

**Juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia  
escolar en la Institucion Educativa Antonio Ricaurte del municipio de Quibdó.**

**Cristhian Jecith Chala Renteria**

**Universidad de Medellín**

**Facultad de Educacion**

**Maestria en Educacion**

**Quibdo - Choco**

**2022**

**Juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia  
escolar en la Institucion Educativa Antonio Ricaurte del municipio de Quibdo**

**Cristhian Jecith Chala Renteria**

**Trabajo de grado para obtener el título de magister en educacion**

**Asesor**

**Javier Mauricio Vallejo Vélez**

**PhD en Psicología**

**Universidad de Medellín**

**Facultad de Educacion**

**Maestria en Educacion**

**Quibdo - Choco**

**2022**

## **Abstract**

Gracias a la observación de los estudiantes de los grados 6 y 7 de la institución educativa Antonio Ricauter de Quibdo, se detecta que presentan conductas inapropiadas para su edad y con sus pares, reflejada en acciones agresivas, ofensivas y grotescas, que afectan en gran medida una sana convivencia y una formación integral del ser. Las relaciones interpersonales son el principio para lograr que los estudiantes se motiven y puedan desarrollar su personalidad y los disponga a la adquisición de conocimientos que los docentes planean y diseñan por medio de actividades y así alcanzar las competencias que determinan la formación del ser como productivos para una sociedad, por lo anterior nace la propuesta pedagógica que busca a través de los juegos y rondas tradicionales del Choco, fortalecer la convivencia escolar; con el fin que sea viable la propuesta se elabora el árbol de problemas, se lee el contexto familiar, escolar y social y así entender el porqué de dichas conductas.

Para efecto de ejecución de la propuesta esta se direcciona a una investigación de carácter cualitativo, Anguerra (1986), considera una estrategia fundamentada en una depurada y rigurosa descripción contextual del evento, conducta o situación, el enfoque es la investigación-acción (IA) Greenwood, (2016), una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras (p,97).

En consecuencia, se crean tres categorías de análisis: una los juegos y rondas, dos la convivencia escolar y tres la estrategia pedagógica, de tal manera surge la pregunta, ¿Incide la aplicación de un instrumento de intervención basado en juegos y rondas tradicionales en la convivencia escolar? Para dar respuesta a este interrogante se utiliza la técnica e instrumento de recolección de información a través de la aplicación de una encuesta de 11 preguntas abiertas y cerradas con

énfasis en las 3 categorías, su resultado mostro que el 80% tienen una concepción equivocada de los patrones de conducta y la sana convivencia, así también se trabajó en grupos focales, la poblacion de estudio son los grados 6 y 7 está conformado por 138 estudiantes y como muestra representativa se escogieron a 83 estudiantes con un promedio de edad entre los 11 – 14 años, las características que poseen son: 48 niñas y 35 niños, de las 48 niñas 12 niñas son indígena y 36 son afro, de los 35 niños 5 son indígenas y 30 son afro.

En conclusión, se determina que los juegos y las rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar las buenas prácticas de convivencia, es transversal dado que se refleja en cada uno de los espacios educativos, familiares y sociales en los cuales tiene intervención los estudiantes de los grados 6 y 7 de la institucion educativa Antonio Ricauter.

### **Palabras claves.**

Juego, rondas, tradición, estrategia, pedagogía, convivencia, escolar, relaciones.

## **Abstract**

Thanks to the observation of the students of grades 6 and 7 of the Antonio Ricauter de Quibdo educational institution, it is detected that they present inappropriate behaviors for their age and with their peers, reflected in aggressive, offensive and grotesque actions, which greatly affect a healthy coexistence and an integral formation of the being. Interpersonal relationships are the principle to ensure that students are motivated and can develop their personality and dispose them to the acquisition of knowledge that teachers plan and design through activities and thus achieve the competencies that determine the formation of the being as productive for a society, therefore, the pedagogical proposal is born that seeks through the games and traditional rounds of the Choco, to strengthen school coexistence; on the purpose that is viable the proposal is elaborated the tree of problems, reads the family, school and social context and thus understand why of such conduct.

For the purpose of execution of the proposal this is directed to qualitative research, Anguerra (1986), considers a strategy based on a refined and rigorous contextual description of the event, behavior or situation, the focus is action research (AI) Greenwood, (2016), a life strategy that includes the creation of spaces for collaborative learning and design, implementation and evaluation of liberating actions (p.97).

Consequently, three categories of analysis are created: one the games and rounds, two the school coexistence and three the pedagogical strategy, in such a way the question arises, inside the application of an intervention instrument based on games and traditional rounds in school coexistence? To answer this question, the technique and instrument of information collection is used through the application of a survey of 11 open and closed questions with emphasis on the 3 categories, its result showed that 80% have a wrong conception of behavior patterns and healthy

coexistence, as well as working in focus groups, the study population are grades 6 and 7 is made up of 138 students and as a representative sample 83 students were chosen with an average age between 11 – 14 years, the characteristics they have are: 48 girls and 35 boys, of the 48 girls 12 girls are indigenous and 36 are Afro, of the 35 children, 5 are indigenous and 30 are Afro.

In conclusion, it determines that games and traditional rounds as a pedagogical strategy to promote good practices of coexistence, is transversal since it is reflected in each of the educational, family and social spaces in which the students of grades 6 and 7 of the Antonio Ricauter educational institution have intervention.

### **Keywords**

Game, rounds, tradition, strategy, pedagogy, coexistence, school, relationships

## Tabla de contenido

1	Presentación .....	10
1.1	Título .....	12
1.2	Problema.....	13
1.3	Planteamiento del Problema.....	17
1.4	Justificación.....	18
1.5	Pregunta.....	21
1.6	Objetivos .....	22
1.6.1	Objetivo General .....	22
1.6.2	Objetivos Específicos.....	22
2	Diseño Metodológico.....	23
2.1	Tipo de Investigación.....	23
2.2	Enfoque .....	24
2.3	Técnicas de recolección de la información.....	25
2.4	Análisis de los grupos de discusión.....	26
2.4.1	Encuesta .....	27
2.5	Análisis de Resultados.....	35
2.5.1	Proceso .....	36
2.5.2	Actividades a Desarrollar .....	36

2.6	Delimitación de la Investigación.....	42
2.6.1	Delimitación Espacial .....	42
2.6.2	Delimitación Temporal .....	43
2.7	Características .....	43
2.7.1	Poblacion.....	44
2.7.2	Muestra.....	44
2.7.3	Poblacion Beneficiaria .....	44
2.7.4	Descripción de Actores .....	45
3	Estado del Arte.....	45
3.1	Colombia .....	45
3.2	Latino América.....	53
3.3	Estados Unidos.....	55
3.4	Europa .....	57
4	Marco Conceptual.....	60
4.1	Ley de Convivencia Escolar.....	60
4.1.1	Convivencia como Educación Socio-Emocional .....	61
4.1.2	Perspectivas de convivencia escolar .....	62
4.1.3	Plasticidad y pedagogía emocional .....	64
4.2	Desarrollo Cognitivo.....	65
4.3	La Pedagogía.....	68



4.4 Los distintos tipos de aprendizaje .....	69
4.4.1 Aprendizaje explícito .....	70
4.4.2 Aprendizaje asociativo .....	70
4.4.3 Aprendizaje significativo .....	70
4.4.4 Aprendizaje cooperativo .....	71
4.4.5 Aprendizaje colaborativo .....	71
4.4.6 Aprendizaje emocional.....	71
4.4.7 Aprendizaje observacional .....	72
4.4.8 Aprendizaje experiencial.....	72
4.4.9 Aprendizaje por descubrimiento .....	72
4.5 Enfoque sociocultural de Vygotsky .....	74
5 Conclusiones .....	76

Bibliografía

Evidencias

## 1 Presentación

Al tomar la educación como un proceso de formación integral, un aspecto fundamental es el socio afectivo el cual se ve reflejado y desarrollado en las diferentes esferas del ser humano, igualmente no se le da el valor real dado que puede interferir en todos los espacios de desarrollo de este. Una etapa fundamental de la vida del ser humano es la escuela siendo esta para muchos su segundo hogar dado se evidencian diferentes realidades, pensamientos y circunstancias que afectan el libre desarrollo de los estudiantes, las relaciones interpersonales, una sana convivencia y un excelente desempeño académico. El ser humano como individuo social debe relacionarse con sus semejantes en un contexto familiar, social y escolar cada uno aportando desde su influencia hacia el ser, por consiguiente, la convivencia escolar como componente educativo transforma las conductas comportamentales de los estudiantes a partir de experiencias socio afectiva y psicomotoras que intervienen directamente en la formación integral de identidad corporal y cultural.

La convivencia escolar y el desempeño académico tienen una relación estrecha dado que se soportan mutuamente, dando sentido al proceso enseñanza aprendizaje y a una formación integral, a la potencialización de las habilidades individuales viéndose reflejadas en los resultados académicos y a la promoción de los estudiantes. Es relevante entender que la convivencia escolar ejerce incidencias significativas en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante dado que la mejora funcional del entorno escolar supondrá la adquisición eficaz de conocimientos y conductas que formaran el carácter y la personalidad de los estudiantes.

Como una forma de contribuir a la solución de la problemática expuesta se presenta ante la comunidad educativa la propuesta pedagógica” juegos y rondas tradicionales del chocó como

estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes de los grados 6 y 7 de la institución educativa Antonio Ricauter de la ciudad de Quibdó, fundamentada en el alumno su alegría, diversión, motivación desde donde se presagia un aprendizaje rápido centrado en valores y rescate cultural.

Con la implementación de esta propuesta se pretende dar un aporte metodológico cuyo objetivo es proporcionar herramientas de conocimientos y experiencias propias del arte interpretativo, creativo y expresivo de los estudiantes y está dirigido a aquellos grados en busca de hacer cultura desde esta perspectiva observacional y así, vincular a los docentes de la institución, para mejorar los patrones de comportamiento y la importancia que esto tiene en el desarrollo cognoscitivo, socio afectivo y psicomotriz del educando.

Es así como la propuesta en mención se puede concebir como una herramienta didáctica y metodológica alternativa como juegos y rondas del repertorio tradicional etc. y otra serie de actividades que el docente puede implementar para que el alumno se motive y logre tener conocimientos que le sirvan en su cotidianidad y le permita el desarrollo de sus habilidades cognitivas, afectivas y motoras, fortaleciendo los factores invisibles pero relevantes en el proceso de formación académica.

## **1.1 Título**

**Juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en la Institucion Educativa Antonio Ricaurte del municipio de Quibdo**

## **1.2 Problema**

**Incide la convivencia escolar en el desempeño académico de los estudiantes de los grados 6 y 7 de la Institucion Educativa Antonio Ricaurte del municipio de Quibdo.**

Causas	Problema	Efecto
Entorno Escolar		
<p data-bbox="240 348 444 380">Entorno escolar</p> <p data-bbox="240 491 469 522">Ambiente de aula</p> <p data-bbox="203 634 483 745">Relación docente - dicente</p> <p data-bbox="203 856 545 968">Relaciones interpersonales entre pares</p> <p data-bbox="203 1079 540 1255">Atraso tecnológico, sin servicios de internet y conectividad</p> <p data-bbox="203 1367 532 1478">Aplicación del manual de convivencia</p>		<p data-bbox="984 348 1268 459">Desunión de la Comunidad educativa</p> <p data-bbox="984 571 1305 747">Mala relación interpersonales (Rivas S, 2018)</p> <p data-bbox="984 858 1281 970">Ausencia de Comunicación asertiva</p> <p data-bbox="984 1081 1198 1192">Problemas de aprendizaje</p> <p data-bbox="984 1304 1192 1415">Dificultad de concentración</p> <p data-bbox="1021 1526 1284 1558">Conductas agresivas</p> <p data-bbox="984 1669 1305 1845">Condiciones precarias para enfrentar las nuevas formas de educacion</p>

		Deterioro de la planta física
Entorno Familiar.		
Tipos de familia		Poco acompañamiento a los procesos escolares
Bajo Nivel de escolarización de padres o acudientes		Compromiso con la crianza del estudiante.
Pautas de crianzas		Bajo Nivel de Autoridad y control
		Poco interés en la escuela
Entorno Social		
Poca presencia del estado con sus instituciones		Factor socio económico
Vulnerabilidad seguridad y riesgo		Influencia inapropiada de las redes sociales
		No hay conectividad tecnológica para enfrentar

Influencia de grupos al margen de la ley		los paradigmas actuales actuales
---	--	-------------------------------------



### **1.3 Planteamiento del Problema.**

En la institución educativa Antonio Ricauter del municipio de Quibdó, mediante registro de observación, aplicación de encuestas y trabajo en grupos focales se pudo constatar que los estudiantes de la básica secundaria en los grados sexto y séptimo, presentan dificultades que interfieren en el ambiente escolar, y realizar actividades que requieran de buenos patrones comportamentales es un dilema, dado que salen a flote los factores invisibles que son fundamentales para el pleno desarrollo de sus habilidades y destrezas que demuestren el desempeño cognitivo, personal y social.

En el transcurso de la jornada escolar en lo que tiene que ver con la temática fundamentada en la convivencia escolar, los estudiantes mostraban grandes dificultades de tipo interpersonal, presentan conductas agresivas, intolerancia, casos de acoso, matoneo, Bull ying etc. Situaciones que pueden generar dificultades futuras no solo en el contexto escolar si no familiar, laboral y social, es preocupante que de no corregirse o buscar alternativas de solución prontas y efectivas, se verá comprometido de una u otra manera su desarrollo integral con las consecuencias que de ello se deriva.

La experiencia escolar formativa debe fomentar el desarrollo de valores, actitudes y habilidades socio-emocionales y éticas que sustentan una convivencia social donde todos participan, comparten y se desarrollan plenamente. (UNESCO, 2008, p.13).

Es fundamental poner en consideración una temática como es la incidencia de la convivencia en el contexto escolar, en primer lugar por la relevancia del tema y las repercusiones sobre los factores socio emocionales siendo uno de los aspectos fundamentales que hacen parte de la

integralidad; es notable la preocupación por parte de los docentes ya que la problemática puede ser en gran medida causal de fracasos en desarrollo de actividades que requieran poner a prueba cualidades, habilidades, procesos comunicativos y actitudinales de buenas relaciones entre los educandos.

En consecuencia, indagar sobre la convivencia escolar en función de diseñar un plan estratégico a través de una serie de actividades que buscan crear cultura, trato amable, comunicación asertiva, respeto, tolerancia y bienestar emocional desde los juegos y rondas tradicionales dando con ello respuesta a la problemática como parte de su compromiso con ellos la institución y con la región.

#### **1.4 Justificación**

La escuela es un espacio social donde se aglomeran personas de diferentes características, pero con un mismo fin, obtener una formación integral acorde con el modelo de la sociedad diseñada.

