

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA  
INTERCULTURALIDAD EN EL AULA DE CLASE**



**AUTORES**

**ÁNGELA LISETH ACOSTA LOSADA  
EDNA CAROLINA FIGUEROA RIVERA  
LUZ JIMÉNEZ ROJAS**

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover  
la interculturalidad en el aula de clase.*

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**POSGRADOS**  
**PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFANCIA Y DESARROLLO**  
**BOGOTÁ D.C.**  
**DICIEMBRE DE 2019**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER  
LA INTERCULTURALIDAD EN EL AULA DE CLASE**



**AUTORES**

**ÁNGELA LISETH ACOSTA LOSADA  
EDNA CAROLINA FIGUEROA RIVERA  
LUZ JIMÉNEZ ROJAS**

**DOCENTE ASESOR**

**MARIA VICTORIA RODRIGUEZ PEREZ**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN **POSGRADOS**  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFANCIA Y DESARROLLO  
BOGOTA D.C.  
DICIEMBRE DE 2019**

Con formato: Centrado

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

### **Dedicatoria**

*Dedicamos este trabajo a los niños y a las niñas, quienes son el motor de nuestra vocación y son quienes nos inspiran a trabajar y aportar conocimiento para un mundo mejor.*

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

## **Agradecimientos**

Agradecemos a Dios por este logro, a nuestros familiares que siempre nos han apoyado, a nuestros estudiantes facilitadores de este proyecto de investigación, que con su sonrisa, naturalidad e ingenuidad nos permiten repensarnos en una educación más inclusiva, más intercultural.

A la Doctora María Victoria Rodríguez Pérez quien con su esfuerzo y dedicación generó en nosotros nuevos aprendizajes y a todos los docentes que de una u otra manera nos apoyaron: José Napoleón Villa, Ana Beatriz Ospina, Elmer Enrique Reyes, Sandra Cuervo, Irma Huerta Ramírez, Patricia Hernández y Javier Hernández.

No fue sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a sus aportes lo complicado se hace más fácil.

Gracias.

## **TABLA DE CONTENIDO**

Introducción.....	6
1. Descripción general del proyecto	
1.1. Formulación de la pregunta	
1.2. Objetivos.....	8
1.2.1. Objetivo General.....	8
1.2.2. Objetivos específicos.....	8
1.3. Justificación.....	9
2. Marco de referencia.....	10
2.1. Marco de Antecedentes.....	10
2.2. Marco Teórico-Conceptual.....	15
2.3. Marco Legal.....	25
2.3.1 Tabla 1 Marco legal.....	26
3. Marco Metodológico.....	29
3.1. Tipo de estudio.....	30
3.2. Población.....	31
3.2.1 Tabla 2 Población participante.....	32
3.3. Procedimientos.....	33
3.4. Técnicas para la recolección de la información.....	34
3.4.1. Hoja de vida y observador.....	34
3.4.2. Ficha de Observación.....	34
3.4.3. Entrevista no estructurada.....	35
3.5. Técnicas para el análisis de la información.....	36
3.5.1 Tabla 3 Resultado ficha de observación.....	39
3.6. Consideraciones Éticas.....	37

4. Análisis de resultados.....	37
4.1. Resultado análisis hoja de vida estudiantes participantes.....	37
4.2. Resultado análisis descriptivo de matrices de observación.....	39
4.3. Resultado análisis de entrevista.....	48
4.3.1. Gráfica juego Kikimón.....	49
4.3.2. Gráfica juego Golosa o rayuela.....	50
4.3.3. Gráfica juego Cuerda o lazo.....	51
4.3.4. Gráfica juego Mbube Mbube.....	52
4.3.5. Gráfica juego Las siete piedras.....	53
4.3.6. Gráfica juego triqui.....	54
 Discusión y Conclusiones.....	 55
 Referencias.....	 56
 Anexos.....	 61
Anexo 1. Hoja de vida estudiantes	
Anexo 2. Formato observador del alumno	
Anexo 3. Observación participante	
Anexo 4. Encuesta de evaluación juegos	
Anexo 5: Fotografías.	

## **INTRODUCCIÓN**

El juego es una actividad que genera en niños y niñas el desarrollo de múltiples habilidades sociales, cognitivas y comunicativas que a lo largo de la historia se transforman y evolucionan creando identidad y generando cultura. En cada pueblo o comunidad, de acuerdo a sus características y contextos sociales, se han creado juegos que posteriormente han sido difundidos en diferentes regiones debido a la emigración, adaptándose así a nuevos ambientes, con algunas modificaciones, pero permaneciendo hasta nuestros días (Navarro, 2002). Son estos juegos con rasgos culturales, desarrollados en contextos sociales específicos y en su mayoría de transmisión oral de generación en generación lo que se consideran juegos tradicionales.

El uso de los juegos es universal y varía de una cultura a otra, no en su forma, sino en su significado cultural “contexto” (Andreu, 2009). En este sentido, la integración entre las culturas, pueblos y civilizaciones, desde la prehistoria a los tiempos modernos, lleva a un espacio heterogéneo del juego que integra importantes variables como el método de enseñanza-aprendizaje, el movimiento, la comunicación y la socioculturalidad del contexto. Con estas variables en la dinámica del juego, los participantes ocupan un importante lugar, ya que son estos quienes le dan el sentido cultural y lo enriquecen a través de su uso y las diferentes transformaciones que hacen de este, de acuerdo con sus conocimientos previos e ideas propias de cada región. Aparte del aspecto cultural, el juego funciona como desarrollador de habilidades. A través de su práctica el cerebro se entrena, la persona socializa y despliega habilidades socio motoras, que integran la comunicación interpersonal, creatividad, expresividad física, escucha y seguimiento de instrucciones.



