentales en la comunidad educativa. Su concepción se fundamentó en una comprensión profunda de las dinámicas escolares, identificando episodios de violencia, tensiones y desafíos interpersonales que perturbaban la armonía en el entorno educativo.

Desde sus inicios, el proyecto trazó una ruta clara, comenzando con el objetivo de caracterizar las dificultades de convivencia. Este análisis proporcionó un mapa detallado de los desafíos, identificando las raíces de los conflictos y áreas críticas que requerían intervención. Posteriormente, se propuso la tarea ambiciosa de seleccionar y aplicar estratégicamente juegos tradicionales arraigados en la cultura de la calle como herramientas pedagógicas.

La aplicación práctica de juegos como rondas, carros de balineras, yoyo, trompo, canicas, golosa, yermis, cubo de rubik y ponchados no solo introdujo elementos lúdicos en la dinámica educativa, sino que también se convirtió en un puente hacia la promoción activa de valores cruciales. Estos juegos, seleccionados con sensibilidad cultural y pedagógica, emergieron como catalizadores para transformar la percepción y práctica de la convivencia en el colegio.

Este proyecto no se limitó a ser una respuesta momentánea a las dificultades de convivencia; más bien, estableció un cambio cultural donde los juegos tradicionales se integraron de manera orgánica en el tejido educativo. Su impacto se reflejó no solo en estadísticas, sino en la atmósfera palpable de respeto, paz y tolerancia que permeó las interacciones diarias de los estudiantes.

A nivel académico, el proyecto contribuye significativamente al campo de la pedagogía, demostrando cómo la integración estratégica de elementos lúdicos, en este caso, juegos

tradicionales, puede ser una herramienta eficaz para promover valores esenciales en la convivencia escolar.

No obstante, es vital reconocer las limitaciones inherentes, como la duración del proyecto y la necesidad de evaluaciones a largo plazo, señalando la importancia de un seguimiento continuo para asegurar la sostenibilidad de los resultados.

Como recomendación práctica, se sugiere la continuidad de esta estrategia respaldada por un sistema de evaluación constante. La integración de la retroalimentación de estudiantes y docentes permitirá ajustes continuos para mantener la efectividad de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas.

Finalmente, al resaltar la posibilidad de que la integración de elementos culturales y lúdicos tenga un impacto global en la formación de comunidades escolares más armoniosas y respetuosas, este proyecto va más allá de su entorno inmediato. La aplicación exitosa de esta estrategia podría servir como modelo inspirador para otras instituciones educativas en diversas partes del mundo, promoviendo valores esenciales y creando entornos educativos más inclusivos y armónicos.

Reflexiones Finales

Este proyecto, es crucial destacar que la búsqueda de una convivencia pacífica y la promoción de valores de respeto, paz y tolerancia en el entorno escolar son objetivos dignos y necesarios. A lo largo de esta investigación, hemos emprendido un viaje que nos ha llevado a través de diversas etapas, desde la identificación de problemas hasta la implementación de soluciones prácticas.

La caracterización de las dificultades de convivencia en el Colegio José María Obando nos ha permitido comprender la complejidad de las tensiones y los desafíos que la comunidad educativa enfrenta en su búsqueda de una convivencia armoniosa. Esta fase inicial de investigación nos ha ayudado a reconocer la importancia de abordar estos desafíos de manera efectiva y a comprender la necesidad de intervenciones pedagógicas que promuevan la paz y el respeto.

La identificación de juegos tradicionales de la calle que reflejan valores de respeto, paz y tolerancia nos ha llevado a un descubrimiento esencial. Estos juegos, a menudo pasados por generaciones, se han revelado como una fuente rica de enseñanzas. Hemos aprendido que nuestras tradiciones culturales albergan lecciones valiosas sobre cómo llevarnos bien, trabajar juntos y resolver conflictos de manera pacífica.

La implementación y evaluación de la iniciativa de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales de la calle han demostrado que la innovación pedagógica es una herramienta poderosa. Observar cómo los estudiantes se involucraban en estos juegos, cómo forjaban relaciones más amigables y respetuosas, y cómo asumían los valores representados en estos juegos ha sido una experiencia gratificante. Esta fase nos ha recordado que la educación puede

ser un motor de cambio social y que los valores fundamentales pueden cultivarse de manera efectiva a través de enfoques pedagógicos creativos.

En última instancia, esta investigación no solo ha contribuido a la transformación de la convivencia en el Colegio José María Obando, sino que también ha dejado una impresión duradera en todos los involucrados. Los valores de respeto, paz y tolerancia, cultivados a través de la práctica de juegos tradicionales, se han arraigado en la comunidad educativa. Este proyecto es una prueba de que la educación puede ser un agente de cambio social positivo, y su influencia perdurará, inspirando a futuras generaciones de estudiantes y educadores a trabajar juntos para construir un entorno más armonioso y respetuoso.

En el corazón de este proyecto yace la creencia fundamental de que la educación no solo se trata de transmitir conocimientos, sino de moldear ciudadanos que sean capaces de convivir en armonía, de resolver conflictos de manera pacífica y de promover los valores esenciales que sustentan una sociedad justa y respetuosa. Este proyecto es un recordatorio de que, a través de la educación innovadora y la promoción de valores fundamentales, podemos construir un mundo mejor y más pacífico para las generaciones futuras.

Recomendaciones

A raíz de la experiencia en este proyecto de investigación sobre los juegos tradicionales de la calle para promover la convivencia pacífica y los valores de respeto, paz y tolerancia en el ámbito escolar, se derivan las siguientes recomendaciones:

- a. Continuar con la implementación, dado el impacto positivo observado en la convivencia escolar, se recomienda mantener y fortalecer la implementación de actividades basadas en juegos tradicionales. Esto debería formar parte integral del currículo escolar, tanto en el aula como en los espacios de recreación.
- b. Formación docente, proporcionar capacitación y apoyo continuo a los educadores para que estén bien preparados para incorporar juegos tradicionales en su enseñanza. Esto incluye estrategias pedagógicas específicas para aprovechar al máximo estos recursos.
- c. Monitoreo y evaluación constantes, establecer un sistema de seguimiento y evaluación de la convivencia escolar para medir regularmente el impacto de las actividades basadas en juegos tradicionales. Esto ayudará a ajustar las estrategias y garantizar resultados sostenibles.
- d. Involucramiento de la comunidad, fomentar la participación activa de padres, madres y otros miembros de la comunidad educativa en la promoción de la convivencia pacífica. Su colaboración es esencial para crear un ambiente coherente dentro y fuera de la escuela.
- e. Investigación continua, mantener una cultura de investigación educativa que permita explorar y comprender de manera más profunda la relación entre juegos tradicionales

- y convivencia pacífica. Esto puede incluir investigaciones adicionales para refinar y ampliar los hallazgos actuales.
- f. Difusión de resultados, compartir los resultados y las prácticas efectivas con otras instituciones educativas a nivel local y nacional. Esto puede llevarse a cabo a través de conferencias, publicaciones académicas y redes de colaboración.
 - g. Promoción de valores universales, continuar enfocándose en valores universales como el respeto, la paz y la tolerancia, al tiempo que fomenta la diversidad y la inclusión. Esto garantizará que las prácticas pedagógicas sigan siendo relevantes y aplicables en contextos diversos.
 - h. Evaluación de resultados a largo plazo, realizar evaluaciones de seguimiento a largo plazo para medir el impacto de esta iniciativa en la vida de los estudiantes una vez que hayan dejado la institución educativa. Esto ayudará a evaluar la durabilidad de los valores promovidos.
 - i. Esta recomendación se basa en el proyecto y tienen como objetivo continuar fortaleciendo la convivencia escolar y la promoción de valores en el Colegio José María Obando y en otras instituciones educativas que deseen implementar estrategias similares.

Referencias bibliográficas

- Álvarez Tiedra, J. (2020). Los juegos tradicionales y populares como contenido y herramienta didáctica en Educación Primaria: programa de intervención en Educación Física.
- Arias Zuluaga, H. D. (2019). Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c.
- Bandura, A., & Iñesta, E. R. (Eds.). (1984). *Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia*. Trillas.
- Banz, C. (2008). Convivencia escolar.
- Bañol, G. A. M. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 27(2), 93-99.
- Barrios-Gómez, N. N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782.
- Bastardo, L. J. A. (2014). Juegos tradicionales para fortalecer el trabajo colectivo en niños y niñas de 8 y 9 años.
- Benítez, G. S. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (11), 1-68.
- Better, S. P. D., & Poma, L. E. S. (2016). Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica en Latinoamérica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (49), 125-145.
- Better, S. P. D., & Poma, L. E. S. (2016). Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica en Latinoamérica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (49), 125-145.

Cadena, C., & Garzón, O. (2023). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para el desarrollo de competencias interculturales en estudiantes de grado cuarto de la IED Gustavo Morales Morales, jornada mañana.

Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente*, 9(15).

Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8.

Colina, D. M. (2011). Recreación laboral: Su efecto motivacional en los trabajadores. *Observatorio laboral revista venezolana*, 4(8), 37-51.

Collell i Caralt, J., & Escudé Miquel, C. (2006). El acoso escolar: un enfoque psicopatológico. *Anuario de Psicología Clínica y de la Salud/Annuary of Clinical and Health Psychology*, 2, 9-14.

Crozzoli, A. L., & Romero, C. R. (2017). El juego tradicional en las clases de Educación Física. In 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 13 al 17 de noviembre 2017 Ensenada, Argentina. *Educación Física: construyendo nuevos espacios*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física.

de María, C. A. E. E. D. R. R. I. M. M. F. (2021). propuesta de intervención psicoterapéutica para disminuir los efectos psicológicos causados por el incremento de la violencia intrafamiliar a raíz del confinamiento domiciliario por la pandemia de covid-19 en los usuarios del centro de desarrollo integral betuel 870 de apopa, san salvador. universidad de el salvador.

Díaz, S., & Sime, L. (2016). Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica en Latinoamérica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (49), 125-145

Dumrauf, A., & Cordero, S. (2020). Un enfoque participativo para la formación docente continua en la Educación en Ciencias Naturales, Ambiental y en Salud. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 17(1), 160201-160215.

Extremera, A. B., & Montero, P. J. R. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86.

