



El juego tradicional como medio para el fomento de la interdisciplinariedad

Karol Natalia Blanco Gallego

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Virtual y a Distancia

Sede Bogotá D.C. - Sede Principal

Programa Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte

Diciembre 2021

El juego tradicional como medio para el fomento de la interdisciplinariedad

Karol Natalia Blanco Gallego

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciada en educación física, recreación y deporte.

Asesor

Diego Fernando Villamizar Gómez

Licenciado en educación física

Magíster en educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Virtual y a Distancia

Facultad de educación

Programa Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte

Diciembre 2021

Agradecimientos

Agradezco profundamente a todas las personas que hicieron parte de mi formación personal y profesional. A mis docentes y compañeros, porque gracias a ellos me formé como la docente que quiero ser.

A mi familia, sobre todo a mi hermana Lina y a mi novio Steward por ser parte importante y un apoyo fundamental en la elaboración de este proyecto.

Al colegio Instituto Experimental de Enseñanza Práctica, sus docentes, directivos y estudiantes, por permitirme llevar a cabo este estudio y colaborarme en todo lo que necesite para ello.

A todos y cada uno de los que han puesto su granito de arena, de diferentes maneras, para mi formación, de corazón MUCHAS GRACIAS

Dedicatoria

Este proyecto y el logro de culminar mis estudios profesionales va dedicado, principalmente, a mis padres María Luisa y Miguel, y a mis hermanos Lina y David, y a mi familia porque gracias a ellos es que soy quién soy y he llegado hasta donde estoy el día de hoy.

A mi mejor amiga Laura quién aun desde la distancia me brinda su apoyo incondicional y a mi novio Steward, a quién puedo agradecerle por mostrarme el maravilloso mundo de la docencia.

A mis estudiantes, los presentes y los futuros pueden dar fe de que daré lo mejor de mi para hacer de su formación un proceso maravilloso y fructífero.

Finalmente, a los angelitos que tengo en el cielo, quienes de manera maravillosa han guiado mis pasos y desde donde quiera que estén, me han dado la fortaleza que en ocasiones me falta.

Tabla de contenido

Introducción	10
Justificación	13
Capítulo I: Marco referencial	16
1.1 Marco Conceptual	16
<i>1.1.1. Aprendizaje Significativo</i>	16
<i>1.1.2. Interdisciplinariedad</i>	18
<i>1.1.3. El Juego</i>	21
1.2. Marco Teórico	24
<i>1.2.1. Juegos Tradicionales</i>	24
1.2.1.1. Stop de piso	26
1.2.1.2. Ponchados	28
1.3. Marco legal	29
<i>1.3.1. Ley 115 De 1994</i>	30
<i>1.3.2. Lineamientos de la Educación Física – Documento No. 15: Orientaciones pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte</i>	31

1.3.3. <i>PEI del Colegio Instituto Experimental de Enseñanza Práctica</i>	33
Capítulo II: Antecedentes	35
2.1. Antecedentes Internacionales	35
2.2. Antecedentes nacionales	40
2.3. Antecedentes locales	46
Capítulo III: Planteamiento y formulación del problema	53
3.1. Objetivos	56
<i>Objetivo general</i>	56
<i>Objetivos específicos</i>	56
Capítulo IV: Metodología	57
4.1. Enfoque: Cualitativo	57
4.2. Tipo: Descriptiva	57
4.3. Método de Investigación: Investigación-Acción	58
4.4. Participantes	59
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información	61
4.6. Categorías	63

Capítulo V: Resultados y discusión	65
Capítulo VI. Conclusiones	83
Referencias	86
Anexos	92
Anexo 1: Formato diario de campo	92
Anexo 2: Guía de clase	94
Anexo 3: Preguntas de las Entrevistas semiestructuradas	95

Lista de figuras

Figura 1: Juego stop de piso modificado	67
Figura 2: Selección del grupo que va a ponchar	68
Figura 3: Trabajo en equipo para ponchar al resto del grupo	69
Figura 4: Experiencia con el stop de piso. Estudiante 1	71
Figura 5: Experiencia con el stop de piso. Estudiante 2	72
Figura 6: Experiencia con el stop de piso. Estudiante 3	72
Figura 7: Experiencia con ponchados. Estudiante 4	73
Figura 8: Experiencia con ponchados. Estudiante 5	74

Lista de Tablas

Tabla 1: Estudiantes grado cuarto	59
Tabla 2: Docentes de la institución	61
Tabla 3: Categorización	75

Introducción

La investigación titulada El juego tradicional como medio para el fomento de la interdisciplinariedad, busca el desarrollo de aprendizajes significativos por medio de los juegos tradicionales, implementando procesos interdisciplinarios entre las áreas de educación física y ciencias naturales, en el grado cuarto de primaria del colegio Instituto Experimental de Enseñanza Práctica.

De esta manera, en el capítulo 1 titulado Marco referencial, en el cual se desarrolla el marco conceptual, que hace énfasis en definir y profundizar sobre los conceptos de aprendizaje significativo, interdisciplinariedad y el juego; también expone el marco teórico en el cual se habla sobre los juegos tradicionales y se ahonda en todo lo que a estos respecta, como por ejemplo, las diferencias entre juegos autóctonos, tradicionales y populares; en este ítem va incluido, también, todo lo que tiene que ver con el stop de piso y los ponchados, ya que estos fueron los juegos escogidos para llevar a cabo este proyecto.

También, este capítulo aborda el marco legal, en el cual se describe todo lo que tiene que ver con la ley de educación en Colombia y los parámetros que se exigen, para que la investigación haga un aporte significativo en pro de cumplir con lo que la ley busca de la formación educativa de los niños y las niñas. Es por esto que se hizo referencia a la Ley 115 de 1994, los lineamientos curriculares de la educación física en Colombia y, por supuesto, al Proyecto Educativo Institucional del colegio que permitió llevar a cabo esta investigación con su población estudiantil.

Por otra parte, el capítulo 2 titulado Antecedentes, muestra un conjunto de trabajos e investigaciones que se hicieron a nivel internacional, nacional y local, los cuales sirvieron como insumo, ya sea para ideas, referencias, enfoques y demás, lo que permitió ampliar la perspectiva de esta investigación y construir un proyecto partiendo de lo que ya está hecho, no solo para no repetir, sino para avanzar en pro de la educación en Colombia.

El capítulo 3, titulado Planteamiento y formulación del problema, por su parte, explica el motivo por el cual nace la necesidad de hacer este proyecto, de investigar sobre los juegos tradicionales y como estos pueden ser un medio para fomentar la interdisciplinariedad y así generar aprendizajes significativos; además expone el objetivo general y los objetivos específicos que tiene esta investigación.

En este orden de ideas, el capítulo 4 titulado Metodología, se explica de manera detallada y tomando como base diferentes autores, los diferentes pasos y métodos que se utilizaron para llevar a cabo la investigación y que se dieran, por lo tanto, los resultados esperados, logrando así una buena implementación de los juegos y obteniendo una respuesta positiva, tanto de los estudiantes como de los docentes y directivos de la institución.

El capítulo 5, titulado Resultados y discusión, precisamente, habla de lo que se obtuvo, desde las primeras investigaciones para decidir los juegos que se iba a utilizar, hasta las sensaciones que produjeron los juegos implementados a los niños de grado cuarto y lo que pueden ellos describir sobre el hecho de jugar en educación física mientras profundizan temáticas de ciencias naturales. También nos muestra, por medio de categoría, las impresiones que tuvieron la docente encargada de ciencias naturales en el colegio y el coordinador.

Para finalizar, el capítulo 6 titulado Conclusiones, habla sobre todo lo que dejó este proyecto, así como las sensaciones que se producen después de analizar los resultados obtenidos; explica también cuáles fueron los aportes que esta investigación le hizo a la educación física y las proyecciones que tiene este proyecto, dando a conocer las investigaciones que pueden surgir a partir de este.

Justificación

Los juegos tradicionales son una parte importante del desarrollo de la cultura y el crecimiento humano. Algunos de estos, por ejemplo, tienen un alto contenido motriz y cognitivo, teniendo en cuenta que se deben seguir reglas básicas y complejas para alcanzar la meta más próxima que es ganar el juego, sin embargo, el principal objetivo de estos juegos, por lo general, es la diversión de aquellos que lo practican.

Es por esto que, este proyecto busca, principalmente, que los juegos tradicionales sean tenidos en cuenta como una herramienta apta, acorde y aprovechable en la educación primaria. Esto, por sus características lúdicas y motrices, sobre todo en la educación física. Aunque, por otro lado, busca que estos juegos también sean utilizados para fomentar la interdisciplinariedad en las escuelas, ya que por su naturaleza se pueden cambiar ciertas normas o contenidos de estos para que se conviertan en una herramienta didáctica que puede ser usada en las clases de cualquier asignatura.

El juego, es una herramienta fundamental utilizada por los docentes de educación física para llevar a cabo los lineamientos de las clases y así cumplir con los objetivos de la asignatura, sin embargo, este es visto como un momento de ocio y recreación sin fundamento cognitivo, por parte de algunos docentes de otras áreas, obviando la importancia que tiene este en el desarrollo general del ser humano.

La educación física en las escuelas es tomada como una asignatura que necesita de baja intensidad horaria, porque no se cree lo suficientemente importante para el desarrollo integral de los estudiantes, comparado con otras disciplinas como las matemáticas o la lengua castellana,

ignorando que el área de la educación física es la única que dentro de sus clases abarca todos los saberes que hacen que la educación de un niño sea integral, pues en una sola sesión se puede trabajar el aspecto motriz, social, cognitivo y emocional del estudiante.

El único conocimiento aprendido en las escuelas que se va a aplicar durante toda la vida, sin importar el camino o la carrera profesional que el estudiante escoja, es ese desarrollo de habilidades y destrezas motrices que deben adquirirse a lo largo de su etapa escolar, como un proceso significativo, según su edad y su madurez motriz. Todos estos reflejados en acciones de la vida diaria como llevar una taza de café de un lugar a otro con el equilibrio suficiente como para que este no se derrame, saltar un charco cuando llueve o esquivar algún objeto que puede golpear alguna parte del cuerpo; solo por nombrar algunos casos.

Siguiendo la línea integralidad, como lo propone la constitución política colombiana y la Ley 115 de 1984, la educación llevará a cabo un proceso de formación integral, lo que significa que la escuela debe proporcionar espacios para que los niños se desarrollen cognitiva, motriz, social y personalmente; todo esto dentro del mismo marco y no como dimensiones aisladas, es decir, que cada una de estas debe potencializarse en todas las asignaturas y áreas que se vean en el colegio.

Teniendo en cuenta esto, la interdisciplinariedad se convierte en una forma de educación clave para alcanzar los objetivos propuestos por la Ley colombiana en cuanto a la educación de los niños, ya que esta supone una conexión entre las diferentes disciplinas de estudio para que se produzcan aprendizajes de manera conjunta y no de manera aislada o fraccionada, lo que permite

que los estudiantes creen aprendizajes significativos y dinamizadores que favorecen directamente la integralidad en su educación.

Así, se da cuenta del alcance del juego como herramienta didáctica y lúdica para el aprendizaje estudiantil, dando a los docentes una idea de estrategia nueva para sus clases en sus respectivas áreas de estudio, integrando así, no solo las temáticas teóricas de cada asignatura, sino también, favoreciendo el desarrollo social y motriz que genera la aplicación de juegos como los tradicionales y que por lo general se delega únicamente a las clases de educación física.

Por lo tanto y como se expresa en párrafos anteriores, los conocimientos y las habilidades desarrolladas dentro de la asignatura de educación física son los únicos que van a ser absolutamente imprescindibles para toda la vida de cada uno de los estudiantes y es por esta razón que se hace necesario que las demás áreas y asignaturas apliquen estos conocimientos dentro de sus propios currículos y la mejor manera de hacerlo es fomentando e implementando la interdisciplinaria por medio de herramientas que permitan integrar los conocimientos y conceptos, como los juegos tradicionales por ejemplo, justo así como se realiza en esta investigación.

Capítulo I: Marco referencial

1.1 Marco Conceptual

En este marco conceptual se encuentran aquellos conceptos que son importantes e inherentes a la investigación y cuyo significado hace parte de la teoría que se debe consultar y saber para determinar la viabilidad del proyecto y realizar un buen análisis de los resultados obtenidos. En ese sentido y teniendo en cuenta los objetivos de esta investigación, es necesario explicar a fondo qué es el aprendizaje significativo; entender en qué consiste la interdisciplinariedad y definir, de manera más histórica, teórica y técnica, qué es el juego y cómo se clasifica.

1.1.1. Aprendizaje Significativo

El aprendizaje es un proceso que se da en los seres humanos a lo largo de su vida y en todo momento, ya sea que se esté en un lugar y momento dedicados a la adquisición de conocimientos como la escuela o la universidad o no. Ausubel, Novak y Hanesian (1983, p. 326) explican que “la esencia del aprendizaje significativo reside en el hecho de que las ideas están relacionadas simbólicamente y de manera no arbitraria (no al pie de la letra) con lo que el alumnado ya sabe”. Por tanto, se generan conexiones importantes entre lo que la persona ya asimilaba o conocía y los aprendizajes nuevos, logrando así que perdure lo aprendido.

Para lograr el uso del aprendizaje significativo se debe manejar una interacción continua entre los conocimientos previos y los nuevos, teniendo en cuenta que esta debe presentarse de manera figural, no literal, generando así un punto crítico en los aprendices lográndolos sacar de

su zona de confort y ampliándoles cada vez más su conocimiento ante los diversos temas. Es así, como el adquirir nuevos conceptos y conocimientos se convierten en nuevos significados mejorando y estimulando la capacidad y estabilidad cognitiva.

El concepto para Moreira, quien en su texto *Aprendizaje significativo crítico* comprende el aprendizaje significativo como "Aquella perspectiva que permite al sujeto formar parte de su cultura y, al mismo tiempo, estar fuera de ella" (Moreira, 2005; p17) esto se refiere a un pensamiento autónomo frente a las actividades dentro de un grupo social, es decir, que se toma las experiencias como un nuevo conocimiento y que a su vez se le puede crear un significado propio entendiendo así una realidad, sin importar las diversas problemáticas o críticas que pueda presentar pertenecer a una cultura.

Este tipo de aprendizaje no se debe comprender como algo nuevo sino como actual, además de ser necesario para así lograr una enseñanza más profunda, lo cual permite que se convierta a su vez, como un objetivo estratégico dentro de las diversas instituciones en sus métodos de enseñanza. No obstante, varias de las instituciones aún presentan más relevancia ante un aprendizaje mecánico y de memoria por la falta de información y/o uso del aprendizaje significativo.

Además de usar herramientas que facilitan el uso de los significados como lo son los mapas y diversos esquemas ya que, así como lo afirma Marco Antonio Moreira en su libro titulado *Aprendizaje significativo: Teoría y práctica* su potencial para negociar significados y alcanzar a compartir significados son el mayor valor de los mapas conceptuales y de la V. (2000)

Por lo tanto, los docentes deben comprender que el uso del aprendizaje significativo debe cumplir con ciertos protocolos y herramientas, mejorando así la disposición de sus estudiantes logando una mejor retentiva de significados y el uso de estos en su vida. Además de la existencia de varias estrategias para la implementación de este tipo de aprendizaje el cual debería ser planificado en los estudiantes de diferentes niveles académicos, ya sean en colegio y en cualquier área de educación superior.