*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

De tal manera se puede afirmar que el juego es una acción intrínseca e inherente a los seres humanos, que ha estado presente en todos los tiempos sin importar cuál sea su condición sociodemográfica, edad y clase social. El juego permite el fortalecimiento y desarrollo de habilidades particulares, además de habilidades sociales que se desarrollan en comunidad y que permiten configurar ideas de comunidad, cultura e identidad.

Lo mencionado anteriormente es de suma importancia en el contexto social que enfrenta la educación colombiana actualmente. Los constantes fenómenos de desplazamiento internos y migración extranjera generan una mezcla en la cultura y un choque de visiones de mundo que no es fácil reconciliar en la escuela. De esta forma, se hace necesario buscar estrategias que permitan la integración cultural para una mejor adaptación al contexto escolar y de paso al contexto social y sus retos.

Por lo anterior, el propósito de esta investigación de enfoque cualitativo - descriptivo, es analizar el uso de juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en estudiantes afrodescendientes y extranjeros del grado segundo del colegio Unión Europea de la Localidad Ciudad Bolívar, a partir de un diseño experimental y etnográfico, empleando técnicas como encuesta, entrevista, registro de observación, diario de campo y documental, diseñando una unidad didáctica.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

## **Capítulo 1.**

### **DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO:**

#### **FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA:**

¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en los procesos interculturales que desarrollan los niños y niñas de grado segundo de la Institución Educativa Unión Europea?

#### **OBJETIVOS**

##### **1.2.1 OBJETIVO GENERAL:**

Analizar la influencia de los juegos tradicionales en los procesos interculturales que desarrollan los niños y las niñas de la institución Educativa Unión Europea.

##### **1.2.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS**

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

- Describir las características que presentan los niños y niñas de la Institución educativa Unión Europea involucrados en la investigación.
- Identificar los juegos tradicionales de mayor influencia en las interacciones culturales de los niños y niñas participantes.
- Describir las interacciones que se dan en los juegos tradicionales de los niños y niñas vinculados en el estudio.

- **1.3 Justificación**

Los juegos tradicionales como herencia cultural de los pueblos y espacio recreativo generan el desarrollo de habilidades, ayuda al estímulo físico, mental y psíquico, además contribuye al desarrollo social entre pares. A través de la práctica del juego los niños y niñas manifiestan una serie de sentimientos que se evidencian en el aula de clase e incluso en su entorno inmediato, el juego es la herramienta que permite al ser humano divertirse, relajarse y distraerse. Mientras jugamos se afianzan vínculos de amistad, solidaridad, respeto, se fortalecen valores, normas y trabajo en equipo, es decir:

El juego cooperativo armoniza grandes acontecimientos: la paz y la convivencia, en él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro del compañero. (Omeñaca, 2002, p.47)

En cuanto a la dimensión ética y moral del desarrollo integral de los niños y niñas es de suma importancia reconocer que:

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa (Minerva, 2002, p.290).

En las aulas de clase se evidencia que el juego asociado a las prácticas educativas que implementan los docentes no inciden como estrategia didáctica para el aprendizaje de la diversidad cultural, por tanto a través de este trabajo se quiere analizar la influencia de los juegos tradicionales en los procesos interculturales e identificar los juegos tradicionales que tienen mayor influencia en las interacciones culturales que desarrollan los niños y las niñas del grado segundo del Colegio Unión Europea de la localidad Ciudad Bolívar.

Este trabajo propone la práctica en el aula y/o ámbito escolar de los juegos tradicionales de las diferentes culturas de los niños y niñas afrodescendientes y niños extranjeros (venezolanos) para así determinar los resultados que se dan de las relaciones interculturales y así poder despejar la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en los procesos interculturales que desarrollan los niños y las niñas de la institución educativa Unión Europea?

Con formato: Sangría: Izquierda: 0 cm

## **Capítulo 2. Marco de referencia:**

### **2.1. Marco de antecedentes:**

Como antecedentes de esta investigación se cuenta con estudios a nivel internacional, nacional y local que aportan y dan fundamento epistemológico a lo indagado y que permiten apoyar el objetivo de esta investigación; en este orden se presenta los antecedentes de mayor relevancia:

A nivel internacional se consulta a los autores Castillo y Caicedo (2019). La inclusión de los estudios afrocolombianos en la escuela colombiana. La lucha por una educación no racista. En este artículo se puede conocer la urgencia de incluir los estudios de las culturas afroamericanas en nuestros sistemas escolares. Este fue proclamado por Manuel Zapata Olivella en el primer congreso de las Culturas negras de las Américas en 1977, dos décadas después Colombia experimentó una importante reforma constitucional que tuvo implicaciones trascendentales en el campo educativo y de la multiculturalidad. De modo singular, se diseñaron en nuestro país algunas normas para iniciar la enseñanza de los estudios afrocolombianos en el sistema escolar. Si bien, desde mediados de los años cuarenta, la naciente etnología nacional se ocupó de algunos estudios sobre las culturas negras, este asunto se fue convirtiendo en un ámbito académico lejano y extraño a los debates de la pedagogía nacional.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Entre las conclusiones más destacadas encontramos que, pese a lo hablado en el congreso de las culturas negras del año 1977, donde se proclama la necesidad de incluir los estudios de las culturas Afrocolombianas en los sistemas escolares, no hay reglamentación o estándares en la cual una política pública y clara haga de obligatorio cumplimiento esta cátedra y promover la importancia de generar interculturalidad en el aula.

Se cuenta con un segundo autor internacional Herrera (2016) quien realiza un artículo denominado: “Educación Intercultural, una reflexión desde lo lúdico” de Universidad Nacional de Educación del Ecuador”, se propone entender lo lúdico como parte prioritaria de prácticas de recreación, con espíritus claros de relacionamientos sociales, que respete la diversidad y valore a los sujetos como iguales. Enraizar es sin duda jugar y divertirse. Es celebrar y festejar, pues lo lúdico está también presente en las fiestas. Los juegos y la recreación, que se concretan fuera de dinámicas deportivas y competitivas, significan relajación en conjunto, promueven soltar risas desenfadadamente, que evitan, aunque por momentos no extensos, el predominio de sentirse superiores.