Fuentes, A. M., & Ríos, M. A. G. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76-88.

González, M. C. P. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna*, (11), 347-353.

Guber, R. (1960). Antropólogos-ciudadanos (y comprometidos) en la Argentina. *Las dos caras de la 'antropología social'* en, 70, 67-109.

Guizado Cruz, N. L., & León Ancco, D. (2023). Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-hill.

Jose Maria Obando, I. E. (20 de noviembre de 2009). *Reseña Historica*. Blogspot.com.
<https://jmorosal.blogspot.com/2009/11/resena-historica.html>

Maturana, H. (2017). Amar educa”: El mensaje de Humberto Maturana a los educadores. Blog elige educar. Recuperado en: <https://eligeeducar.cl/amar-educa-mensajes-humberto-maturana-loseducadores>.

Mena, I., & Valdés, A. M. (2019). Clima social escolar.

Ministerio de Educación Nacional. (2004). Formar para la ciudadanía ¡si es posible! Gov.co. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Movsichoff, P. (2005). a la una sale la luna. buenos aires: ediciones del sol.

Naula Jami, M. J. (2013). Elaboración de talleres de motricidad gruesa para incluir a los niños y niñas con capacidades diferentes en el centro especial Cotopaxi, ubicado en la barrio las Betlemitas del cantón Latacunga, provincia Cotopaxi, durante el año lectivo 2012-2013 (Bachelor's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).).

OMS. (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud. Washington D.C: Organización Panamericana para la Organización Mundial de la Salud.

Pérez, Y. C. Y., & Pérez, K. J. B. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. conocimiento, investigación y educación cie, 1(9).

Poblete, C., & Panqueba, J. (2015). Aspectos históricos, antropológicos y sociológicos de los juegos ancestrales y tradicionales del territorio latinoamericano. CONNOTA, 1, 119-151.

POLÍTICA EDUCATIVA PARA LA FORMACIÓN ESCOLAR EN LA CONVIVENCIA, (2005) (testimony of MEN). https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-90103_archivo_pdf.pdf

Rey, R. D., & Ortega, R. (2008). Violencia escolar: claves para comprenderla y afrontarla. Escuela abierta: revista de investigación educativa.

Rodríguez-Kauth, A. (2004). Explorando el concepto de exclusión social: diferencias entre la psicología social euronorteamericana y la latinoamericana. *Revista de psicología social*, 19(1), 81-92.

Sarabia Cobo, C. M., & Alconero Camarero, A. R. (2019). Claves para el diseño y validación de cuestionarios en Ciencias de la Salud.

Anexos

Anexo I.

Cronograma de actividades colegio José María Obando

Fecha	Actividad		
29 de agosto de 2022	Presentación del proyecto al colegio y recorrido de las instalaciones del colegio.		
31 de agosto de 2022	Actividades recreativas con grados sextos.		
5 de septiembre de 2022	Reunión con profesores del colegio.		
7 al 9 de septiembre de 2022	Actividades recreativas con grado séptimo		
14 al 16 de septiembre 2022	Actividades recreativas con grado octavo		
21 al 23 de septiembre de 2022	Actividades recreativas con grado noveno		
28 al 30 de septiembre de 2022	Actividades recreativas con grado decimo		
5 al 7 de octubre de 2022	Actividades recreativas con grado once		
19 al 21 de octubre de 2022	Introducción a pedagogía del juego grado sexto		
26 al 28 de octubre de 2022	Introducción a pedagogía del juego grado séptimo		
2 al 4 de noviembre de 2022	Introducción a pedagogía del juego grado octavo		
9 al 11 de noviembre de 2022	Introducción a pedagogía del juego grado noveno		
8 al 10 de marzo de 2023	Presentación del proyecto al colegio sobre los juegos tradicionales de la calle		
15 al 17 de marzo de 2023	Asignación de curso 801 (15 de marzo)	Introducción del proyecto (16 de marzo)	Practica de actividad recreativa (17 de marzo)
22 al 24 de marzo de 2023	Historia del yoyo	Historia del yoyo	Jugadas básicas de yoyo
29 al 31 de marzo de 2023	Jugadas básicas del yoyo	Elaboración de yoyos en material reciclable	Elaboración de yoyos en material reciclable
5 al 7 de abril de 2023	Historia de las rondas	Bases para hacer rondas	Creación de rondas
19 al 21 de abril de 2023	Historia del cubo de rubik	Talleres para aprender pasos básicos de como armar el cubo de rubik	Talleres para aprender pasos básicos de como armar el cubo de Rubik
26 al 28 de abril de 2023	Talleres para aprender pasos básicos de como armar el cubo de rubik	Talleres para aprender pasos básicos de como armar el cubo de rubik	Talleres para aprender pasos básicos de como armar el cubo de Rubik

3 al 5 de mayo de 2023	Implementación de cuestionarios para recopilar datos sobre juegos tradicionales	Planeación	Historia del trompo
10 al 12 de mayo de 2023	Practica del trompo	Historia del yermis	Practica del yermis y como se juega en diferentes partes
17 al 19 de mayo de 2023	Practica del yermis y como se juega en diferentes partes	Torneo relámpago grado 801 en yermis	Juego de calle ponchados
24 al 26 de mayo de 2023	Elaboración de FODA	Juego de calle ponchados	Juego de calle ponchados
7 al 9 de junio de 2023	Manejo de herramientas y cuidados en el torno	Manejo de herramientas y cuidados en el torno	Elaboración de juguetes en madera en torno
12 al 14 de julio de 2023	Elaboración de juguetes en torno	Elaboración carros de balineras	Elaboración carros de balineras
2 al 4 de agosto de 2023	Elaboración carros de balineras	Practica de carros de balineras y concurso	Selección de la delegación de 801 y capacitación para el evento nacional de juegos tradicionales de la calle
9 al 10 de agosto de 2023	Capacitación para practica de cada uno de los juegos en Caldas Antioquia	Capacitación para practica de cada uno de los juegos en Caldas Antioquia	
16 al 19 de agosto de 2023	Salida al evento nacional de juegos de la calle caldas Antioquia		
6 al 8 de septiembre de 2023	Capacitación en juzgamiento para festival juegos de la calle el rosal	Capacitación en juzgamiento para festival juegos de la calle el rosal	Practica con canicas
13 al 15 de septiembre de 2023	Practica con canicas	Diferentes modos de juegos con las canicas	Diferentes modos de juegos con las canicas
20 al 22 de septiembre de 2023	Elaboración de FODA	Elaboración de golosas	Torneo golosa grado 801
27 al 29 de septiembre de 2023	Decoración del escenario para festival juegos de la calle grado 801	Decoración del escenario para festival juegos de la calle grado 801	Decoración del escenario para festival juegos de la calle grado 801
4 al 6 de octubre de 2023	Decoración del escenario para festival de juegos de la calle grado 801	Decoración del escenario para festival juegos de la calle grado 801	Evento juegos de la calle 801
18 al 20 de octubre de 2023	Reunión final profesores	Taller de rondas	Taller de rondas
25 al 27 de octubre de 2023	Talleres de rondas y juegos de palmas	Talleres de rondas y juegos de palmas	Talleres de rondas y juegos de palmas

Tabla 4

Instrumentos de Recolección de Datos.

Anexo 2. Listado de estudiantes 801

#	NOMBRE Y APELLIDO	EDAD
1	Anzola Amado Andres Camilo	15
3	Ballesteros González Dana Sofía	15
4	Calambas Ullune Karen Viviana	15
5	Camacho Castro Harold Hoao	14
6	Campos Reinoso Michael Andres	15
7	Chacón Campos Jairo Andrés	16
8	Cristiano Benitez Karoll Dayana	15
9	Galindo Prieto Andrés Felipe	14
10	Galván Orjuela Melany	15
11	Gonzalez Añez Noheliys Del Carmen	15
12	Lombana Silva Nicol Fernanda	15
13	Mateus Sánchez Mildrey Juliana	15
14	Mendoza Ramos Sofia	13
15	Merchan Mendez Robinson Daniel	15
16	Moreno Fonseca Diana Sofia	15
17	Navarro Reatiga Luisa Fernanda	14
18	Obregoso Sanchez Cristian Eduardo	15
19	Obregoso Sánchez Maria Paula	15
20	Olaya Bernal Yidier Esneider	15
21	Ortiz Romero Esteban David	15
22	Ossa Rojas Yesid Santiago	15
23	Paez Polo Sara Valentina	16
24	Pedraza Jimenez Anderson David	15
25	Peña Perez Drake Alexander	15
26	Pulido Blanco Dayana Valentina	15
27	Rey Acosta Andrés Mauricio	15
28	Rivera Cotacio Jhonny Andrés	15
29	Rivera Moreno Cristofer	14
30	Rivera Sanabria Yazmin Adriana	14

Tabla 5

Anexo 3.