Como lo explica Ausubel (2002) el aprendizaje significativo es caracterizado por construir los conocimientos de manera tal que sean coherentes entre sí, por lo que es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos, formando de esta manera, redes de conocimientos. Allí, el discernimiento establece niveles cognoscitivos de comprensión e interpretación de la realidad concreta; por esta razón, lo que interesa es cómo los conocimientos nuevos se integran a los preexistentes y estos a la estructura cognitiva del sujeto.

Es decir que, todos los aprendizajes pueden llegar a ser significativos si estos logran tener el anclaje necesario con los conocimientos preexistentes en el estudiante ya que, como lo afirma Ausubel “El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe” (1983, p. 2) teniendo en cuenta que ningún aprendizaje se inicia desde cero y según el empalme que estos tengan, va a ser la asimilación que el estudiante tenga del nuevo conocimiento y como este lo interprete y lo use en su vida.

1.1.2. Interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad puede verse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas, entendida como el diálogo y la colaboración de éstas para

lograr la meta de un nuevo conocimiento (Van der Linde, 2014) esto quiere decir que cuando dos o más disciplinas se conectan entre sí por sus similitudes o congruencias, se puede generar de una manera más sencilla y rápida el objetivo que cada una de estas tiene, esto, mientras se trabaje en conjunto para lograr mejorar los conocimientos y saberes.

Ahora bien, se puede afirmar entonces, que la interdisciplinariedad se basa en integrar dos o más disciplinas diferentes y enseñarlas al mismo tiempo, de modo que los aprendizajes que se obtienen de las diferentes materias se asimilen con mayor eficiencia y el resultado sea superior a la suma de los aprendizajes obtenidos de manera separada (Patridge, 1973)

Es por esto por lo que, es importante implementar la interdisciplinariedad en las escuelas, para así elevar la posibilidad y la facilidad de aprender de los estudiantes, integrando los conocimientos que les van a ser útiles en su vida, ya que “con la interdisciplinariedad, los estudiantes interrelacionan conocimientos que les permite interpretar el mundo en que viven” (Rivera, 2013, p 5) y teniendo en cuenta que:

Se observa que la interdisciplinariedad, está implícita en los contenidos, porque los de Lengua, ayudan en la formulación de los teoremas matemáticos, en la explicación de los hechos histórico – geográficos y en la descripción de los fenómenos naturales. Esta relación se logra con la utilización del pensamiento sistémico en el que el todo se relaciona con las partes, y las partes lo hacen con el todo. (Rivera, 2013, p 5)

Para Colombia, por ejemplo, un país con grandes desafíos sociales, económicos y ambientales tales como: hambre, desnutrición, pobreza extrema, desempleo, violencia y deterioro ambiental, entre otros, esto se constituye en un reto para la comunidad científica mejorar el

aspecto educativo de la sociedad para tratar de combatir algunos de estos problemas sociales. Por lo que se necesita saber cómo se equilibra y funciona la interdisciplinariedad para ponerla en práctica y así lograr concebir la realidad en su diversidad y variabilidad, para trabajar en una mentalidad sistémica que a su vez entienda la complejidad acerca de los distintos saberes.

El uso de la interdisciplina en los estudiantes genera un efecto positivo, ya que para Ackerman (1988) esta contribuye a generar pensamiento flexible, desarrolla habilidad cognitiva de alto orden, mejora habilidades de aprendizaje, facilita mejor entendimiento de las fortalezas y limitaciones de las disciplinas, incrementa la habilidad de acceder al conocimiento adquirido y mejora habilidades para integrar contextos disímiles.

Teniendo en cuenta lo anterior, la interdisciplinariedad se convierte así en un objetivo necesario y útil dentro de las instituciones educativas para que así mismo sea un medio que favorezca dentro de las aulas como fuera de ellas, llegando a construir una sociedad más preparada de manera integral en todos los aspectos que se necesitan en la vida. “Además, el currículum integrado aporta beneficios a la formación de los estudiantes porque ayuda a desarrollar capacidades cognitivas complejas y facilita la transferencia de conocimientos” (Folch, Córdoba, & Ribalta, 2020).

Para lograr manejar de manera adecuada la interdisciplinariedad se necesita llevar el buen uso del lenguaje en esta, de tal manera que se pueda simplificar y comprender las disciplinas abordadas. A pesar de los beneficios que aporta, la aplicación del aprendizaje interdisciplinar es todavía poco frecuente en las distintas etapas del sistema educativo, incluida la universidad, a causa de las dificultades que el profesorado debe afrontar: rigidez de currículums, evaluación

estandarizada y falta de espacios de colaboración entre profesores de distintas áreas. (Folch, Córdoba, & Ribalta, 2020) Según Follari (2013), ningún profesor puede ser interdisciplinario por sí solo ya que “descentrarse de un punto de vista singular es decisivo en ese proceso; y ello supone al grupo y se da sólo como efecto del mismo” (p. 127).

A partir de la afirmación de Folliari “La interdisciplinariedad comparte con la democracia el hecho de priorizar lo colectivo sobre lo individual” (2013, p 127) se entiende entonces, que la interdisciplinariedad debe implementarse en las instituciones desde los altos mandos, modificando y facilitando para sí los curriculum, pasando por los docentes quienes deben actuar como un solo equipo de trabajo por un objetivo mutuo y llegando hasta los estudiantes, quienes deben abrir sus mentes al cambio que supone ver las asignaturas que se veían separadas y con objetivos propios, interconectadas como un conocimiento integrado.

1.1.3. El Juego

Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens* (1972) percibe el juego como el fundamento de la cultura, puesto que este existe, aun antes de conocerse las culturas humanas, el juego está presente en los animales y muy inmerso en la vida humana. Huizinga describe, además, tres características importantes del juego: El juego es libre y por tanto refleja libertad; el juego es desinteresado, en tanto que lo que se juega pertenece a un algo que no pertenece a la vida, es decir, se halla fuera del proceso de satisfacción de necesidades y deseos y el juego no es la vida corriente, es decir, se efectúa bajo una conciencia de inferioridad, al tratarse de un paralelo de como si donde existe la parte no seria del juego (la broma) y la parte seria del juego mismo.

El juego, entonces

Cumple una función sociabilizadora y sirve para adquirir conocimientos, para relacionarse con el entorno, para adquirir y mantener la autoestima y para desarrollar la imaginación que conduce a la creatividad, y en nuestro campo favorece el desarrollo de las capacidades motrices. Cuando se juega se alcanza un momento de gran libertad y plenitud mediante un estado de abstracción que es tan necesario en el entorno actual. El juego comienza prácticamente en los primeros momentos de vida, se acentúa y se desarrolla plenamente durante la niñez y debería proyectarse a toda la vida. (Amezquita, Garay, & Grisales, 2014, p. 34)

Y, así como Huizinga afirmaba, este cumple con ciertas características, sin importar el tipo de juego, la edad de los jugadores o la meta de este; debe ser espontáneo, libre, divertido, expresivo y aunque tiene reglas y un fin por sí mismo, su objetivo más importante siempre será el disfrute, la alegría y el sentimiento de libertad de quién lo juega.

Ahora bien, el juego también se debe comprender como una forma de entretenimiento que propicia conocimientos naturales e indirectos, que a su vez genera un nivel de satisfacción al momento de ponerlo en práctica. De esta manera, el juego favorece mejora diversas cualidades tanto en niños como en adultos, no obstante, en los niños, quienes apenas están en su etapa de desarrollo social y cognitivo tienden a mejorarlas de manera más eficiente, se presenta el dominio y seguridad de sí mismo, mejora la concentración, puede lograr un alto nivel de reflexión y análisis con el objetivo de ganar la partida que está jugando, se incrementa la creatividad, la curiosidad, la imaginación, el sentido común y sobre todas las cosas el poder actuar con un grupo de personas, mejorando su convivencia y su sociabilidad.

Por otra parte, Roger Caillois fue un ensayista que, alrededor de los años 50 contribuye con sus obras a los estudios sobre el tema de los juegos y ofrece una de las primeras clasificaciones de mismos. Esta clasificación que sigue muy vigente y aplicable; en principio, Caillois define los juegos como una actividad libre, a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre; separada, circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y determinados por anticipado; incierta, cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar; improductiva, por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida; reglamentada, sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta; y ficticia, acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente. (Caillois, 1958 p.37-38)

Luego de la definición de juego, Caillois (1986) presenta la clasificación de estos en 4 grandes grupos: agon (competencia), alea (azar), mimicry (simulacro) e ilinx (vértigo). Aunque cada una de estas clasificaciones presenta sus respectivas características, es posible que no se deba encasillar de manera drástica algún juego en solo una, ya que en ocasiones muchos juegos se pueden presentar, según su objetivo, su naturaleza o sus reglas en dos o más de las clasificaciones que el autor ofrece, o, por ejemplo, a medida que el juego se va desarrollando, puede ir cambiando su tipo de clasificación.

1.2. Marco Teórico

El marco teórico al que hace referencia este proyecto tiene que ver con la definición y clasificación de los juegos tradicionales, ya que este es el insumo principal usado para llevar a cabo esta investigación. Además, se explica de manera detallada como jugar aquellos juegos tradicionales escogidos e implementados a lo largo del estudio con los estudiantes del colegio.

1.2.1. *Juegos Tradicionales*

Partiendo de la semántica, según la RAE (2020) la tradición hace parte de la “transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación”. Por su parte, autóctono lo define como “que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra” (RAE, 2020) Por otro lado, lo popular se considera como “algo que es peculiar del pueblo o procede de él” (RAE, 2020). Dicho esto, se deduce que el origen del juego es la principal diferencia entre juegos tradicionales, autóctonos y populares.

Vale recalcar, que pueden existir algunos juegos que son populares, autóctonos y tradicionales al mismo tiempo, esto ya que se practican por un gran número de personas pertenecientes a un mismo espacio geográfico y cultural que además ya han logrado sobrevivir un largo y estimado tiempo histórico.

Sin embargo, es probable que no se tenga una información clara y exacta del origen de muchos juegos y que, además, estos hayan sufrido modificaciones en sus reglas a lo largo de los años, dependiendo de quién lo esté enseñando o de cómo se esté jugando, además, en algún momento de la historia, los juegos tradicionales que hoy en día se consideran así, fueron juegos

autóctonos que además fueron en parte populares, pertenecientes a una cultura y un lugar en específico que los diseñó, dentro de sus conocimientos, capacidades y alcances.

Ahora bien, los juegos tradicionales son en esencia una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Óscar Vahos (1991) que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego, tradicional está compuesto por partículas de realidad en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos tenga letras distintas (Sánchez N. , 2001).

Teniendo en cuenta lo anterior y al referirnos al juego tradicional, se debe tener en cuenta que son aquellos juegos que siguen vigentes después de haber sido creados con muchos años de anterioridad, permitiendo así, que estos sean pasados de generación en generación. No obstante, con el paso del tiempo han presentado pequeñas fisuras, ya que han sido víctimas de cambios, aun así, logran mantener su objetivo y esencia.

De esta manera, los juegos tradicionales son fruto de la actividad, en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responden a cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años (Amezquita, Garay, & Grisales, 2014)

Ahora bien, a pesar de que los juegos tradicionales en su forma original tienden a desaparecer junto a las costumbres o tradiciones que estos llevan, es importante destacarlo como una herramienta de estimulación en los niños y adolescentes, ya que favorecen el mejoramiento del aspecto cognitivo, movimientos motrices finos y gruesos, cualidades y aptitudes físicas y favoreciendo los aspectos socioemocionales de cada alumno; además de ello y no menos importante, ayuda a cada uno de quienes practican el juego a fomentar el conocimiento las relaciones sociales de las diversas culturas.

Los juegos en general ayudan a los niños y niñas a mantener un lenguaje natural que a su vez les ayuda con el manejo de su libre expresión ya sea en lo emocional o sentimental, además de fortalecer sus lazos sociales. No obstante, con la llegada de las nuevas tecnologías, juguetes mecánicos, computadores, celulares, etc., el valor de los juegos tradicionales se ha ido perdiendo poco a poco.

Existen un sinnúmero de juegos tradicionales, es por ello por lo que es necesario que los docentes implementen este tipo de juegos, no solo por mejorar y fortalecer las aptitudes mencionadas con anterioridad, sino para que no se pierda el sentido de pertenencia y conocimiento de diferentes culturas de manera indirecta.

1.2.1.1. Stop de piso. El reconocido juego stop de piso o le declaro la guerra a..., es un juego tradicional de Colombia que tiene una creación callejera, a pesar de no conocerse el lugar exacto de su inicio es muy practicado en varios departamentos del territorio colombiano, como Cundinamarca, Tolima, Antioquia, Boyacá, Santander y entre otros; expandiéndose así a diversas culturas y gustos (Garzón, Rodríguez, & López, 2016)

Este juego callejero además de tener una integración amena entre niños y jóvenes consta de una dinámica divertida y que activa el ámbito cognitivo de cada persona que lo juegue, pone en práctica la concentración y además genera saberes frente a países que quizás varios desconocían.

La forma de juego es muy sencilla y lúdica, además de no necesitar grandes cosas materiales para poder ponerlo en práctica. Al igual que muchos juegos consta de unas reglas específicas las cuales deben ser seguidas para poder tener un juego justo y divertido que evite discusiones a lo largo del juego.

Para empezar, deben haber 5 o más jugadores, luego, con una tiza o piedra que pueda marcar el suelo de la calle, se debe realizar un círculo grande dividido como en forma de pizza, en el número de personas que vayan a jugar y en el medio un círculo más pequeño en el cual ira la palabra stop; en cada uno de los espacios divididos, cada jugador deberá poner el nombre de un país sin que se repita ninguno.

A la hora de iniciar el juego, cada jugador coloca un pie dentro de su casilla y uno de los jugadores debe decir: declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es...; mencionando el país al que le declara la guerra, los otros países que no fueron mencionados deben salir corriendo mientras que el país que fue mencionado debe saltar de manera rápida al círculo ubicado en el centro y gritar stop, logrado así que los demás se queden quietos en su lugar. El jugador que está en el centro elige a uno de los otros compañeros, su misión es indicar el número de pasos exactos que puede dar hasta llegar a la posición del compañero que haya elegido. Si el número de pasos calculados son exactos llegando al puesto del compañero se deberá marcar una x en la casilla del

jugador que fue alcanzado y dado el caso, se sobre pase o no se alcance a llegar con el número de pasos, deberá marcarse un x en la casilla del jugador que dio los pasos, quien obtenga 5 x perderá automáticamente y deberá cumplir con una penitencia que el grupo le pondrá. (Bertha, 2014)

Teniendo en cuenta esto, el juego puede ser modificado dependiendo los jugadores y el lugar donde se esté jugando. Las reglas de igual manera pueden variar, pero las que normalmente se mantienen son: Se deben jugar más de 5 personas, correr en línea recta del nombre de país y elegir cualquier jugador fuera del círculo como oponente. Lo que no se puede hacer durante el juego es esconderse, moverse después de haber gritado stop, correr fuera de la trayectoria de tu país y empujar al contrincante. (¿Como se juega Stop de piso?, s.f.)

1.2.1.2. Ponchados. El juego tradicional de los ponchados o conocido en diversas partes latinoamericanas como “quemado”, “balón escondido”, “macho parado” o “cementerio”, es uno de los juegos más populares y jugados alrededor del mundo.

Además de ser un simple juego tradicional, en lugares como Inglaterra se ha denominado como un deporte, del cual hay competencias. “Es un deporte rápido, ágil, pero que cualquier persona que pueda correr, lanzar y agarrar una pelota puede practicar. Por eso tal vez haya crecido tanto en popularidad”, afirmó el presidente de la Asociación Mundial de Dodgeball, Tim Hickson (BBC Mundo, 2016).