La educación es el factor más importante e influyente de un país en este caso Colombia, fundamenta su sistema educativo en tres aspectos, lo cognitivo, lo afectivo y lo motor. En muchas instituciones educativas del departamento del chocó, así como en el municipio de quibdó han privilegiado en un alto porcentaje el aspecto cognitivo descuidando el afectivo y el sicomotor, por lo cual se hará énfasis en el presente estudio para efectos del desarrollo integral de los estudiantes, por lo tanto, se puede decir que el punto de inflexión del proceso educativo se centra en el desajuste de la integralidad, esta requiere dar la misma atención a todos los componentes, ir más allá de lo cognitivo. La comunidad educativa para su funcionamiento adecuado debe abarcar muchos más

factores de los que se delimitan. En consecuencia, existen factores afectivos y emocionales que ejercen influencia directa en el rendimiento individual y por ende en el colectivo por lo que se hace un llamado a reorganizar la visión.

Por tal motivo, realizar esta investigación es fundamental ya que la problemática socioeducativa; es una realidad con factores de riesgo determinantes en el contexto familiar, social y con afección directa en la convivencia escolar componente relevante en el proceso enseñanza aprendizaje. Es así que cuando el entorno presenta situaciones poco favorables que ocasionan alteraciones en la comunicación se ve limitada la interrelación de los estudiantes, agrieta la creatividad, rompe el conducto y conduce al bajo rendimiento en las exigencias educativas. Por tal motivo se hace necesario mirar a profundidad toda la comunidad educativa lo material y lo inmaterial, las instalaciones físicas de la institución, el estado físico y emocional de los estudiantes, la formación y disposición de los docentes.

Un estudiante comprendido desde sus necesidades obtiene mejores resultados ya que trabaja con alegría desde su motivación transmite empatía y genera un ambiente educativo adecuado.

Son muchos los temas o aspectos estudiados, propuestas diseñadas en función del mejoramiento institucional, sin embargo, la convivencia escolar como tema central no había sido objeto de estudio, con repercusiones en el desempeño académico si no fuera un dualismo que parecen dispersos, pero encajan a precisión, dada la importancia el desarrollo de habilidades y destrezas el fortalecimiento de aspectos tanto cognitivos como afectivos y fundamentalmente los sicomotores en los educandos.

Para abordar el aspecto relacionado con la utilidad cabe precisar que pensar la educación desde las necesidades emocionales hará mejores conexiones neuronales del estudiante como un factor importante dentro del desarrollo de habilidades, es vital si se quiere lograr el postulado “mente

sana en cuerpo sano”. Los cambios actitudinales y morfológicos del estudiante que se generen en el organismo, marcarán para siempre una buena vida como adultos; tanto en el aspecto motor como en el cognitivo se debe implementar una estrategia adecuada que permitirá un desarrollo completo y armónico del cuerpo y de la mente.

## **1.5 Pregunta**

¿Cómo incide la aplicación de un instrumento de intervención basado en juegos y rondas en la convivencia escolar de los estudiantes de los grados 6 y 7 de la institución educativa Antonio Ricauter del municipio de Quibdó en el año 2021 y 2022?

## **1.6 Objetivos**

### **1.6.1 Objetivo General**

Fortalecer la convivencia escolar a través de los juegos y rondas tradicionales del Chocó como estrategia pedagógica en los estudiantes de los grados 6 y 7 de la institución educativa Antonio Ricauter del municipio de Quibdó.

### **1.6.2 Objetivos Específicos**

Caracterizar los juegos y rondas tradicionales del Chocó en el contexto de la ciudad de Quibdó.

Diseñar una estrategia pedagógica, mediada por la selección de algunos juegos y rondas tradicionales del Chocó para fortalecer la convivencia escolar.

Aplicar la estrategia de juegos y rondas tradicionales para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y el proceso de enseñanza y aprendizaje

Evaluar el impacto de la aplicación de una estrategia pedagógica basada en rondas y juegos tradicionales del Chocó, acorde a las exigencias de la pos pandemia.

## **2 Diseño Metodológico.**

### **2.1 Tipo de Investigación**

La presente investigación se enmarca en el paradigma de la investigación cualitativa, que autores como Anguerra (1986) la consideran como una estrategia de investigación fundamentada en una depurada y rigurosa descripción contextual del evento, conducta o situación que garantice la máxima objetividad en la captación de la realidad, siempre compleja, y preserve la espontánea continuidad temporal que le es inherente, con el fin de que la correspondiente recogida sistemática de datos, categóricos por naturaleza, y con independencia de su orientación preferentemente idiográfica y procesual, posibilite un análisis (exploratorio, de reducción de datos, de toma de decisiones, evaluativo, etc.) que dé lugar a la obtención de conocimiento válido con suficiente potencia explicativa, acorde, en cualquier caso, con el objetivo planteado y los descriptores e indicadores a los que se tuviera acceso.

El desafío, entonces, de la investigación cualitativa es acceder a esa “realidad inventada” teniendo presente, según Bateson (1976), el papel del observador sobre esa “realidad” observada. De esta forma, este método es relevante cuando se investigan fenómenos sociales complejos que son difíciles de capturar desde la perspectiva cuantitativa, como son las perspectivas de las personas en torno a sus relaciones, creencias, hábitos y valores (Bedregal et al, 2017) (Cueto Urbita, 2020)

Desde esa rigurosidad contextual y objetividad en la captación de la realidad que nos permite el paradigma cualitativo, es que esta investigación se plantea analizar cómo se mejora la

convivencia escolar, desde los juegos y rondas tradicionales del Chocó como estrategia pedagógica de la I. E. Antonio Ricauter (Quibdó), partiendo de ese respaldo cultural como principios didácticos que puedan re-orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación física haciéndolo más pertinente, contextualizado y lleno de significación. Además, debemos tener en cuenta que a través del Ministerio de Educación Nacional hoy se reconocen nuevas realidades de relación socio-afectiva y cultural y la importancia de mirar nuevos conceptos, prácticas y formas de participación en la Educación en el desarrollo del ser, saber y saber hacer, la educación física goza de un valor incalculable fundamento del currículo que tenga en cuenta esos factores invisibles socioafectivos a partir de la diversidad cultural, los avances de la ciencia y las transformaciones de la institución escolar. [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975\\_recurso\\_10.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_10.pdf)

Por lo tanto, la investigación cualitativa es la que más se adecua al trabajo con poblaciones para comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Le brindan a la cultura lo importante en los procesos educativos, porque brinda una identidad y hace los aprendizajes más significativos. Al respecto Lerma (2016) sostiene que la investigación cualitativa se enfoca sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños. En este tipo de investigación interesa lo que la gente dice, piensa, siente o hace; sus patrones culturales; el proceso y el significado de sus relaciones interpersonales y con el medio. En donde su función puede ser la de describir o la de generar una teoría a partir de los datos obtenidos.

## **2.2 Enfoque**

Para Greenwood, (2016) La investigación-acción (IA) no es un “método” más de las ciencias sociales, sino una manera fundamentalmente distinta de realizar en conjunto investigación y acción



para el cambio social. En la IA, la participación no tiene sólo un valor moral, sino que es esencial para el éxito del proceso, pues la complejidad de los problemas abordados requiere del conocimiento y la experiencia de un espectro amplio de actores. (...) La IA no es ni un método ni una técnica: es una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras (p,97)

Desde esta perspectiva este enfoque es adecuado para la aplicación de esta propuesta donde todos somos actores principales e importantes. Una estrategia fundamentada desde el disfrute desde un componente cultural.

### **2.3 Técnicas de recolección de la información.**

Para LeCompte (1995), la investigación cualitativa podría entenderse como “una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video, registros, escrito de todo tipo, fotografías o películas y artefactos”.

A partir de lo anterior las técnicas de recolección de la información serán:

Análisis documental para la caracterización de los juegos y rondas tradicionales del Chocó para adaptarlas a la propuesta.

Entrevista en grupo, para el fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes de la I.E. Antonio Ricauter de Quibdó.

Narraciones, transcripciones de audio y video, para adaptar los juegos y las rondas tradicionales del Chocó para diseñar una estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en la I. E. Antonio Ricauter de Quibdó.

Grupo focal, para estimular la comunicación asertiva e implementar la estrategia pedagógica juegos y rondas tradicionales del Chocó, para mejorar la convivencia escolar de los grados 6 y 7 I. E. Antonio Ricaurte de Quibdó.

Análisis documental, para evaluar el impacto y los resultados obtenidos después de la aplicación de la estrategia

Para identificar las dificultades en relación con la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa Antonio Ricauter del municipio de Quibdo se trabajó en grupos focales, se realizó el análisis del libro de disciplina y diarios de campo del estudiante, luego se aplicó un cuestionario o encuesta con preguntas cerradas y abiertas, para determinar cuál sería la mejor estrategia para mejorar las relaciones interpersonales.

#### **2.4 Análisis de los grupos de discusión.**

Una estrategia significativa utilizada para la recolección de información fue los grupos de discusión los cuales se conformaron con 83 estudiantes de los grados 6 y 7 en subgrupos de 3 integrantes, y se establecieron ocho temas siendo estos: a) la convivencia escolar, b) factores que afectan la convivencia escolar, c) ambiente institucional, d) manejo del tiempo libre, e)

importancia de los juegos tradicionales del Chocó, f) importancia de las rondas tradicionales del Chocó, g) inter relación con sus compañeros, h) inter relación con los docentes.

Los resultados obtenidos arrojaron una serie de datos de gran relevancia tanto para saber en qué punto se encuentra estos grados como para saber qué medidas tomar.

En consecuencia, de la información que arrojaron los grupos de discusión se elabora una encuesta.

#### **2.4.1 Encuesta**

Objetivo: Conocer la concepción que tienen los estudiantes de la institución educativa Antonio Ricauter de Quibdo, de las relaciones interpersonales, el conocimiento de su cultura y la participación en las diferentes actividades, así mismo echar de ver la influencia del covid en su entorno.

El desarrollo de la encuesta se llevó a cabo en torno a 4 componentes que permiten orientar a los estudiantes:

Conocimiento de la cultura (juegos y rondas tradicionales)

¿Practica juegos y rondas tradicionales del Chocó?

¿Reconoce los siguientes juegos y rondas tradicionales del chocó?

¿conoce otras juegos y rondas tradicionales del Chocó?... ¿Cuales?

El ambiente general de la escuela

¿Considera que los espacios institucionales para desarrollar actividades recreativas contribuyen o favorecen a la convivencia escolar?

¿Los Entornos institucionales complementarios propician un buen ambiente escolar?

La relación con sus compañeros y con sus docentes.

¿es posible que los juegos y ronda contribuyan al fortalecimiento de los lazos afectivos en la institución?

¿Ofrece ayuda a sus compañeros y a los docentes cuando ellos la necesitan?

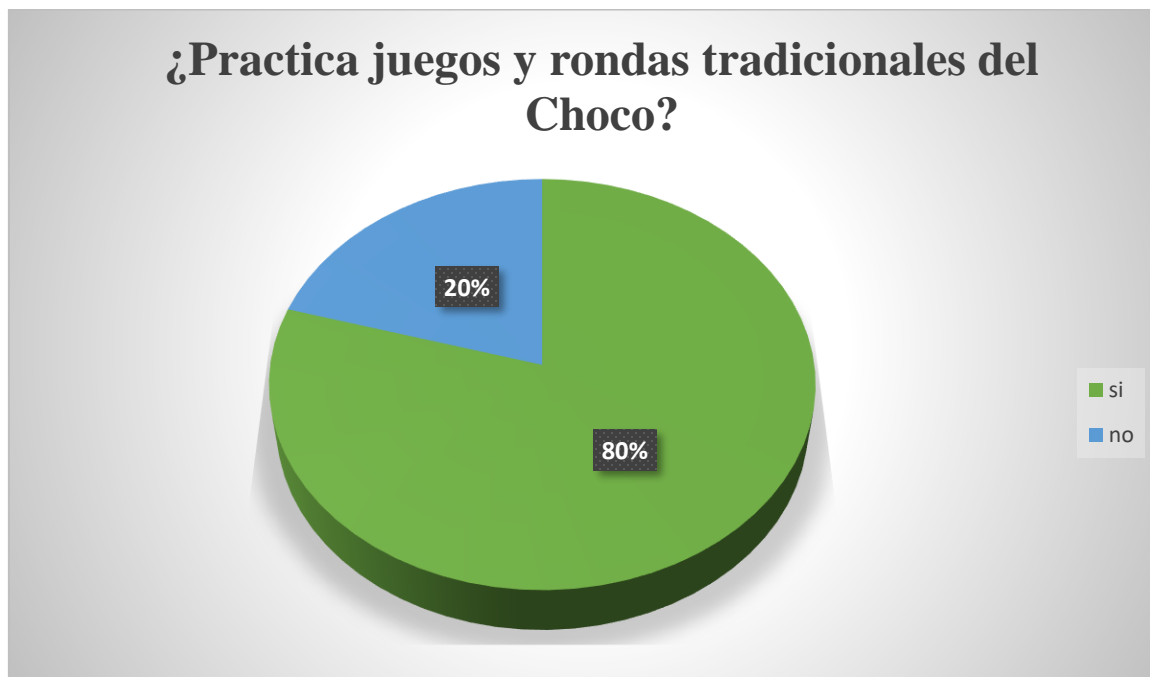
¿Los docentes le brindan confianza para que le exprese sus sentimientos y emociones?

Impacto del covid en su diario vivir.

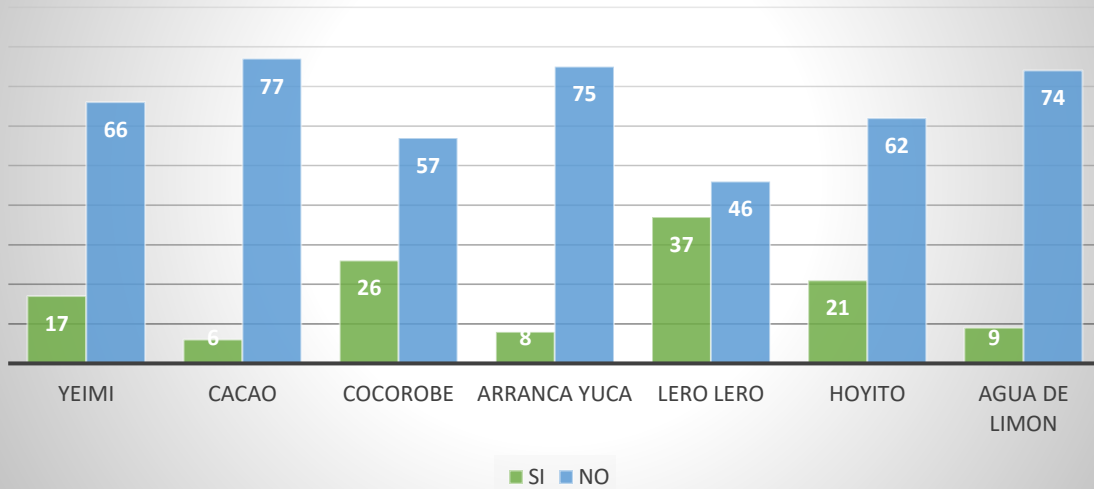
¿Las institucion cuenta con herramientas tecnológicas adecuadas para desarrollar su actividad normal?

¿Considera que el contacto fisico (socialización) es fundamental para la convivencia escolar?