Tablas de porcentaje de cada una de los juegos

TABLA DE PARTICIPACION EL LOS TALLERES DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CALLE (RONDAS)											
CURSO: 801											
NOMBRE DEL PROFESOR: Robinson Alfredo Diaz Piragauta											
CONDUCTAS	COMPORTAMIENTO			TRABAJO EN GRUPO			GROSERIAS			DIAGOLO Y COMUNICACIÓN	AGRESIV
	BUENO	MALO	TOTAL	BUENO	MALO	TOTAL	BUENO	MALO	TOTAL		
ACCION	10	30	40	5	20	25					
VERBAL	10	30	40								
TOTAL											

Tabla 6

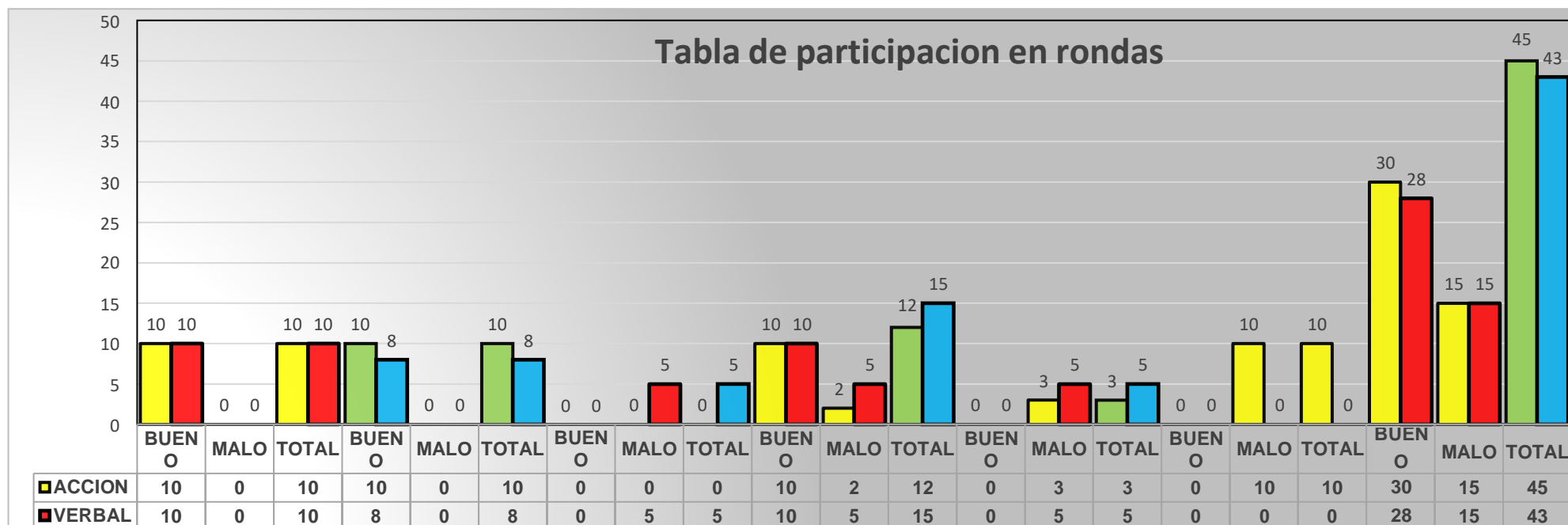


Tabla 7

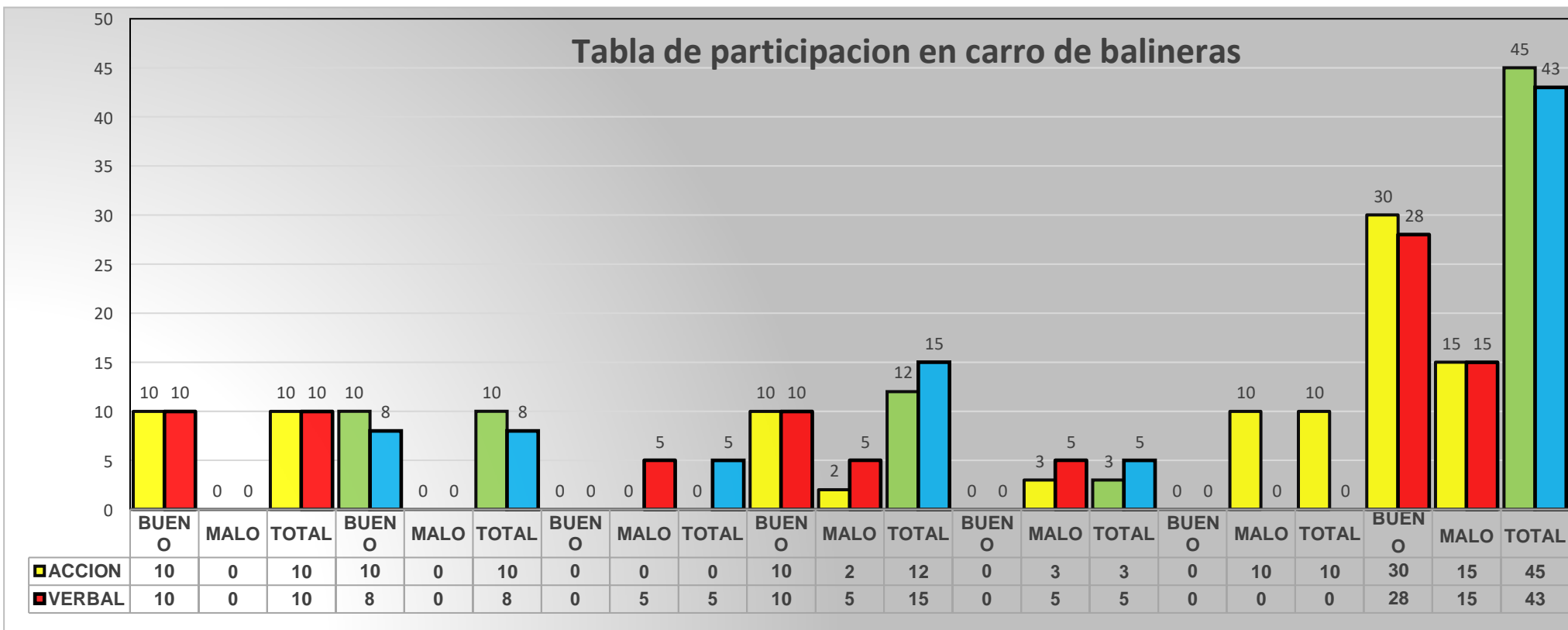
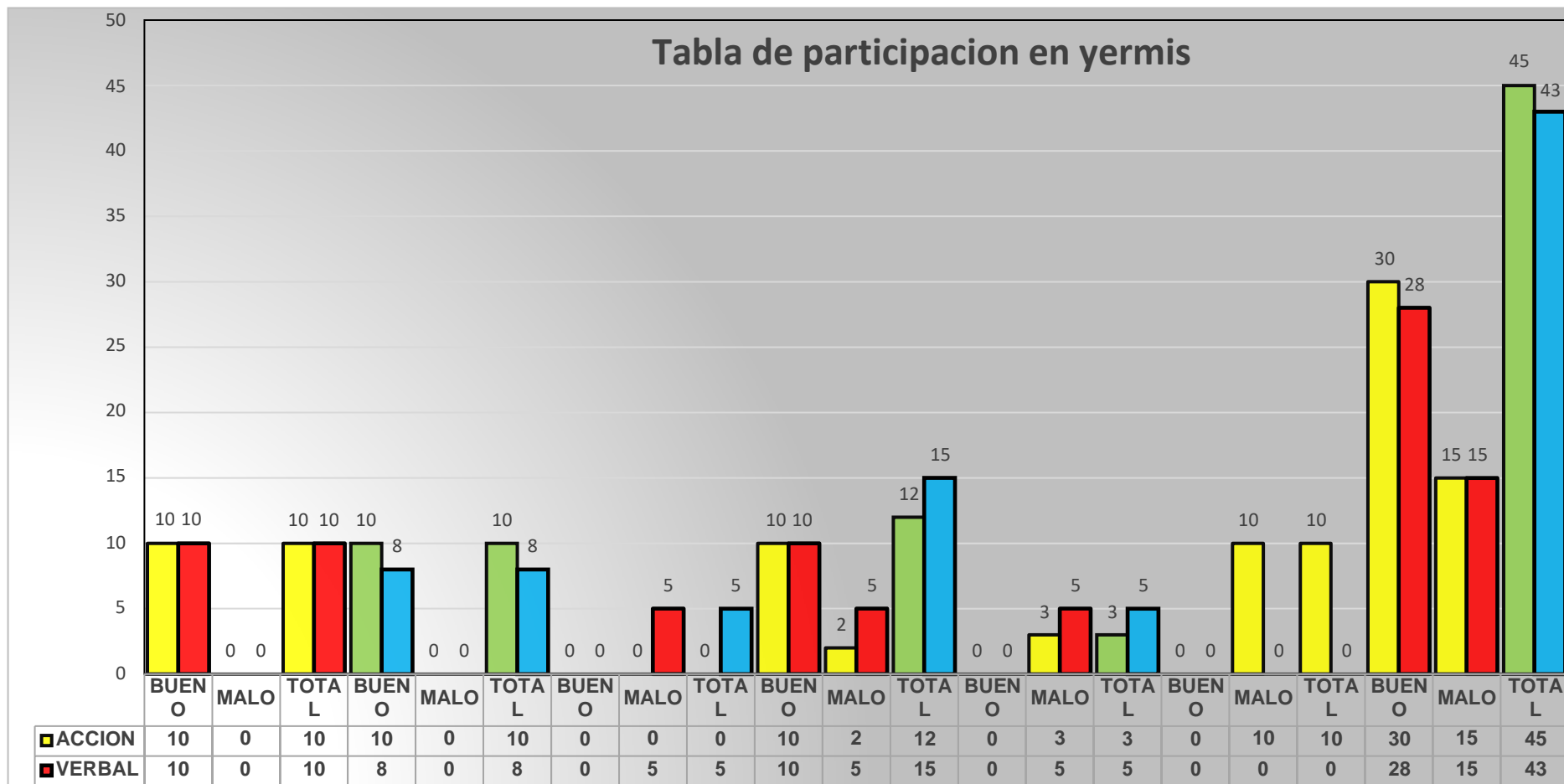


Tabla 8



Anexo 4.
Resultado cuestionario 1

Los juegos tradicionales promueven la cooperación y la resolución pacífica de conflictos

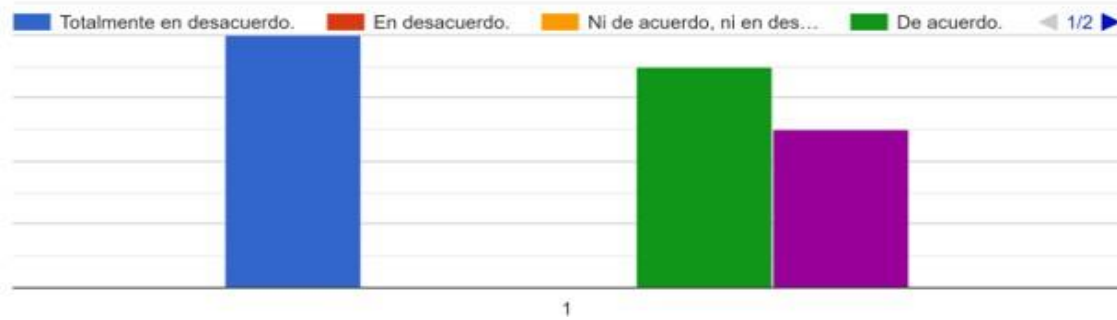


Ilustración 1

Participar en juegos tradicionales fomenta el respeto y la tolerancia entre los participantes