A nivel internacional la autora, Hinostroza (2015) realiza una investigación sobre: Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la Institución Educativa Integrado “Río Bertha”. La presente investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I”. El objetivo general es: determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes, durante su ejecución se emplea un diseño correlacional,

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

se trata de un trabajo de tipo cuantitativo, se trabaja con una muestra de 15 estudiantes, a los que se aplica una lista de cotejo para evaluar la convivencia intercultural. Se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

Referente a estrategias TIC, la autora Rico (2017) titula su investigación en la educación intercultural: "Análisis de recursos en red para el desarrollo de la competencia intercultural y el español como segunda lengua en educación infantil" Revista de estudios filológicos Tonos Digital, número 32 - enero 2017. Este artículo se elabora con los objetivos de dar a conocer y analizar recursos accesibles desde Internet para trabajar la educación intercultural junto a la lengua y la cultura española en la etapa de Educación Infantil de 3 a 5 años de edad, según la legislación educativa española con alumnos que tienen el español como segunda lengua. Además, este trabajo tiene como punto de partida el hecho de que los aprendizajes de la lengua y la cultura deben ser simultáneos y de que cuanto antes se comiencen, mayores arraigos tendrán en una persona que inevitablemente se ve involucrada en una sociedad multilingüe y multicultural. Se concluye en que hay una carencia importante de estos materiales específicos para la etapa de Infantil. En términos generales, son webs estáticas, los recursos analizados no permiten la interacción con el alumno y tienen poco atractivo infantil.

Como autor nacional damos crédito a Zúñiga (2018) quien en su trabajo de grado pone en contexto la situación de la migración masiva de venezolanos a Colombia y lo titula, "El impacto social de los inmigrantes venezolanos y las incidencias en Colombia". Universidad Militar Nueva Granada. Este Trabajo de grado relata la

situación política de Venezuela, la cual ha generado un detonante que ha venido afectando a Colombia, ya que en los últimos años se ha sentido la masiva presencia de venezolanos en el país. El compromiso es atender las necesidades por las que tiene que atravesar estos ciudadanos y analizar la existencia de políticas claras de gobierno que favorezcan la calidad de vida.

Insiste el autor, que es importante analizar en los colombianos, el nivel de aceptación que tienen para acoger a los venezolanos y si realmente están en igualdad de condiciones para competir por un empleo y acceder a los servicios básicos como es la salud y la educación, ya que para ello se requiere conocer si hay presupuesto destinado para fortalecer cada uno de estos sectores. Existe un registro que ha sido analizado por el Ministerio de Relaciones Internacionales, de los ciudadanos venezolanos que han ingresado al país de manera ilegal, pero es necesario conocer los datos que dan cuenta de aquellos que permanecen en la ilegalidad, para proyectar los recursos que se requieren para su atención.

Se toma como referente local, en el contexto escolar al autor Quintero (2017) Aprendiendo la "R": racialización y racismo prosaico en escuelas bogotanas. En los resultados de este artículo de investigación, se retoman los relatos biográficos de jóvenes afrocolombianos y afrocolombianas sobre sus trayectorias educativas. El análisis se centra en sus experiencias vividas de racismo, en el contexto escolar, en la ciudad de Bogotá. Se identifican dinámicas que vivieron estas personas desde su primera infancia, enfrentándolas a lo que proponemos comprender en términos de racismo prosaico: entendido como esa temprana racialización, vivida especialmente en la infancia, cargada de poderosa violencia simbólica y, muchas veces, física, que



*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

da paso a la construcción de una alteridad radical que es corporal, racializada y jerarquizada. Su expresión es, por lo general, explícita, vulgar y violenta; así como es traumática y dolorosa para los sujetos racializados como “negros” y “negras”.

Con narrativas como eje importante y autora local tomamos a Lázaro (2015) esta autora nos habla de: “Interculturalidad, tradición oral, literatura afrocolombiana y educación primaria: una experiencia pedagógica en la IED Ciudadela Educativa de Bosa”. Como conclusión sobresaliente se evidencia que a partir de la literatura infantil Afrocolombiana, la cual conduce a los estudiantes a descubrir el camino de la lectura, escritura y oralidad de la mano de procesos interculturales, de convivencia, de fortalecimiento, de identidades y cultura se obtiene una educación incluyente e intercultural.

## **2.2. Marco teórico- conceptual:**

Para alcanzar los objetivos propuestos en esta investigación es necesario aclarar ciertos conceptos básicos y describir algunas teorías en las que ellos se integran. En este sentido, de acuerdo con los textos consultados es posible clasificar los temas del marco referencial en el siguiente orden: interculturalidad, educación intercultural, el juego como categoría cultural, además de su relación con la enseñanza y aprendizaje, el juego como estrategia pedagógica y la relación entre el juego y la interculturalidad. Con base a estos, se plantea una exploración teórica de lo general a lo particular, que lleve a la reflexión de los diferentes elementos más relevantes para este estudio.

### **Interculturalidad como intercambio social.**

De acuerdo con Gunther Dietz (2017) la interculturalidad como herramienta de análisis puede definirse como:

(...) el conjunto de interrelaciones que estructuran una sociedad dada, en términos de cultura, etnicidad, lengua, denominación religiosa y/o nacionalidad; se trata de un ensamble que se percibe mediante la articulación de los diferentes grupos de "nosotros" *versus* "ellos", los cuales interactúan en constelaciones mayoría-minoría que, a menudo, se encuentran en constante cambio (p.193).