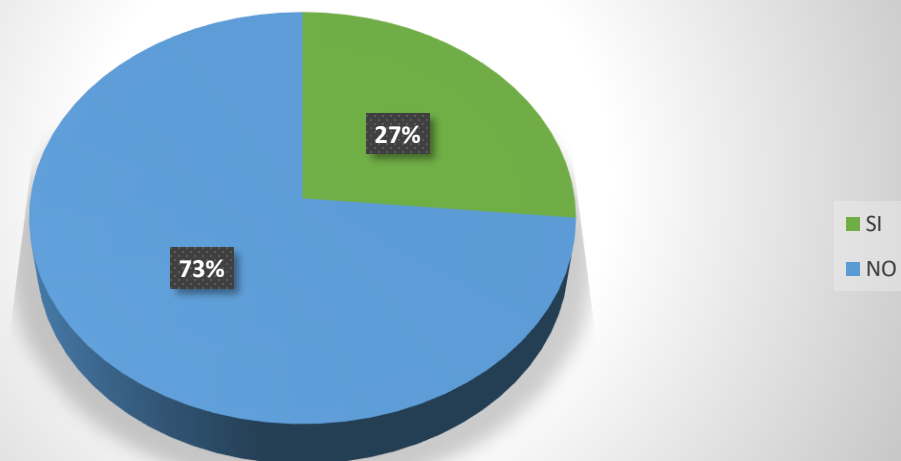
¿Cree que el mal uso de nuevas tecnologías afecta la socialización y las relaciones interpersonales con sus compañeros y docentes?



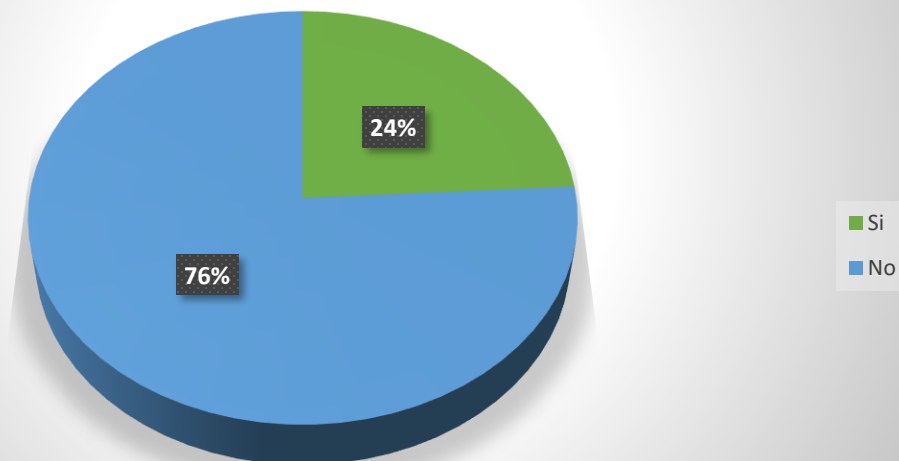
### ¿Reconoce los siguientes juegos y rondas tradicionales del Choco?



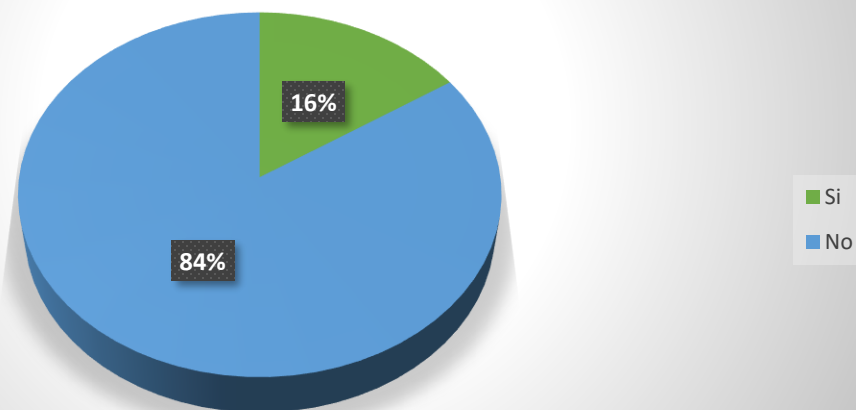
### ¿Conoce otros juegos y rondas tradicionales del Choco?



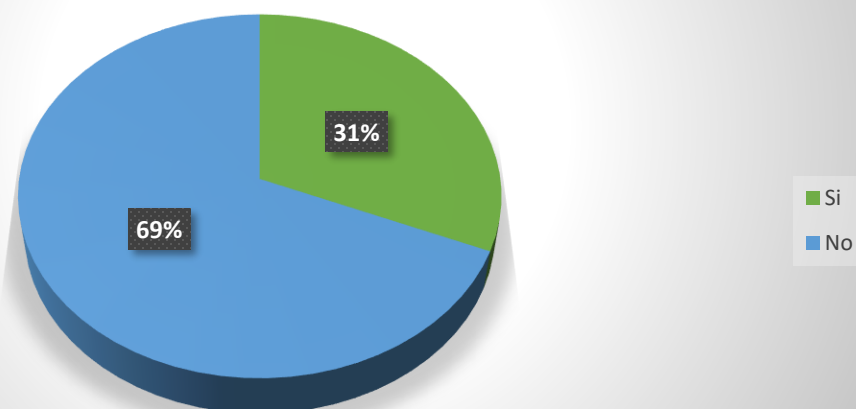
**¿Considera que los espacios institucionales para desarrollar actividades recreativas contribuyen o favorecen a la convivencia?**



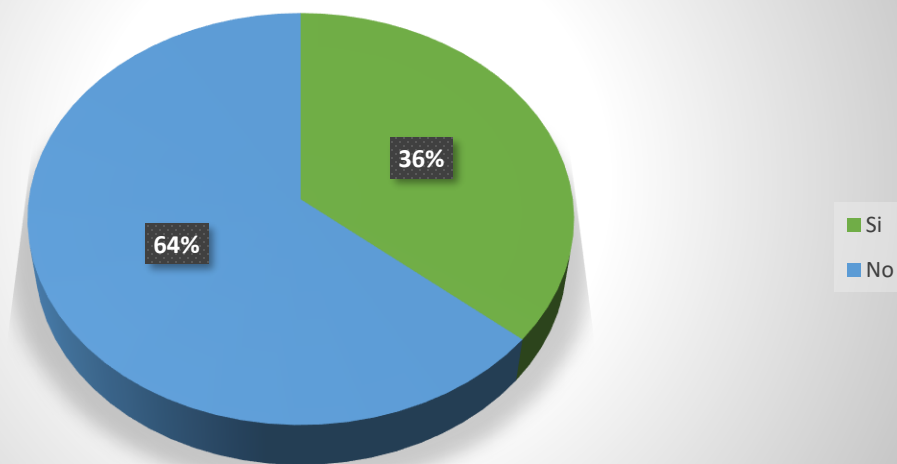
**¿Los entornos institucionales complementarios propician un buen ambiente escolar?**



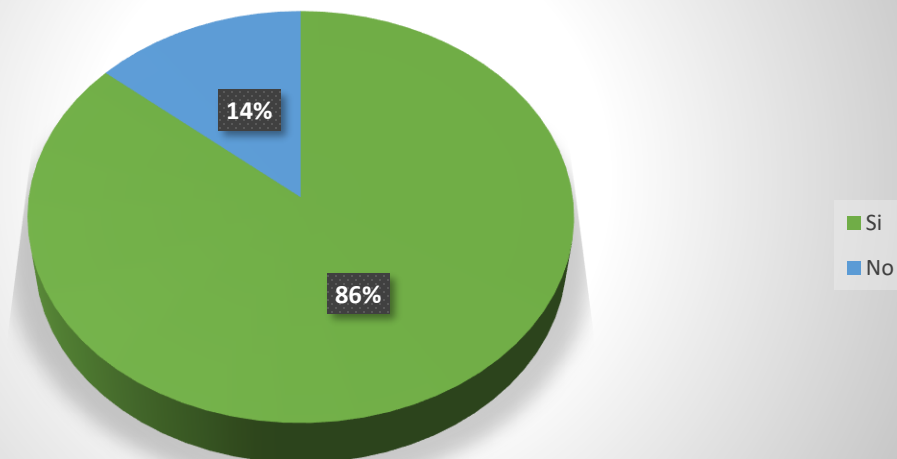
**¿Es posible que los juegos y rondas contribuyan al fortalecimiento de los lazos afectivos en la institucion?**



**¿Ofrece ayuda a sus compañeros y a los docentes cuando ellos la necesitan?**

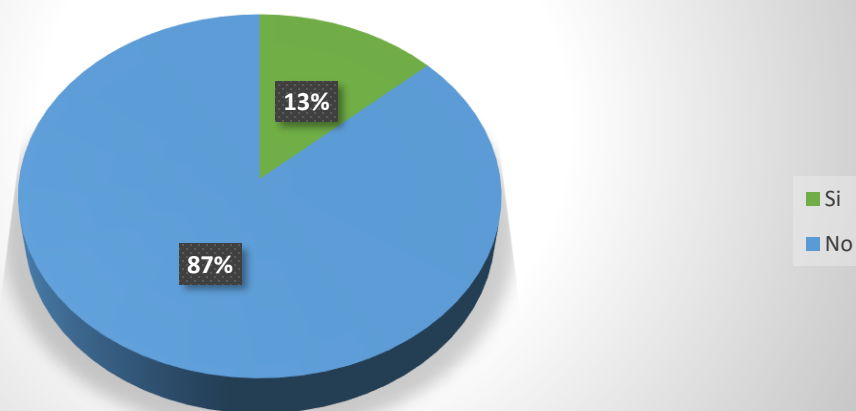


**¿los docentes le brindan confianza para que le expresen sus sentimientos y emociones?**

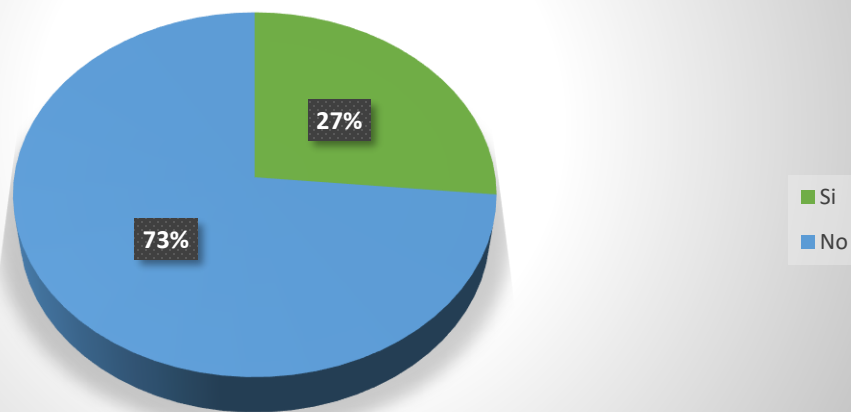




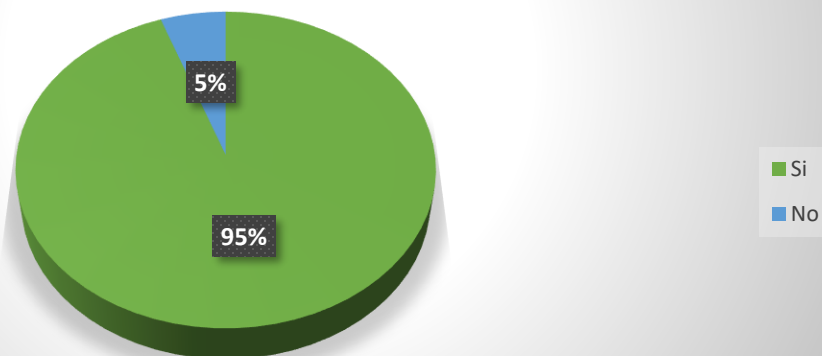
**¿La institucion cuenta con herramientas tecnologicas adecuadas para desarrollar su actividad normal?**



**¿Considera que el contacto físico (socialización) es fundamental para la convivencia escolar?**



**¿Cree que el mal uso de nuevas tecnologías afecta la socialización y las relaciones interpersonales con sus compañeros y docentes?**



## 2.5 Análisis de Resultados.

Estos resultados reflejan una serie de datos de los cuales se puede obtener información de gran relevancia tanto para saber la concepción sobre la cultura precisamente en los juegos y rondas tradicionales, en qué punto se encuentra las relaciones interpersonales, la convivencia escolar, el clima de aula con sus compañeros y docentes por último medir el impacto del covid en su diario vivir en este grupo de alumnos como para saber qué medidas tomar. Así, por ejemplo, un 80% de la población encuestada practica juegos y rondas tradicionales, de una serie de juegos y rondas tradicionales escogidas el 85% no las conoce, se les dio la opción de hacer mención de otras rondas y juegos si conoce y un 73% no conoce, un 76% considera que los espacios institucionales para desarrollar actividades recreativas no favorecen a la convivencia escolar, el 84% de los estudiantes no están a gusto con los entornos institucionales complementarios como la ventilación, la sala de sistema etc. A esto se suma que un 69% no ofrece ayuda a sus compañeros y docentes cuando ellos le solicitan, el 87% considera que la institución no cuenta con herramientas tecnológicas adecuadas para desarrollar su actividad con normalidad por consiguiente la convivencia escolar no es la adecuada y por ende afecta el clima de aula agradable y un 73% reconoce que la pandemia del covid 19 afectó drásticamente las relaciones interpersonales con sus compañeros y docentes. Además del creciente mal uso de las nuevas tecnologías conlleva un pésimo trabajo en equipo.

Estos resultados, aunque preocupantes en cuanto a los altos porcentajes de conocimiento mínimo de la cultura, reflejan al mismo tiempo, las relaciones interpersonales no adecuadas en la institución un clima de aula fracturado. Por esta razón se diseña la propuesta basada en juegos y rondas tradicionales del choco como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar, y con ello, el clima de aula y el rendimiento académico.

### **2.5.1 Proceso**

#### **Etapa 1**

- Conceptualización de los juegos y rondas tradicionales del Chocó
- Seleccionar los juegos y rondas tradicionales que fortalezcan la convivencia escolar.
- Adaptar los juegos y rondas tradicionales a las condiciones reales del contexto.

Los contenidos de esta etapa tendrán como fin determinar primero el punto de vista conceptual, luego la selección y luego la adaptación así determinar el aporte actitudinal, cultural y comportamental.

#### **Etapa 2**

- Seleccionar el grupo muestra (contextualización de ese grupo)
- Desarrollar las actividades adaptadas en base a los juegos y rondas tradicionales.
- Potencializar las habilidades comunicativas a través de la adaptación de las rondas tradicionales.

Ya escogidos los contenidos entra en vigor la ejecución de la propuesta

#### **Etapa 3**

- Socialización de los resultados en los cambios de actitud de los estudiantes de 6 y 7
- Análisis de los diferentes resultados académicos en cada periodo

Evaluar el impacto que dejó la aplicación de la estrategia.