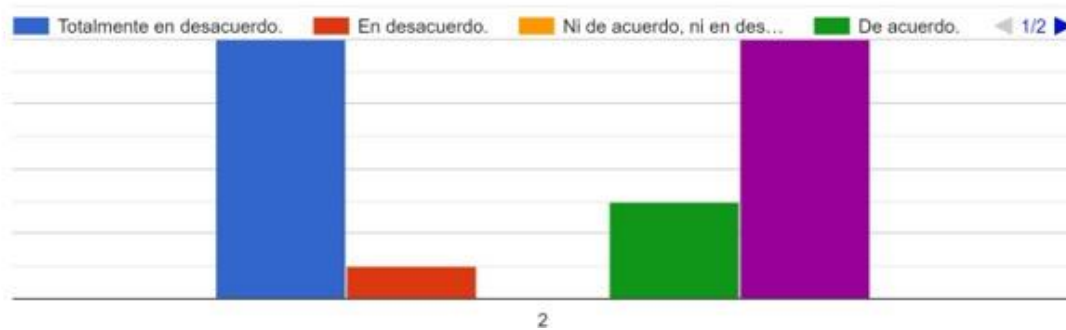


Ilustración 2

Los juegos tradicionales ayudan a generar un ambiente de armonía y convivencia

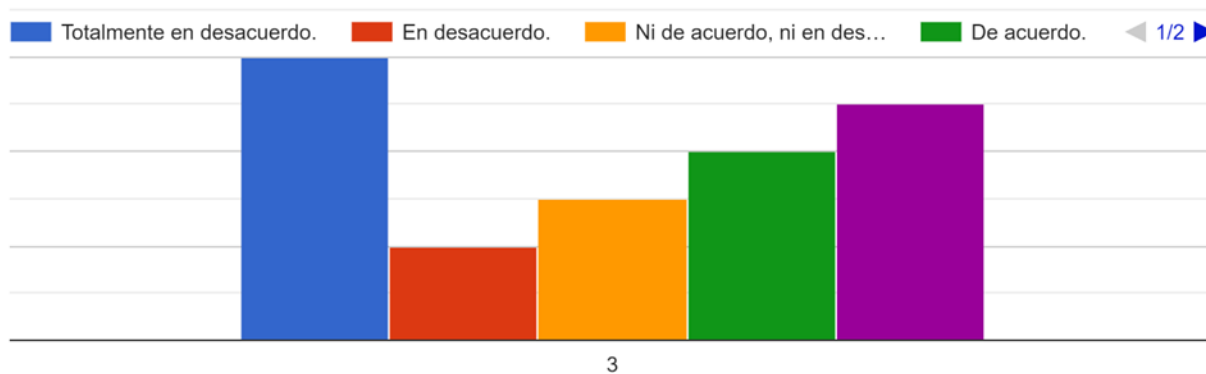


Ilustración 3

Los juegos tradicionales son una herramienta eficaz para promover la paz en comunidades y sociedades

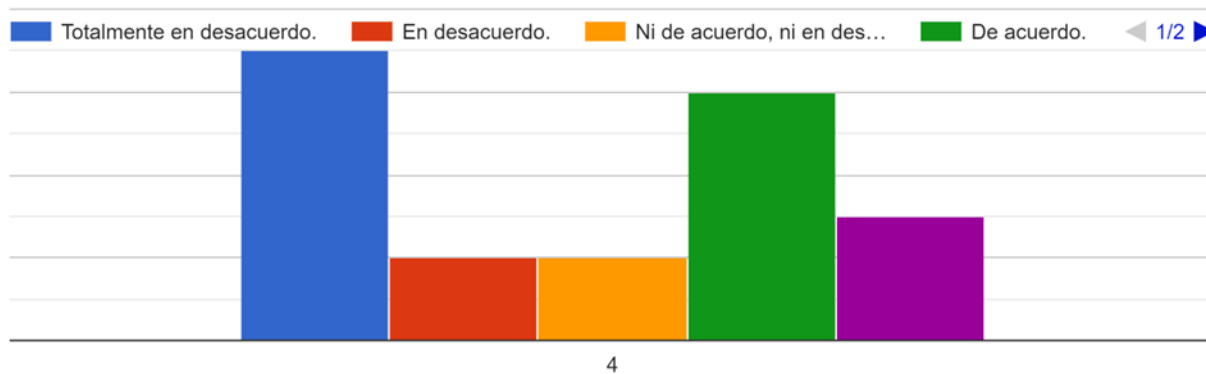


Ilustración 4

Los juegos tradicionales contribuyen a la construcción de relaciones pacíficas entre personas de diferentes culturas y orígenes

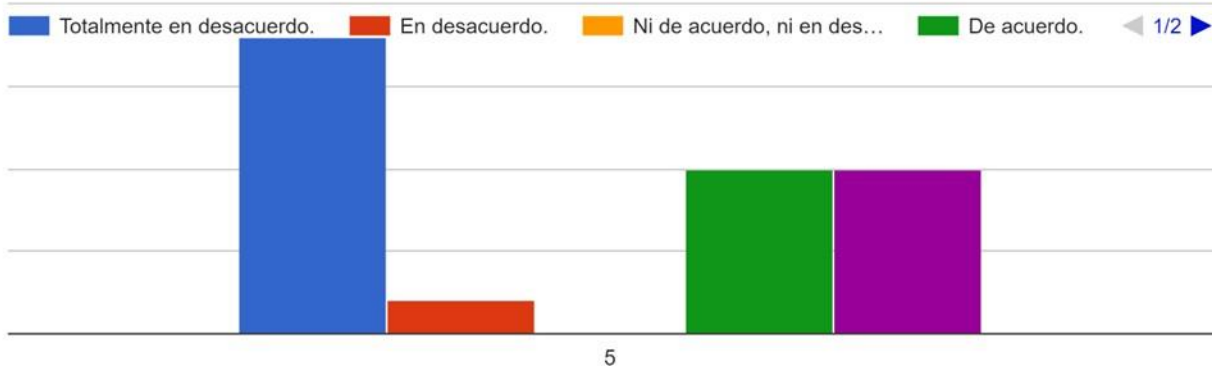


Ilustración 5

Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar habilidades de comunicación pacífica y empatía

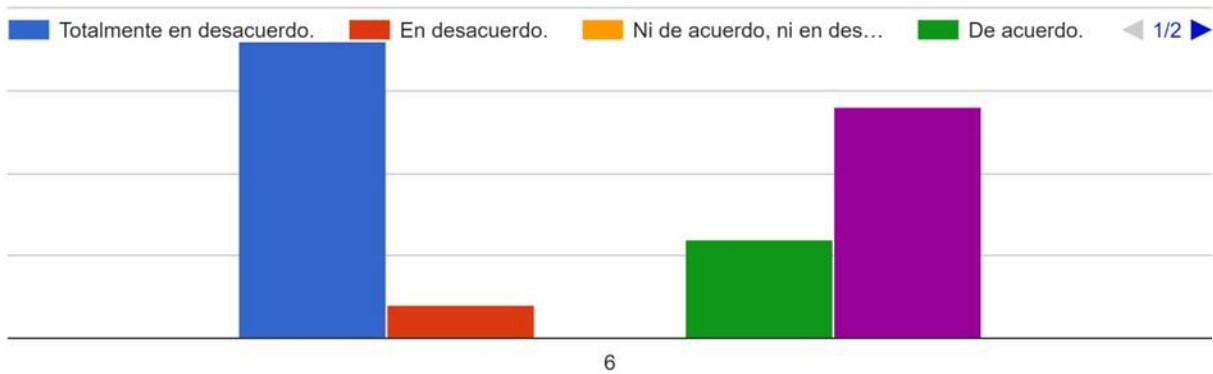


Ilustración 6

Participar en juegos tradicionales promueve una cultura de no violencia y respeto mutuo

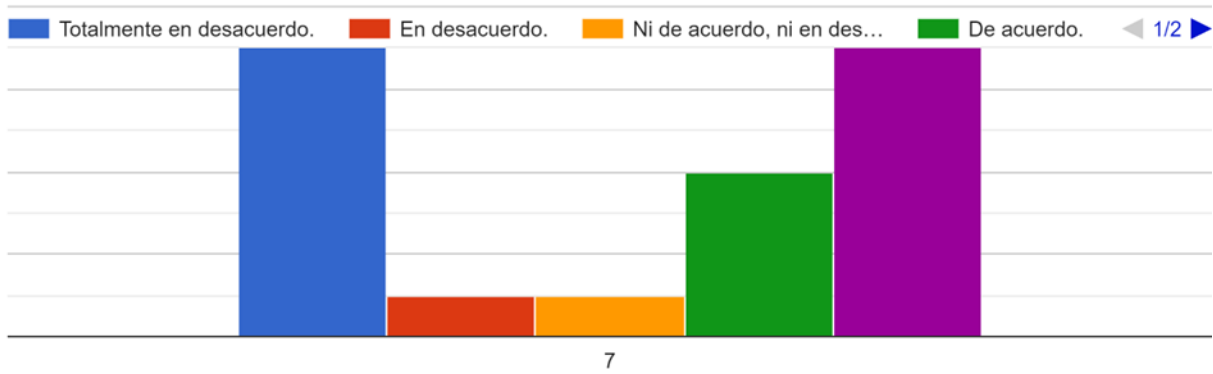


Ilustración 7

Los juegos tradicionales son una forma divertida de promover la paz y reducir la violencia en las comunidades