Este se conoce como un juego tradicional ya que depende del lugar en el que se juegue se ponen las reglas y el estilo de juego, en latino América la forma normal del juego es que una persona toma un pelota de tamaño mediano, no muy pesada y sale corriendo detrás de las otras personas que hacen parte del juego, quienes además no llevan consigo nada en las manos, el

ponchador es quien lleva la pelota, deberá golpear con la pelota a no de sus compañeros, pasando de ser un corredor a ponchador y así sucesivamente. (Oñate, León , Escobar, & Roa, 2017)

Mientras que, en países europeos y americanos el juego consiste en dividir el grupo en dos con el mismo número de contrincantes en cada grupo, habrá más de tres pelotas por equipo, la idea es golpear a un jugador del equipo contrincante sin que este lo agarre antes de al menos un rebote porque en este caso, quien lanzo la pelota quedará fuera del juego, pero sí el jugador del otro equipo no agarra el balón o lo golpea con otra parte de su cuerpo quedará fuera del juego de forma inmediata. Ganando así el equipo que después de 3 minutos reglamentarios tengas más jugadores dentro de su cancha. (BBC Mundo, 2016)

Lo que muy pocos saben es que el juego de los ponchados tuvo su origen en las escuelas de Japón hace más de 60 años. El cual fue llevado a diferentes partes del mundo donde cada uno modifica el juego a su gusto, poniendo o quitando reglas y número de jugadores.

En este juego pone a prueba la destreza en velocidad, puntería, trabajo en equipo, estrategias y aspecto cognitivo; a pesar de ser practicado en diversos países y de diversas formas, el juego tiene como objetivo pillar a un compañero u oponente con una pelota.

1.3. Marco legal

Teniendo en cuenta que el presente proyecto se enmarca en un contexto escolar, que busca la interdisciplinariedad articulando dos asignaturas como la educación física y las ciencias naturales, es necesario ubicar en el marco legal aquellas leyes que rigen en el país con respecto a la educación y a la etapa escolar, tomando como principales contenidos la Ley 115 de 1994, los

lineamientos curriculares para la educación física que ofrece el ministerio de educación nacional y el Proyecto Educativo Institucional (PEI) del colegio Instituto Experimental de Enseñanza Práctica que es el lugar donde se va llevar a cabo e implementarla investigación.

1.3.1. Ley 115 De 1994

La Ley 115 del 8 de Febrero de 1994 por la cual se expide la ley general de educación en Colombia, tiene como objetivo señalar las normas generales para regular los servicios educativos fundamentados en los principios de la Constitución Política de Colombia en el artículo 67 sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, señalando que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. (Ley 115, 1994, Art 1)

Teniendo en cuenta la naturaleza de este proyecto, es necesario hacer referencia, en principio, a la estructura del servicio educativo que presenta la Ley, ya que en esta se define la educación formal, dividiéndola en 3 grandes niveles: educación preescolar, educación básica y educación media; especificando, además, los objetivos comunes de todos los niveles y especificando los objetivos de cada uno.

Ahora bien, esta investigación va centrada en la educación básica y más específicamente en la sección primaria, ya que la población de estudio es el grado cuarto. Sin embargo, haciendo un análisis de los objetivos comunes de todos los niveles y de los objetivos específicos que se deben cumplir en la sección primaria, todo concluye en que es necesaria una educación integral que brinde el desarrollo personal, cognitivo, social, emocional y físico de todos los estudiantes, pero de manera conjunta y no aislada, es decir, que cada una de las clases impartidas en este ciclo escolar debe velar por cumplir con los objetivos desde su área de estudio.

Por otro lado, es importante mencionar el Artículo 23 de dicha ley, en el que se presentan las 9 áreas obligatorias o fundamentales que toda institución educativa debe ofrecer a sus estudiantes, para cumplir con los objetivos dados las cuales son: Ciencias naturales y educación ambiental; ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia; educación artística; educación ética y en valores humanos; educación física, recreación y deportes; educación religiosa; humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros; Matemáticas; y tecnología e informática.

1.3.2. Lineamientos de la Educación Física – Documento No. 15: Orientaciones pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte

Este documento propuesto por el Ministerio de Educación Nacional da a conocer todos los lineamientos que deben seguir los docentes de educación física para llevar a cabo sus clases en el ámbito escolar. En principio muestra las grandes metas de formación que tiene la educación física, la recreación y el deporte, entre las que se destacan, además del desarrollo físico y motriz de los estudiantes, el apoyo a la formación del ser humano desde las diferentes perspectivas que puede ofrecer la escuela.

Por otro lado, da a conocer las competencias específicas de la Educación Física las cuales se dividen en: competencia motriz, competencia expresiva corporal y competencia axiológica corporal; de las cuales se desprenden los indicadores diferenciadores por grados o niveles de estudio, los componentes y los desempeños que se deben desarrollar en las clases de educación física en todos los niveles de la educación formal.

Por lo tanto, toda institución educativa y todo docente de educación física debe basarse en este documento para la creación y aplicación del programa de educación física dentro de

currículo escolar, ya que esto garantiza uniformidad en los criterios de evaluación y un correcto proceso educativo que va de la mano con las habilidades y destrezas motrices que debe presentar cada estudiante en sus diferentes etapas de vida.

Ahora bien, entrando más en el contexto de este proyecto, cabe destacar que el documento resalta las competencias específicas de la educación física y su relación con las competencias básicas del currículo escolar, para este caso, más específicamente en su relación con las competencias científicas naturales y sociales, en las cuales expresa que

Las prácticas propias de la clase de Educación Física, Recreación y Deporte, según cómo se planifiquen y orienten, tienen relación con los procesos de conocimiento de las Ciencias naturales y de las Ciencias sociales. Las relaciones con el entorno vivo, físico, tecnológico, cultural y social se facilitan y mejoran a través de experiencias lúdicas, corporales, expresivas y motrices, dirigidas con toda intención hacia esos propósitos. (...)

La realización de actividades motrices conduce al estudiante a reconocer principios fisiológicos, biomecánicos, culturales y sociales, necesarios para alcanzar los objetivos que se propone, según su intención y sensibilidad. El estudiante puede hacer más eficientes, económicas o variadas esas experiencias en la medida en que aplique principios propios del conocimiento. A partir de las metas de formación planteadas en los Estándares Básicos de Competencias en Ciencias, tanto naturales como sociales, se apoya el desarrollo de las competencias específicas del área de Educación Física, Recreación y Deporte, en la medida en que educamos personas que se asumen como parte de un todo social y natural, como líderes que reflexionan acerca de los fenómenos, tanto naturales como sociales y que además construyen miradas críticas conducentes a la transformación de su entorno. (Ministerio de Educación Nacional, 2010)

1.3.3. PEI del Colegio Instituto Experimental de Enseñanza Práctica

El Instituto Experimental de Enseñanza Práctica es una empresa familiar, que ha ido pasando de generación en generación y cuenta con más de 50 años desde su fundación. El colegio, de carácter privado y ubicado en el barrio Grancolombiano de la localidad de Kennedy en Bogotá nace con el objetivo de brindar educación de calidad y una formación amplia en valores morales ya académicos para la población de la localidad. Su comunidad estudiantil es, en su mayoría, estratos 2 y 3.

El colegio presenta dentro de su proyecto educativo, como visión la implementación del bilingüismo académico y que en el año 2028 se gradúen los primeros bachilleres académicos bilingües de la institución, iniciando este proceso desde los grados más pequeños para garantizar una formación y profundización de la segunda lengua. Además, el colegio ofrece una educación con énfasis en sistemas y computación, motivo por el cual tiene, dentro de su visión, ampliar la educación con énfasis en Computación y Sistemas de Informática, implementando lenguajes de programación en grados más pequeños, para facilitar el proceso y que los estudiantes se familiaricen con estas temáticas que son funcionales, no solo dentro del ámbito académico, sino también en la planificación de sus vidas en general.

La misión de la institución es brindar educación de alta calidad en nivel académico y formación en valores, orientada al manejo del Idioma Inglés y con énfasis en sistemas y computación, además permitir que los estudiantes desde su primer grado reciban una educación con profundización en deportes, para que tengan la oportunidad de desarrollar debidamente sus cualidades físicas que les den la posibilidad explorar en varios deportes y especializarse en el

que más les guste y por sobre todo aprendan a valorar el deporte como un medio que los conduce a una vida sana y disciplinada.

Teniendo en cuenta lo anterior, el área de educación física, dentro del colegio se estructura dividida en dos asignaturas con intensidad horaria separada y propia, las cuales son educación física, que se encarga de todo el fortalecimiento psicomotriz, el desarrollo de habilidades y destrezas físicas y motrices de los estudiantes y el fomento de la inteligencia kinestésica; y la asignatura de deportes, encargada de utilizar los diferentes deportes como medio para el fortalecimiento de las habilidades motrices y capacidades físicas, en la que se fundamenta la técnica y táctica básica de deportes como fútbol de salón, patinaje y mini baloncesto.

En el ámbito académico, el colegio presenta 4 periodos académicos en el año escolar, y cada asignatura es evaluada por logros individuales que se aprueban contestando de manera correcta el 70% de las preguntas que hace el docente en las previas y en el examen final. La enseñanza de las temáticas de cada logro se divide en tres fases: Explicación de la temática, afianciamento de la misma y evaluación, que se divide en dos, previa escrita al finalizar las dos fases anteriores y examen final que se realiza al termino de cada periodo.

Los objetivos, la misión y la visión del colegio van encaminados a la formación de personas integrales, con valores morales y buena capacitación académica que favorezca su continuidad formativa y le permita, desde su persona, realizar aportes positivos a la sociedad colombiana. (I.E.E.P, 2021)

Capítulo II: Antecedentes

Teniendo en cuenta la importancia que tiene conocer las diversas investigaciones que hasta el momento se han hecho sobre los ejes temáticos que se presentan en este proyecto, se hace una búsqueda exhaustiva de aquellos artículos y trabajos que puedan servir como referentes teóricos, que enriquezcan de manera asertiva esta investigación.

2.1. Antecedentes Internacionales

El primer estudio internacional abordado fue el realizado por Lucía Peixoto Pinto, Javier Rico Díaz y Víctor Arufe Giráldez; de las Universidades de Compostela y La Coruña en España. (2019). Titulado: *Elaboración y aplicación de un proyecto interdisciplinar en las etapas de Infantil y Primaria sobre prevención de accidentes promovido desde el Área de Educación Física*. Publicado por la Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física en su revista RETOS.

En el trabajo en mención se da bastante importancia al desarrollo de proyectos interdisciplinarios, necesarios para la formación de un estudiante, los cuales se vienen implementando ya desde más de una década en diferentes países del mundo. Lo cual ayuda a que el estudiante comprenda de una forma más fácil y práctica los diferentes contenidos o la adquisición de competencias sin tanta complejidad, rompiendo así que las materias sean aisladas entre sí como en el enfoque tradicional.

Entre las ventajas que se hablan de los trabajos interdisciplinarios en este estudio, se menciona sobre la intervención de diferentes entidades de la comunidad educativa, ya que, al ser

transversal, pasan a ser protagonistas no solo los estudiantes, sino docentes de diferentes áreas, personal administrativo, personal de oficios varios, etc. Ya que en muchos espacios donde se realizan este tipo de actividades, se necesita de la colaboración de todo este tipo de personal, para poder conllevar a una buena ejecución de este y lograr el objetivo. Buscar dejar un conocimiento o un aprendizaje significativo desde diferentes puntos de vista y al mismo tiempo mejorar la unión y el trabajo en equipo de toda la comunidad educativa.

Igualmente se recalca que el estudiante al realizar este tipo de proyectos interdisciplinarios aprende a conocerse así mismo, ya que debe aprender a manejar sus emociones y a tomar mejores decisiones, debido a que a lo largo de las actividades interdisciplinarias debe actuar en determinadas situaciones, dándole al estudiante una mayor seguridad e incluso fomentando una personalidad con criterio, para cuando tenga cualquier tipo de situación compleja o problemática.

Se evidencia el desarrollo de diferentes actividades grupales, donde cada estudiante tomaba un rol específico, haciendo a todos partícipes de la actividad y enfocados siempre al objetivo que se buscaba con esta. Siendo exactos, se observa una actividad acerca de la creación de un periódico con noticias sobre accidentes de tránsito, donde se repartieron funciones, siendo algunos reporteros, otros los escritores de la noticia, otros los presentadores, otros los entrevistados, etc. Dejando en cada estudiante la importancia de respetar las normas de tránsito, de una forma divertida, dinámica y obviamente interdisciplinaria, ya que intervenían competencias de español, ciencias, matemáticas, inglés, etc.

No hay que dejar de lado la parte del hogar del estudiante, puesto que es importante en estas actividades interdisciplinarias como se menciona en este trabajo, el hacer protagonistas

igualmente a los padres de familia. Se deben asignar tareas para los hogares de los estudiantes, donde ellos refuercen las temáticas o competencias vistas o trabajadas en la respectiva actividad y a su vez los padres de familia se conecten con esta temática, para hacer que la finalidad de la actividad llegue a cada rincón de la comunidad en donde se desarrolle.

Cabe resaltar como lo mencionan, que es de vital importancia el aporte de cada docente, obviamente desde su respectiva área, dando así un enfoque netamente interdisciplinar, donde la actividad verdaderamente deje un aprendizaje significativo en todas las áreas correlacionadas desde una nueva perspectiva y contrarrestando o creando conocimiento, desde una nueva y entretenida manera.

El segundo estudio internacional analizado fue realizado por Helena Pinto y Jaqueline Zarbato, de la Universidade do Porto y la Universidad Federal de Mato Grosso do Sul respectivamente (2017). Titulado *Construyendo un aprendizaje significativo a través del patrimonio local: prácticas de Educación patrimonial en Portugal y Brasil*. Publicado por la revista de Estudios Pedagógicos. Este trabajo tiene como objetivo analizar y comprender cómo en dos países diferentes, Portugal y Brasil, la implementación de actividades de enseñanza y aprendizaje de historia con exploración del patrimonio cultural en ámbito local, favorece la progresión en el conocimiento histórico y en la conciencia patrimonial de los estudiantes.

El estudio aborda la importancia de implementar la educación patrimonial y de desarrollar la conciencia histórica de los estudiantes a partir de la integración de contextos histórico-culturales del pasado y las vivencias del presente. Por tanto, no solo hace referencia al patrimonio material que se puede ver en monumentos, calles y leer en libros de historia, sino

también, a el patrimonio inmaterial que se construye por medio de tradiciones culturales y populares y que son tan importantes para reconocer e interiorizar la raíz de muchos de los aspectos que se viven en el presente.

Teniendo en cuenta esto, también explica la necesidad de fundamentar prácticas de conservación de elementos patrimoniales por medio del aprendizaje significativo de las mismas, en este punto hacen referencia al constructivismo y la teoría del aprendizaje significativo desarrollada por Vygotski según la cual para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes con las ideas previas, por tanto, en este aprendizaje por construcción los conceptos se van ajustando en la estructura cognitiva de los estudiantes, permitiendo que aprendan a aprender, posibilitando así que el proceso de aprendizaje no se dé de manera lineal, sino que se vaya desarrollando de forma vivencial, relacionando, en este caso, la historia con lo que se percibe a diario en el presente.