Estas interrelaciones son evidentes en las dinámicas escolares y de aula, ya que son los lugares en los que se puede observar y trabajar con las dinámicas sociales circundantes representadas por la comunidad escolar en general. Son en estos espacios de intercambio social donde se hacen evidentes estas interrelaciones y se pueden presentar fenómenos de estigmatización, visibilización o negación cultural y reconocimiento del otro y de la diversidad Dietz (2017).

Para los autores Jorge Tirzo Gómez y Juana Guadalupe Hernández (2010) la interculturalidad parte de la dinámica cultural que implica compartir saberes grupales en procesos educativos fundamentalmente intergeneracionales como la

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

lengua materna, las tradiciones, las costumbres, los mitos y ritos, la alimentación y la historia grupal que están presentes en todo grupo social. De esta manera:

Cada sociedad genera las formas de satisfacer sus necesidades primarias y secundarias, generando expresiones culturales específicas. Decir que cada grupo construye su propia cultura, no significa que éstos vivan aislados unos de otros, por el contrario, el contacto cultural es, y ha sido, siempre una constante. (...) Cuando una sociedad o un grupo se relacionan con otros, invariablemente estamos ante la presencia de contacto cultural y con esto de relaciones interculturales (Tirzo y Hernández, 2010, p.14)

Los autores Tizor y Hernández (2010) señalan que al hablar de interculturalidad es necesario pensar en procesos que se presentan como naturales, pero que tienen influencia en los intercambios culturales como: “la globalización, la migración, la transnacionalización del capital y la pobreza, pero también el exotismo, la presencia de los medios de comunicación y el cambio cultural” (p. 12). Esto es importante para señalar los diferentes aspectos socioculturales que inciden en el aula y con los cuales el docente debe trabajar para lograr procesos de formación integral.

### **Educación intercultural un reto**

Los diferentes intercambios sociales que se dan dentro del aula afectan las prácticas educativas, su revisión es importante para entender en qué medida afectan las dinámicas escolares y qué estrategias desarrollar al respecto. Tirzo y Hernández (2010) señala que el concepto de relaciones interculturales en el siglo

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

XX aparece en relación con proyectos socioculturales y programas educativos. De esta forma se abrió la posibilidad de:

Restablecer un debate crítico sobre temas educativos diversos, entre los cuales destacan los que abordan la complejidad de las relaciones interpersonales que se establecen en el espacio escolar con implicaciones de género, clase y etnia; la diversidad cultural e identitaria de los sujetos que establecen dichas relaciones; y las prácticas pedagógicas instrumentadas para atender dicha diversidad (Tizor y Hernández, 2010, p.23)

En consecuencia, se hace necesario plantear políticas y actividades escolares que tengan en cuenta las diferentes condiciones sociales, que integren las diferencias y ayuden a formar identidad. En este sentido, el autor Luís Herrera (2016) propone el juego como elemento relacionador de interculturalidad ya que toda cultura surge como juego. Huizinga (citado por Herrera, 2016) explica que:

Lo importante radica en que toda cultura surge como juego. Parece obvio que la conexión entre cultura y juego habrá de buscarse en las formas superiores del juego social, en las que se nos presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad o de dos grupos que se enfrentan. (...) el juego no se reduce a la confrontación entre unos y otros, sino que también pueden generarse a nivel individual, con un valor diferente al que

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

conlleva participación colectiva. En esa dirección, el juego tiene valor identitario y patrimonial (p. 68).

### **El juego facilitador de experiencias lúdicas.**

El juego como categoría cultural es una creación humana que atraviesa diferentes etapas de su desarrollo. Al respecto, La UNICEF en asociación con The Lego Foundation (2018) señalan:

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo:

- **El juego es provechoso:** Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.
- **El juego es divertido:** Cuando vemos jugar a los niños o a los adultos, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

- **El juego invita a la participación activa:** Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.
- **El juego es interactivo:** Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.
- **El juego es socialmente interactivo:** El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas (p.7).

Vygotsky analizó el juego desde un punto de vista social, postulando así que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de inter-relacionarse. A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo. (Vygotsky, 1966, p.2).

### **Juego tradicional en una sociedad urbana.**

Para Trigueros, Giles y Herencia (2017), en su artículo plantean “el juego tradicional como puente entre culturas, especialmente en contextos problemáticos en los que a diario se integran en las aulas niños y niñas procedentes de contexto

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

muy diversos” (p.84). En este sentido, el juego tradicional se presenta como una herramienta para trabajar la diversidad en el aula y educar a los estudiantes sobre la integración y el respeto de las diferencias, así como en la identificación de las características que nos unen culturalmente.

De la misma manera es importante considerar el papel de los juegos tradicionales en la sociedad:

Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro (Trigueros, 2001).

Así pues, el juego tradicional puede ser considerado como un elemento cultural, que acopia y manifiesta sistemas de creencias, comportamientos y relaciones convirtiéndose en una vía de acceso al contexto local y regional y hace posible la transmisión de valores, tradiciones y diferentes formas de vida.

### **Juego en la enseñanza y el aprendizaje**

El juego como elemento indispensable en la enseñanza y aprendizaje es ampliamente reconocido por teóricos e investigadores de educación y pedagogía. Para UNICEF (2018) por medio del juego pueden estimularse diversas

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

competencias del desarrollo como las motoras, las cognitivas, las sociales y emocionales. Además:

El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales (...). En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora (p. 9).

Para Contreras y Venturo (2015) “el juego, como estrategia didáctica, permite que los estudiantes construyan sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo” (p. 3).

En este punto, el juego entra en el terreno de la didáctica como lo expone Minerva (2002) a continuación:

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la



*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo (p. 167)

Pero el juego, pese a su carga cultural y sus posibilidades de acción no funciona por sí solo. El juego en el aula es una herramienta útil para favorecer el aprendizaje significativo y el intercambio cultural positivo siempre y cuando se planifique, se tenga claro su objetivo pedagógico, sus reglas y se oriente hacia el desarrollo integral y significativo del campo social, académico y emocional de los estudiantes (Torres, 2002).