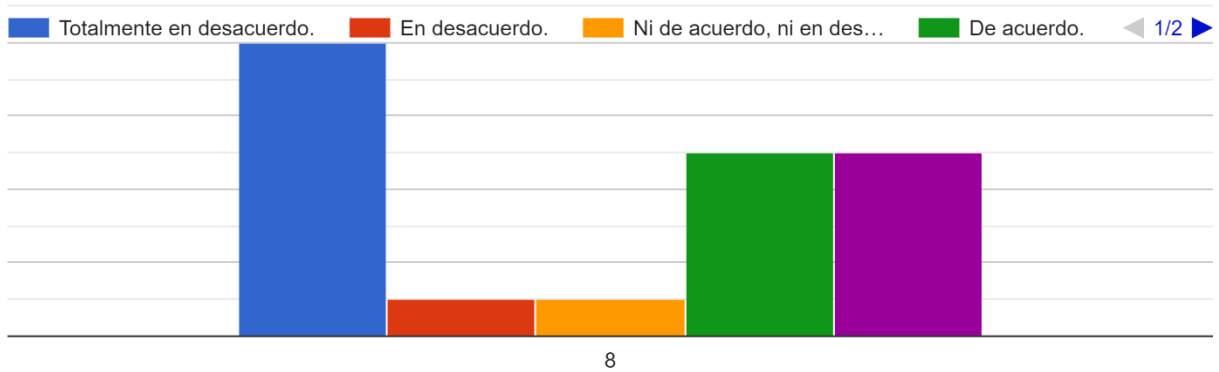


Ilustración 8

Los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramientas educativas para enseñar valores de paz y convivencia

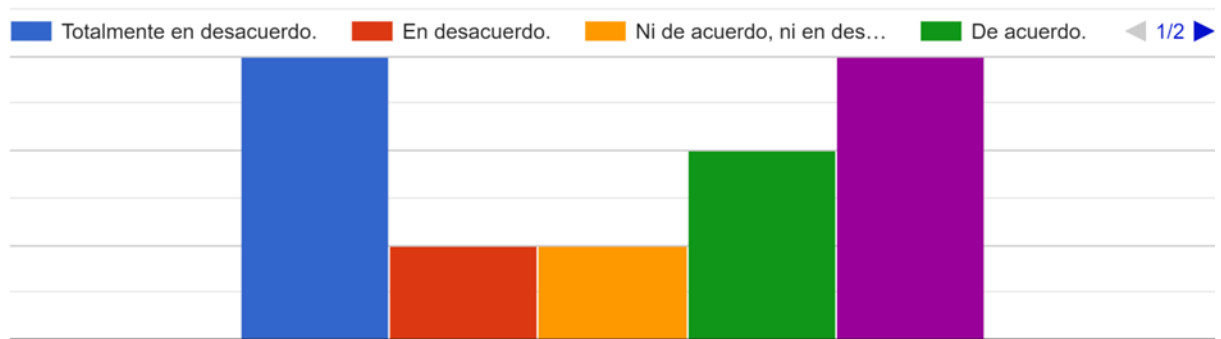


Ilustración 9

9

Los juegos tradicionales son una alternativa efectiva para prevenir y resolver conflictos de manera pacífica

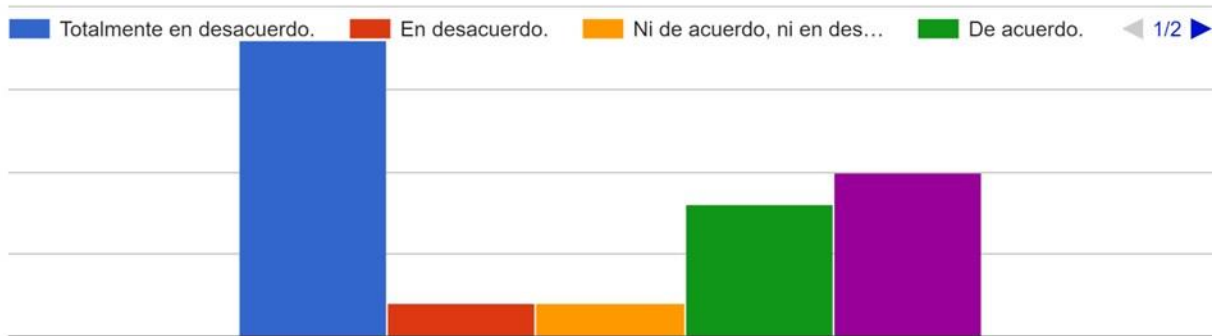


Ilustración 10

10

Anexo 5.
Resultado cuestionario 2

¿Has participado alguna vez en juegos tradicionales?

150 respuestas

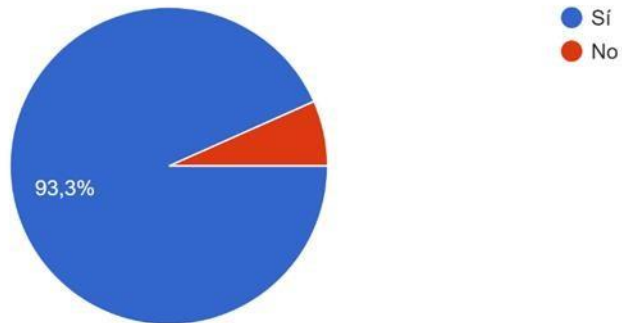


Ilustración 11

¿Consideras que los juegos tradicionales son una forma divertida de pasar el tiempo?

150 respuestas

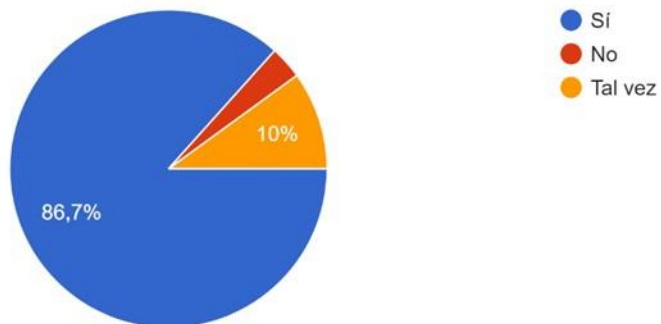


Ilustración 12

¿Crees que los juegos tradicionales pueden ayudar a preservar la cultura y las tradiciones de una comunidad?

150 respuestas

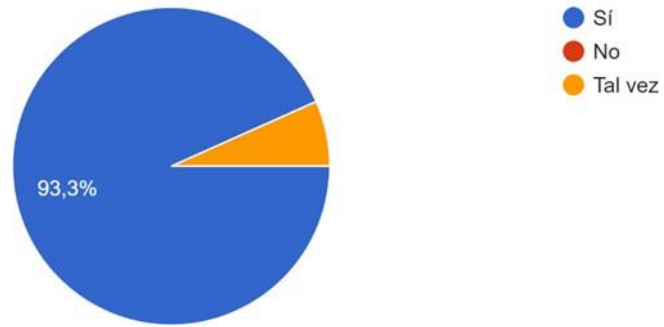


Ilustración 13

¿Has notado que los juegos tradicionales fomentan la interacción social entre los jóvenes?

150 respuestas

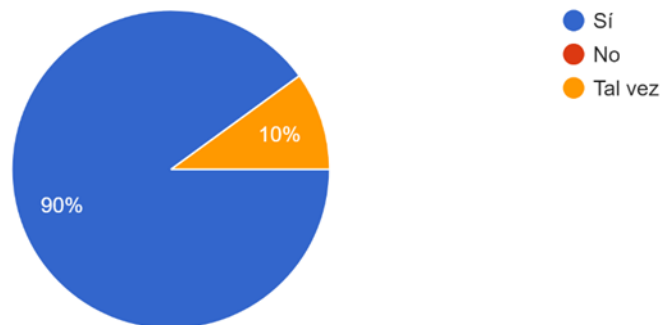


Ilustración 14

¿Piensas que los juegos tradicionales promueven el trabajo en equipo y la cooperación entre los participantes?

150 respuestas

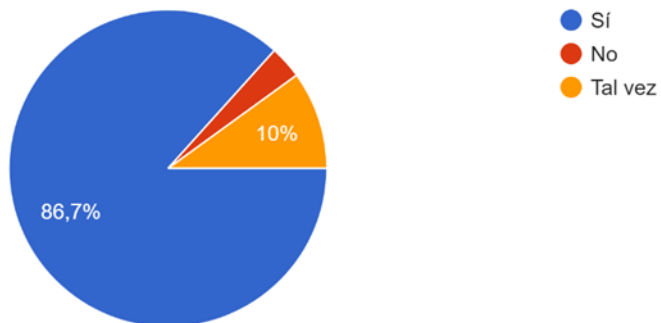


Ilustración 15

¿Crees que los juegos tradicionales pueden ser una alternativa saludable al uso excesivo de la tecnología?

150 respuestas

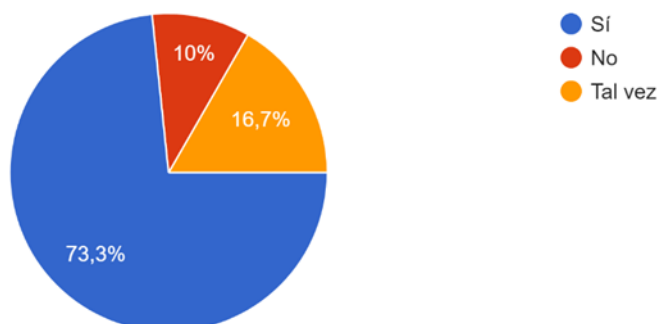


Ilustración 16

¿Has experimentado una sensación de conexión con tus raíces culturales al participar en juegos tradicionales?

150 respuestas

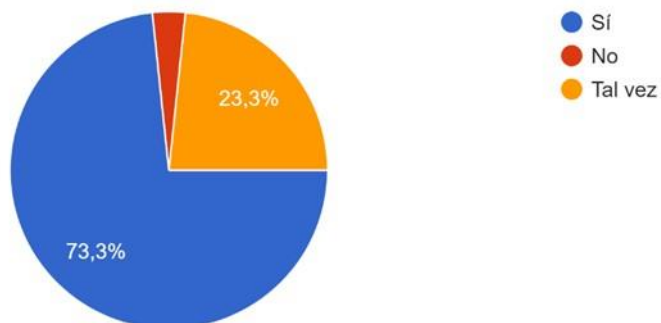


Ilustración 17

¿Consideras que los juegos tradicionales son accesibles y pueden ser disfrutados por jóvenes de diferentes habilidades y antecedentes culturales?