### **2.5.2 Actividades a Desarrollar**

Las actividades a desarrollar buscan dar respuesta a la problemática observadas en la institución, combatir las dificultades existentes en el proceso de enseñanza aprendizaje

Como conducta de entrada:

### **Buenos días Amiguitos**

**Objetivo:** Disponer a los estudiantes para el desarrollo de las actividades de manera armónica y cordial.

**Carácter:** grupal

#### **Descripción**

¡Buenos días amiguitos como están ¡

¡Muy bien ¡

Este es un saludo de amistad

Qué bien

Haremos lo posible por hacernos más amigos

Como están amiguitos como están

Muy bien

**Implementos:** recurso humano, aula

**Metodología:** demostración e imitación, descubrimientos guiados.

### **Actividad Nª 1**

#### **Cacao**

**Objetivo:** promover la sana convivencia y las buenas costumbres a través de la puesta en marcha de capacidades físicas

**Carácter:** Individual (6 personas)

#### **Descripción**

Es una actividad muy apropiada para el desarrollo de capacidades físicas. En esta los estudiantes dibujaran en el piso una imagen, compuesta por ocho cajones, los estudiantes tomaran una china (una ramita), en orden deben de ir saltando de cajón en cajón hasta llegar con su china hasta el final, la china debe caer siempre en el centro de lo contrario perderán el turno.

**Implementos:** Recurso humano, Cancha de la institución y una china

Duración De 15 a 20 minutos.

### **Compadre Chamuscado**

**Objetivo:** promover la buena convivencia atraves de las rondas

**Carácter:** Grupal

### **Descripción**

Es una actividad ajustada para el desarrollo del trabajo en equipo

Se conforman 6 grupos de 14 estudiantes y uno de 13, se forma una especie de chinchorro al cogerse todos de la mano; el compadre chamuscado va en un extremo; en el otro extremo va el panadero quien inicia el juego preguntándole al chamuscado.

- Compadre Chamuscado
- Que dice mi señor compadre
- ¿Cuantos panes hay en el horno?
- Veinticinco y un quemado
- ¿Quién los quemo?
- Esta perrita come carne en el mercado
- ¿Quiere que la prendamos?
- Hasta con gasolina y meao

- Préndala, préndala, por traidora

- Préndala, préndala, por traidora

Cuando se termina el interrogatorio quien quema el pan es la persona que sucede al chamuscado, luego se procede a prenderla, entrando todos cogidos de la mano por debajo de la mano del chamuscado y el traidor, la persona que es quemada quedara en posición contraria a las demás, de espalda y con los brazos cruzados en el pecho, pero sin desprenderse del grupo, así hasta que todos quedan sancionados por la misma falta.

Al final se forma el jala pan y se tratan de despegar los unos de los otros repitiendo, jala pan. Jala pan.

**Implementos:** recurso humano, aula de clases

**Metodología:** demostración e imitación, descubrimientos guiados.

### **La hora feliz con mis raíces**

**Objetivo:** Desarrollo de habilidades lectoras

**Carácter:** individual (cada grado)

#### **Descripción**

Es una actividad muy apropiada para el desarrollo de habilidades lectoras. En esta los estudiantes traerán de su casa una obra literaria costumbrista de algún autor de la región como Miguel A Caicedo, Cesar E Rivas Lara, Omar Palacios, Gilma Asprilla, Emilia y Eyda Caicedo, entre otras, al iniciar la jornada educativa después de las actividades rectoras, se hará lectura en voz alta de una de las obras y de manera aleatoria van pasando la oportunidad de leer a por lo menos 10 niñas, esta se repetirá todos los días, hasta terminar todas las obras que se llevaron. Al terminar cada obra se hará una puesta de escena.

**Implementos:** Obras literarias de autores Chocoanos

Duración De 15 a 20 minutos

### **Puesta en Escena**

**Objetivo:** Fomentar valores que conduzcan a unas adecuadas relaciones interpersonales

#### **Descripción**

1. se parte de una presentación de la temática por medio del siguiente video (Reflexión sobre valores, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=no9Z1QgZ4LM>, duración 5 minutos), donde se evidencia la importancia de los valores en la formación del sujeto, al igual de las relaciones interpersonales

2. En hojas del cuaderno se escribirá los valores a rescatar: el respeto, la tolerancia, el amor, responsabilidad, humildad, prudencia, se pintan, luego se pegan en tablero (de cada valor estará escrito 6 veces). Cada estudiante saldrá y escogerá un pedazo de hoja, todas las estudiantes que tengan el mismo valor forman un equipo, tendrán 3 minutos para escoger un líder y luego determinar qué estrategia utilizar para mostrar como rescatar ese valor en el aula de clases. Durante 10 minutos debatirán los roles y luego tendrán 5 minutos para realizar la puesta en escena.

**Implementos:** Recurso humano, hojas de papel, colores, aula de clases, Vestuario que las estudiantes traen de la casa previamente avisada.

### **Juegos Grupales**

**Objetivo:** fomentar la participación en actividades motoras, sociales y emocionales

#### **Descripción**



Se tendrán en cuantas las rondas y juegos tradicionales, adecuados a la edad de los Estudiantes (11-14 años). Esta actividad se realizará de 5 a 6 veces. Juegos y rondas tradicionales del Chocó.

Se agruparán a los estudiantes en actividades de conjunto ricas en cordialidad y amistad.

En estos juegos y rondas los estudiantes podrán mostrar sus habilidades y destrezas motoras y alejarse de las redes sociales para poder interactuar con sus demás compañeros. Las rodas y juegos a utilizar tienen como base las costumbres del departamento del Chocó, y fueron diseñados de acuerdo a jerga al pueblo.

### **La Culebra**

Consiste en realizar un equipo de 3-4 estudiantes quienes se tomarán de la mano colocándose una al lado de otra, se les dará una ula-ula que pasaran por el cuerpo de cada una sin soltarse las manos. Para poder conseguir este objetivo deben colaborar, a medida que el juego avanza, se incrementara un poco la dificultad agregándole más ula-ula.

### **Agua de Limón**

Consiste en tomarse de las manos formando un círculo y tarareando la canción que dice así:  
agua de limón ge, vamos a jugar ge, el que quede solo ge, el que quede solo, solo pagara (consultar <https://deblogsytjuegos.wordpress.com/2015/11/19/agua-de-limon/>) El monitor del equipo dirá un número y los estudiantes deben formar grupos con ese número de integrantes, el estudiante que quede solo debe pagar una penitencia.

### **La red**

Se requiere de placa deportiva o un lugar abierto donde se pueda delimitar la zona de juego, el juego consiste en que van a tener como campo acción la cancha y no podrán salir de ella, luego se toma uno de los alumnos y se le explica que su función es tocar a uno de sus compañeros, al compañero que el toque se debe adherir a él entrelazando las manos y a medida que va avanzando

el juego todo aquel que ellos toquen deben irse uniendo, como condición, hasta que todo los miembros estén adheridos, al terminar se le da el turno a otra persona y se repiten las acciones de dos a tres veces, esta actividad puede durar a 30 a 45 minutos.

**Implementos:** recurso humano, 20 ula-ula

## **2.6 Delimitación de la Investigación**

### **2.6.1 Delimitación Espacial**

Esta investigación se desarrolla en el municipio de quibdò exactamente en la Institución Educativa Antonio Ricaurte que geográficamente está ubicada al sur de la ciudad, en el kilómetro 3.5 vía a Yuto en El barrio Cabí está conformado por diferentes sectores: La Cazcorva, las terrazas, flores Buenaños, 12 de octubre, la variante y puente de Cabí, se encuentra delimitado así: al oriente con el barrio flores de Buenaños, al occidente con el rio Cabí, al norte con el barrio san francisco de Medrano y al sur con el puente de Cabí. Según el plan de ordenamiento municipal, la sede principal de la IE. Antonio Ricauter está situada en un tipo de suelo comercial, con una poblacion en su mayoría de estrato bajo.

La Institucion educativa Antonio Ricauter, está conformada por las siguientes sedes:

Institucion Antonio Ricauter, sede principal

Escuela Urbana mixta Puente de Cabí.

Escuela Urbana Mixta Maria Berchmans

Escuela Rural Mixta Kilometro 8

## 2.6.2 Delimitación Temporal

Fase de observación e indagación

Fase de análisis de la información

Fase construcción de la propuesta

Fase de aplicación

## 2.7 Características

<b>Calendario</b>	A
<b>Tipo de Establecimiento</b>	Institución Educativa
<b>Sector</b>	Oficial
<b>Género</b>	Mixto
<b>Especialidad</b>	Técnico - Académico
<b>Zona</b>	Urbana – Rural
<b>Niveles</b>	Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media
<b>Jornadas</b>	Única
<b>Directivos</b>	4
<b>Administrativo</b>	6
<b>Docentes</b>	70

### **2.7.1 Poblacion**

La población objeto de estudio está conformada por los estudiantes de la institución educativa Antonio Ricauter sede principal, está conformada por 486 estudiante, dos directivos docentes, 50 docentes y 6 administrativos es jornada única de los cuales hay 286 mujeres y 200 hombres.

### **2.7.2 Muestra**

Los grados 6 y 7 está conformado por 138 estudiantes y como muestra representativa se escogieron a 83 estudiantes de la institución educativa Antonio Ricauter, con un promedio de edad entre los 11 – 14 años.

#### Característica

Las características que poseen los estudiantes de los grados 6 y 7 de la institución educativa Antonio Ricauter del municipio de quibdò son:

48 niñas y 35 niños

De las 48 niñas 12 niñas son indígena y 36 son afro

De los 35 niños 5 son indígenas y 30 son afro

### **2.7.3 Poblacion Beneficiaria**

De la realización de esta investigación se beneficiarán directamente todos y cada uno de los estudiantes de los grados 6 y 7 de la institución educativa Antonio Ricauter del municipio de quibdò, indirectamente los padres de familia si sus hijos logran una modificación positiva de sus patrones de comportamiento y que se vea reflejado en una mejora en su desempeño académico y los docentes de la institución por que tendrán niños más comprometidos con su proceso educativo.

#### **2.7.4 Descripción de Actores**

Este fenómeno involucra de manera directa a todos los actores principales de la comunidad educativa, los estudiantes son el centro del proceso educativo, los docentes son guías en el proceso, los padres de familia como responsables de la formación de sus hijos fuera de la institución educativa cada uno debe cumplir con su rol.

Estudiantes: son actores principales y objeto central de este estudio por el cual fue motivada esta propuesta pedagógica

Docentes: actores secundarios con función de principales deben poner de todo su empeño y dedicación de tal forma aplicar los principios adecuados al proceso enseñanza aprendizaje

Directivo: comandante de la obra, garante en la ejecución de la nueva estrategia y debe velar por alcanzar resultados positivos

Comunidad en General: por ser una población vulnerable si los niños cambian su comportamiento se ve reflejado en el contexto.

### **3 Estado del Arte**

#### **3.1 Colombia**

En primer lugar, se toma como referencia (Yohenis Patricia Londoño Diaz, 2018), Sindy Marcela Pérez Roche y Maria Angela Valerio Martínez Quienes realizaron una investigación titulada “el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar”, un estudio cualitativo”. Esta investigación se llevó a cabo en la institución educativa John f. Kennedy de CAU-Sincelejo (Colombia), este estudio tenía como objetivo “Aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta

didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy”

Manifiestan que, algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez (Pellis, 2006). Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Por otro lado (Montoya U. G., los juego tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matematicos en las comunidades indigenas de antioquia y norte del cauca, 2017) quien realizó una investigación titulada “los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de Antioquia y norte del cauca” podríamos mencionar entre muchos filósofos a Platón quien planteaba que "El juego es el modelo y la imagen de la vida natural, interna, misteriosa, en los hombres y en las cosas. El juego es el origen de los mayores bienes" por su parte decía Chateua (1987,) "Por el juego comienza el pensamiento propiamente humano. En el juego contemplamos, proyectamos, construimos. Esta fuente puede parecer en su origen muy poco abundante y muy pobre, pero es, sin embargo, por el juego que rezuma por doquiera la humanidad y es por el juego que la humanidad se desarrolla"

De igual manera, (Moreno W. B., 2020) Wendy Bernal y Manuel Giraldo en su investigación titulada “Juegos Tradicionales, una mirada desde el patrimonio cultural inmaterial para diversificar la oferta turística de la ciudad de Medellín, fue un estudio de caso que se llevó a cabo en la comuna 13 de Medellín, donde plantean El patrimonio cultural inmaterial es un factor fundamental de identidad, historicidad y sociabilidad en un territorio (Mincultura 2020) Estas expresiones del patrimonio cultural inmaterial, han evidenciado que permiten diversificar la oferta turística local dándole un valor agregado (Mincit 2010).

Así mismo, (Daisi Marleny Rodríguez, 2017) Daisy Marleny Rodríguez, Delia María Peña y Nancy Lasso Rodríguez, quienes realizaron una investigación titulada “los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica en el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de los grados 2 y 4” Esta investigación tiene como objetivo Fomentar las relaciones interpersonales efectivas hacia una sana convivencia en los estudiantes de grado 2° y 4° de la institución educativa Alfredo Bonilla Montaña mediante la recreación y los juegos tradicionales. se llevó a cabo en el municipio de Jamundí valle del cauca, es importante resaltar en la medida que permite constatar que los juegos tradicionales y la lúdica logran el desarrollo y la socialización construida en colectividad. Además, se puede evidenciar el papel preponderante que estos desempeñan en la construcción de una identidad y cultura propia.

Mientras que (Sanchez, 2008) Gladys Elena campo Sanchez (2008) en su libro el juego en la educacion física básica, en el capítulo llamado “Rondas” establece La ronda es un juego musicalizado de alto contenido expresivo y socializante, puede ser considerada como tradicional, se narra, cuenta o afirma creencias o ideas acerca de una situación o acontecimiento propio de una cultura, son la primera expresión colectiva de celebración de ritos de carácter mágico – religioso es decir sus inicios se establecen en los movimientos naturales del hombre. (p – 67 – 78) edición 2 y fue escrito en Armenia (Colombia)

De tal manera, (Montoya U. G., los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matematicos en las comunidades indigenas de antioquia y norte del cuaca, 2017) en su trabajo titulado “los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de Antioquia y norte del cauca, manifiesta que, desde la antigüedad, los juegos igual que los cuentos y narraciones, hicieron parte de las veladas

nocturnas y de los ratos de ocio, cada juego tenía algo en particular, de una generación a otra y al calor del fuego se transmitía información, costumbres, parte de la cultura. (Medellín - Antioquia)

Por lo tanto, (Moreno N. R., 2016) Nelson Raúl Fajardo Marulanda & Carlos Alberto Flórez Moreno, realizaron un trabajo titulado “La inclusión de la población infantil con discapacidad a los programas deportivos y de actividad física del instituto municipal de cultura, recreación y deporte de Zipaquirá (Cundinamarca) su objetivo fue Evidenciar el acceso de la Población infantil con Discapacidad a los Programas Deportivos y de Actividad Física del Instituto Municipal de Cultura, Recreación y Deporte de Zipaquirá.

Así mismo, (Suarez, 2014) , Oscar Alejandro Vera Suarez (Vera Suarez, 2014), realizo un trabajo titulado “Juegos y rondas tradicionales una estrategia pedagógica en la educacion física para el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes del ciclo 5, curso 1002 del colegio Nydia Quintero de Turbay IED.” Se realizó en la universidad de la sabana, su objetivo fue Favorecer el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes del ciclo 5 del Colegio Nydia Quintero de Turbay (IED) jornada mañana, a través de la implementación de rondas tradicionales como herramienta pedagógica en las clases de educación física.