Dentro de los resultados, precisamente, se evidencia un cambio en la conciencia histórica de los estudiantes cuando, por medio de la práctica implementada como medio de estudio de los patrimonios, en la cual se les permitía y se les incentivaba a vivirla más allá de las lecturas en libros, haciendo comparaciones con, por ejemplo, recorridos en un mapa de la antigüedad que ellos mismos podían hacer en la actualidad, conociendo así las diferencias y los cambios que se han dado a través del tiempo. Todo esto va generando en ellos el aprendizaje significativo esperado.

El tercer artículo abordado fue desarrollado por Albert Aaron Rillo, Unai Sáez de Ocáriz Granja, Pere Lavega Burgués, Antoni Costes y Jaume March Llanes, de la Universidad de

Almería y la Universidad Autónoma de Barcelona (2020). Titulado: *Educación la convivencia escolar a través de juegos tradicionales de Cooperación-Oposición*. Publicado por la Revista de Psicología del Deporte. El objetivo de este estudio fue examinar los efectos de una intervención educativa con juegos tradicionales de cooperación-oposición con competición, mediante el aprendizaje cooperativo y la reflexión sobre el clima motivacional orientado hacia una mejora de la convivencia escolar.

El estudio habla sobre la importancia de implementar programas de intervención cuyo objetivo sea la convivencia y el aprendizaje de los estudiantes sobre vivir en comunidad adoptando actitudes sociales, respetuosas y de sana coexistencia basadas en el diálogo y la tolerancia, todo esto debido a la existencia de la diversidad que se evidencia hoy en día en las aulas en función de las raíces étnicas, culturales o el nivel socioeconómico del que proceden los estudiantes.

Explica, por ejemplo, como desde la educación física se pueden llevar a cabo diferentes actividades que propicien un ambiente de cooperación y así mismo mejor la convivencia y el compañerismo entre los estudiantes de un mismo grado, esto haciendo uso del amplio abanico de juegos deportivos y juegos tradicionales y de la creatividad del docente para cambiar la lógica interna del juego de manera tal que favorezcan el proceso de las intervenciones y estas cumplan con el objetivo.

En el estudio se cita de manera pertinente a Parlebas y a la clasificación que él ofrece de los juegos, utilizando según esta, los de cooperación-oposición como los más idóneos para llevar a cabo las intervenciones, ya que estos generan un clima motivacional de equipo, dotados de una

complejidad relacional que propicia al dialogo, la estrategia, la empatía y el reconocimiento de las habilidades individuales de cada miembro del equipo, ya que, además, existe el contraste de conseguir la victoria contra un equipo de iguales.

Para llevar a cabo el estudio, se utilizaron diversos instrumentos de recolección de datos y de evaluación y análisis de estos, entre ellos el cuestionario Clima Motivacional de los Iguales en el Deporte (Moreno et al., 2011) que fue respondido por los estudiantes antes y después de las intervenciones, dando como resultado el alcance del objetivo inicial, puesto que los mismos alumnos evidencian en su convivencia diaria mejoras en el ámbito, siendo sus tratos más respetuosos y tolerantes.

2.2. Antecedentes nacionales

El primer trabajo nacional abordado fue realizado por Leidy Hadechini, Ana García y Sandra Simancas, de la Fundación Unamuno (2020). Titulado: *Memoria e identidad cultural indígena zenú de juegos y rondas tradicionales*. Publicado por la Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas ORBIS. El objetivo de este estudio fue describir la memoria e identidad cultural indígena Zenú en los juegos y rondas tradicionales.

En principio, el estudio plantea la importancia de los juegos tradicionales como transmisores de historia y cultura ya que tienen una riqueza simbólica que permite visualizar algunas de las dinámicas de la sociedad. Es por esto por lo que son el recurso perfecto para la construcción de la memoria histórica y la identidad cultural con los niños, niñas y adolescentes para que se dé un proceso de recuperación y preservación de las distintos atributos y características culturales que identifican y diferencian a los grupos étnicos en Colombia.

Entre los aportes que realiza el trabajo en mención, se destaca el valor que le da al ámbito escolar como un escenario propicio para formar seres humanos integrales, ya que no solo se habla de la educación teórica básica, sino también de la riqueza cultural que genera el convivir con otros estudiantes, lo que les permite conocer, aprender y adoptar como forma de vida la cultura propia (Sánchez, Aguirre y Ochoa, 2015), bajo el principio de respeto por el ser humano que tiene una identidad como actor, como persona y como comunidad respectivamente (Passos y Hadechini, 2019).

Por otro lado, se debe tener en cuenta que los juegos tradicionales hacen parte de una transmisión generacional, ya que vienen desde los abuelos hacia los padres y de los padres a los hijos, aunque el juego en sí se va transformando según la realidad de la actualidad, siguen manteniendo un alto contenido histórico cultural que favorecen la preservación de la memoria colectiva, la mentalidad popular y la identidad cultural, sobre algunos estamentos que no se van a encontrar en libros de historia.

Los resultados de esta investigación tienen una riqueza ancestral extraordinaria, ya que, por medio de entrevistas, reuniones y observación de la vida cotidiana de los cabildos indígenas, se lograron encontrar diversos tipos de rondas y juegos tradicionales que tienen su propia clasificación, lo más espléndido es que cada juego cumple una función importante dentro del desarrollo del ser humano en sí, más allá de la diversión y el ocio.

El segundo estudio abordado fue realizado por Julián Ernesto Rátiva Gallego de la Fundación Universitaria Los Libertadores (2019). Títulado: *Las aventuras de Picu y Andy: Los juegos tradicionales colombianos como herramienta para mejorar las habilidades de*

socialización primaria de niños con discapacidad cognitiva con edad mental de 5 a 10 años ubicados en el consultorio Recreando de la ciudad de Cali. El objetivo de este proyecto es diseñar un cuento ilustrado con contenido expandido con base en los juegos análogos tradicionales colombianos, como medio para que niños con discapacidad cognitiva complementen sus actividades que les permitan reforzar sus competencias en socialización primaria.

En este proyecto, el cual se ejecutó en niños con cierta discapacidad cognitiva, se demuestra claramente, todos los beneficios que trae en los niños el desarrollo de actividades lúdicas, específicamente en esta ocasión hablamos de los juegos tradicionales. En el proyecto, se enfatiza como un aspecto principal la interacción social, ya que los niños deben aprender a jugar en grupo, a trabajar en equipo, buscando en esta ocasión realizar juntos el objetivo del juego que se realice, para poder ganar. Aquí el juego hace una mella muy importante en cada niño, debido a que una de las características principales de los niños con problemas cognitivos, es su timidez y aislamiento en la sociedad. Sobra decir que por medio del juego, los niños rompen esto, olvidando su timidez o cualquier otra barrera que los frene a desenvolverse con los demás, ya que finalmente un niño, incluso un adulto a jugar o realizar este tipo de actividades, se mentaliza tanto en estas, que lo único que busca es lograr el objetivo, que es ganar.

A esto hay que agregarle que, en los niños, son mucho mejor los resultados, porque ellos, por medio del juego, exploran y aprenden de una forma muy eficaz, en todos los aspectos de sus vidas. Por ejemplo, los niños practican su comunicación con los demás, razonan de una manera menos presionada, organizan sus ideas más rápidamente, etc.

Cabe resaltar que, en Colombia a lo largo de los últimos años, se han desarrollado herramientas especialmente deportivas y lúdicas, por parte de muchas fundaciones, en población con este tipo de problema, ya que es una población que usualmente no es tenida en cuenta o no se les brinda las ayudas que deberían tener como miembros de una sociedad. Agregando a esto, que los resultados por medio de este tipo de actividades han sido excelentes, por ejemplo, se observa que, en muchos de estas personas, su estado de ánimo mejora notablemente, ellos comienzan a sentirse útiles por así decirlo ante una sociedad clasificatoria y juzgante en muchos casos. Se dan cuenta que pueden contribuir a un objetivo grupal y que de alguna u otra manera, sienten que dejan de ser un problema para pasar a ser alguien que aporta al mejoramiento de la misma.

A esto agregando que, por medio de los juegos tradicionales, los niños pueden reforzar temáticas o competencias de sus diferentes materias académicas, ya que por medio del juego se pueden repasar o incluso aprender competencias matemáticas, comunicativas, de ciencias, etc. Específicamente el desarrollo de juegos tradicionales en los niños les mejora o desarrolla capacidades intelectuales como: la memoria, la percepción, la imitación y uno de los más importantes del cual tienen mucho problema, como lo es la atención. Y a nivel social el desarrollo de habilidades como: participación, la expresión, compañerismo, ánimo, etc.

Otro beneficio de la práctica de juegos tradicionales, en el cual se enfatiza mucho en el proyecto es que, el niño aprende a respetar unas reglas, a conocer los que son las normas en una actividad y a saber respetarlas y cumplirlas. Algo vital como miembro de una sociedad, donde cada día encontramos individuos que les cuesta mucho el saber respetar reglas y que por el

contrario las incumplen diariamente, ocasionado todo tipo de tragedias o problemas a la sociedad en general.

Por último, sobra decir que, al ejecutar constantemente este tipo de actividades en los niños, estos son alejados así sea por un tiempo determinado de la tecnología, la cual como sabemos cada día hace más y más sedentarios a nuestros niños y jóvenes. Un aspecto que está entrando con paso fuerte dentro de nuestra sociedad y que lastimosamente está quebrantando muchos aspectos sociales y personales en cada uno de nosotros. Los juegos permiten que el niño se aleje un poco de tanta virtualidad, que desarrolle las diferentes habilidades cognitivas y motrices de las cuales se habló anteriormente. Agregando las ayudas a su desarrollo mental, haciéndolo por así decirlo, realizar actividades en el mundo real.

El tercer estudio observado fue el realizado por Sandra Lucía Quintero Angulo de la Universidad Pedagógica Nacional, en la facultad de educación para el programa de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación. (2017). Titulado: *Fortalecimiento del proceso de aprendizaje de las cuatro operaciones básicas de las matemáticas a través de actividades jugadas en la clase de educación física en las sedes rurales Ubajuca y Julia Floréz de la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque Boyacá*. El objetivo de este estudio es fortalecer el proceso de aprendizaje de las cuatro operaciones básicas de las Matemáticas a través de actividades jugadas en la clase de Educación Física en las sedes rurales Ubajuca y Julia Floréz de la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque Boyacá.

En el actual trabajo desarrollado en el municipio de Guateque (Cundinamarca), en la institución Educativa Enrique Olaya Herrera, donde se reitera la importancia de realizar actividades interdisciplinarias, en este caso específicamente, actividades con operaciones matemáticas en las clases de Educación Física, utilizadas en diferentes juegos que se aplicaron en niños de los grados primero a quinto, donde aparte a la atención captada por los estudiantes, se observó una mejora de los mismos en estas competencias en el área de matemáticas.

Igualmente se demuestra que, por medio de la colaboración por así decirlo de otra materia, se puede mejorar el rendimiento de un estudiante en otra área en la que tenga inconvenientes o un bajo resultado en sus diferentes calificaciones. En este caso se desarrolló este proyecto en dicha escuela, debido al mal rendimiento de muchos de los niños en la materia de matemáticas.

Se puede comprobar que la interdisciplinariedad conlleva a los docentes a realizar actividades de otro tipo, las cuales logren captar el interés del estudiante y de esta manera, por así decirlo, romper la rutina, la metodología e incluso el espacio donde reciben ciertas materias, haciendo que el estudiante pueda aprender ciertos conocimientos o adquirir determinadas competencias, en este caso la práctica y comprensión de las operaciones matemáticas básicas.

Agregando a esto, se observa como en este trabajo, las actividades realizadas, básicamente fueron juegos tradicionales, obviamente ajustados al objetivo de la actividad (perfeccionamiento o comprensión de las operaciones básicas en la matemática). Al ser esto una actividad dinámica, innovadora y lúdica, notablemente se capta la atención del niño, su interés y

hasta su mente se predispone a comprender lo que debe hacer y conlleva a facilitar su comprensión de una manera entretenida y práctica por así decirlo.

Se demuestra que la Educación Física es una materia que puede trabajar de la mano con cualquier otra, que puede aportar desde su competencia a la formación integral y académica de un niño, por medio del sin fin de actividades que puede generarse, según el objetivo que se busque de la actividad interdisciplinar, sin dejar de lado el objetivo de la materia con que trabaje y el objetivo de esta misma. En este caso se enfatizó en los patrones básicos de movimiento, trabajados con la recreación y como se ha mencionado, perfeccionando o comprendiendo la ejecución de las operaciones matemáticas básicas.

Por último, se demuestra que la Educación Física es una disciplina que no solo puede aportar a su parte recreativa, deportiva o motriz, etc. Sino que es un área en la que ayuda al niño a socializarse mejor, a adquirir seguridad y personalidad, a experimentar, a conocerse así mismo. Ya que, por medio de estos juegos en este caso, aquellos niños experimentaron y conocieron nuevas formas de aprender, participaron en juegos grupales que no conocían o no practicaban hace mucho, aprendiendo a trabajar en equipo, algo vital para la formación de cualquier individuo que vive en sociedad y que a futuro sea un personaje que sepa convivir en la misma, e incluso aporte al desarrollo y mejora de esta.

2.3. Antecedentes locales

La primera investigación abordada fue realizada por Inty Nicov Rodríguez Páez, José Argelio Reyes Acuña y Ruby Aireth Quintero Barajas, de la Universidad Santo Tomas (2017).
Titulado: *La actividad física con énfasis en juegos tradicionales para potenciar la coordinación.*

Publicado por la Revista Quaestiones Disputatae Temas en Debate. El objetivo de este estudio es determinar si por medio de los juegos tradicionales y a través, de un programa lúdico pedagógico de actividad física, se mejora o no la coordinación viso-manual en estudiantes de bachillerato, con edades que van de los 11 años a los 14 años.

Este estudio habla sobre la importancia de la actividad física en la actualidad y la riqueza motriz que ofrece la práctica de juegos tradicionales para mejorar capacidades físicas básicas y capacidades físicas coordinativas, además de, todo el enfoque cultural que se evidencian en las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales.

Teniendo en cuenta lo anterior, también explica la importancia del juego en la formación integral de los seres humanos, ya que

el ser humano necesita hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas, por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar, una y otra vez a situaciones específicas, hasta dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego el ser humano busca, explora, prueba y descubre el mundo por sí mismo, siendo un instrumento eficaz para la educación (Rodríguez, Reyes y Quintero, 2017)

Por tanto, el estudio determina que las personas desarrollan un sinnúmero de capacidades mientras se practican juegos, ya que favorece el movimiento y la práctica de actividad física, estimula, sobre todo en edades infantiles, procesos cognitivos que servirán para la vida adulta y, en el caso de los juegos tradicionales, facilitan el acercamiento entre generaciones, lo que genera espacios de esparcimiento y conexión familiar, mejorando también la convivencia entre sí.

Este estudio, al tener un enfoque y una metodología mixta, pudo obtener resultados cuantitativos de la coordinación viso-manual de los estudiantes, como era lo esperado y además, llegó a la conclusión de que, efectivamente, por medio de algunos juegos tradicionales se puede medir y fortalecer esta y otras capacidades y habilidades motrices de los seres humanos; además, en el ámbito escolar, la idiosincrasia de estos juegos los vuelven una herramienta con un abanico amplio de posibilidades para el docente, ya que puede acomodar las reglas al objetivo curricular o en este caso, motriz que el estudiantado requiera.