150 respuestas

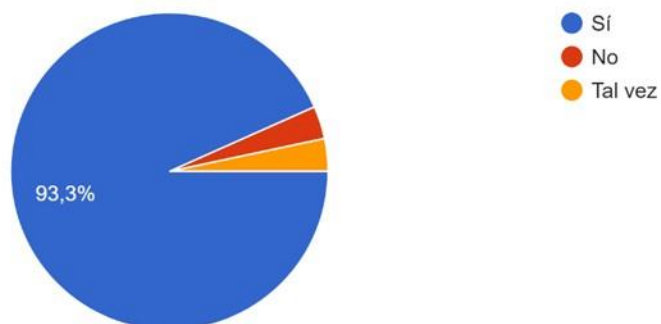


Ilustración 18

¿Piensas que los juegos tradicionales pueden transmitir valores y enseñanzas importantes?

150 respuestas

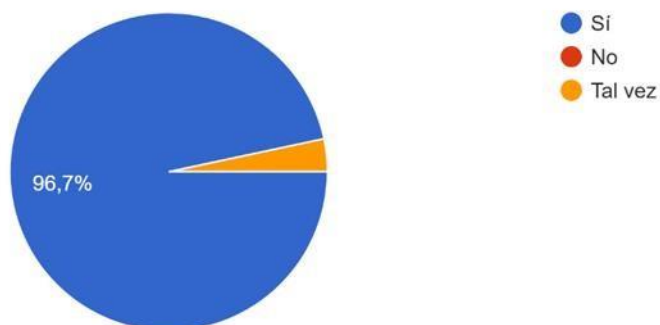


Ilustración 19

¿Recomendarías a otros jóvenes participar en juegos tradicionales como una forma de enriquecer su experiencia social y cultural?

150 respuestas

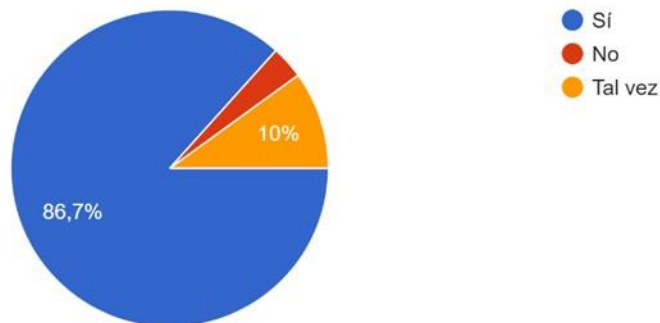


Ilustración 20

Anexo 6.
F.O.D.A

<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cultura Compartida: Todos conocemos y amamos estos juegos que son parte de nuestra cultura, lo que facilita que todos participemos. • Costo Cero: No necesitamos gastar dinero en equipo caro; los juegos tradicionales son gratis y accesibles para todos. • Unión Social: Estos juegos nos unen, ayudándonos a formar lazos más fuertes y a conocer mejor a nuestros compañeros. • Ejercicio Divertido: Nos mantenemos activos mientras nos divertimos, ¡lo cual es genial para nuestra salud! 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Divertido: Podemos integrar estos juegos en actividades educativas fuera del aula, haciendo que el aprendizaje sea más divertido. • Creatividad Ilimitada: ¡Podemos inventar nuevas versiones de los juegos y hacerlos aún más emocionantes para nuestra generación! • Eventos Épicos: Imaginen organizar eventos donde todos en la comunidad puedan participar y disfrutar de estos juegos. • Tecnología Amigable: Podemos combinar lo antiguo con lo nuevo incorporando tecnología a algunos juegos tradicionales para atraer a más amigos.
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo Digital: A veces preferimos las pantallas a los juegos tradicionales; debemos encontrar formas de 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciudades Crecientes: A medida que la ciudad crece, los espacios para jugar

<p>competir con videojuegos y redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espacios Limitados: En algunos lugares, no hay suficientes áreas seguras para jugar afuera, limitando nuestra diversión. • Estigma de "Niños Pequeños": Algunos piensan que estos juegos son para niños más pequeños; necesitamos cambiar esa percepción y demostrar que son geniales para nosotros también. • Competencia con la Tecnología: Los videojuegos y las películas pueden distraernos y hacer que olvidemos lo divertidos que son estos juegos. 	<p>se reducen; necesitamos luchar por áreas para nuestros juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambio Cultural: Podemos perder nuestras tradiciones a medida que el mundo se vuelve más global; debemos esforzarnos por mantener viva nuestra cultura local. • Preocupaciones de Seguridad: A veces, nuestros padres tienen miedo de que jugar en la calle no sea seguro; debemos encontrar maneras de tranquilizarlos. • Menos Eventos Comunitarios: Si la comunidad no se interesa, los eventos pueden disminuir; necesitamos involucrar a todos para que se unan a la diversión.
--	--

Tabla 9

Anexo 7.

<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valor cultural: Los juegos tradicionales son una parte importante de la cultura local y nacional, lo que les confiere un 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejora de la convivencia: La implementación de actividades basadas en juegos tradicionales tiene el
---	---

<p>alto valor cultural y un fuerte vínculo con la comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación activa: Durante la implementación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales, se observó una participación activa y entusiasta de los estudiantes, lo que indica el interés en este enfoque pedagógico. - Promoción de valores: Los juegos tradicionales incorporan valores de respeto, paz y tolerancia, lo que contribuye a la promoción de una convivencia pacífica. - Innovación pedagógica: El proyecto representa una innovación pedagógica que puede servir como ejemplo y referente para otras instituciones educativas. 	<p>potencial de mejorar significativamente la convivencia escolar y fomentar una cultura de respeto y tolerancia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Difusión y replicación: Los resultados exitosos del proyecto pueden ser difundidos y replicados en otras instituciones educativas, lo que contribuiría a un impacto a mayor escala. - Participación en eventos nacionales: La participación en el Festival Nacional de Juegos Tradicionales proporciona una oportunidad para mostrar los logros y compartir experiencias con una audiencia más amplia.
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción inicial: Algunos estudiantes pueden haber mostrado resistencia inicial a los juegos tradicionales, lo que 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cambios en la política educativa: Cambios en las políticas educativas a

<p>requirió tiempo y esfuerzo para promover su participación activa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos limitados: La implementación de actividades lúdicas puede requerir recursos adicionales en términos de tiempo, espacio y materiales. - Sostenibilidad: La sostenibilidad a largo plazo del proyecto podría depender de la disponibilidad de recursos y de la continuidad del apoyo institucional. 	<p>nivel local, regional o nacional podrían afectar la continuidad del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resistencia cultural: Algunos miembros de la comunidad educativa pueden resistirse a la incorporación de juegos tradicionales debido a prejuicios o falta de comprensión. - Desafíos logísticos: La logística de participar en eventos nacionales puede plantear desafíos en términos de financiamiento y coordinación.
--	---

Tabla 10

Anexo 8

Registro fotográfico



La imagen capturó el punto de partida del proyecto "Juegos Tradicionales de la Calle en la Escuela" en El Rosal, Cundinamarca. En esta presentación inicial, se introdujo oficialmente el proyecto a la comunidad escolar y a los interesados. Durante esta fase, se destacó la importancia y el propósito detrás de la iniciativa.

Los asistentes, entre los que se incluyeron estudiantes, docentes y posiblemente padres de familia, se reunieron en un espacio dedicado a esta

presentación. Un presentador o líder del proyecto estuvo en el escenario explicando de manera apasionada la relevancia de incorporar juegos tradicionales en el entorno educativo. Se resaltó cómo estos juegos podían potenciar la experiencia de aprendizaje, fomentando la cooperación, la diversión y la convivencia en el contexto escolar.

Esta imagen marcó el comienzo de un proyecto que buscaba integrar de manera significativa los juegos tradicionales en la vida escolar. La presentación subrayó la importancia de esta iniciativa en el desarrollo de habilidades sociales, físicas y cognitivas en estudiantes de todos los cursos y grados, al mismo tiempo que enfatizó su contribución a la promoción de un ambiente escolar más unido y enriquecedor.

Rondas



La imagen capturó el uso de rondas como estrategia para el trabajo en grupo. En esta escena, un grupo de personas se organizó en círculo para llevar a cabo una dinámica de trabajo colaborativo. Las rondas se emplearon como un método efectivo para facilitar la comunicación y la participación equitativa de todos los miembros del grupo.

La imagen reflejó cómo cada miembro tenía la oportunidad de expresar sus ideas, opiniones o contribuciones de manera ordenada, asegurando que todos tuvieran voz y voto en el proceso de toma de decisiones o en la discusión de ideas. Esta práctica fomentó la colaboración, el intercambio de información y la cohesión del grupo, lo que resultó fundamental en entornos donde se valoraba el trabajo en equipo y la igualdad de participación.



El uso de rondas como herramienta para el trabajo en grupo se visualizó como un enfoque efectivo para promover la comunicación y la toma de decisiones conjuntas, lo que contribuyó al éxito de proyectos y actividades que requerían la colaboración de varios individuos.



Estas evocadoras imágenes capturaron la esencia del juego tradicional colombiano 'Yermis', en el que los estudiantes participaron en emocionantes partidas llenas de diversión y camaradería. Los participantes, divididos en dos equipos, compitieron en el derribo y el armado de una torre de tapas de gaseosa,

mientras se desafiaban mutuamente.

Lo más inspirador de estas fotos fue cómo el 'Yermis' se convirtió en una herramienta efectiva para fomentar el trabajo en grupo y el respeto entre los estudiantes. Cada equipo contó con 7 jugadores, destacando la importancia de la colaboración y la comunicación en este juego. Aquellos que derribaron la torre demostraron su



destreza, pero también tuvieron que trabajar juntos para evitar ser 'ponchados' por el equipo contrario.

El 'Yermis' no solo involucró habilidades físicas, como correr, lanzar y atrapar, sino también promovió el respeto y el compañerismo. A medida que los estudiantes se esforzaban por

armar la torre antes de ser ponchados, se estableció un ambiente de cooperación y respeto mutuo. Los vítores y aplausos en cada intento reflejaron la camaradería que floreció durante el juego.

Estas imágenes son un testimonio de cómo el 'Yermis' no solo divirtió a los jóvenes, sino también cultivó valores importantes. Como herramienta para la formación del trabajo en grupo y el respeto, el 'Yermis' se convirtió en una experiencia educativa enriquecedora que dejó una impresión duradera en la comunidad escolar.



Esta imagen captura una fascinante metáfora visual de cómo un simple cubo de Rubik o cubo mágico puede simbolizar la resolución de conflictos y la importancia de la buena comunicación en nuestras vidas. En esta representación, vemos a dos personas trabajando juntas en la solución del enigmático cubo, que representa un desafío o conflicto que enfrentan.