También Wendy Bernal Giraldo y Manuel Trompa Moreno, (Moreno W. B., 2020) En su trabajo titulado “Juegos tradicionales, una mirada desde el patrimonio cultural inmaterial para diversificar la oferta turística de la ciudad de Medellín, expone el caso de los juegos tradicionales se puede afirmar que son parte sustancial de la cultura, además que complementan dinámicas económicas como el turismo, ya que la acción de viajar se está convirtiendo en un elemento de interacción y relación con otro medio natural, social y cultural distinto al habitual, permitiendo que el turista durante sus viajes pueda conocer, sentir y vivenciar experiencias (Cammarata 2006, caso de estudio Comuna 13, Medellín (Colombia)



Así mismo, (Soto, 2017) Alejandro Tamayo Giraldo & Jaime Alberto Restrepo Soto, realizaron un trabajo titulado “el juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentido. Es una investigación de tipo cualitativo de corte descriptivo e interpretativo y su Objetivo: comprender los sentidos y las prácticas que sobre el juego están presentes en la comunidad de la institución de protección Fundación Funpaz. (Manizales – Colombia)

También (Mayorga C. E., 2017) Camilo Eduardo Cantor Tiria y Cristian Mauricio Palencia Mayorga, realizaron un trabajo Titulado “Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física” esta investigación se realizó en la universidad libre de Bogotá D.C, su objetivo fue Establecer el papel de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas de grado Tercero del Colegio Universidad Libre.

Hedilberto Granados López y Claudia Lorena García Zuluaga (Zuluaga, 2016) realizaron un trabajo titulado “El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula” es una monografía y se realizó en Manizales (Colombia) su Objetivo: determinar si la predominancia de aprendizaje en estudiantes de grado cuarto de una Institución Educativa sufre o no modificación, a partir de la aplicación, en el aula, del modelo de aprendizaje experiencial de Kolb.

Moreno, G. A & Manuel Fajardo, (Moreno G. A., 2018) realizaron un trabajo titulado “La psicología en el deporte” es una monografía realizada en la universidad del Tolima, En conclusión, los motivos, las actitudes y las expectativas, así como las emociones, reciben la influencia en menor o mayor medida de los objetivos a los que se aspira por el desarrollo de las actividades o de

las acciones. La regulación de los estímulos acompaña a la intensidad y la dirección de la totalidad de la secuencia de las acciones y experimenta su culminación o su nueva situación cuando se realiza la ejecución de los movimientos.

Finalmente, Uriel González Montoya (Montoya U. G., 2017) en su trabajo juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de Antioquia y norte del Cauca, Vamos encontrando que el juego como cualquier actividad sociocultural es imposible de definirla en términos absolutos y por eso siempre habrá posibilidad para múltiples interpretaciones del mismo concepto.

Pasando al tema referente a la convivencia escolar, Daisy Marleny Rodríguez, Delia María Peña y Nancy Lasso Rodríguez (Daisy Marleny Rodríguez, 2017) en su trabajo de investigación titulado “los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica en el mejoramiento de la convivencia escolar de los estudiantes de los grados 2 y 4” esta investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña, exponen que: La sana convivencia escolar es un derecho y un deber que tienen todos los miembros de la comunidad educativa; por lo tanto el aprendizaje contribuye a lograr ambientes de tolerancia, respeto mutuo y libre de violencia, en el cual cada uno de sus miembros pueda desarrollar plenamente su personalidad, ejercer sus derechos y cumplir con sus deberes. Jamundí, 2017 (Colombia)

Por otro lado, Jair Hernando Álvarez Torres, Jorge Hernán Betancourt Cadavid, Juan Camilo Vásquez Atehortúa, Luis Alfredo Garcías, (Jair Hernando Álvarez Torres J. H., 2019) en su artículo “paz y convivencia en los colegios de la Salle del Valle de Aburrá y Medellín” manifiestan Lo que pasa en la escuela no es solo consecuencia de asuntos internos a ella, pues hay una serie de factores externos que determinan los imaginarios, las formas de vida, la relación con el saber y con el poder, las intenciones estatales y otros agentes que pretenden hacer de la escuela una

plataforma para alcanzar sus propósitos. El sentido general de este proyecto radica precisamente en analizar las nociones de paz y convivencia.

De igual manera Andres Felipe Samper Zabala y Darío Jose Muñoz Adarraga (Adarraga, 2019) en su trabajo de investigación titulado “El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica, un estudio cualitativo se llevó a cabo en la corporación universitaria de la costa (barranquilla – Colombia) el objetivo de este trabajo es Identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar

Por otro lado, Jair Hernando Álvarez Torres, Jorge Hernán Betancourt Cadavid, Juan Camilo Vásquez Atehortúa, Luis Alfredo Garcías, (Jair Hernando Alvarez Torres J. H., 2019) en su artículo “paz y convivencia en los colegios de la salle del valle de Aburrá y Medellín”. Dictan que, la formación inspirada en la obra de La Salle, “propende a la interacción y el reconocimiento del otro en igual dignidad, elementos que desde la teoría liberal sirven como fundamento para la formación del juicio moral, la construcción de sociedades justas y el ejercicio de la libertad” (Otálora, 2014, p.17).

En síntesis, el trabajo pretende desentrañar el sentido sobre asuntos humanos, y de allí que se le dote de sentido a las vivencias, a las manifestaciones particulares que no pueden ser explicadas, sino que deben ser comprendidas como una manifestación que proviene del interior (Geist) de cada sujeto.

Camilo Eduardo Cantor Tiria & Cristian Mauricio Palencia Mayoral, (Mayorga C. E., 2017) realizaron un trabajo titulado “Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educacion física, este se realizó en la universidad libre Bogotá D.C (Colombia)

conclusión Los niños que se encuentran en su etapa escolar, necesitan urgentemente aprender, reflexionar, comprender y aplicar las habilidades sociales en todos sus contextos y con todas las personas. Es en este momento, considerado oportuno para enseñarle a los seres humanos el valor de la convivencia, la paz y la tolerancia. Siempre, en cualquier contexto y en cualquier circunstancia los hombres y las mujeres deben aprender a relacionarse con los demás.

Andrés David Medina Palacios, Raúl García Mosquera, Gabriel Enán Moreno Mosquera, Jacqueline Rosero López, (Andrés David Medina Palacios, incidencia de los comités escolares de convivencia en la formación de habilidades democráticas y ciudadanas., 2016) realizaron un trabajo titulado “Incidencia de los comités escolares de convivencia en la formación de habilidades democráticas y ciudadanas”, el caso se desarrolló en la Institución Educativa Pedro Grau y Arola de la ciudad de Quibdó” (2016) su objetivo fue evidenciar la manera como se vienen tramitando los conflictos en la Institución Educativa Pedro Grau y Arola de la ciudad de Quibdó, de tal forma que permita fomentar la formación democrática y ciudadana de sus estudiantes. El problema de la convivencia no es únicamente de la institución y como tal debe haber una conexión sociedad, familia y escuela para que de manera articulada se pueda abordar el tema.

Gloria Estela Corrales Ortiz & Viviana Maryory Vélez Castaño (Castaño, 2016) realizaron un trabajo titulado “Con las rondas y los juegos grandes niños formaremos” este se desarrolló en la corporación universitaria minuto de Dios, Yarumal (Antioquia) el objetivo de este trabajo fue Rescatar los juegos y las rondas tradicionales en el CDI (Centro de Desarrollo Infantil) El tren de la alegría, ya que desarrolla habilidades físicas, sociales y mentales, a través de la participación lúdica y recreativa.

Andrés David Medina Palacios, Raúl García Mosquera, Gabriel Enán Moreno Mosquera & Jacqueline Rosero López (Andrés David Medina Palacios, la investigación como estrategia para

el mejoramiento de la convivencia escolar y la construcción de ciudadanía., 2016) realizaron un trabajo titulado “la investigación como estrategia para el mejoramiento de la convivencia escolar y la construcción de ciudadanía”, el trabajo investigativo, de corte cualitativo, se desarrolló en la institución educativa Pedro Grau y Arola con estudiantes de los grados 4.º y 9.º de edades entre los 10 y 16 años, a partir de encuestas, entrevistas y desarrollo de grupos focales. Finalmente, el trabajo concibe la investigación escolar como una pertinente y muy necesaria estrategia que permite a los estudiantes identificar los contextos donde se desenvuelven, al tiempo que desarrollan habilidades para desempeñarse en ellos de manera respetuosa, dando pie, así, al componente de la formación democrática y ciudadana

### **3.2 Latino América**

Carmen Minerva Torres, (Torres, 2002) escribió un artículo titulado “el juego: una estrategia importante” donde El objetivo principal fue Proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal. Este fue escrito en la universidad de los Andes en Mérida (Venezuela) desde una visión amplia refiere que el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de fieltro.

De igual manera, María Isidora Mena Edwards y Marcial Ramón Huneus Villalobos (Villalobos, 2017) en su artículo titulado “Convivencia Escolar para el aprendizaje y buen trato de todos: hacia una mejor comprensión del concepto”. Se realizó en la universidad católica de Chile

la Cultura, educación y sociedad, se refiere: Declaran que el estado del arte de convivencia respecto del enfrentamiento de la violencia ha visibilizado dos enfoques teóricos y de implementación a través de políticas públicas. A través de acciones reactivas (protocolos, convivencia en tanto asignatura, sistemas de alertas, intervención de profesionales externos a las escuelas, entre otros. El segundo enfoque busca producir transformaciones culturales, poniendo su foco en generar nuevas prácticas y dinámicas que reemplacen las situaciones de violencia por una cultura de paz, donde se propician procedimientos democráticos y la convivencia se trabaja de forma transversal tanto implícita como explícitamente.

Violeta Calero Rivera (Rivera, 2019) realizó un trabajo titulado “El andamiaje estrategia fundamental para el aprendizaje en educación inicial” es una monografía realizada en la universidad nacional de tumbes Piura (Perú) su objetivo fue Impulsar y mejorar el aprendizaje mediante una estrategia de sostenimiento transversal para la construcción del conocimiento.

Carolina Cecilia Entsakua (Entsakua, 2015) realizó un trabajo titulado “Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños (as) del primer año de educación general básica de la escuela “Jorge delgado cabrera” del cantón de huamboya, Cuenca (Ecuador) se realizó en la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca (Ecuador) dentro de sus conclusiones manifiesta, con la práctica de los juegos tradicionales mejoran los aprendizajes y sus comportamientos en la sociedad y la familia, estos permiten desarrollar la socialización y expresión oral, mímica, la motricidad, el equilibrio corporal y mental, revalorizan los valores humanos desde temprana edad.

Beatriz González Fernández (Fernandes, 2020) realizó un trabajo titulado “Juegos y Rondas Infantiles” Este artículo se realizó en Instituto de Formación Docente, Rocha, (Uruguay) a modo de conclusión, Las rondas cumplen un rol lúdico y pueden recrear lo que la letra dice o emularla,

son cantadas y jugadas en los recreos o en las veredas. Los juegos y rondas han sido motivo de socialización, de intercambio, de diversión de niños y niñas a través del tiempo. Los niños de más de ocho años no juegan juegos tradicionales por iniciativa propia. Se han vuelto celular-dependientes; en su gran mayoría, juegan en soledad y desde la virtualidad. Resulta fundamental que la Educación Musical cumple en la enseñanza inicial, primaria y secundaria. Muchas de estas letras y melodías forman parte del imaginario colectivo y forjan la identidad regional, rioplatense y nacional.

Pedro Bonilla, Immaculada Armadans, Teresa Anguera (Pedro Bonilla, 2018) realizaron un artículo titulado “Manejo de conflictos en el aula, La convivencia escolar es un tema relevante en lo que corresponde al entorno educativo eje primordial del sistema, por lo tanto se debe ser muy asertivo en el manejo de este tema, La escuela es denominada el segundo hogar de los estudiantes de tal forma se configura como uno de los componentes más importantes de la sociedad, la comunidad educativa, los padres de familia deben promover los valores, la mediación de conflictos, la regulación. San José, (Costa Rica)

### **3.3 Estados Unidos**

Luke V Erickson, (Erickson, 2020) realizó un trabajo titulado “Aprendiendo a través de videojuegos: Los impactos de competencia y cooperación” en la Universidad de Idaho, Chicago St., (Estados Unidos). Este estudio ayudó a definir estándares para futuras investigaciones sobre competitividad y aprendizaje cooperativo. La educación reportada iluminó las condiciones del juego social fuera de las conferencias tradicionales, es un método considerado como efectivo para el aprendizaje a través de un juego educativo dinámico, no comercial, no violento para enseñar una lección.

Natalie Underberg-Goode y Peter Smith (Smith, 2018) realizaron un trabajo titulado “Proceso de Lana: Playing Cultura andina a través juegos de mesa” realizado en la Universidad de Florida Central (Estados Unidos). El diseño del juego de mesa busca transmitir diversos conceptos andinos como la reciprocidad, trabajo cooperativo en lo que a primera vista parece ser un tradicional juego. Los jugadores aprenden sobre la cultura y el folclore andinos, mientras obtienen una apreciación para la cosmovisión andina y las formas de vida.

Oswaldo Jiménez escribió un artículo titulado (Jimenez, 2015) “Aprovechando el aspecto social de Juegos educativos” se realizó en la Universidad del Pacífico (California – Estados Unidos). Este artículo ofrece información a los educadores sobre cómo comprender e incorporar juegos que son inherentemente sociales, que promueven la eficacia en sus aulas. Juegos que causan la conversación y la cooperación, Permitir que los niños desarrollen habilidades sociales con el uso efectivo de juegos en el aula y aumentar el aprendizaje de los estudiantes de conceptos difíciles.

Aaron Drummond, James D. Sauer, Christopher J. Ferguson & Lauren C. Hall (Aaron Drummond, 2019) realizaron una investigación titulada “La relación entre problemas con el juego, juego excesivo, angustia psicológica y gasto en cajas de botín en Aotearoa Nueva Zelanda, Australia y Estados Unidos: A encuesta transnacional se realizó en diferentes países e instituciones la Escuela de Psicología, Universidad de Massey, Palmerston North, Manawatu, Aotearoa Nueva Zelanda, Laboratorio Internacional de Psicología de los Medios, Universidad de Tasmania, Hobart, Australia y Departamento de Psicología, Stetson University, De Land, Florida, Estados Unidos de América, Debido a las similitudes entre algunas cajas de botín y las formas tradicionales de juego, las preocupaciones sobre la relación entre el gasto en cajas de botín en videojuegos y los síntomas de los juegos de azar problemáticos han sido expresados por los responsables políticos y el público en general.



Owen Thompson, (Thompson, 2019) realizó un artículo titulado “Juegos tribales y Resultados educativos en la próxima generación” es un estudio de realizado por la revista de análisis y gestión de políticas, El hallazgo principal ha sido que la exposición infantil a los juegos tribales había estadísticamente y efectos sustancialmente significativos en el logro educativo de adultos de afectó a los niños indígenas estadounidenses.

Ann E. Bartos & Sarah Ives, (Ives, 2019) realizaron una una investigación titulada “Aprender las reglas del juego” el trabajo emocional y la asignatura académica de género en estados unidos, es un estudio de caso, desarrollado en la universidad de Stanford, palo alto, california. (EE.UU.) dentro de sus hallazgos dicen, Las experiencias de sexismo de los AT en el aula a través de la lente de la ética de cuidados intensivos. Centrarse en las AT atrae la atención a la constitución de la asignatura académica de género e identifica el trabajo emocional requerido para manejar este tema. Creemos que la durabilidad del sexismo justifica una investigación de los sitios donde las mujeres aprenden su "lugar" en la academia.