El segundo estudio local abordado fue el realizado por Mayra Alejandra Castillo y Fernando Guío Gutiérrez. De la Universidad Pedagógica Nacional y la Universidad de la Sabana (2020). Titulado: *Moverse es un cuento, interdisciplinariedad de la Educación Física. Publicado por revista digital: Actividad Física y Deporte*. El objetivo de este estudio es Mejorar las prácticas de enseñanza y evidenciar cómo desde el área curricular, bajo una mirada interdisciplinar, se fortalecen las competencias comunicativas de los estudiantes de quinto grado del colegio Grancolombiano IED.

En este trabajo se da énfasis en la importancia de que el estudiante desarrolle debidamente sus competencias básicas, las cuales se pueden trabajar por medio de diferentes actividades y de índole u objetividad variada (interdisciplinar). Es decir, logrando que el estudiante adquiera el conocimiento esperado, pero con actividades novedosas en materias diferentes a las que como tal manejan el eje principal de dicha competencia. Obviamente en este caso, siendo específicos, desde el área de Educación Física.

Se enfatiza que, por medio de la corporeidad y los movimientos, el niño mejore su formación integral, desde los aspectos morales, sociales y hasta cognitivos. Todo esto dando un giro a la metodología, planeación y didáctica de las clases hacia la corporeidad y la motricidad del niño. Observando lo mencionado en el estudiante desde puntos de vistas variados y que aporten a las competencias de sus diferentes materias.

Por todo lo anterior muchos de los objetivos de la materia, se enfocaron hacia el movimiento corporal, sus formas de expresarse y comunicarse y todo lo que el niño puede utilizar o intervenir en dichas actividades, incluso en actividades de su diario vivir, sin dejar de lado los lineamientos curriculares del país y de la institución. Dando una mayor importancia a los gestos, posturas, actitudes, etc. Las cuales un niño realiza en sus diferentes actividades diarias y todas las emociones o sentimientos que pueden ser base para la adquisición o práctica de ciertas competencias interdisciplinarias.

Este proyecto se desarrolló en una institución educativa de Bosa, motivado por el bajo rendimiento en las últimas pruebas saber, buscando causas, a través de la relación del ser, saber, saber ser y saber hacer. Observado cómo estas propuestas son aplicadas en las diferentes áreas del estudiante y cómo los docentes las aplican para la explicación o desarrollo de sus clases. Para finalmente dar al docente nuevas estrategias perfiladas a la corporeidad que mejoraran la adquisición de conocimiento o llegar al objetivo de la competencia respectiva.

Como es sabido la clase de Educación Física es un espacio totalmente diferente al de las otras áreas, donde el estudiante se siente y se observa en otro perfil por así decirlo, se ve su capacidad de trabajo en equipo, su desenvolvimiento en diferentes roles o juegos, su seguridad y

personalidad antes situaciones que inviten a un mayor esfuerzo o sacrificio, e incluso su desarrollo social y hasta con el ambiente, dependiendo de la clase de actividad que se esté realizando. Por todo lo anterior siempre se es necesario que las clases de Educación Física sean muy bien preparadas y vistas no solo desde el ámbito como tal de la materia, sino con las diferentes perspectivas mencionadas y buscando el enfoque interdisciplinar.

En el momento que se busca la adquisición de un aprendizaje significativo en el estudiante, desde diferentes puntos o áreas del conocimiento, se es más fácil llegar a este, ya que, al ser trabajado desde variados puntos, se fortalecen las falencias, por así decirlo, que el niño presenta al momento de adquirir dicho aprendizaje. Agregando a este que el enseñar y más hoy en día, ya se tiene que ver desde una forma global, donde el estudiante aprenda a ver su sociedad, a escuchar y comprender lo que ocurre en el mundo, a comprender y sentir lo que sucede en cada situación y para esto es necesario dejar en él, un conocimiento basado en el complemento de unas buenas pedagogías (saber, ser, saber hacer y saber ser), obviamente como se mostró a lo largo de esta argumentación, con mirada interdisciplinar, que abarque todos los campos de desarrollo integral del niño, en busca de un individuo aportante a la sociedad globalizada actual.

El tercer estudio abordado fue desarrollado por María Alejandra Abril López, Julián Federico Maldonado Gómez y Johann Arturo Rodríguez Silva, de la Universidad Libre de Colombia (2019). Titulado: *Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la Inteligencia Emocional*. El objetivo de este estudio es establecer la incidencia de una propuesta pedagógica basada en Juegos Tradicionales en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal e interpersonal en los niños y niñas del curso 502 de la IED Colegio Tabora sede A, jornada tarde.

Este trabajo aborda de manera principal la importancia de la inteligencia emocional y el manejo de sus emociones intrapersonales e interpersonales, ya que se detectó una problemática bastante marcada a nivel general en estos aspectos, por esta razón, busca crear una propuesta didáctica y pedagógica a partir de los juegos tradicionales que ayude a los niños con el desarrollo y fortalecimiento del manejo de emociones como afrontar el estrés, impresiones positivas hacia sí mismos y hacia los demás, aceptabilidad y autoestima y la comunicación asertiva de sus sentimientos, consigo mismos con sus compañeros, para fomentar así, de manera recíproca, la empatía entre todos.

El proyecto investigativo busca que la clase de educación física se vuelva más enriquecedora de lo que ya es, a nivel social y personal, además de los contenidos motrices que debe desarrollar. Busca utilizar los juegos tradicionales como herramienta eficaz para lograr el objetivo del fortalecimiento de la inteligencia emocional, debido a que estos permiten abarcar aspectos como la creatividad y la psicomotricidad, además de ser actividades netamente socioculturales.

Reconoce, además, el juego como parte fundamental del desarrollo humano y como herramienta imprescindible para los docentes de la etapa escolar, sobre todo los educadores físicos, o quienes hagan sus veces, ya que dentro de la problemática de este proyecto también se encuentra, de manera superficial pero no aislada, el hecho de que en el colegio para la etapa escolar primaria no exista una figura de educador físico propia, por lo cual los procesos se pueden ver truncados.

Por eso destaca la importancia de crear e implementar una estrategia pedagógica que sea implementada por todos los docentes que hagan de figura de educador físico que permita hacer conexiones y mantener una continuidad en los procesos para garantizar que los niños fortalezcan sus aspectos emocionales como se espera.

Capítulo III: Planteamiento y formulación del problema

La educación física es una asignatura que debería considerarse como fundamental en las instituciones educativas, teniendo en cuenta que la OMS dictamina que los niños necesitan de mínimo una hora diaria de ejercicio físico para garantizar su crecimiento saludable y evitar el desarrollo de enfermedades crónicas no transmisibles. (OMS, 2020). Sin embargo, en Colombia la educación física cada vez pierde más territorio, ya que para muchos no es una disciplina que tenga la misma importancia de las que se consideran fundamentales dentro del sistema educativo a pesar de que hace parte de las 9 áreas básicas de conocimiento que propone la Ley 115 de 1994.

Por otra parte, la educación física como asignatura

se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida.

A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobre todo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos. (Fernández, 2009)

Por otro lado, el objetivo de la educación en Colombia, según la Ley 115 en el Título II que habla de la estructura del servicio educativo, en el Artículo 13 en el que se presentan los objetivos comunes de todos los niveles. Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a: formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes; proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos; fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad; desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional; desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional; formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, y fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos (Ley 115, 1994)

Teniendo en cuenta entonces todos los beneficios que tiene la educación física con respecto al desarrollo humano y haciendo un análisis de los objetivos que propone la Ley 115 se encuentra la necesidad de ampliar la intensidad horaria de las clases de educación física. Considerando que esto no es posible por diferentes factores de las instituciones y sus políticas educativas, nace la idea de generar procesos interdisciplinarios que integren la educación física con las otras áreas de estudio, para aprovechar todas las herramientas prácticas, como los juegos, por ejemplo, para lograr los beneficios motrices y cognitivos de las disciplinas incorporadas y

potencializar el desarrollo integral de los estudiantes, justo como lo busca la educación colombiana.

La interdisciplinariedad, busca la globalización de las temáticas, ya que de esta manera es más fácil el entendimiento de los conceptos debido a que los estudiantes interiorizan los mismos analizando las diferentes perspectivas del conocimiento e integrando estos en diferentes asignaturas y aspectos de su vida.

La interdisciplinariedad brinda grandes beneficios en la etapa escolar, ya que al formar redes de conocimientos de diferentes temáticas, se amplía la perspectiva del estudiante, permitiéndole utilizar los conocimientos que adquiere en diferentes contextos lo que le ayuda a desarrollar capacidades cognitivas complejas y así facilitar la transferencia e integración de conocimientos, y por este motivo es necesario integrar la educación física con otras asignaturas, ya que la educación física es la única que se encarga del desarrollo motriz y este es el único conocimiento que va a ser completamente necesario para toda su vida, se hace importante que se pueda aunar con los demás conocimientos y así lograr la educación integral que busca el sistema educativo colombiano.

A partir de esto, se empiezan a generar diferentes interrogantes, entre estos ¿Cómo fomentar procesos de interdisciplinariedad a partir de la educación física como única área encargada del desarrollo físico y motriz, con otras disciplinas de estudio, como las ciencias naturales, para generar aprendizajes significativos en ambas áreas de estudio y así lograr la educación integral esperada?

3.1. Objetivos

Objetivo general

Desarrollar el aprendizaje significativo por medio de los juegos tradicionales desde la interdisciplinariedad en la educación física y las ciencias naturales

Objetivos específicos

- Identificar los juegos tradicionales que articulan los conocimientos de la educación física y de ciencias naturales para grado cuarto
- Implementar los juegos tradicionales (stop de piso y ponchados) articulando los contenidos de educación física (velocidad de reacción y lanzamientos y recepciones) y ciencias naturales (la materia y la energía)
- Evaluar como los juegos tradicionales fomentan la interdisciplinariedad y potencian el aprendizaje significativo de los contenidos de educación física y de ciencias naturales.

Capítulo IV: Metodología

4.1. Enfoque: Cualitativo

Teniendo en cuenta que es una investigación que va encaminada hacia la implementación de la interdisciplinariedad por medio de juegos tradicionales de las asignaturas ciencias naturales y educación física, para los niños de grado cuarto del colegio Instituto Experimental de Enseñanza Práctica, se trata de un enfoque cualitativo, ya que las decisiones, criterios de clasificación y elementos de análisis no obedecen a aspectos matemáticos más que al criterio investigativo de la autora del ejercicio (Valles, 1997. p. 80).

Por otro lado, Sampieri y Mendoza afirman que “la investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto” (2018, p. 390) considerando entonces, que la investigación se presenta en las aulas del colegio y realizando las actividades propuestas durante los contenidos y temáticas de las clases, se puede decir que el enfoque cualitativo es el indicado para llevar a cabo esta investigación.

4.2. Tipo: Descriptiva

Esta investigación tiene un alcance descriptivo, ya que, como dice Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista (2006) “busca describir o especificar las características de una población o de los fenómenos que en esta ocurran” (p. 102) describiendo, valga la redundancia, la importancia que tiene la interdisciplinariedad en la educación escolar y los efectos que tiene en los niños su aplicación integrando la educación física y las ciencias naturales. También, debido a

que pretende dar a conocer la importancia del juego en el desarrollo humano y sobre todo darles sentido académico a los juegos tradicionales, implementándolos como una estrategia en el aula de cualquier área y en el espacio destinado para la educación física.

4.3.Método de Investigación: Investigación-Acción

Teniendo en cuenta que la investigación se realiza con el fin de fomentar aprendizajes significativos con respecto a las temáticas teóricas de las ciencias naturales y mejorar las habilidades básicas motrices que tiene como objetivo la clase de educación física por medio de juegos tradicionales que se van implementando durante las mismas clase de las asignaturas ya mencionadas, se propone como método de investigación, la Investigación-Acción, ya que su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente: grupo, programa, organización o comunidad. El precepto de la Investigación-acción básico es que debe conducir a cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio proceso de investigación, es decir, se indaga al mismo tiempo que se interviene. (Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista, 2006, p. 496).

Para Elliot (1993) como se citó en Latorre (2003), la investigación-acción va enfocada a la reflexión sobre las situaciones sociales a las que se ven enfrentados los profesionales de la educación y tiene como objetivo ampliar la comprensión de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

“El modelo de Elliott toma como punto de partida el modelo cíclico de Lewin, que comprendía tres momentos: elaborar un plan, ponerlo en marcha y evaluarlo; rectificar el

plan, ponerlo en marcha y evaluarlo, y así sucesivamente. En el modelo de Elliott aparecen las siguientes fases: Identificación de una idea general, descripción e interpretación del problema que hay que investigar; exploración o planteamiento de las hipótesis de acción como acciones que hay que realizar para cambiar la práctica; construcción del plan de acción, es el primer paso de la acción que abarca la revisión del problema inicial y las acciones concretas requeridas, la visión de los medios para empezar la acción siguiente, y la planificación de los instrumentos para tener acceso a la información (Latorre, 2003, p. 36)”

4.4.Participantes

4.4.1. Estudiantes:

Los estudiantes sujetos de esta investigación son los niños pertenecientes al grado cuarto de primaria del colegio Instituto Experimental de Enseñanza Práctica, cuyas características principales se enumeran en la Tabla 1.

Tabla 1

Estudiantes grado cuarto

Características del grado cuarto	
Cantidad	10 estudiantes
Edades	Entre 9 y 10 años
Cantidad por género	4 niñas y 6 niños

4.4.2. Institución:

El Instituto Experimental de Enseñanza Práctica es un colegio de carácter privado ubicado en el barrio Grancolombiano de la localidad de Kennedy en Bogotá. Su población es, en

su mayoría, estratos 2 y 3. El colegio presenta dentro de su proyecto educativo, la visión del bilingüismo académico, implementando este proceso desde los grados más pequeños, la educación en lenguajes de programación y, además, ofrece énfasis deportivo, creando intensidad horaria para educación física e intensidad horaria para otra asignatura denominada deportes.

Como misión, pretende ofrecer a su comunidad educativa una educación de alta calidad académica y amplia formación en valores, con énfasis en el aprendizaje de el idioma inglés, el lenguaje de programación y sistemas informáticos y la formación deportiva como medio de desarrollo motor y adquisición de hábitos de vida saludable y buen uso del tiempo libre.

4.4.3. *Docentes:*

Para esta investigación se solicitó el testimonio de la docente encargada del área de ciencias naturales y del coordinador general del colegio, quienes evidenciaron el proceso llevado a cabo con los estudiantes. Estos docentes cumplen con las características enumeradas en la tabla 2.

Tabla 2*Docentes de la institución*

Características	Docente de ciencias naturales	Coordinador general de la institución
Experiencia profesional	8 años como docente de ciencias naturales. Tanto de primaria, como de bachillerato	10 años como docente de sistemas y de educación física 4 años como coordinador
Títulos	Licenciada en educación básica, con énfasis en ciencias naturales y ambientales, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO	Ingeniero de Sistemas de la Universidad Católica de Colombia Licenciado en educación básica, con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes, de la Corporación Universitaria CENDA
Años en el colegio	Dos años en la institución	Cuatro años en la institución.