El proceso de resolver un cubo de Rubik es similar a abordar problemas complejos en la vida. Requiere paciencia, concentración y colaboración. Las piezas del rompecabezas representan diferentes perspectivas y opiniones en un conflicto, y el giro y movimiento de estas piezas reflejan la necesidad de adaptación y flexibilidad en la resolución de problemas.

El trabajo en equipo y la comunicación efectiva son esenciales aquí. Las dos personas en la imagen



están intercambiando ideas, compartiendo estrategias y coordinando sus esfuerzos para encontrar la solución. Este enfoque demuestra cómo la comunicación abierta y la colaboración pueden llevar a un entendimiento común y, finalmente, a la resolución de conflictos.

La imagen nos recuerda que, al igual que en la resolución de un cubo de Rubik, la resolución de conflictos requiere empatía, escucha activa y la disposición de adaptar perspectivas. Al trabajar juntos de manera armoniosa, se pueden superar desafíos y llegar a soluciones satisfactorias, lo que subraya la importancia de la buena comunicación en la construcción de relaciones y la resolución de conflictos en la vida cotidiana



Esta hermosa imagen capturó un escenario donde se llevaba a cabo la cuidadosa elaboración de juguetes en madera, con un enfoque especial en la creación de trompos, así como la pintura de golosas y rayuelas. El taller era un reflejo de la artesanía tradicional y la creatividad que se había transmitido a lo

largo de generaciones.



La creación de trompos era una actividad que unía habilidades artesanales con la pasión



por los juegos tradicionales. En la imagen, un artesano trabajaba en la elaboración de un trompo, tallando la madera con precisión y cuidado para dar forma a este icónico juguete giratorio. Este proceso artesanal no solo daba vida a los trompos, sino que también preservaba una parte valiosa de la cultura y la tradición.

Además, se observaba a otro artista meticulosamente pintando golosas y rayuelas en madera. La minuciosidad y la atención al detalle eran evidentes en cada golosa y rayuela, que estaban diseñadas para ser atractivas y evocar una sensación de nostalgia y diversión.



Estos juguetes tradicionales, como el trompo y las golosas, desempeñaban un papel crucial en la promoción de la creatividad, la destreza manual y el juego al aire libre. Además, al elaborarlos artesanalmente, se reforzaba el valor de la artesanía local y se fomentaba la preservación de tradiciones culturales. Esta imagen era un recordatorio de la riqueza de la herencia cultural y la importancia de mantener vivas estas costumbres a través de la creación y disfrute de juguetes hechos a mano.

Anexo 9.
Reglas de los juegos tradicionales
Rondas



RONDAS

Que es la ronda?

La ronda, es un juego tradicional, que consiste en moverse al ritmo de las palmas de las manos, de los participantes. (nunca utilizando pista musical).

Que se califica?

- La coreografía
- El aprovechamiento del espacio
- La coordinación
- La sincronización como equipo
- Expresión de alegría del colectivo
- Expresión corporal

Como se califica?

Se califica con puntaje, entre uno y diez.

Categoría única y mixta: compuesta por 12 y hasta 24 jugadores, de diferentes categorías y ramas.

Categorías:

INF: nacidos entre el 1 de enero de 2000 y 31 de diciembre de 2004 (12 años)

JUV: nacidos entre el 1 de enero de 1994 y el 31 de diciembre de 1999 (18 años)

MAYORES: mayores de 18 años.

SENIOR MASTER: mayores de 50 años

Rama masculina y femenina.

*Cundinamarca – Colombia – Sur América
Tel. 3204673429 - 3505479309
fundacionjuegostradicionales@gmail.com*

fundacion juegos tradicionales. (2022). rondas [Image].



CARRO DE RODILLOS O BALINERAS

¿Qué es y cómo se juega?

El carro de rodillos debe ser construido totalmente de madera y con 4 rodillos. Se corre en un circuito cerrado de 700 mts planos.

Se corre por puntaje:

El ganador obtiene 100 puntos, el segundo 99 y así sucesivamente, hasta que el número 100 obtiene un punto.

Al día siguiente, la parrilla de salida, será de acuerdo, al puesto obtenido el día anterior (pola posición).

De la misma forma, como el primer día obtendrán puntaje desde 100, hasta 1 punto.

Para obtener la tabla final de posiciones, se suman los puntajes de los dos días.

En caso de empate, se desempata por quien haya llegado primero el último día.

Habrán sanciones para quienes incumplan el reglamento, como por ejemplo obstruir el paso o no hacer el recorrido completo; las cuales irán desde una amonestación verbal hasta la desclasificación de los juegos.

Categorías:

INF: nacidos entre el 1 de enero de 2000 y 31 de diciembre de 2004 (12 años)

JUV: nacidos entre el 1 de enero de 1994 y el 31 de diciembre de 1999 (18 años)

MAYORES: mayores de 18 años.

SENIOR MASTER: mayores de 50 años

Rama masculina y femenina.

*Cundinamarca – Colombia – Sur América
Tel. 3204673429 - 3505479309
fundacionjuegostradicionales@gmail.com*

Ilustración 22

fundacion juegos tradicionales. (2022). Carros de balineras [Image].

Yoyo



YOYO

Como se juega?

El evento se juega, con cualquier tipo de yoyo.

El juego consiste, en jugar con el implemento libremente durante 2 minutos. Realizando todo tipo de figuras posibles.

Puntaje:

Al jugador se le premia con un puntaje que axila entre 1 y 10 puntos.

Se le tiene en cuenta:

- ❖ Cantidad de figuras realizadas
- ❖ Grado de dificultad de las figuras
- ❖ Manejo del implemento

Categorías:

INF: nacidos entre el 1 de enero de 2000 y 31 de diciembre de 2004 (12 años)

JUV: nacidos entre el 1 de enero de 1994 y el 31 de diciembre de 1999 (18 años)

MAYORES: mayores de 18 años.

SENIOR MASTER: mayores de 50 años

Rama masculina y femenina.

*Cundinamarca – Colombia – Sur América
Tel. 3204673429 - 3505479309
fundacionjuegostradicionales@gmail.com*

Ilustración 23

fundacion juegos tradicionales. (2022). yoyo [Image].

Trompo



TROMPO

¿Qué es el trompo?

En los juegos recreativos de la calle, el trompo es el rey, en la china se le conoce con el nombre de taicomochi. En España, se le conoce con el nombre de peonza y en Colombia, le llamamos trompo.

Modalidades:

A. Modalidad Figuras:

El jugador tiene 3 minutos, para mostrar su juego.
Los jueces, le asignaran una calificación entre 1 y 10.

B. Modalidad calle

Se juega en una calle plana de 80 metros.
El trompo, se ubica en la mitad de la calle.
Se rifa la salida, para saber quien empieza el juego.
En 3 minutos gana el juego, quien primero cruce los 40 metros, arreando a trompazo limpio la calle, un trompo que está en el suelo.
Trompo que salga de la calle, deberá ser reemplazado por otro mientras un juez recoge este.
Los jueces, le asignaran una calificación de 10 puntos, al ganador, mientras al perdedor, se le asignaran 0 puntos.

*Cundinamarca – Colombia – Sur América
Tel. 3204673429 - 3505479309
fundacionjuegostradicionales@gmail.com*

Ilustración 24

fundacion juegos tradicionales. (2022). trompo [Image].

C. Modalidad rayuela

Consiste en sacar un trompo, que está en el suelo, dentro de un círculo que tiene un radio de 1 mts.

Cada jugador tiene 3 intentos, para sacarlo, con su trompo.

Los jueces le asignaran una calificación de 10 puntos si lo saca al primer intento, 6 puntos, si lo saca al segundo intento, y 3 puntos si lo saca al tercer intento y 0 puntos si no logra sacarlo en ninguno de los tres intentos.

Nota: gana el juego, quien obtenga mas puntos, sumadas las tres modalidades.

Categorías: INF: nacidos entre el 1 de enero de 2000 y 31 de diciembre de 2004 (12 años), JUV: nacidos entre el 1 de enero de 1994 y el 31 de diciembre del 1999 (18 años)

MAYORES: mayores de 18 años.

SENIOR MASTER: mayores de 50 años.

Rama masculina y femenina.

*Cundinamarca – Colombia – Sur América
Tel. 3204673429 - 3505479309
fundacionjuegostradicionales@gmail.com*

Ilustración 25

fundacion juegos tradicionales. (2022). trompo [Image].

Canicas



CANICAS O BOLINCHES

En qué consiste el juego?

El juego consiste en sacar del arroyuelo o círculo que está dibujado en el piso, bolas, pipiando, con la bola de cristal, del jugador de turno.

Para saber quién gana la salida, se procede a lo siguiente:

Los jugadores lanzan su bola hasta una raya que se encuentra a 2 mts de distancia, según la aproximación que obtengan es el orden de salida.

Quien mayor número de canicas logre sacar del arroyuelo, que tiene 30 cms de diámetro, será el ganador del juego.

El jugador pierde el turno, solo cuando deja de sacar bolas de dentro del arroyuelo.

Faltas que dan motivo a amonestación o descalificación:

Cachar, que consiste en acercarse demasiado a la bola con que el jugador patea.

Categorías:

INF: nacidos entre el 1 de enero de 2000 y 31 de diciembre de 2004 (12 años)

JUV: nacidos entre el 1 de enero de 1994 y el 31 de diciembre de 1999 (18 años)

MAYORES: mayores de 18 años.

SENIOR MASTER: mayores de 50 años

Rama masculina y femenina.

*Cundinamarca – Colombia – Sur América
Tel. 3204673429 - 3505479309
fundacionjuegostradicionales@gmail.com*

Ilustración 26

fundacion juegos tradicionales. (2022). canicas [Image].

Golosa



GOLOSA

En qué consiste?

Consiste en jugar sobre un mapa de cuadros, dibujados en el piso y enumerado del 1 al 12, donde también están contenidas las palabras, cielo y tierra, antes y después de los números.

Como se juega?

Para este juego, se utiliza un pequeño elemento llamado turra.