### **3.4 Europa**

Paula Sofia Nunes, Armando A. Soares & Paula Catarino (Paula Sofia Nunes, 2018) realizaron un trabajo de investigación titulado “Efectos de la construcción de un juego educativo de matemáticas en las actitudes y el aprendizaje de los estudiantes” es un estudio de Caso realizado en la Universidad de Trás-os-Montes y Alto Douro, Portugal, Como aportes principales, cabe mencionar el desarrollo de nuevas investigaciones sobre el aprendizaje a través de la creación de juegos educativos, con el fin de contribuir a las investigaciones existentes en esta área.

Fructífera MG Silva (Silva, 2019) realizó un trabajo titulado “Metodología práctica para el diseño de educación Juegos serios” es un artículo realizado por Departamento de Ciencias de la

Computación, Universidad de Beira Interior, Covilhã, Portugal; y el Instituto de Telecomunicações, Portugal, Se presentó una metodología práctica para diseñar juegos educativos serios para facilitar comunicación entre los miembros del equipo de diseño. Identificó los posibles mecanismos de aprendizaje que podrían incorporarse en el juego para ayudar al proceso de diseño.

Vanda Correia, João Carvalho, Duarte Araújo, Elsa Pereira y Keith Davids (Vanda Correia, 2018) realizaron un trabajo titulado “Principios de la pedagogía no lineal en la práctica deportiva” se realizó en la Universidad de Algarve, Faro, Portugal. El mensaje clave de este artículo es que los entrenadores y profesores de educación física son fundamentalmente diseñadores de aprendizaje. Con el fin de mejorar la preparación para el rendimiento deportivo, la enseñanza y la práctica. Conclusión, Utilizando una pedagogía no lineal, los profesionales deben evaluar y evaluar continuamente las necesidades de cada aprendiz para apoyarlos en los procesos de búsqueda, descubrimiento y explotación de su solución de acción.

Verónica Alcaraz-Muñoz, María Isabel Cifo Izquierdo, Gemma Maria Gea García, José Ignacio Alonso Roque & Juan Luis Yuste Lucas, (Veronica Alcaroz Muñoz, 2020) realizaron una investigación titulada “Alegría en movimiento: juegos deportivos tradicionales y experiencia emocional en educación física elemental” de tipo descriptivo y transversal, se realizó en la Universidad de Murcia y la Universidad Católica de San Antonio (UCAM), Murcia -España, Los objetivos de este estudio fueron analizar la intensidad de las emociones (positivas o negativas) producido cuando los jugadores participaron en juegos de diferente estructura social, con o sin competencia (ganadora o perdedora), con o sin experiencia deportiva y para examinar la explicaciones dadas por los participantes sobre estas experiencias emocionales.

Andrés Payà Rico, (Rico, 2019) realizó un trabajo titulado “el juego popular y tradicional en la historia de la educación española” este trabajo se realizó en la Universidad de Valencia (España).

En el caso que se ocupa como objeto de estudio en el presente trabajo, los juegos populares y tradicionales, cabe reseñar además que estas actividades lúdicas forman parte de la identidad cultural y del patrimonio educativo inmaterial de una sociedad, la inclusión y la apropiación cultural. con el paso de los tiempos, son transmitidos, jugados y conocidos intergeneracionalmente. Por ello, podemos afirmar que estos juegos son parte del currículo que las sociedades.

Alfonso Mendiz Noguero, (Noguera, 2006) Realizo un trabajo titulado “Los serious games: una alternativa a los juegos educativos” es un estudio de caso realizado en la universidad de Málaga, Se denominan Serious games aquellas aplicaciones informáticas que bajo el aspecto de juego tratan de tener una finalidad diferente, o al menos adicional, a la tradicional de diversión. Estas finalidades suelen ser: de tipo pedagógico, informativo, comunicativo, ideológico, de marketing o de entretenimiento. Por supuesto, incorporan recursos lúdicos propios de videojuegos y todo tipo de simulaciones informáticas.

María José Díaz-Aguado, (Aguado, 2006) realizó un trabajo titulado “Convivencia escolar & Prevención de la Violencia” en el capítulo de método y enseñanza, este se realizó en el instituto de tecnologías educativas, Madrid (España) manifiesta el proceso de enseñanza – aprendizaje los factores externos que influyen en el comportamiento del individuo en pro de construir una identidad correcta de cada uno sin que pierda su esencia, cada quien tiene su salsa y como tal debe ser reconocido, todos tienen una forma particular de enfrentar los cambios sociales y como tal debe acomodarse la sociedad.

En Oceanía, Simone Pearce (Pearce) realizo un trabajo titulado “La naturaleza fundamental del deporte: discapacidad, discriminación y deporte en Holzmueller v. Asociación de escuelas secundarias de Illinois, es un estudio de caso de la Universidad de Sunshine Coast, Queensland, (Australia) el caso es de Estados Unidos representa un ejemplo útil de las complejidades de la

discriminación de los niños con discapacidad en lo que respecta al deporte. Utilizando la teoría crítica de la discapacidad, este artículo demuestra el desafío a la ley: el estatuto y la interpretación judicial de la misma, tiene en la prevención de la discriminación de personas con discapacidad en el deporte de competición.

## **4 Marco Conceptual.**

### **4.1 Ley de Convivencia Escolar**

En aras de contribuir aún más en la formación en ciudadanía y en mejorar la convivencia en las escuelas, se expidió la ley 1620 del 2013, como marco jurídico para respaldar los procesos; la Ley 1620 se encarga de crear el —Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la violencia escolarl (Ley N° 1620, 2013). La citada Ley aportó herramientas a la —formación de ciudadanos activos para construir una sociedad democrática, participativa, pluralista e interculturall (Ibídem), sin embargo se necesitaba la participación de las entidades del orden nacional y territorial, de los establecimientos educativos, de la familia y de la sociedad dentro del Sistema Nacional de Convivencia Escolar para que esta formación trascendiera a las comunidades, fue así como el MEN expidió el Decreto 1965 del mismo año donde faculta a las Instituciones Educativas de Colombia a organizar los Comités de Convivencia Escolar.

Son las Instituciones Educativas quienes tienen la mayor responsabilidad en la construcción de ciudadanía para la generación de una cultura de paz, por tal razón el MEN diseñó una guía pedagógica cuyo objetivo es —brindar herramientas pedagógicas a EE oficiales y no oficiales, y a

31 la comunidad educativa en general, para la apropiación e implementación de la Ley 1620 de 2013 y el Decreto 1965 de 2013 (MEN, 2014, p. 10) (Cabrales V, 2017)

### **Convivencia Escolar: Una revisión del concepto**

El Informe Delors enmarca y proyecta esta discusión a nivel mundial al plantear que el proceso de aprender a vivir juntos se encuentra en el corazón del aprendizaje y puede verse por lo tanto, como el fundamento crucial de la educación ([Delors, 1996](#), p.22). Al considerar el "aprender a vivir juntos" como uno de los cuatro pilares del aprendizaje y como fundamento de la educación, la Comisión puso en la mesa la discusión sobre la manera en que los procesos educativos escolares pueden contribuir al desarrollo del respeto por otras personas, sus culturas y sus valores espirituales, así como a la construcción de capacidades para implementar proyectos académicos y sociales comunes y resolver pacíficamente los conflictos.

A partir de entonces, el estudio de la convivencia se ha extendido en los países de habla hispana dando lugar a un notable incremento de investigaciones, proyectos y evaluaciones dirigidas a las escuelas, así como a nuevas políticas públicas en la región alrededor de la convivencia escolar. (Diaz A)

#### **4.1.1 Convivencia como Educación Socio-Emocional**

El enfoque de Educación Socio-Emocional centra su atención al desarrollo de habilidades sociales como elemento central de la convivencia y por tanto como factor predictor para la mejora de las relaciones interpersonales en la escuela. En la literatura se encuentran trabajos con una perspectiva más clínica centrada en la evaluación de desajustes personales y escolares, así como otros centrados en el desarrollo individual de habilidades para la autorregulación a partir de la identificación, el manejo y el control de las propias emociones.

Otros trabajos retoman el sentido de convivencia como una visión colectiva que permite enfatizar el reconocimiento del otro, la toma de perspectiva, así como la empatía y la cooperación. Estas habilidades constituyen herramientas adecuadas para que los estudiantes y docentes puedan enfrentar de mejor manera los conflictos interpersonales inherentes a la vida escolar. (Díaz A)

#### **4.1.2 Perspectivas de convivencia escolar**

La convivencia de estudiantes, docentes y personal institucional en un clima de respeto mutuo, es una meta anhelada por cualquier institución educativa (Díaz & Sime, 2016). Una adecuada convivencia dentro del ámbito escolar implica que todos los actores involucrados, tanto docentes como estudiantes, padres de familia y directivos de la institución, deben trabajar de forma articulada en la construcción de interrelaciones caracterizadas por el respeto, el reconocimiento hacia el otro y la solidaridad entre los distintos actores. De este modo, las dificultades para construir esas relaciones se convierten en un creciente campo de interés investigativo.

No obstante, en el entorno escolar este concepto viene matizado por la perspectiva de los diferentes actores que lo conforman. Mientras para los estudiantes la convivencia tiene más relación con la libertad, el respeto y la aceptación del otro, para los profesores esta noción tiene que ver más con la paz, la disciplina y el control el salón de clase (Correa & Hernández, 2010); pero no obstante estas diferencias, constituye un factor clave en la formación integral de los estudiantes. Debido a ello, el trabajo formativo orientado hacia una sana convivencia escolar representa el medio más efectivo para prevenir la violencia en este ámbito. (Torres Recalde, 2020)

#### **Ayudando a resolver conflictos**

El conflicto forma parte de la vida, es el motor de nuestro progreso. Sin embargo, en determinadas condiciones puede conducir a la violencia, incluso en contextos, como la escuela, en los que, por su naturaleza educativa, resulta más sorprendente Convivencia escolar y Prevención de la violencia María José Díaz-Aguado su existencia. Por eso, para mejorar la convivencia educativa y prevenir la violencia es preciso enseñar a resolver conflictos (incluidos los relacionados con procedimientos de disciplina) de forma constructiva (pensando, dialogando, negociando, a través de la mediación, de la colaboración...); y creando contextos normalizados, como las asambleas de aula que se describen en el apartado 5.2, sobre la construcción de la democracia desde la escuela, que permitan aplicar esta enseñanza a los conflictos que se producen en la escuela, que de lo contrario suelen formar parte del origen de la violencia. Para llevarlo a la práctica, a través de las distintas propuestas que a continuación se mencionan, conviene tener en cuenta los tipos, componentes y funciones de la violencia que se pretende prevenir. (Díaz A)

Elementos relacionales entre la mediación de conflictos, la regulación emocional y las estrategias de afrontamiento.

La mediación de conflictos, supone la aplicación de principios y técnicas destinadas a resolver las diferencias surgidas entre partes, sin necesidad de aplicar medidas punitivas o sancionatorias, que han demostrado poca o ninguna efectividad (Sánchez Ruiz, 2016). Lograr que la relación entre las partes involucradas en un conflicto se pueda reestablecer, a través del fortalecimiento propio y el reconocimiento de los otros (Bush y Folger, 1996), requiere que las emociones surgidas de las diferencias puedan ser reguladas, iniciando con una reevaluación cognitiva; o sea, provocar un cambio a nivel cognitivo que active la atención, para valorar panoramas de respuestas multi-sistémicas (mental, fisiológica y comportamental), durante la transacción entre persona y situación. Esa transacción permite el proceso regulatorio (Mestre y Guil, 2012), destinado a

modificar el impacto emocional generado por la información recibida durante el conflicto, posibilitando tres acciones, la modulación de la respuesta, mayor satisfacción con los resultados y acuerdos y, alcanzar unas sanas y nutritivas relaciones sociales (Gross y Thompson, 2007).

Estos dos procesos se vinculan directamente con la selección de la estrategia de afrontamiento que las personas realizan, para afrontar un conflicto; cada estrategia resulta de la interacción de motivaciones subyacentes, por tanto, las dimensiones que la conforman son inseparables (Blake y Mouton, 1981). Los resultados de la investigación realizada por Montes, Rodríguez y Serrano (2014) indicaron que, la selección de la estrategia de afrontamiento seleccionada por las personas, guarda relación directa con sus experiencias emocionales previas, confirmando hallazgos anteriores, obtenidos en el campo de la gestión de conflictos y la negociación (p.e., Allred et al., 1997; Baron, 1990; Baron et al., 1990; Carnevale e Isen, 1986; Desivilya y Yagil; 2005; Forgas, 1998, entre otros), por ejemplo, la selección de la estrategia “integrativa” se asocia a experiencias emocionales positivas previas, seleccionar la estrategia “dominación”, está asociado a experiencias emocionales negativas previas. (Bonilla, 2019)

#### **4.1.3 Plasticidad y pedagogía emocional**

A grandes rasgos, la neurodidáctica comprende dos componentes esenciales, el cognitivo y el emocional. En relación al plano cognitivo, cabe destacar la importancia de la plasticidad, concepto que hace referencia a la capacidad del cerebro para transformar sus redes neuronales. A medida que aprendemos, nuestras redes neuronales se modifican, reforzándose las conexiones entre las neuronas que más utilizamos y desapareciendo las menos activas. La razón es que, durante nuestros primeros años de vida, tiene lugar un “superávit de neuronas” y según aprendemos, reforzamos unas y despreciamos otras (Friedrich y Preiss, 2003). Gracias a este concepto de



plasticidad, sabemos que el cerebro es flexible, dinámico y se adapta constantemente a las diversas situaciones (Ocampo González, 2015).

En cuanto al plano emocional, no ha de olvidarse que el proceso de aprendizaje está influido totalmente por el componente afectivo (Friedrich y Preiss, 2003; Ibarrola, 2013; Forés, 2009). Este considera diversos elementos, como la motivación, el estado de ánimo del alumno y del profesor, la relación existente entre ellos, crear un clima emocional agradable, comprender y gestionar los sentimientos o el interés del estudiante por la materia. Todos ellos son componentes emocionales que intervienen en el proceso de enseñanza. (Fernandez Palacios, Neuro didactica e inclusion - Plasticidad y pedagogia emocional, 2017)

Las estrategias pedagógicas que se utilizan en el aula tienen la capacidad de favorecer el aprendizaje de los estudiantes o de impedirlo, en función de la gestión de las emociones que el maestro realice.

## **4.2 Desarrollo Cognitivo**

Jean Piaget, Sus trabajos de Psicología genética y de Epistemología le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente, siguiendo sus propias leyes, sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintas etapas antes de alcanzar el nivel adulto.

### **Como se logra el desarrollo cognitivo**

Ningún conocimiento es una copia de lo real, porque incluye, forzosamente, un proceso de asimilación a estructuras anteriores; es decir, una integración de estructuras previas. De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del

contexto del ser humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla.