### **Juego e interculturalidad a través del tiempo.**

Jaume Bantulá (2009) estudia la relación entre el juego y el desarrollo intercultural. El autor manifiesta que:

(...) es el juego el que atraviesa, traspasa y fluye entre las manifestaciones lúdicas del hombre. El juego se muestra invariable al paso del tiempo, es decir, es practicado en diferentes épocas en un mismo lugar y, a su vez, en una determinada época histórica se puede llegar a revivir en territorios

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

incluso muy alejados entre sí en el espacio, esparciéndose su práctica casi por los cuatro puntos cardinales del globo terrestre (p. 19).

De esta manera, queda claro que el juego es un vehículo de la cultura y permite, dentro de sus dinámicas, la expresión y exploración de la misma.

La autora Maurizia D' Antoni, cuestiona el juego en la interculturalidad mediante una pregunta:

¿Son los juegos iguales en todas las culturas? Esta incógnita sugiere un desplazamiento del tema del desarrollo infantil de un nivel individual a uno más macro; en otras palabras, sugiere un descentramiento del desarrollo infantil en el sujeto, para dar cuenta del desarrollo infantil de los sujetos sociales dentro de un marco cultural. (Antoni, 2016)

### **2.3. Marco legal.**

Colombia es considerada una nación libre, cultural y con miras al desarrollo, en donde los pueblos y grupos sociales deberían ser respetados y protegidos ante las crudas realidades que intentan acabar con su identidad. Para la realización del marco legal de esta investigación, se hizo necesario poner en contexto legal las leyes, proclamaciones que orientan y amparan las identidades culturales propias.

En este sentido, a continuación, se presenta la normatividad que apoya el presente estudio.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Tabla 1  
Marco legal.

NIVEL	LEYES	PROCLAMA
INTERNACIONAL	Declaración Nacional De Derechos Humanos Pacto internacional de Derechos Internacionales, Artículo 20: Numeral 2	Todas las personas son iguales ante la ley y tienen derecho igual sin discriminación. Al respecto, la ley prohibirá toda discriminación y garantizará a todas las personas protección igual y efectiva contra cualquier discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o cualquier índole, origen nacional o social, posición económica nacimiento o cualquier otra condición social
INTERNACIONAL	Declaración de los Derechos del Niño	Principio IX El niño debe ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación. No será objeto de ninguna trata.  Convención sobre los Derechos del Niño Artículo 19 1. Los Estados Partes adoptarán todas las medidas legislativas, administrativas, sociales y educativas apropiadas para proteger al niño contra toda forma de perjuicio o abuso físico o mental, descuido o trato negligente, malos tratos o explotación, incluido el abuso sexual, mientras el niño se encuentre bajo la custodia de los padres, de un representante legal o de cualquier otra persona que lo tenga a su cargo. 2. Esas medidas de protección deberían comprender, según corresponda, procedimientos eficaces para el establecimiento de programas sociales con objeto de proporcionar la asistencia necesaria al niño y a

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

		<p>quienes cuidan de él, así como para otras formas de prevención y para la identificación, notificación, remisión a una institución, investigación, tratamiento y observación ulterior de los casos antes descritos de malos tratos al niño y, según corresponda, la intervención judicial.</p> <p>DERECHO A LA IDENTIDAD CULTURAL</p> <p>Artículo 2, inciso 1 1. Los Estados Partes respetarán los derechos enunciados en la presente Convención y asegurarán su aplicación a cada niño sujeto a su jurisdicción, sin distinción alguna, independientemente de la raza, el color, el sexo, el idioma, la religión, la opinión política o de otra índole, el origen nacional, étnico o social, la posición económica, los impedimentos físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño, de sus padres o de sus representantes legales. Artículo 5 Los Estados Partes respetarán las responsabilidades, los derechos y los deberes de los padres o, en su caso, de los miembros de la familia ampliada o de la comunidad, según establezca la costumbre local, de los tutores u otras personas encargadas legalmente del niño de impartir, en consonancia con la evolución de sus facultades, dirección y orientación apropiadas para que el niño ejerza los derechos reconocidos en la presente Convención.</p>
INTERNACIONAL	Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos	<p>Artículo 2, literal 1 1. Cada uno de los Estados Partes en el presente Pacto se compromete a respetar y a garantizar a todos los individuos que se encuentren en su territorio y estén sujetos a su jurisdicción los derechos reconocidos en el presente Pacto, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición social. 2. Cada Estado Parte se compromete a adoptar, con arreglo a sus procedimientos constitucionales y a las disposiciones del presente Pacto, las medidas oportunas para dictar las disposiciones legislativas o de otro carácter que fueren necesarias para hacer efectivos los derechos reconocidos en el presente Pacto y que no estuviesen ya garantizados por disposiciones legislativas o de otro carácter. 3. Cada uno de los Estados Partes en el presente Pacto se</p>