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información

4.5.1. *Diario de campo:*

Es muy necesario llevar registros y elaborar anotaciones durante los eventos o sucesos vinculados con el planteamiento. Asimismo, es común que las anotaciones se registren en lo que se denomina *diario de campo* o *bitácora*, que es una especie de diario personal, donde además se incluyen: Descripciones del ambiente, iniciales y posteriores, que abarcan lugares, personas, relaciones y eventos; mapas; diagramas, cuadros y esquemas, secuencias de hechos o cronología de sucesos, vinculaciones entre conceptos del planteamiento, redes de personas, organigramas, etcétera; listado de objetos o artefactos recogidos en el contexto, así como fotografías y videos que fueron tomados, indicando fecha y hora, y por qué se recolectaron o grabaron y, desde luego, su significado y contribución al planteamiento; aspectos del desarrollo de la investigación: cómo

vamos hasta ahora, qué nos falta, qué debemos hacer. (Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista, 2006) Se va a recolectar información por medio de un diario de campo que incluya todos los apuntes y observaciones hechos durante la implementación de las actividades para dar resolución al objetivo específico número 2. (Ver anexo 1)

4.5.2. *Guías de clase:*

Son las actividades que se plantean para implementar la interdisciplinariedad en las clases de educación física, estas le dan un orden al trabajo y a la aplicación de las actividades. Estos se usan para dar resolución al objetivo específico número 2, el cual busca implementar los juegos tradicionales (stop de piso y ponchados) articulando los contenidos de educación física (velocidad de reacción y lanzamientos y recepciones) y ciencias naturales (la materia y la energía) (Ver anexo 2)

4.5.3. *Entrevistas semiestructuradas:*

Las entrevistas, como herramientas para recolectar datos cualitativos, se emplean cuando se requieren perspectivas internas y profundas de los participantes (Sampieri & Mendoza, 2018). Además, según como lo explican Sampieri y Mendoza, las entrevistas se dividen en estructuradas, semi estructuradas y abiertas; en este caso “Las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (Sampieri & Mendoza, 2018, p. 449). Estas entrevistas se van a aplicar con el fin de dar resolución al objetivo específico número 3 que busca evaluar como los juegos tradicionales fomentan la interdisciplinariedad y potencian el aprendizaje significativo de los contenidos de educación

física y de ciencias naturales. Por esta razón, serán aplicadas a la docente de ciencias y al coordinador del colegio, para que sean ellos desde sus conocimientos quienes brinden la información y evaluación sobre el proceso, la importancia del mismo y el porte que ellos ven de la investigación en el aprendizaje significativo de los niños. (Ver anexo 3)

4.6. Categorías

Para esta investigación se hace uso de 3 categorías muy importantes:

4.6.1. *Interdisciplinariedad:*

Es una categoría muy importante, teniendo en cuenta que esta es la finalidad de la investigación, la cual busca implementar la interdisciplinariedad entre dos asignaturas muy importantes en el currículo escolar como las Ciencias Naturales y la Educación Física, por lo tanto, es necesario definirla y entenderla de manera adecuada para poder fomentarla de la mejor manera posible.

4.6.2. *Aprendizaje significativo:*

Esta es una categoría que nace de los objetivos que tiene la interdisciplinariedad en la educación infantil y de lo importante que es generar aprendizajes perdurables y que sean asimilados por los estudiantes de manera tal, que exista una coherencia y una armonía entre los conocimientos que se adquieren y los ya preexistentes, para que así todo lo que los niños aprendan sea interiorizado y utilizado en sus vidas.

4.6.3. *Juego:*

Esta categoría busca hablar de manera general sobre el concepto de los juegos y de su incidencia en el desarrollo motor y cognoscitivo de los seres humanos y por tanto de los beneficios que son como herramientas utilizadas en el aula para facilitar el aprendizaje y dinamizar las clases.

Capítulo V: Resultados y discusión

5.1. Identificación de los juegos tradicionales que articulan los conocimientos de la educación física y de ciencias naturales para grado cuarto.

Teniendo en cuenta que, como lo dice Sánchez (2001) cada juego tradicional está compuesto por partículas de realidad en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos tenga letras distintas. Por tanto, esta versatilidad que ofrecen los juegos tradicionales, de cambiar las reglas o el modo de juego, según los intereses de quienes juegan, los hacen un medio perfecto para lograr los objetivos de este estudio.

Para ello, se escogieron dos juegos tradicionales que permitieron, sin cambiar la esencia del juego, articularon perfectamente las temáticas de las ciencias naturales y las de educación física, logrando así que con una sola actividad los niños comprendieran, aplicaran y asimilaran conceptos de ambas asignaturas de manera práctica y divertida, de forma tal que disfrutaran del aprendizaje.

El primer juego escogido fue el Stop de piso, el cual consiste en dibujar un círculo grande y otro más pequeño en el centro en el que se va a escribir la palabra stop. El círculo más grande se divide de manera tal que cada jugador tenga su parte y en ella se escriben, en el juego original, nombres de diferentes países, ciudades o regiones que representan a cada jugador; uno de los jugadores se para en centro y dice: le declaro la guerra a mi peor enemigo (y el nombre de uno de los países que están en el círculo) así, el participante que representa ese país debe correr rápido al círculo del centro gritar stop mientras que los demás salen corriendo en línea recta y se detienen

al escuchar el grito de stop. Luego la persona que está en el centro, después de observar el lugar en el que quedaron todos los participantes calcula y dice en voz alta la cantidad y el tipo de pasos que existen para llegar a donde se encuentra otro de los participantes.

Ahora bien, teniendo en cuenta la esencia de este juego y las reglas del mismo, fue escogido para adaptar las temáticas de las propiedades de la materia en ciencias naturales y velocidad de reacción en educación física; por tanto, se realizaron unas modificaciones para lograr que se aplicaran las temáticas vistas en ambas asignaturas, de la siguiente manera: En vez de proponer países, los estudiantes en pareja representaban las características comunes de la materia (masa, peso, volumen 1 y volumen 2) y así mismo cuando los escogían, debían gritar stop y medir, no en pasos sino en la unidad de medida que a ellos les correspondía la distancia que había con los demás participantes, es decir los que representaban la masa median cuantos kilogramos necesitaban, los que representaban al peso, los median en newtons; los de volumen 1, los median en centímetros cúbicos y los de volumen 2, en litros. (ver figura 1)

Además, los que escogían en un principio quienes debían medir los pasos, se ubicaban en el centro y de esta manera, los que perdían, en la siguiente ronda, se hacían en el centro y los que ganaban ocupan el lugar de estos en el círculo grande. Esta modificación permite que todos los estudiantes representen todas las características de la materia y se aprendan sus propiedades como las unidades de medida, para que sepan en qué deben medir la distancia si los eligen para pasar. Por otro lado, funciona para trabajar la velocidad de reacción, ya que existe un estímulo al que deben reaccionar y, también, se generan cambios de estímulos, por lo cual los niños deben estar más atentos a lo que representan.

Figura 1

Juego stop de piso modificado



El segundo juego escogido, fue ponchados, el cual consiste en elegir, lanzando una pelota a un lugar determinado, nombrando a una persona, si el jugador logra meter la pelota en el lugar escogido, la persona a la que nombró debe ponchar al resto del grupo, mientras que hacen un recorrido por los objetos que se escogieron como bases. Al finalizar el recorrido, si no es ponchado, gana y si es ponchado, debe empezar a ponchar.

Teniendo en cuenta que la esencia del juego es impactar a los compañeros con la pelota, se hacen las modificaciones de manera tal que permitan integrar las temáticas de los tipos y las clases de energías de ciencias naturales y habilidades motrices básicas como lanzar y atrapar para educación física, sin que se vea afectado el objetivo y el modo del juego. Estas variaciones inician con los participantes, pues para la versión del juego que se empleó se dividió el grupo en tres equipos, uno de los equipos representaba las energías renovables, otro representaba las energías no renovables y el último representaba los tipos de energías.

El segundo cambio que se dio fue que, aunque todos los niños lanzaban una pelota para elegir quién ponchaba, estos no debían decir un nombre, sino un ejemplo de las energías y de esta manera los integrantes del equipo que representaba esta energía les correspondía ponchar a los demás. Es decir, daban un ejemplo de energías renovables para que este fuera el grupo que ponchara, por ejemplo, la energía solar; si deseaban que ponchara el equipo de energías no renovables, podían dar un ejemplo como carbón o gasolina y si lo que querían es que ponchara el equipo de los tipos de energía, nombraban uno de los tipos vistos en clase, como la energía térmica o la magnética. (ver figura 2)

Figura 2

Selección del grupo que va a ponchar



Trabajar el juego por medio de equipos no solo facilitó repartir las temáticas de ciencias naturales, sino que también, permitió aplicar las temáticas de educación física, pues se agregó como regla que, como los ponchadores actuaban en grupo, debían efectuarse pases entre sí, fortaleciendo así la habilidad de lanzar desde diferentes puntos y a distintas distancias, así como

atrapar los pases que el compañero le hacía, con el fin de ponchar más fácil al resto del grupo.
(ver figura 3)

Figura 3

Trabajo en equipo para ponchar al resto del grupo



Por lo tanto, implementando estos cambios en los juegos y ejecutándolos en clase, se presenta la interdisciplinariedad, ya que esta, como lo indica Patridge (1973), se basa en integrar dos o más disciplinas diferentes y enseñarlas al mismo tiempo, de modo que los aprendizajes que se obtienen de las diferentes materias se asimilen con mayor eficiencia y el resultado sea superior a la suma de los aprendizajes obtenidos de manera separada.

Además, Lucía Peixoto Pinto, Javier Rico Díaz y Víctor Arufe Giráldez; de las Universidades de Compostela y La Coruña en España. (2019), en su estudio titulado: Elaboración y aplicación de un proyecto interdisciplinar en las etapas de Infantil y Primaria sobre prevención de accidentes promovido desde el Área de Educación Física, recalca que el estudiante

al realizar proyectos interdisciplinarios aprende a conocerse así mismo, ya que debe aprender a manejar sus emociones y a tomar mejores decisiones, debido a que a lo largo de las actividades interdisciplinarias debe actuar en determinadas situaciones, dándole al estudiante una mayor seguridad e incluso fomentado una personalidad con criterio, para cuando tenga cualquier tipo de situación compleja o problemática; y, aunque ese no es el objetivo de este estudio, si se evidencian en los estudiantes estos beneficios de la interdisciplinariedad descritos anteriormente y se desarrollan de manera paralela a los contenidos temáticos de las asignaturas ciencias naturales y educación física

5.2. Implementación de los juegos tradicionales (stop de piso y ponchados) articulando los contenidos de educación física (velocidad de reacción y lanzamientos y recepciones) y ciencias naturales (la materia y la energía)

“La cartografía es una herramienta que nos permite ganar consciencia sobre la realidad, los conflictos y las capacidades individuales y colectivas. Abre caminos desde la reflexión compartida para consolidar lecturas y visiones frente a un espacio y tiempo específicos, para generar complicidades frente a los futuros posibles en donde cada uno tiene un papel que asumirse”. (Osorio & Rojas, 2011)

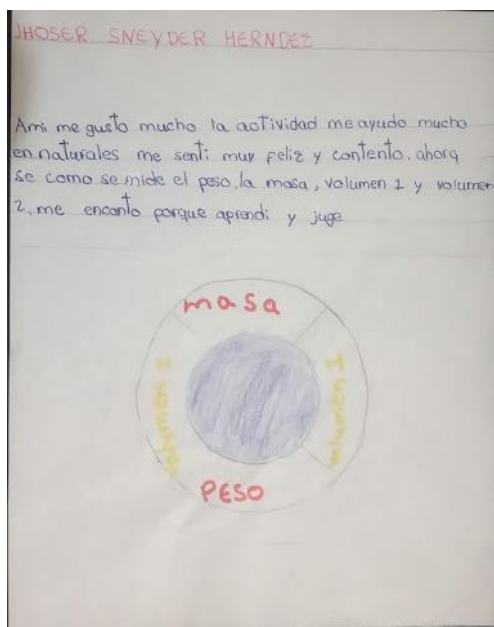
Por este motivo, se hace uso de la cartografía, mediante la cual se recogieron los datos sobre las ideas, sentimientos y percepciones que tuvieron los estudiantes partícipes de las actividades implementadas y como estas les benefician en su formación personal y escolar y en las asignaturas de ciencias naturales y educación física.

La principal apreciación que se observa y que los estudiantes expresan en sus dibujos sobre los dos juegos implementados (stop de piso y ponchados) es la diversión que sintieron jugando y lo sorprendidos que estaban por aprender mientras jugaban.

En el caso del stop de piso, por ejemplo, se mostraron bastante emocionados, ya que este juego era completamente nuevo para todos los integrantes del curso, por lo tanto, se convierte en una actividad novedosa, tanto en su forma original, como implementando los cambios que se hicieron para poder enlazar las temáticas de la asignatura de ciencias naturales. (ver figura 4)

Figura 4

Experiencia con el stop de piso. Estudiante 1



Observando las cartografías que los estudiantes hicieron, se evidencia que ellos interpretan que la interdisciplinariedad se da cuando juegan y aprenden temáticas al mismo

tiempo, además como se puede leer en las figuras 5 y 6, ven la actividad como una herramienta de estudio para sus futuras previas y evaluaciones.

Figura 5

Experiencia con el stop de piso. Estudiante 2

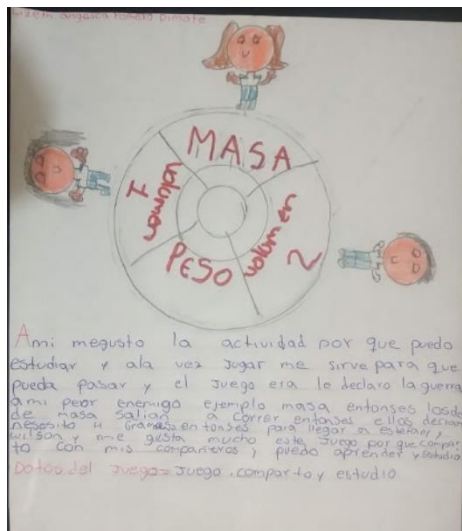
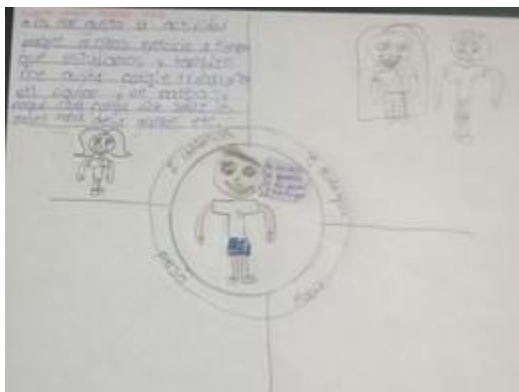


Figura 6

Experiencia con el stop de piso. Estudiante 3



Por otro lado, la experiencia en el juego de ponchados cambia, debido a que los estudiantes ya conocían el juego y, además, ya estaban predispuestos a que el juego tuviera modificaciones para incorporar las temáticas de la clase de ciencias naturales, a tal punto que, ellos participaron en la construcción de estos cambios para que el juego cumpliera con su función integradora y de diversión, ya que los niños se empoderan al ser escuchados y les sienten una satisfacción inmensa al notar que sus ideas también son implementadas.