La lógica, por ejemplo, no es simplemente un sistema de notaciones inherentes al lenguaje, sino que consiste en un sistema de operaciones como clasificar, seriar, poner en correspondencia, etc. Es decir, se pone en acción la teoría asimilada. Conocer un objeto, para Piaget, implica incorporarlo a los sistemas de acción y esto es válido tanto para conductas sensorias motrices hasta combinaciones lógicas–matemáticas.

### **Los estados de desarrollo cognitivo**

En sus estudios Piaget notó que existen periodos o estados de desarrollo. En algunos prevalece la asimilación, en otros la acomodación. De este modo definió una secuencia de cuatro estadios "epistemológicos" (actualmente llamados: cognitivos) muy definidos en el humano.

### **Estadio de las operaciones concretas**

De 7 a 11 años. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no sólo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas.

Alrededor de los 6/7 años el niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas:

Longitudes y volúmenes líquidos. Aquí por 'conservación' se entiende la capacidad de comprender que la cantidad se mantiene igual, aunque se varíe su forma. Antes, en el estadio preoperativo, por ejemplo, el niño ha estado convencido de que la cantidad de un litro de agua

contenido en una botella alta y larga es mayor que la del mismo litro de agua trasegado a una botella baja y ancha (aquí existe un contacto con la teoría de la Gestalt). En cambio, un niño que ha accedido al estadio de las operaciones concretas está intelectualmente capacitado para comprender que la cantidad es la misma (por ejemplo, un litro de agua) en recipientes de muy diversas formas.

Alrededor de los 7/8 años el niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo: tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolillas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolillas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama reversibilidad.

Alrededor de los 9/10 años el niño ha accedido al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie, aunque estén esos cuadrados amontonados o aunque estén dispersos.

### **Estadio de las operaciones formales**

Desde los 12 en adelante (toda la vida adulta).

El sujeto que se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus capacidades a situaciones abstractas. Si un adulto (sensato) le dice "no te burles de x porque es gordo... ¿qué dirías si te sucediera a ti?", la respuesta del sujeto en el estadio de sólo operaciones concretas sería: "YO no soy gordo".

Es recién desde los 12 en adelante que el cerebro humano está potencialmente capacitado (desde la expresión de los genes), para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensar de tipo hipotético deductivo. (Piaget)

### **4.3 La Pedagogía.**

Al institucionalizarse en la forma indicada las prácticas de formación, aparece la práctica educativa, asignable a personas y roles, que llamamos “pedagogos” y “pedagogas”. Estos, ante las dificultades y fracasos de esa práctica que llamamos “práctica pedagógica”, empiezan a desarrollar algunas reflexiones y transformaciones de esa práctica, la cual en mayor o menor grado se va convirtiendo en una praxis refleja, que llamamos “praxis pedagógica”.

En algunos contextos puede aparecer la palabra “pedagogía” para designar la práctica pedagógica misma.

Pero propongo que se considere la pedagogía no como la práctica pedagógica misma, sino como el saber teórico-práctico generado por los pedagogos a través de la reflexión personal y dialogal sobre su propia práctica pedagógica, específicamente en el proceso de convertirla en praxis pedagógica, a partir de su propia experiencia y de los aportes de las otras prácticas y disciplinas que se intersectan con su quehacer. (Vasco)

#### **La enseñanza y la didáctica.**

La enseñanza es la actividad del maestro que corresponde a uno de los dos sentidos de la relación maestro-alumno(s), juntamente con uno de los dos sentidos de la relación maestro microentorno(s), en cuanto el maestro trata de reconfigurar los microentornos para potenciar la relación microentorno(s)-alumno(s) de tal manera que en lo posible esté sintonizada y no desfasada de la primera.

Considero la didáctica no como la práctica misma de enseñar, sino como el sector más o menos bien delimitado del saber pedagógico que se ocupa explícitamente de la enseñanza. (Vasco)

Así mismo, La diversidad de estrategias pedagógicas además de influir en la interiorización de contenidos, cumplen con otra función, que es desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y estéticas, las cuales permiten un desarrollo integral en el estudiante. El docente que facilita y promueve el desarrollo de las habilidades, es el que brinda las herramientas necesarias para comprender el mundo que lo rodea (Lanfrancesco, 2003). (Cortes)

### **Estrategias para la enseñanza**

¿Qué significa formar?, es una pregunta tan compleja que necesitamos considerarla pedagógicamente para que comprendamos lo que son las estrategias de enseñanza y cómo las técnicas y los procedimientos didácticos no resuelven el verdadero problema de la formación de los estudiantes. Es como si el técnico de la selección, Peckerman, creyera que con uniformes, guayos y balones nuevos se pueden ganar los partidos de fútbol. Lo mismo que hacen algunos rectores de colegio, que creen que comprando computadores nuevos se cambia la enseñanza tradicional. Yo sé que ustedes con vendrán conmigo en que la formación no es una cuestión de técnicas de enseñanza, sino que es un problema pedagógico. (Florez O)

#### **4.4 Los distintos tipos de aprendizaje**

A lo largo de los años, los estudios de muchos de estos investigadores han permitido ir descifrando cómo funciona nuestra memoria y cómo influye la observación o la experiencia en la hora de construir conocimiento y cambiar nuestra manera de actuar.

Pero, ¿qué maneras de aprender existen? ¿Qué clases de aprendizaje hay? A continuación, te lo explicamos.

Artículo recomendado: "Tipos de memoria: ¿cómo almacena los recuerdos el cerebro humano?"

#### **4.4.1 Aprendizaje explícito**

El aprendizaje explícito se caracteriza porque el aprendiz tiene intención de aprender y es consciente de qué aprende.

Por ejemplo, este tipo de aprendizaje nos permite adquirir información sobre personas, lugares y objetos. Es por eso que esta forma de aprender exige de atención sostenida y selectiva del área más evolucionada de nuestro cerebro.

#### **4.4.2 Aprendizaje asociativo**

Este es un proceso por el cual un individuo aprende la asociación entre dos estímulos o un estímulo y un comportamiento. Uno de los grandes teóricos de este tipo de aprendizaje fue Iván Pavlov, que dedicó parte de su vida al estudio del condicionamiento clásico, un tipo de aprendizaje asociativo.

Puedes saber más sobre este tipo de aprendizaje en nuestro artículo: "El condicionamiento clásico y sus experimentos más importantes"

#### **4.4.3 Aprendizaje significativo**

Este tipo de aprendizaje se caracteriza porque el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. En otras palabras, es cuando una persona relaciona la información nueva con la que ya posee.

#### **4.4.4 Aprendizaje cooperativo**

El aprendizaje cooperativo es un tipo de aprendizaje que permite que cada alumno aprenda, pero no solo, sino junto a sus compañeros.

Por tanto, suele llevarse a cabo en las aulas de muchos centros educativos, y los grupos de alumnos no suelen superar los cinco miembros. El profesor es quien forma los grupos y quien los guía, dirigiendo la actuación y distribuyendo roles y funciones.

#### **4.4.5 Aprendizaje colaborativo**

El aprendizaje colaborativo es similar al aprendizaje cooperativo. Ahora bien, el primero se diferencia del segundo en el grado de libertad con la que se constituyen y funcionan los grupos.

En este tipo de aprendizaje, son los profesores o educadores quienes proponen un tema o problema y los alumnos deciden cómo abordarlo.

#### **4.4.6 Aprendizaje emocional**

El aprendizaje emocional significa aprender a conocer y gestionar las emociones de manera más eficiente. Este aprendizaje aporta muchos beneficios a nivel mental y psicológico, pues influye positivamente en nuestro bienestar, mejora las relaciones interpersonales, favorece el desarrollo personal y nos empodera.

Artículo recomendado: "Los 10 beneficios de la inteligencia emocional"

#### **4.4.7 Aprendizaje observacional**

Este tipo de aprendizaje también se conoce como aprendizaje vicario, por imitación o modelado, y se basa en una situación social en la que al menos participan dos individuos: el modelo (la persona de la que se aprende) y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta, y la aprende.

#### **4.4.8 Aprendizaje experiencial**

El aprendizaje experiencial es el aprendizaje que se produce fruto de la experiencia, como su propio nombre indica.

Esta es una manera muy potente de aprender. De hecho, cuando hablamos de aprender los errores, nos estamos refiriendo al aprendizaje producido por la propia experiencia. Ahora bien, la experiencia puede tener diferentes consecuencias para cada individuo, pues no todo el mundo va a percibir los hechos de igual manera. Lo que nos lleva de la simple experiencia al aprendizaje, es la autorreflexión.

Artículo recomendado: "Desarrollo Personal: 5 razones para la autorreflexión "

#### **4.4.9 Aprendizaje por descubrimiento**

Este aprendizaje hace referencia al aprendizaje activo, en el que la persona en vez de aprender los contenidos de forma pasiva, descubre, relaciona y reordena los conceptos para adaptarlos a su esquema cognitivo. Uno de los grandes teóricos de este tipo de aprendizaje es Jerome Bruner.

Qué es la "flexibilidad cognitiva" y por qué es clave para el aprendizaje y la creatividad

Básicamente, se trata de aprender a aprender y ser capaz de ser flexible en la forma de aprender.



La flexibilidad cognitiva nos brinda la capacidad de ver que lo que estamos haciendo no conduce al éxito y de realizar los cambios adecuados para lograrlo. Si normalmente tomas la misma ruta para ir al trabajo, pero ahora hay obras en tu ruta habitual, ¿qué puedes hacer?

#### Cómo "programar" tu cerebro para ser más creativo

Algunas personas permanecen rígidas y se apegan al plan original, a pesar del retraso. Las personas más flexibles se adaptan al evento inesperado y resuelven problemas para encontrar una solución. La flexibilidad cognitiva puede haber afectado la forma en que las personas se enfrentaron a los bloqueos pandémicos, que produjeron nuevos desafíos en torno al trabajo y la educación. A algunos nos resultó más fácil que a otros adaptar nuestras rutinas para realizar muchas actividades desde casa.

Es posible que personas tan flexibles también hayan cambiado estas rutinas de vez en cuando, tratando de encontrar formas mejores y más variadas de realizar su día.

Otros, sin embargo, tuvieron problemas y finalmente se volvieron más rígidos en su pensamiento. Se apegaron a las mismas actividades de rutina, con poca flexibilidad o cambios.

#### Enormes ventajas

El pensamiento flexible es clave para la creatividad; en otras palabras, la capacidad de pensar en nuevas ideas, hacer nuevas conexiones entre ideas y hacer nuevos inventos.

También apoya las habilidades académicas y laborales, como la resolución de problemas.

#### Impulsando la flexibilidad

puedes entrenar la flexibilidad cognitiva, La terapia cognitivo-conductual (TCC), por ejemplo, es una terapia psicológica basada en evidencia que ayuda a las personas a cambiar sus patrones de pensamientos y comportamiento.

Por ejemplo, una persona con depresión que no ha sido contactada por un amigo en una semana puede atribuir esto a que ya no le agrada al amigo.

En TCC, el objetivo es reconstruir su pensamiento para considerar opciones más flexibles, como que el amigo esté ocupado o no pueda contactarlo.

El aprendizaje de estructuras, la capacidad de extraer información sobre la estructura de un entorno complejo y descifrar flujos inicialmente incomprensibles de información sensorial, es otra forma potencial de avanzar. (Sahakian Jacquelyn, 2017)

#### Importancia de los Valores Humanos en la Educación

“La Educación tendrá como objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y las libertades fundamentales, favorecen la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos” (Declaración Universal de los Derechos Humanos). Los valores deben de ser incorporados a la personalidad del individuo para que sean una guía de acción en su quehacer cotidiano.

La perspectiva psicopedagógica entiende a los valores como construcciones individuales, basados en las preferencias individuales y del comportamiento. Una y otras conforman el sistema normativo social, el cual tiene que ser transmitido por medio de agentes socializadores en este caso el docente. (Ruiz Massieu, 2017)

#### **4.5 Enfoque sociocultural de Vygotsky**

La teoría de Vygotsky es en gran medida una aplicación del materialismo histórico y dialéctico al sistema mencionado. Su principal contribución fue la de desarrollar un enfoque general que incluyera plenamente a la educación en una teoría del desarrollo psicológico. La pedagogía humana, en todas sus formas, es la característica definitoria de su enfoque y representa el concepto

central de su sistema. origen de los procesos psicológicos del individuo, la relación entre pensamiento y lenguaje, el uso de los instrumentos y signos como mediadores para la comprensión de los procesos sociales, histórico sociocultural señala que este ámbito es el que engendra sistemas artificiales complejos y arbitrarios que regulan la conducta social, ontogenético que representa el punto de encuentro de la evolución biológica y sociocultural y micro genético (desarrollo de aspectos específicos del repertorio psicológico de los sujetos), que persigue una manera de estudiar in vivo la construcción de un proceso psicológico. (Cabrera, 2001)

(Peña Lopez, 2015) Resiliencia, en el lenguaje ordinario, es un verbo que proviene del latín resilio, resilire, que significa saltar hacia atrás, rebotar (Real Academia Española, 2011). este término se ha utilizado en diferentes disciplinas, incluidas la medicina (Cornejo, 2010) y la psicología. En esta última, y amparados en toda clase de justificaciones, lo mismo se asegura que como concepto es un término sugerente e interesante que precisa de una mayor clarificación (Becoña, 2006); que si bien no es un concepto homogéneo, sirve para explicar algo (Vinaccia, Quiceno y Moreno-San Pedro, 2007); que uno de los problemas fundamentales en la investigación es su definición, no obstante existe consenso general que implica adaptación efectiva (Gaxiola, 2013); finalmente, que ante la diversidad de definiciones, es difícil pensar en una concepción única y hay que proponer una definición alternativa (González-Arratia, Valdez, Oudhof y González, 2012).

Para el común denominador de los psicólogos, la resiliencia se concibe como una respuesta adaptativa cuando una persona enfrenta condiciones adversas o de riesgo (Tabla 2), aun cuando no se ha precisado si finalmente se trata de: a) un proceso o un resultado; b) un atributo de la persona, en el sentido de que, inherente y consustancial a su existencia como ser biológico y social, hay alguna disposición hacia la resiliencia (Gaxiola et al., 2012), que está ahí, latente, a la espera

de ser activada por alguna fuerza interna y/o externa; c) si es un concepto relativo a la reactividad, es decir, a la manera en que se responde a esas fuerzas externas que se conciben como adversas y potencialmente dañinas, perturbadoras, generadoras de estrés..., o d) si es consecuencia de la interacción de la persona con el ambiente en sus distintas modalidades.

Tabla 2. Definiciones sobre resiliencia en la psicología, por orden alfabético del(os) autor(es).

## 5 Conclusiones

Los habitantes de la comunidad educativa de la institución educativa Antonio Ricauter se constituyen en multiplicadores activos y pasivos de la cultura identificando los juegos y rondas tradicionales del Chocó como elementos funcionales en la transformación y consolidación de buenas conductas comportamentales.

La convivencia escolar complementa el desempeño académico por lo tanto una mala experiencia puede influir de forma drástica en el interés de obtener mejores calificaciones, conocer, entender y aprender a vivir, requiere de ambientes armónicos es una dinámica que se evidencia en el desarrollo social y las relaciones interpersonales.