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

		compromete a garantizar que: a) Toda persona cuyos derechos o libertades reconocidos en el presente Pacto hayan sido violados podrá interponer un recurso efectivo, aun cuando tal violación hubiera sido cometida por personas que actuaban en ejercicio de sus funciones oficiales; b) La autoridad competente, judicial, administrativa o legislativa, o cualquiera otra autoridad competente prevista por el sistema legal del Estado, decidirá sobre los derechos de toda persona que interponga tal recurso, y desarrollará las posibilidades de recurso judicial; c) Las autoridades competentes cumplirán toda decisión en que se haya estimado procedente el recurso.
COLOMBIA Constitución Política de Colombia 1991	Respecto a los derechos de las comunidades afrodescendientes.  Artículo 2º	Son fines esenciales del Estado: servir a la comunidad, promover la prosperidad general y garantizar la efectividad de los principios, derechos y deberes consagrados en la Constitución; facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan y en la vida económica, política, administrativa y cultural de la nación; defender la independencia nacional, mantener la integridad territorial y asegurar la convivencia pacífica y la vigencia de un orden justo.
COLOMBIA Constitución Política de Colombia 1991	Artículo 7º Y 13º	El estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana. De la misma forma todas las personas nacen libres e iguales ante la ley y recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, sin ninguna discriminación por razones de sexo, ni raza.
COLOMBIA Constitución Política de Colombia 1991	Artículo 70º	Se establece que el Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza 46 científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.
COLOMBIA Ley 70 de 1993  Ley sobre Comunidades negras y decretos reglamentarios	Artículo 1º	Establecer mecanismos para la protección de la identidad cultural y de los derechos de las comunidades negras de Colombia como grupo étnico, y el fomento de su desarrollo económico y social, con el fin de garantizar que estas comunidades obtengan condiciones reales de igualdad de oportunidades frente al resto de la sociedad colombiana. Desde esta ley se define como "Comunidad Negra" "al conjunto de familias de ascendencia afrocolombiana que posee una cultura propia, comparten una historia y tienen sus propias tradiciones y costumbres dentro de la relación campo-

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

		poblado, que revelan y conservan conciencia de identidad que las distingue de otros grupos étnicos”
Ley 115 de 1994: La Ley General de Educación Decreto 1122 de 1998: Cátedra de Estudios Afrocolombianos	Artículo 1º	Se plantea que todos los establecimientos estatales y privados de educación formal que ofrezcan los niveles de preescolar, básica y media, incluirán en sus respectivos proyectos educativos institucionales la Cátedra de Estudios Afrocolombianos, atendiendo lo dispuesto en el artículo 39 de la Ley 70 de 1993 y lo establecido en el presente decreto.
Ley 115 de 1994: La Ley General de Educación Decreto 1122 de 1998: Cátedra de Estudios Afrocolombianos	Artículo 2º	Se plantea que la Cátedra de estudios Afrocolombianos comprenderá un conjunto de temas, problemas y actividades pedagógicas relativos a la cultura propia de las comunidades negras, y se desarrollarán como parte integral de los procesos curriculares del segundo grupo de áreas obligatorias y fundamentales establecidas en el artículo 23 de la Ley 115 de 1994, correspondiente a ciencias sociales, historia, geografía, Constitución Política y democracia
Ley 115 de 1994: La Ley General de Educación Decreto 1122 de 1998: Cátedra de Estudios Afrocolombianos	Artículo 3º	se hace referencia a que Compete al Consejo Directivo de cada establecimiento educativo, con la asesoría de los demás órganos del gobierno escolar, asegurar que en los niveles y grados del servicio educativo ofrecido, los educandos cumplan con los siguientes propósitos generales, en desarrollo de los distintos temas, problemas y proyectos pedagógicos relacionados con los estudios afrocolombianos: a) conocimiento y difusión de saberes, prácticas, valores, mitos y leyendas construidos ancestralmente por las comunidades negras que favorezcan su identidad e interculturalidad en el marco de la diversidad étnica y cultural del país; b) reconocimiento de los aportes a la historia y a la cultura colombiana, realizados por las comunidades negras fomento de las contribuciones de las comunidades afrocolombianas en ambiente para el desarrollo científico y técnico. La conservación y uso y cuidado de la biodiversidad y el medio.
Ley 22 de 1981: Propugna por la eliminación de todas las formas de discriminación racial.	Artículo 1º	En la presente, la expresión “discriminación racial” denotará toda distinción, exclusión, restricción o preferencia basada en motivos de raza, color, linaje u origen nacional o étnico, que tenga por objeto o por resultado anular o menoscabar el reconocimiento, goce o ejercicio, en condiciones de igualdad, de los derechos humanos y libertades fundamentales en las esferas políticas, económica, social,

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

		cultural o en cualquier otra esfera de la vida pública
Ley 22 de 1981: Propugna por la eliminación de todas las formas de discriminación racial.	Artículo2º	los Estados Partes condenan la discriminación racial y se comprometen a seguir, por todos los medios apropiados y sin demoras, una política encaminada a eliminar la discriminación racial en todas sus formas y a promover el entendimiento entre todas las razas
COLOMBIA	Conpes 3310 de 2004, Con esta Política se pretende identificar, incrementar y focalizar el acceso de la población negra o afrocolombiana a los programas sociales del Estado, de tal manera que se generen mayores oportunidades para alcanzar los beneficios del desarrollo y mejorar las condiciones de vida de esta población, a través de la implementación de acciones afirmativas	"El presente documento somete a consideración del CONPES la aprobación de una política de acción afirmativa para la población negra o afrocolombiana orientada a focalizar acciones del Gobierno Nacional hacia estas comunidades, aumentar las metas de coberturas en los programas nacionales, implementar acciones afirmativas para la población negra o afrocolombiana en el corto plazo, mejorar los sistemas de identificación, cuantificación y registro de dicha población, formular un plan integral de largo plazo y hacer seguimiento a lo establecido en el Plan Nacional de Desarrollo y al Conpes 3169 de 2002. Con esta Política se pretende identificar, incrementar y focalizar el acceso de la población negra o afrocolombiana a los programas sociales del Estado, de tal manera que se generen mayores oportunidades para alcanzar los beneficios del desarrollo y mejorar las condiciones de vida de esta población, a través de la implementación de acciones afirmativas"
<<Elaboración propia, Fuentes Páginas Web del Estado Colombiano, Gobierno, Ministerio de Educación de Colombia, recuperado de la paginas oficiales de las Naciones Unidas, UNICEF y Naciones Unidas de los Derechos Humanos.>>		

### **Capítulo 3.**

#### **Marco metodológico:**

##### **3.1. Enfoque**

Por las características propias de esta investigación se cuenta con un enfoque cualitativo. Según Taylor y Bogdan (1984) el objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven.