El juego se inicia lanzando una turra, hasta una raya ubicada a 3 mts y el lugar que ocupe en la aproximación a la raya, le da a cada jugador el orden de salida. La salida se hará desde la palabra tierra, donde le jugador lanza la turra, hasta el cuadro que tiene el numero 1, pero sin salirse del cuadro; de ser así, saltara por encima de este y alternando los pies, pisara todos los cuadros hasta llegar al 12 y luego al cielo, donde dará media vuelta y regresando de igual forma, hasta tierra toma la turra que está en el cuadro 1 y lo lanza hasta el cuadro 2, pero sin salirse de allí. De ser así, procederá a saltar de tierra hasta el cuadro numero 3 y alternando pies, hacer el mismo recorrido hasta regreso a tierra y así sucesivamente hasta perder el turno, donde sigue el segundo y así sucesivamente.

Gana el juego quien llegue primero al cuadro numero 2 cielo y tierra.

Nota: tirar la turra fuera del cuadro, al cuadro que no corresponde, o pisar fuera del cuadro, amerita perder el turno.

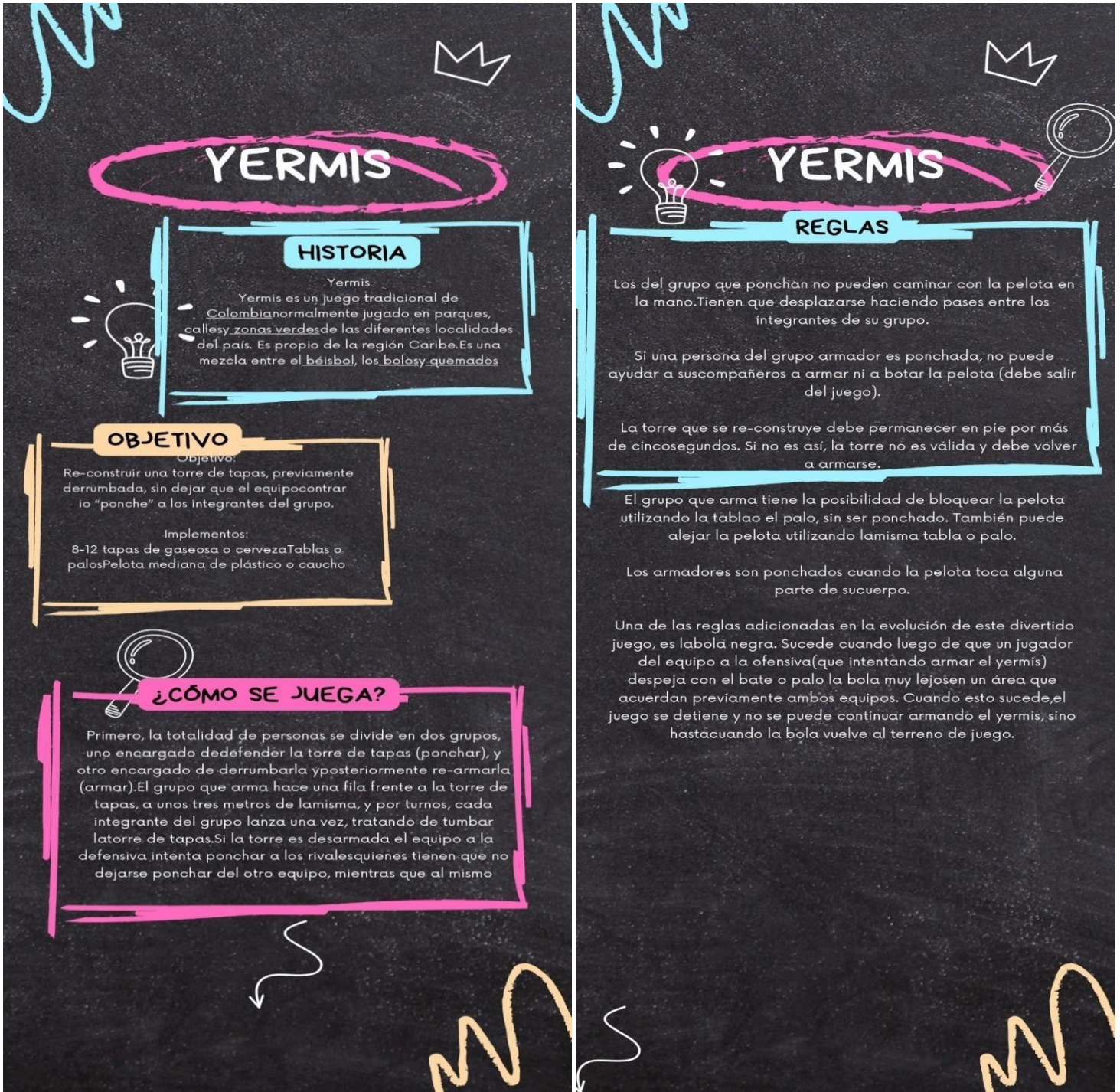
Categorías:

INF: nacidos entre el 1 de enero de 2000 y 31 de diciembre de 2004 (12 años)
JUV: nacidos entre el 1 de enero de 1994 y el 31 de diciembre de 1999 (18 años)
MAYORES: mayores de 18 años.SENIOR MASTER: mayores de 50 años
Rama masculina y femenina

*Cundinamarca – Colombia – Sur América
Tel. 3204673429 - 3505479309
fundacionjuegostradicionales@gmail.com*

Ilustración 27

fundacion juegos tradicionales. (2022). golosa [Image].



fundacion juegos tradicionales. (2022). yermis [Image].

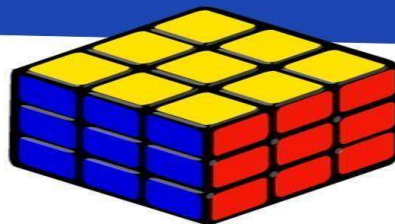
CUBO MÁGICO

**EL CREADOR DEL CUBO TARDÓ
CERCA DE UN MES EN
RESOLVERLO**

**EL 94% DE LA POBLACIÓN
MUNDIAL NO PUEDE RESOLVER
EL CUBO**

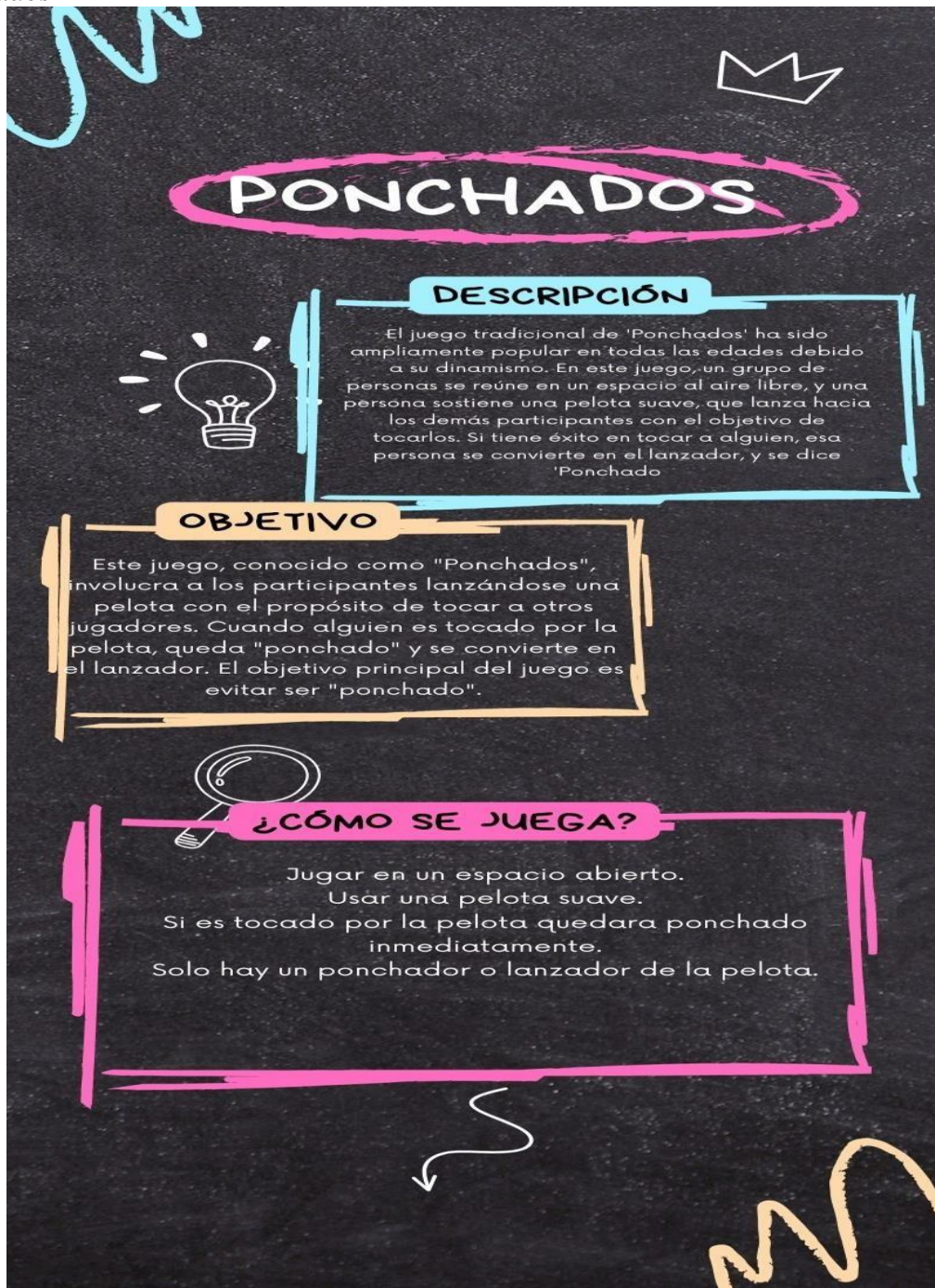
**HAY
43,252,003,274,489,856,000 DE
PERMUTACIONES POSIBLES**

**EL CUBO ES EL JUGUETE
CON MÁS VENTAS EN TODA
LA HISTORIA**



fundacion juegos tradicionales. (2022). *Cubo de rubik* [Image].

Ponchados



fundacion juegos tradicionales. (2022). *ponchados* [Image].

Ilustración 30