El promover esta propuesta basada en juegos y rondas tradicionales se constituye en una reserva importante que permite preservar la cultura y llevarla a los diferentes sectores que integran la comuna, de tal forma contribuir a las buenas relaciones y sana convivencia.

Durante el desarrollo de esta propuesta se pudo constatar que los juegos y las rondas tradicionales no solo dan alegría, además de eso contribuyeron a fomentar la empatía es decir la capacidad de ponerse en el lugar del otro, componente muy necesario para equilibrar el desarrollo

integral del niño, como una manera de aprender y adquirir nuevos conocimientos del mundo que les rodea.

De tal forma las instituciones deben regirse por la norma 1620 de 2013 o ley de convivencia escolar: Garantizar la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en los espacios educativos, a través de la puesta en marcha y el seguimiento de la ruta de atención integral para la convivencia escolar, teniendo en cuenta los contextos sociales y culturales particulares.

Fomentar, fortalecer y articular acciones de diferentes instancias del Estado para la convivencia escolar, la construcción de ciudadanía y la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los niños, niñas y adolescentes de los niveles educativos de preescolar, básica y media. (actualizado MEN, 2015)

Finalmente, en ese sentido los juegos y rondas tradicionales del Chocó son el canal adecuado para equiparar en el mismo grado de importancia los componentes cognitivos, afectivos y motor factores primarios del proceso de desarrollo, a partir de allí, la convivencia escolar y el desempeño académico deben ser vista como el binomio perfecto para alcanzar la integralidad, por consiguiente, fomentar el buen trato y la búsqueda de soluciones pacíficas ante las diferencias y los conflictos

### Bibliografía

Aaron Drummand, J. D. (2019). La relación entre problemas con el juego, juego excesivo, angustia y gastos. *escuela de psicología, universidad de massey*, 16.

Adarraga, A. F. (2019). El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revision teorica. *Corporacion Universidad de la costa*, 62.

Aguado, M. J. (2006). Convivencia escolar y prevencion de la violencia. *Instituto de tecnologias educativas* , 175.

Andres David Medina Palacios, R. G. (2016). incidencia de los comites escolares de convivencia en la formacion de habilidades democraticas y ciudadanas. *Institucion educativa pedro grau y arola* , 16.

Andres David Medina Palacios, R. G. (2016). la investigacion como estrategaia para el mejoramiento de la convivencia escolar y la construccion de ciudadania. *Universidad de medellin*, 16.

Benavidez, V. &. (2019). La importancia de las emociones para la neuro didactica. *Revista Estudios de Psicologia*, 29.

Bonilla, p. I. (2019). Manejo de conflictos en el Aula: Programa de entretenimiento en mediacion y regulacion emocional. *Universidad estatal a Distancia Costa Rica*, 10.

Cabrales V, L. A. (2017). Problematicas de convivencia escolar en las instituciones educativas del caribe colombiano, Analisis desde la pedagogia social para la cultura de paz. *Universidad del Norte*, 145.

Cabrera, B. y. (2001). Enfoque socio cultural de vigostky. *universidad de los andes, Merida*, 5.

Cardona, C. (s.f.). La atencion: Conceptos, Modalidades y Acciones de Aula . *Biblioteca.udemedellin.edu.co*, 17.

Castaño, G. E. (2016). Con las rondas y los juegos grandes niños formaremos. *Corporacion Universitaria Minuto de Dios*, 22.

Cortes, A. &. (s.f.). Estrategias Pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niños y niñas de 0 a 6 años de edad en Villavicencio - Colombia. *Revista Inter Americana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 19.

Cueto Urbita, E. (2020). ASD JORNAL - Applied Sciences in Dentistry. *Comite Cientifico Applied sciences in dentistry*, 2.

Daisy Marleny Rodríguez, D. M. (2017). Los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica en el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de los grados 2 y 4 de la institución educativa Alfredo Bonilla Montaña. *Fundación Universitaria los Libertadores*, 64.

Daisy Marleny Rodríguez, D. M. (2017). Los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica en el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de los grados 2 y 4 de la institución educativa Alfredo Bonilla Montaña. *Fundación Universitaria los Libertadores*, 64.

Díaz A, M. J. (s.f.). Convivencia escolar y la prevención de la violencia. *Universidad Complutense de Madrid*, 175.

Diogo Bassericca, L. D.-M. (2018). Las funciones ejecutivas del lóbulo frontal y su asociación con el desempeño académico de los estudiantes de nivel superior. 6.

Entsakua, C. C. (2015). “Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños (as) del primer año de educación general básica de la escuela “Jorge delgado Cabrera” . *Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca*, 64.

Erickson, L. V. (2020). Aprendiendo a través de videojuegos. *Universidad de Idaho, Chicago St.*, 16.

- Fernandes, B. G. (2020). Juegos y Rondas infantiles. *Instituto de formacion docente rocha* , 11.
- Fernandez Palacios, A. (2017). Neuro didactica e inclusion - Plasticidad y pedagogia emocional. *publicaciones didacticas*, 5.
- Fernandez Palacios, A. (2017). Neurodidactica e inclusion educativa. *Publicaciones didacticas*, 5.
- Florez O, R. (s.f.). Estrategias de Enseñanza y Pedagogia. *Universidad de Antioquia*, 13.
- Henao Lopez, G. C. (s.f.). Memoria operativa conceptos, componentes y acciones de aula. 17.
- Henao Lopez, G. C. (s.f.). Memoria operativa conceptos, componentes y acciones de aula. 17.
- Ives, A. E. (2019). Aprender las reglas del juego, el trabajo emocional y la asignatura academica de genero en estados unidos. *Universidad de Stanford, California*, 18.
- Jair Hernando Alvarez Torres, J. H. (2019). Paz y convivencia en los colegios de la salle del valle de aburra y medellin. *Corporacion universitaria lasallista - Revista lasallista de investigacion*, 24.
- Jair Hernando Alvarez Torres, J. H. (2019). Paz y convivencia en los colegios de la salle del valle de aburra y medellin. *Corporacion universitaria lasallista - Revista lasallista de investigacion*, 24.
- Jimenez, O. (2015). Aprovechando el aspecto social de juegos educacionales. *Universidad del pacifico*, 9.
- Maritza, m. &. (2017). *Youtube*. Obtenido de ESCUELAS CON CEREBRO - Claves desde la Neurodidáctica
- Martinez Samora, M. (2020). Escuelas con cerebro - Claves desde la neuro didactica. *Universidad CES*.



Mayorga, C. E. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. *Universidad libre de Bogotá D.C*, 111.

Mayorga, C. E. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. *Universidad libre de Bogotá D.C* , 111.

Molina Jordan, J. M. (s.f.). Neurodidáctica aplicada al aula en el contexto universitario. *Universidad de Alicante - Universidad de Valladolid*.

Montoya, U. G. (2017). los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de antioquia y norte del cauca. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia "UNAD" CEAD Medellín*, 18.

Montoya, U. G. (2017). Los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de antioquia y norte del cauca. *Universidad nacional abierta y a distancia "UNAD"*, 18.

Montoya, U. G. (2017). Los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de antioquia y norte del cauca. *Universidad Nacional Abierta y a distancia "UNAD"* , 18.

Montoya, U. G. (2017). los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de antioquia y norte del cauca. *Universidad Nacional Abierta Y a distancia UNAD*, 18.

Moreno, G. A. (2018). La Psicología en el deporte. *Universidad del Tolima - revista Edu. Física*, 8.

Moreno, N. R. (2016). La inclusion de la poblacion infantil con discapacidad a los programas deportivos y de actividad fisica del instituto municipal de cultura recreacion y deporte de zipaquirá. *Instituto de deportes y recreacion*.

Moreno, W. B. (2020). Juegos tradicionales, una mirada desde el patrimonio cultural inmaterial para diversificar la oferta turistica de la ciudad de medellin. *Colegio Mayor de Antioquia*, 10.

Moreno, W. B. (2020). Juegos tradicionales, una mirada desde el patrimonio cultural inmaterial para diversificar la oferta turistica de la ciudad de medellin. *Institucion Universitaria Colegio Mayor de Antioquia*, 10.

Noguera, A. M. (2006). Los serious games: una alternativa a los juegos educativos. *Universidad de malaga*, 14.

Paula Sofia Nunes, A. A. (2018). Efectos de la construccion de un juego educativo de matematicas en las Actividades y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidade de tras-os-montes e alto douro.*, 17.

Pearce, S. (s.f.). La naturaleza fundamental del deporte: discapacidad, discriminacion y deporte. *Universidad de Sunshine coast queensland*, 18.

Pedro Bonilla, I. A. (2018). Manejo de conflictos en el aula. *Universidad estatal San jose de costa rica*, 13.

Peña Lopez, J. A. (2015). Un analisis critico del concepto de resiliencia en psicologia. *Universidad de murcia*, 8.

Piaget, J. (s.f.). Desarrollo Cognitivo. *universidad de neuchatel*, 16.

Rico, A. P. (2019). El juego popular y tradicional en la historia de la educacion española. *Universidad de Valencia*, 20.

Rivas S, J. A. (2018). Trabajo en equipo como estrategia Psicopedagogica para fortalecer la convivencia escolar. *Universidad Internacional de la Rioja*, 41.

Rivera, V. C. (2019). El andamiaje estrategia fundamental para el aprendizaje en educacion inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*, 44.

Ruiz Massieu, A. (2017). La importancia de los valores humanos en la educacion. 12.

Sahakian Jacquelyn, B. L. (2017). Que es la flexibilidad cognitiva y porque es clave para el aprendizaje y la creatividad. *BBC*.

Sanchez, G. E. (2008). Juego en la educacion fisica basica. En G. E. Sanchez, *Juego en la Educacion fisica Basica* (págs. 67 - 78). Armenia: Nemesis.

Silva, F. M. (2019). Metodologia practica para el diseño de educacion juegos serios. *Universidad de beira interior interior, covilha & instituto de telecomunicacoes*, 13.

Smith, N. U.-G. (2018). Proceso de lana: Playing cultura andina atraves juegos de mesa. *Universidad de florida central*, 16.

Soto, A. T. (2017). El juego como mediacion pedagogica en la comunidad de una institucion de proteccion, una experiencia de sentido. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 25.

Suares, O. A. (2014). Juegos y rondas tradicionales una estrategia pedagogica en la educacion fisica para el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes del ciclo 5 curso 1012 de colegio Nydia Quintero de turbay. 83.

Thompson, O. (2019). Juegos tribiales y resultados educativos en la proxima generacion. *Revista de analisis y gestion de politicas*, 31.

Torres Recalde, L. M. (2020). Herramientas Wed 2.0 para el mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de la basica superior. *Universidad Tecnologica de Israel - Quito Ecuador*, 74.

Torres, C. M. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Universidad de los andes - Venezuela*, 9 pp289 - 296.

Vanda Correia, J. C. (2018). Principios de la pedagogia no lineal en la practica deportiva. *Universidad de algarve, faro, portugal.*, 17.

Vasco, C. E. (s.f.). Algunas Reflexiones sobre la pedagogia y la didactica. *Universidad Nacional de Colombia*, 10.

Veronica Alcaroz Muñoz, M. I. (2020). Alegria en movimiento: juegos deportivos tradicionales y experiencia emocional en educacion fisica elemental. *Universidad de murcia y la Universidad Catolica de san antonio (UCAM)*, 11.

Villalobos, M. I. (2017). Convivencia escolar para el aprendizaje y buen trato de todos: Hacia una mejor comprension. *Universidad catolica de chile*, 12.

Yohenis Patricia Londoño Diaz, S. M. (2018). El juego como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institucion educativa John F. Kennedy. *universidad Santo tomas*, 78.

Zuluaga, H. G. (2016). El modelo de aprendizaje experimental como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. *Universidad autonoma de manizales*, 19.

# EVIDENCIAS

## Encuesta

**Objetivo:** Conocer la concepción que tienen los estudiantes de la institución educativa Antonio Ricauter de Quibdo, de las relaciones interpersonales, el conocimiento de su cultura y la participación en las diferentes actividades, así mismo echar de ver la influencia del covid en su entorno.

El desarrollo de este cuestionario se establece en torno a 4 componentes que permiten orientar a los observadores durante el proceso

Conocimiento de la cultura (juegos y rondas tradicionales)

El ambiente general de la escuela

La relación con sus compañeros y con sus docentes

Impacto del covid en su diario vivir.

Categoría 1

¿Practica juegos y rondas tradicionales tradicionales del Chocó?

SI\_\_

NO\_\_

¿Reconoce los siguientes juegos y rondas tradicionales del chocó?

Yeimi SI\_\_NO\_\_

Cacao SI\_\_NO\_\_

Cocorobe SI\_\_NO\_\_

Arranca yuca SI\_\_NO\_\_

Lero lero SI\_\_NO\_\_

Hoyito SI\_\_NO\_\_

agua de limón SI\_\_NO\_\_

conoce otras juegos y rondas tradicionales del Chocó.

Cuales \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Categoría 2

¿Considera que los espacios institucionales para desarrollar actividades recreativas contribuyen o favorecen a la convivencia escolar?

La cancha deportiva

Las zonas verdes

El patio de recreo

SI\_\_

NO\_\_

¿Los Entornos institucionales complementarios propician un buen ambiente escolar?

Las Aula de clases

La Ventilación

La sala de sistema

SI\_\_

NO\_\_

### Categoría 3

Relación con sus compañeros y con sus docentes

¿es posible que los juegos y ronda contribuyan al fortalecimiento de los lazos afectivos en la institución?

SI\_\_

NO\_\_

¿Ofrece ayuda a sus compañeros y a los docentes cuando ellos la necesitan?

SI\_\_

NO\_\_

¿Los docentes le brindan confianza para que le exprese sus sentimientos y emociones?

Categoría 4

¿Las institución cuenta con herramientas tecnológicas adecuadas para desarrollar su actividad normal?

SI\_\_

NO\_\_

¿Considera que el contacto físico (socialización) es fundamental para la convivencia escolar?

SI\_\_

NO\_\_

¿Cree que el mal uso de nuevas tecnologías afecta la socialización y las relaciones interpersonales con sus compañeros y docentes?

SI\_\_

NO\_\_



### Formato de grupos focales

Grupos de discusión			
Ficha para registro de información			
Grado		6	7
Grupo	1	Convivencia escolar	Interrelación con sus compañeros
Grupo	2	Factores que afectan la convivencia en la institución	Interrelación con sus docentes
Grupo	3	Ambiente institucional	Importancia de los juegos tradicionales
Grupo	4	Manejo del tiempo libre	Importancia de las rondas tradicionales del Chocó

Grupo	5	Importancia de los juegos tradicionales del Chocó	Ambiente institucional
Grupo	6	Importancia de las rondas tradicionales del Chocó	Factores que afectan la convivencia en la institucion
Grupo	7	Interrelación con sus compañeros	Convivencia escolar
Grupo	8	Interrelación con sus docentes	Manejo del tiempo libre

Grupo de Discusión		
Institucion Educativa Antonio Ricauter		
Grado	6	Sede principal
Grupo		
Integrantes		
Tema	Convivencia escolar	
¿Qué entiende por convivencia escolar?		
¿Es importante la convivencia escolar? ¿Por qué?		
¿Como ha sido su comportamiento en la institucion?		

Conclusión final	

Desarrollo de grupos focales



DESARROLLO DE LA ENCUESTA