Analizando las cartografías, se evidencia que, al igual que con el stop, la característica principal y que los niños destacan de los juegos es que fueron muy divertidos para ellos y que les permite asimilar de mejor manera los conceptos y las temáticas de la clase de ciencias naturales. (ver figura 7 y figura 8)

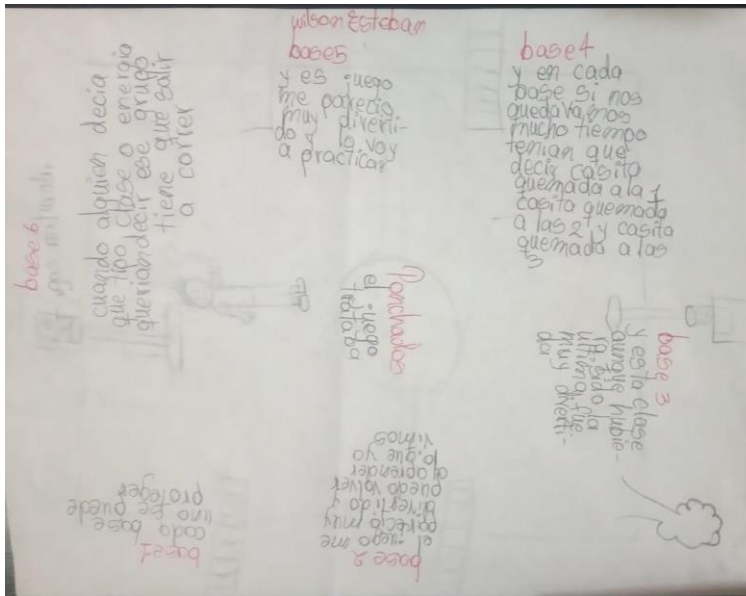
Figura 7

Experiencia con ponchados. Estudiante



Figura 8

Experiencia con ponchados. Estudiante 5



Además, teniendo en cuenta que uno de los objetivos transversales de la clase de educación física es su función integradora, en la cual se busca que los niños aprendan a trabajar en equipo y cooperar con otros para alcanzar una meta en común, aunque en este estudio no se estén midiendo estas variables, los estudiantes percibieron en estas actividades, aprendizaje sobre trabajo en equipo y momentos que permiten compartir diversión entre ellos.

5.3. Evaluación de como los juegos tradicionales fomentan la interdisciplinariedad y potencian el aprendizaje significativo de los contenidos de educación física y de ciencias naturales.

Para cumplir con este tercer objetivo se procedió a hacer una entrevista semiestructurada a la docente encargada de la asignatura de ciencias naturales en el grado cuarto y al coordinador de colegio.

Esta entrevista se construyó con base en las categorías escogidas en el marco conceptual de este proyecto y a su vez, arrojó como resultado la división de las mismas en dos subcategorías, tal y como se puede observar en la tabla 2

Tabla 3

Categorización

Categoría	Subcategoría
Aprendizaje significativo	Profundización
	Experiencias
Interdisciplinariedad	Conocimiento
	Formación integral
Juego	Adaptación
	Aprendizaje

Tabla 3. En la tabla se especifican las categorías y subcategorías que surgen de las respuestas de los docentes entrevistados.

Aprendizaje significativo

Para el desarrollo de esta categoría se encontraron las subcategorías profundización y experiencias

Profundización: el aprendizaje significativo tiene que ver con la profundización de conocimientos debido a que estos son asimilados de manera concreta por los estudiantes. Para la docente de ciencias naturales se presenta “Es el proceso que se realiza al asimilar nuevos conceptos y conocimientos a los presaberes que se pueden llegar a tener para así moldear y relacionar cada una de las vivencias con estructuras más complejas que llevan hacia un aprendizaje más profundo, real y asociativo con la realidad del sujeto”, además “Desde las ciencias naturales el proceso educativo puede inclinarse hacia diferentes fenómenos naturales, experiencias vividas y anécdotas que se involucran en el desarrollo de cada sujeto, el conjunto de métodos y corrientes pedagógicas como el aprendizaje significativo y el constructivismo permite tomar cada una de las experiencias de los individuos para involucrarnos en un proceso alfabetizar científico, así llevarlos hacia la profundización del conocimiento y los conceptos más simples a los más complejos”; lo que indica que, combinando los conceptos nuevos con los preexistentes y profundizando en las temáticas para que estas puedan ser aplicadas a la vida real de los estudiantes y de esta manera se conviertan en aprendizajes significativos.

Por otro lado, el coordinador percibe la profundización en los aprendizajes significativos así “es muy importante generar estos aprendizajes en los estudiantes, porque son, finalmente el verdadero conocimiento que les queda. Es lo que les ayuda para que a futuro se les facilite el entendimiento y la profundización de otras temáticas e igualmente muchos aprendizajes significativos son formativos y estos conllevan a que los estudiantes sean mejores personas”, lo que indica que, el aprendizaje significativo es necesario para el futuro académico y personal de los estudiantes, porque les facilitará la adquisición de nuevos conocimientos.

Experiencia: Para generar el aprendizaje significativo, es necesario hablar de experiencias, la docente de ciencias naturales se refiere a ellas ya que “Desde las ciencias naturales el proceso educativo puede inclinarse hacia diferentes fenómenos naturales, experiencias vividas y anécdotas que se involucran en el desarrollo de cada sujeto, el conjunto de métodos y corrientes pedagógicas como el aprendizaje significativo y el constructivismo permite tomar cada una de las experiencias de los individuos para involucrarnos en un proceso alfabetizar científico, así llevarlos hacia la profundización del conocimiento y los conceptos más simples a los más complejos. Teniendo en cuenta esto, se infiere que el estudiante, para generar los aprendizajes significativos debe llevar los conceptos teóricos a una práctica que le genere experiencias y vivencias, de esta manera logra interiorizar de manera más fácil toda la información y así construir su propio concepto de los aprendizajes obtenidos.

Además, el coordinador percibe las experiencias en el aprendizaje de la siguiente manera: “El aprendizaje significativo es la actividad o acción que logra dejar en el niño o joven un conocimiento concreto, algo que en verdad le servirá para un futuro y que no será un conocimiento pasajero o que no le aporte a su vida, que, además, relacione las experiencias vividas con los conocimientos nuevos para facilitar la asimilación de los conceptos”. Precisamente, las experiencias son muy importantes para generar aprendizajes significativos, tanto las experiencias previas, como las que se puedan generar a partir de la puesta en práctica de los conceptos aprendidos en la teoría, y su interrelación para que así sean interiorizados y asimilados más fácilmente.

Interdisciplinariedad

Para el desarrollo de esta categoría se encontraron las subcategorías conocimiento y formación integral.

Conocimiento: El conocimiento se da, según la docente de ciencias naturales “Si, los enlaces que se crean a través de las diferentes ciencias, métodos y actividades fomentan la necesidad de aprender, impulsan la curiosidad y cuestionan los presaberes que se tienen. De hecho, históricamente las ciencias bases eran las mismas 3 o 4 corrientes con características que permitían sustentar el aprendizaje desde cualquiera de las ramas. El dividir el conocimiento hace complejo un entendimiento global de los conceptos; además La unificación y relación de saberes en distintas disciplinas, el entendimiento global de conceptos que mejorarían las competencias de los participantes. “Porque la experiencia misma es un modo de conocimiento que necesita entendimiento" Kant” Es decir que, el conocimiento es esa facultad que tienen los seres humanos para entender lo que sucede y las razones por las que suceden las situaciones, ya sea a nivel general, académico, etc. Y, por lo tanto, no debe ser dividido tajantemente en asignaturas como si estas no hilaran un objetivo en común, al contrario, es necesario globalizar los conceptos para que el conocimiento que se adquiriera sea más productivo para a vida del estudiante que está aprendiendo.

Por su parte, el coordinador habla del conocimiento teniendo en cuenta que “la interdisciplinariedad en la educación actual es una herramienta que ayudaría bastante a la adquisición de conocimientos en los niños. Ya que generaría actividades novedosas que llamarían la atención de los estudiantes, lo cual es necesario actualmente, porque los niños de

hoy en día son muy activos e inquietos, por ende, se necesitan de este tipo de actividades para captar la atención de ellos” además, “favorece la educación infantil, en cuanto que el niño le daría bastante importancia a todas las materias que tiene y de una u otra forma, se le facilitaría la adquisición de conocimiento en aquellas materias que se les dificulta por medio de actividades con temáticas de las materias que se le facilitaría o que les llama más la atención”, es decir, que la interdisciplinariedad propicia la adquisición de conocimientos de todas las asignaturas, ya que por medio de esta el estudiante puede encontrar una alternativa para entender temáticas complejas utilizando actividades de otras asignaturas o enlazando conceptos, facilitando así la asimilación de los mismos.

Formación integral: La formación integral es el objetivo de la educación aquí en Colombia, la docente de ciencias naturales la aborda desde “como ya lo he dicho las ciencias naturales, manejan los fenómenos que se pueden presentar de forma natural y cada una de las estructuras externas e internas de los seres por ello que sea una de las ciencias que tiene estrechos vínculos con las demás, facilitando su aprendizaje y favoreciendo a la formación integral de los estudiantes. Sociales por el vínculo de organización cultural, jerárquico de las especies; matemáticas si se abordan los conceptos desde las cifras necesarias para el funcionamiento del cuerpo humano; fisiología desde el entendimiento de las funciones del cuerpo humano o cualquier ser vivo”, por tanto, la interdisciplinariedad se puede dar de diferentes maneras y bajo diferentes enlaces de conceptos y esta facilitaría la formación integral que se espera de la educación escolar.

Por su parte, el coordinador se refiere a formación integral “Creo que con todas las asignaturas se podrían realizar actividades interdisciplinarias, ya que todas aportan de una u otra

forma a la formación integral del estudiante y todas se pueden complementar para lograr el objetivo en mención” es decir, globalizando los conceptos para que estos puedan ser vistos y aplicados, no solo de forma teórica, sino enlazados, ya sea con conceptos de otras asignaturas o con experiencias y vivencias de la vida, que en teoría, no tienen que ver con la asignatura que en principio enseñó el concepto.

Juego

Para el desarrollo de esta categoría se encontraron las subcategorías adaptación y aprendizaje.

Adaptación: Los juegos poseen una característica general, la cual se basa en que, en su mayoría, son adaptables a las diferentes situaciones del entorno, así, la docente de ciencias naturales dice “Si, el éxito de usar juegos durante las clases de ciencias naturales está en la adaptación y el cambio”, además “El éxito del papel que desarrolla el medio pedagógico depende de la aplicación más no del medio, los juegos en este caso cumplen la función de amenizar el conocimiento lo hace más atractivo para el participante, también ofrece un grado de libertad y así mismo unos momentos de euforia que pueden intervenir en el proceso de aprendizaje. El triunfo se tiene cuando se puede adaptar el medio controlando todos los factores y en ese caso sería una forma ideal de ofrecer diversión y aprendizaje” es decir, que usar juegos como medio de aprendizaje, mientras sea en un ambiente controlado y este se adapte a las necesidades de los estudiantes y de la clase en general, se convierte en una alternativa que facilita el aprendizaje del estudiante porque le da la sensación de libertad, lo que ayuda a bajar la presión por estudiar

teorías y se al divertirse en el proceso, abre su mente para la asimilación de nuevos conocimientos.

Por otra parte, para el coordinador del colegio “Creería que sí, ya que como le venido diciendo en otras preguntas, el juego es la actividad que reúne la práctica de más habilidades y capacidades en los niños. Agregando a esto que la variedad de juegos que existen o que se pueden adaptar según el objetivo que se busque, son innumerables. Por medio del juego sin lugar a duda es la forma en la que el estudiante adquiriría más fácil un conocimiento concreto y mucho más si dicho juego contiene actividades interdisciplinarias” por lo tanto, los juegos son un excelente medio de aprendizaje, ya que son moldeables y adaptables a las necesidades del entorno en que se van a jugar y según el objetivo que su implementación tenga. Además, son una actividad muy completa y que interviene de manera muy positiva en el desarrollo integral de los estudiantes.

Aprendizaje: Cuando el aprendizaje es el fin, el abanico de medios que se pueden utilizar para cumplir con el objetivo es amplio y este, por supuesto, incluye juegos, así lo expresa la docente de ciencias naturales: “El éxito del papel que desarrolla el medio pedagógico depende de la aplicación más no del medio, los juegos en este caso cumplen la función de amenizar el conocimiento lo hace más atractivo para el participante, también ofrece un grado de libertad y así mismo unos momentos de euforia que pueden intervenir en el proceso de aprendizaje. El triunfo se tiene cuando se puede adaptar el medio controlando todos los factores y en ese caso sería una forma ideal de ofrecer diversión y aprendizaje” por lo tanto, mientras se logre adaptar y modificar el juego en función de las necesidades de la clase, el juego es una excelente herramienta para facilitar el aprendizaje y amenizar el proceso de los estudiantes.

Asimismo, el coordinador percibe el aprendizaje por medio del juego ya que este “Favorece al niño en muchos aspectos en su formación integral. Por un lado, en el ámbito social, ya que el niño aprende a desenvolverse en un grupo, a trabajar en equipo, algo vital para el desarrollo del individuo a futuro. Por otro lado, el juego enseña al niño a ganar y a perder, ya que la competencia (obviamente sana), ayuda a fortalecer la seguridad y capacidad de sacrificio de un niño, para que a futuro sea una persona segura de sí misma y con personalidad”, es decir que, el juego es una de las actividades más completas que puede practicar el ser humano, ya que ayuda a fomentar el desarrollo y fortalecimiento de habilidades, aptitudes y destrezas, tanto cognitivas como físicas, por lo tanto, son un excelente medio de aprendizaje y una herramienta que facilita el aprendizaje dentro del aula.

Capítulo VI. Conclusiones

Una de las primeras conclusiones respecto a la identificación de los juegos tradicionales que puedan integrar o articular los conocimientos de la educación física y de ciencias naturales es que los juegos tradicionales fueron y son una parte importante de la infancia de las personas y su formación, ya que por medio de estos y de las situaciones que generan, se dan aprendizajes importantes para la vida, como, por ejemplo, el trabajo en equipo, seguir reglas, soportar la derrota y la victoria, además del sin fin de habilidades motrices que se desarrollan paralelamente. Es por esto, que se hace una introspección minuciosa sobre aquellos juegos tradicionales que hicieron parte del repertorio de actividades diarias durante la infancia y, además, de manera informal se indagó sobre los que hicieron parte algunas otras personas, encontrando similitudes y diferencias entre estos.

Gracias a todo este proceso y al analizar que algunos juegos tradicionales, así fueran el mismo, en ocasiones sus reglas cambiaban según las circunstancias, es que se logró, precisamente encontrar los juegos a los cuales se les ajustaran las reglas según el objetivo que se estaba proyectando, sin embargo, se puede concluir que, en realidad, cualquiera de los juegos tradicionales tienen esa versatilidad, y por lo tanto se convierten un medio maravilloso para los docentes, ya que permiten enseñar cualquier temática o concepto, si se hacen los ajustes necesarios, ya sea al modo de juego, al reglamento del mismo o creando las variaciones pertinentes.

Ahora bien, implementar estos juegos en una generación que día a día esta rodeada de tecnología innovadora que los envuelve, juegos en línea y redes sociales, resulta una actividad novedosa para ellos, ya que en su gran mayoría no conocían ni habían jugado estos juegos, así que el hecho de que ellos los vean como una herramienta de estudio, les abre un mundo de posibilidades, en las que los niños y las niñas descubren que puede ser divertido aprender y en la que el docente facilita el proceso de asimilación de las temáticas y conceptos ya vistos con los estudiantes en clases más teóricas.

Por lo tanto, incluir este tipo de actividades dentro de las planeaciones de las diferentes asignaturas, en las cuales se usan juegos tradicionales modificados para el afianzamiento o profundización de una temática, resulta importante, porque, además, se pueden integrar las temáticas de diferentes asignaturas y así poner en práctica diferentes conceptos para que los estudiantes los asimilen como un todo, fomentando así, no solo la interdisciplinariedad, sino también el gusto por aprender y estudiar.