##### **3.2. Tipo de Estudio**

Este proyecto de investigación es considerado de carácter descriptivo ya que da cuenta de las costumbres, creencias, formas de comunicación (verbal y corporal), roles y normas que se dan en la interacción y aplicación de los juegos tradicionales como herramienta para promover la interculturalidad en el aula de clase. La investigación descriptiva, permiten detallar situaciones y eventos, es decir como es y cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Sampieri,1998). En consecuencia, se puede establecer una interacción personal con la población objeto de estudio.

En cuanto al método de investigación acción, Hernández (2014) considera que está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad. Igualmente, para Sandín (2003) señala que la investigación-acción pretende, esencialmente, propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica,



*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

administrativa, etc.) y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación.

La investigación acción de acuerdo con Colmenares y Piñeros (2008, p.101), privilegia estudios de tipo social, crítico, socio constructivistas relacionados con educación. Las autoras, señalan que la investigación acción se trabaja en ambientes educativos ya que “mejora la praxis docente desde la acción reflexiva, cooperadora y transformadora de sus acciones cotidianas pedagógicas.

Con este diseño investigativo se pretende hacer una lectura de la realidad, las interacciones entre los niños y las niñas, de grado segundo de la Institución Educativa Unión Europea de la localidad de Ciudad Bolívar, en el desarrollo de juegos tradicionales. Teniendo en cuenta la pregunta de investigación: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en los procesos interculturales que desarrollan los niños y las niñas de la institución educativa Unión Europea? Y las condiciones en las que se llevará a cabo dicho estudio se aplicará el método de Investigación acción.

### **3.3. Población**

Hablar de población en los procesos de investigación nos lleva a contar con Hernández Sampieri (2010) quien plantea: "una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones" (p. 65). "La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde la unidad de población

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

posee una característica común la cual e estudia y da origen a los datos de la investigación” Tamayo y Tamayo, (1997). Por consiguiente, la muestra de la población involucrada en este proceso de investigación son niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Unión Europea de la localidad Ciudad Bolívar, del ciclo dos con edades entre 8 a 10 años. “Tabla 2”. En su definición se cuenta con características que tienen que ver con: cultura, edad, nivel de escolaridad e institución educativa.

La población objeto de estudio es la siguiente:

*Tabla 2.  
Población participante.*

Cultura/ población	Total de estudiantes		Total de estudiantes en porcentaje
Afrodescendientes	6	Niños: 2	20%
		Niñas: 4	
Extranjeros (venezolanos)	8	Niños: 5	25%
		Niñas: 3	
Bogotanos	16	Niños: 9	55%
		Niñas: 7	
Total:	30		100%

### **3.3 Procedimiento (Cronograma):**

A Continuación, se especifica de manera clara las fechas y en seguida, en varios renglones, las actividades a realizarse dentro de un tiempo establecido en el desarrollo de las actividades programadas en la investigación.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.

DESCRIPCIÓN GENERAL		TRABAJO DE GRADO I																TRABAJO DE GRADO II																	
		MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 1				MES 2				MES 3				MES 4					
F	ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
I	Formulación del problema	■	■																																
I	Investigación antecedentes		■	■																															
I	Desarrollo Marco Teórico y Marco Legal				■	■	■																												
I	Formulación diseño metodológico						■	■																											
I	Elaboración Ficha resumen							■	■																										
I	Primera entrega ajustes generales								■	■																									
I	Sustentación y aprobación									■	■																								
II	Diseño instrumentos															■	■																		
II	Selección de juegos															■	■																		
II	Aplicación juegos e instrumentos																■	■	■	■															
II	Análisis generales de aplicación de instrumentos																	■	■	■	■														
II	Revisión, conclusiones y discusión																		■	■	■	■													
II	Preparación entrega final, ajustes y correcciones																				■	■													
II	Entrega final																					■													

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

### **3.4. Técnicas e Instrumentos para la recolección de información:**

#### **3.4.1. Hoja de vida – Observador**

Es el instrumento que permite recolectar los datos personales del estudiante participante en las actividades. Además de sus datos personales relevantes, en este formato se consigna una breve reseña de las características comportamentales y académicas de cada estudiante participante, además permite identificar características culturales y sociales de interés para la investigación.

#### **3.4.2. Ficha de Observación:**

Este formato de diseño propio recopila la observación de las investigadoras de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase. En este sentido, el formato contendrá el nombre y característica de cada juego, las categorías para observar el ámbito intercultural (estas categorías provienen la revisión teórica registrada en el marco teórico en el que aparecen como elementos constantes en la relación del juego como elemento favorecedor de las relaciones culturales) y son: formas de comunicación: verbal y corporal, normas de interacción en el juego: asignación de reglas, modificación de las reglas del juego, asignación de turnos, y roles, ; las cuales serán descritas de acuerdo con la dinámica del grupo en la aplicación.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

Hernández y Baptista (2006) comentan que la observación cualitativa no es mera contemplación (Sentarse a ver el mundo y tomar nota) nada de ello implica entrar a profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente ante los hechos que se observan, la observación cualitativa va más allá resaltando cada aspecto que el individuo perciba y asigne, con el fin de crear criterios que sean fáciles de evaluar.

### **3.4.3. Entrevista no estructurada:**

Se reúne el número total de participantes en el patio del colegio, a partir de estrategias previas se conduce al grupo sujeto de estudio a dar su opinión sobre el juego tradicional más relevante según su cultura. Dando como resultado la selección de seis juegos tradicionales con diferente denominación de acuerdo a su país de origen: Kikimon, las siete piedras, Mbube Mbube, golosa, lazo y triqui.

Sampieri (1996), la entrevista no estructurada o abierta no requiere la realización de ningún tipo de guion previo a la entrevista. La información que se obtiene de ella es el resultado de la construcción simultánea a partir de las respuestas del entrevistado.