La evaluación de como los juegos tradicionales fomentan la interdisciplinariedad y potencian el aprendizaje significativo de los contenidos de educación física y de ciencias naturales concluye que buscar que se generen aprendizajes significativos en los estudiantes y tratar de cambiar la perspectiva de la educación tradicional fomentando el uso de la interdisciplinariedad, además, implementándola por medio de juegos en las clases, resulta un trabajo complejo pero valioso, sobre todo para los estudiantes y aquellos docentes que esperan mejorar en muchos aspectos la educación que están recibiendo los niños y las niñas.

Es por esto por lo que, es bien recibida la idea y su implementación, ya que esto generó motivación en los estudiantes, no solo por el hecho de aprender nuevos juegos y jugarlos, sino porque estos les ayudaban a estudiar y a interiorizar mejor los conceptos y por lo tanto disfrutaban aprendiéndolos. Y, por su parte, los docentes ampliaban su abanico de posibilidades a la hora de buscar y encontrar actividades que les permitieran poner en práctica las temáticas ya enseñadas.

Ahora bien, como docentes es necesario preocuparnos por mejorar la calidad de educación que están recibiendo nuestros estudiantes y para lograr esto se debe implementar la interdisciplinariedad, no solo de la educación física con otras áreas de estudio, sino también de otras disciplinas entre sí, para que los niños puedan obtener aprendizajes realmente significativos y que estos conocimientos realmente les sean útiles a lo largo de su vida. Fomentar la interdisciplinariedad en las escuelas, no solo ayuda a globalizar los conceptos, sino que también dinamiza las clases y permite que los estudiantes disfruten de su proceso educativo, solo uniendo estos factores se va a poder lograr la anhelada educación integral que se busca con la educación en Colombia.

Teniendo en cuenta los resultados y las apreciaciones anteriores, uno de los aportes que este proyecto le hace a la educación física es el rescate de los juegos tradicionales y el aprovechamiento de todos los beneficios a nivel motriz, cognitivo y social que significa su inclusión en el currículo escolar. Por otra parte, también permitir que la educación física haga un dialogo de saberes con otras áreas de estudio, si bien en este proyecto se enfatizó en la educación física entrelazada con las ciencias naturales, el estudio también arroja que, en realidad esta asignatura, por medio de la modificación de los juegos tradicionales, puede incorporar conceptos y temáticas de diferentes áreas de estudio.

A partir de este trabajo, entonces, se pueden realizar investigaciones en las cuales se profundice sobre los juegos tradicionales y los juegos populares y hacer un paralelo entre estos y los juegos que actualmente hacen parte del repertorio de los niños y niñas y así ampliar la gama de posibilidades que tienen los docentes a la hora de planear actividades didácticas que sean funcionales y divertidas para la enseñanza de las temáticas en el aula.

También a raíz de este proyecto se puede ampliar la investigación sobre los beneficios de la interdisciplinariedad en la educación infantil y sobre las asignaturas más propicias para el fomento de esta dentro de las aulas, ayudando así a mejorar la educación, para alcanzar de manera efectiva la integralidad que busca la etapa escolar de los estudiantes.

Además, se puede desarrollar una propuesta como esta, aumentando los campos del saber que se ven inmersos en la interdisciplinariedad, así como los juegos tradicionales que se usen para llevar a la practica las temáticas y los conceptos que se desean profundizar y unificar de las diferentes asignaturas enlazadas.

Referencias

¿Como se juega Stop de piso? (s.f.). Así se Juega: Juegos para niños: <https://asisejuega.com/juegos-infantiles/stop/>

Abril, M., Maldonado, J., y Rodríguez, J. (2019). *Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la inteligencia emocional*. [Trabajo de grado] Universidad Libre de Colombia, Bogotá.
<https://hdl.handle.net/10901/18022>

Amezquita, I., Garay, M., & Grisales, E. (2014). *Los juegos tradicionales colombianos modificados como estrategia didáctica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad del grado 203 de la jornada de la tarde del i.e.d rodolfo llinas*. [Trabajo de grado] Bogotá D.C.: Universidad Libre de Colombia. <https://hdl.handle.net/10901/8556>

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva* (2ª edición ed.). Barcelona: Paidós Ibérica.
<https://books.google.com.co/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas.

BBC Mundo. (29 de Junio de 2016). El "quemado", el juego infantil que se ha vuelto un deporte de alta competencia. *BBC News*. <https://www.bbc.com/mundo/deportes-36491792>

Bertha, B. (2014). *Juegos Infantiles Tradicionales*. Obtenido de <http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf>

Caillois, R. (1958). *Teoría de los Juegos*. California: Editorial Seix Barral.

Castillo, M., & Guio, F. (2020). Moverse es un cuento, interdisciplinariedad de la Educación Física. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 6(2), 77-99. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v6.n2.2020.1570>

Folch, C., Córdoba, T., & Ribalta, D. (2020). La performance: Una propuesta interdisciplinar de las áreas de educación física, educación musical y educación visual y plástica en la formación inicial de los futuros maestros. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(37), 613-619. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.74187>

Follari, R. (2013). Acerca de la interdisciplina: posibilidades y límites. *INTER disciplina - Revistas UNAM*, 1(1), 111 - 130. doi:<http://dx.doi.org/10.22201/ceiich.24485705e.2013.1.46517>

Garzón, M., Rodríguez, V., & López, K. (6 de Noviembre de 2016). *Juego Tradicional colombiano*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/GISELLEARCILA/juego-tradicionalcolombiano>

Hadechini, L., Garcia , A., & Simancas, S. (2020). Memoria e identidad cultural indígena zenú de juegos y rondas tradicionales. *Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas - ORBIS*, 96-108.

<http://www.revistaorbis.org/html/49/art8.html>

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial - Emecé editores.

I.E.E.P. (31 de Enero de 2021). *Conózcenos*. Obtenido de Instituto Experimental de Enseñanza Práctica:

<https://colegioinstitutoexperimental.edu.co/>

Latorre, A. (2003). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona : Editorial

Graó. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. 8 de Febrero de 1994. Ministerio de

Educación Nacional, Bogotá, Colombia. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física,

Recreación y Deporte. *Revolución Educativa: Colombia aprende*, 1-77.

Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: Teoría y práctica*. Madrid: Visor.

Moreira, M. A. (2005). Aprendizaje significativo crítico. *Indivisa: Boletín de estudios e investigación*, 83-

102. <https://www.redalyc.org/pdf/771/77100606.pdf>

- Oñate, A., León, L., Escobar, L., & Roa, C. (7 de Noviembre de 2017). *Juego Tradicional Ponchados*.
Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/AngieTatianaOateSanc/juego-tradicional-ponchados>
- Osorio, H., & Rojas, E. (2011). La cartografía como medio investigativo y pedagógico. *Revistas UNIANDES*(9), 30-47. doi:<https://doi.org/10.18389/dearq9.2011.05>
- Patridge, E. (1973). Synergistic education: Will it make a difference? *Counseling and Values*, 18(1), 31-39.
- Peixoto, L., Rico, J., & Arufe, V. (2019). Elaboración y aplicación de un proyecto interdisciplinar en las etapas de Infantil y Primaria sobre prevención de accidentes promovido desde el Área de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 250-254.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.67494>
- Pinto, H., & Zarbato, J. (2017). Construyendo un aprendizaje significativo a través del patrimonio local: prácticas de Educación patrimonial en Portugal y Brasil. *Estudios pedagógicos*, 43(4), 203-227.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000400011>.
- Quintero, S. (2017). *Fortalecimiento del proceso de aprendizaje de las cuatro operaciones básicas de las matemáticas a través de actividades jugadas en la clase de educación física en las sedes rurales Ubajuca y Julia Floréz de la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya H.* [Trabajo de grado] Universidad Pedagógica Nacional, Sutatenza, Boyacá. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/9276>
- Rativa, J. (2019). *Las aventuras de Picu y Andy: Los juegos tradicionales colombianos como herramienta para mejorar las habilidades de socialización primaria de niños con discapacidad cognitiva con*

- edad mental de 5 a 10 años ubicados en el consultorio Recreando de la ciudad.* [Trabajo de Grado] Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. <http://hdl.handle.net/11371/2170>
- Real Academia Española . (2020). Tradición. Obtenido de *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en octubre 25, 2021 de <https://dle.rae.es/tradici%C3%B3n>
- Real Academia Española. (2020). Autóctono. Obtenido de *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en Octubre 25, 2021 de <https://dle.rae.es/aut%C3%B3ctono>
- Real Academia Española. (2020). Popular. Obtenido de *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en Octubre 25, 2021 de <https://dle.rae.es/popular?m=form>
- Rillo, A., Ocáriz , U., Lavega, P., Costes, A., y March , J. (2020). Educar la Convivencia Escolar a Través de Juegos Tradicionales de Cooperación-Oposición. *Revista de Psicología del Deporte*, 45-53.
https://www.researchgate.net/publication/351478681_Educar_la_Convivencia_Escolar_a_Traves_de_Juegos_Tradicionales_de_Cooperacion-Oposicion
- Rivera, E. A. (2013). *La interdisciplinariedad y su incidencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes de los sextos años de educación general básica de la Escuela Fiscal México de la ciudad de Ambato.* [Tesis de Maestría] Universidad Tecnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/5312>
- Rodríguez, I., Reyes, J., & Quintero , R. (2018). La actividad física con énfasis en juegos tradicionales para potenciar la coordinación. *Quaestiones Disputatae: Temas En Debate*, 11(22), 67-92.
<http://revistas.ustatunja.edu.co/index.php/qdisputatae/article/view/1536>

- Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (Vol. VI). México: McGraw Hill.
- https://books.google.com.co/books/about/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N.html?id=5A2QDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (Vol. IV). México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Sánchez, M. (2007). *Análisis del retorno a la inversión en la cooperación científico tecnológica: Una herramienta para la relación Ciencia-Sociedad en Colombia*. Cooperación Internacional de Acción Social, Bogotá . <https://www.redalyc.org/toc.aa?id=2311>
- Sánchez, N. (2001). Juegos tradicionales: Más allá de jugar. *II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Vicepresidencia de la República - Coldeportes - FUNLIBRE*. Cali, Colombia.
- <http://www.redrecreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm>
- Vahos, O. (1991). *¡Juguemos! Cultura para la Paz: 70 juegos infantiles de Colombia*. Medellín: Litoarte.
- Valles, G. (1997). *Investigación en Ciencias Sociales*. Barcelona: Paidós.
- Van der Linde, G. (2014). ¿Por qué es importante la interdisciplinariedad en la educación superior? *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 4(8), 11-12. <https://doi.org/10.29197/cpu.v4i8.68>

Anexos

Anexo 1: Formato diario de campo

<p>(Es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)</p>	
DIARIO NO. _____	
Docente encargado	
Nombre del Centro o Institución educativa:	Nivel:
Fecha:	
DESCRIPCIÓN: 1. Contextual del Aula	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ubicación geográfica (local, zonal) ● Grupo escolar observado (Grado escolar, rangos de edad) ● Caracterización del grupo a nivel general, seguimiento de instrucciones, desarrollo de actividades propuestas, nivel de ejecución. 	
ACTIVIDAD DÍA A DÍA: Se realizará una descripción detallada de las actividades propuestas por el docente, teniendo en cuenta las categorías planteadas en la descripción y la estructura general de la clase desarrollada por el maestro observado.	

<p>ANÁLISIS SITUACIONAL: Se analizará la interacción docente- estudiantes (Teniendo en cuenta que ustedes como agente externo pueden hacer que el desarrollo normal de la clase varíe, deben describir la situación.)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Eje teórico: Reconocimiento y valoración crítica de las aportaciones en la observación y la conceptualización teórica en la práctica profesional. (Es importante hacer referencias Bibliográficas teniendo en cuenta la fundamentación teórica presentada en la clase, así como los lineamientos y orientaciones pedagógicas emitidas por el M.E.N).
<ul style="list-style-type: none"> • Eje metodológico: Reconocimiento y valoración crítica de los fundamentos metodológicos evidenciados a partir de la observación.
<ul style="list-style-type: none"> • Eje deontológico: Reconocimiento de los principios éticos implicados en la práctica observada (descripción del rol profesional observado (es importante hacer referencias Bibliográficas).
<p>PROPUESTA: Realizar una propuesta pedagógica que aporte a la praxis (es importante hacer referencias Bibliográficas). Así mismo dificultades y oportunidades de mejora.</p>
<p>EVIDENCIA FOTOGRÁFICA O LINK DE VIDEO</p>

Anexo 2: Guía de clase

DOCENTE		ASIGNATURA:		POBLACION A LA QUE ESTAN DIRIGIDAS LAS ACCIONES:	
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA:					
TEMA:			PERIODO		
ACCIONES O ACTIVIDADES PLANTEADAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	EVIDENCIAS QUE DEBE APORTAR EL ESTUDIANTE	OBJETIVO DE LAS ACCIONES.	REFLEXIÓN SOBRE LA EJECUCION DE LAS ACCIONES.	
FIRMA DE QUIEN ENTREGA	FIRMA DE QUIEN RECIBE	FECHA DE ENTREGA:			

Anexo 3: Preguntas de las Entrevistas semiestructuradas

A la docente de ciencias naturales:

Aprendizaje significativo.

1. ¿Qué empieza por aprendizaje significativo?
2. ¿De qué manera genera aprendizajes significativos en su clase?
3. ¿Cuáles considera que son las mejores herramientas para facilitar los aprendizajes significativos?

Interdisciplinariedad.

1. ¿Considera que la interdisciplinariedad es necesaria e importante en educación escolar?
¿por qué?
2. ¿Con qué asignaturas considera que se podrían generar procesos interdisciplinarios para facilitar el aprendizaje de su asignatura?
3. ¿Cómo generaría usted procesos interdisciplinarios entre su área y la asignatura de educación física?
4. ¿Cuáles cree usted que son las ventajas que pueden traer los procesos interdisciplinarios entre su asignatura y otras áreas de estudio?

5. ¿Considera usted que los juegos tradicionales y en general son una buena herramienta para fomentar la interdisciplinariedad? ¿por qué?

Juego.

1. ¿Qué es lo primero que se le viene a la cabeza cuando hablamos de juego?

2. ¿Considera usted los juegos como medios pedagógicos? por qué?

3. ¿Ha utilizado juegos en sus clases? ¿cuál era el objetivo? ¿funcionaron?

4. Hablando de juegos tradicionales ¿cuáles conoce?

5. ¿Consideraría utilizar alguno de estos juegos como insumo para enseñar las temáticas de su asignatura?

Al coordinador del colegio

Aprendizaje significativo.

1. ¿Qué entiende por aprendizaje significativo?

2. ¿Cuál es la importancia de generar aprendizajes significativos en la educación de los niños?

3. ¿De qué manera se pueden generar más aprendizajes significativos en las aulas?

4. ¿Qué tan importante es para los estudiantes obtener aprendizajes significativos?

5. ¿Qué tan importante es para la institución que los estudiantes tengan aprendizajes significativos?

Interdisciplinariedad.

1. ¿Cómo considera la interdisciplinariedad para la educación actual?
2. ¿En qué aspectos cree usted que la interdisciplinariedad favorece la educación infantil?
3. ¿De qué manera fomentaría o implementaría la interdisciplinariedad en la institución?
4. ¿Con qué asignaturas cree usted que puede ser favorable llevar a cabo procesos interdisciplinarios?

Juego.

1. ¿Qué implica jugar en la infancia?
2. ¿Cómo favorece el juego el desarrollo educativo integral de los estudiantes en el colegio?
3. ¿Consideraría usted utilizar juegos como la herramienta principal para el fomento de la interdisciplinariedad?