Ruiz Olabuenaga (1989, p.177), habla de la entrevista no estructurada como entrevista en profundidad. Sus objetivos son comprender más que explicar, maximizar el significado alcanza una respuesta subjetivamente sincera más

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

que objetivamente verdadera y captar emociones pasando por alto la racionalidad.

### **3.5. Técnica de análisis de resultados:**

Para cada uno de los instrumentos y técnica se aplicó una estrategia de medición de resultados manual. En este sentido, se trabaja de la siguiente manera:

- Análisis descriptivo de las categorías en la ficha de observación: se elabora un cuadro general con la información obtenida en las aplicaciones de los juegos tradicionales. En cada juego se tiene en cuenta las siguientes categorías: formas de comunicación, roles que asumen los participantes, resolución de conflictos y por ende las estrategias de intervención para promover la interculturalidad en el aula de clase.
- Entrevista estructurada: Formato de diseño propio que se aplicará al terminar la actividad del juego tradicional para comprender la apreciación de los niños y niñas, con respecto al juego y los aspectos interculturales del mismo. El diseño es una entrevista con preguntas cerradas simples adaptada a la edad de los participantes, quienes la contestan guiados por escala emocional (reconocimiento con paletas de caras con expresiones que indican satisfacción, duda o contento).

Sampieri (1996), afirma que la entrevista no estructurada es la técnica con la cual el investigador, pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información hace referencia a los acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando.

### **3.6. Consideraciones Éticas**

Protección de los derechos de los menores: la ética de la investigación, es la generación de objetivos, políticas, leyes y estándares que deben respetarse, ya que en ellas intervienen directamente seres humanos. Drane (2004). Por su parte, la ética profesional en la investigación educativa puede comprenderse como un conjunto de derechos y deberes de los investigadores participantes en este campo profesional Jiménez y García (2008). Los datos personales y de imagen de los estudiantes participantes son manejados con confidencialidad y reserva bajos los parámetros establecidos por la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1377 de 2013.



## **Capítulo 4.**

### **Análisis de resultados**

#### **Resultado análisis hoja de vida estudiantes participantes.**

Los 30 estudiantes participantes pertenecientes al grado segundo de la Institución Educativa Unión Europea de la localidad Ciudad Bolívar son niños entre los 8 y 10 años de edad. Esta primera característica poblacional señala que algunos estudiantes son niños en extraedad, es decir, se encuentran en un grado de escolaridad inferior al que deberían estar de acuerdo con lo estipulado por el Ministerio de Educación Nacional. La distribución poblacional se divide en los siguientes grupos: 6 afrodescendientes, 8 venezolanos y 16 bogotanos. Esta característica poblacional nos indica un aula diversa, heterogénea. La totalidad de los estudiantes viven en el barrio donde se ubica el colegio (La Acacia) en la localidad Ciudad Bolívar y su estrato socioeconómico es uno. Estos últimos datos poblacionales son los que tiene en común todos los estudiantes participantes en la investigación.

En cuanto al aspecto académico se encuentra que la mayoría de la población se mantiene en un nivel básico en gran parte de sus asignaturas, se destacan por su capacidad de liderazgo, compromiso dedicación y responsabilidad sin dejar de un lado aspectos como inasistencia, incumplimiento en tareas e indisciplina. En la revisión del aspecto comportamental se señala que el grupo presenta a nivel general un buen comportamiento, con una buena actitud de escucha, en ocasiones se evidenció problemas de agresión interna por sus diferentes orígenes (casos de bullying y maltrato verbal), lo cual generaba subgrupos dependiendo su nacionalidad o su origen cultural.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

De esta forma, en el análisis de la hoja de vida de los participantes se puede dar cuenta de un grupo mixto, que, aunque tienen un mismo contexto social local, sus diferencias culturales son profundas que no logran relacionarlas y se genera tensión en el grupo.

Resultado análisis descriptivo de la ficha de observación.

En la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase, se presentan los siguientes resultados:

*Tabla 3.  
Resultados de la ficha de observación.*

<b>Juego</b>	<b>Descripción</b>	<b>Formas de comunicación</b>	<b>Normas de interacción</b>	<b>Roles</b>	<b>Análisis y conclusiones</b>
Kikimón	<p>EDAD: de 6 a 10 años.</p> <p>DURACIÓN: con base al número de participantes.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Dos equipos</p> <p>ORIGEN DEL JUEGO: venezolano</p> <p>OBJETIVO: El objetivo de este juego es no permitir ser ponchado mientras se atraviesa por al campo, tocando las cuatro bases.</p>	<p>Comunicación Verbal:</p> <p>Los estudiantes se expresaron libremente, y disfrutaron del juego, los estudiantes venezolanos utilizan términos como chamo, al referirse a alguno de sus compañeros, pero en general su lenguaje actual ya es muy similar a la de los niños bogotanos y al de los niños y niñas afro descendientes, todos querían</p>	<p>Asignación de reglas:</p> <p>Modificación de las reglas de juego:</p> <p>Asignación de turnos:</p>	<p>Los estudiantes que participaron en los juegos asumieron los roles de acuerdo a las reglas estipuladas por los estudiantes que lideraban, fue fácil seguir las normas. Se evidenció mucho liderazgo, todos los niños y las niñas querían participar y liderar pero finalmente aceptaron las reglas.</p>	<p>Mediante la ejecución se observa:</p> <p>A. Unidad, los estudiantes se olvidaron de sus diferencias y se involucraron tanto que olvidaron, raza, religión y credo, se hicieron uno solo y disfrutaron mucho el juego.</p> <p>B. Se evidenció una mayor aceptación del uno por el otro.</p> <p>C. No se presentó ningún tipo de</p>

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

	<p><b>INSTRUCCIONES</b> Entre todos los jugadores se seleccionan dos equipos, los cuales se ubican en filas uno equipo frente al otro, manteniendo una distancia prudente. El primer integrante del equipo A, lanza el balón al primer integrante del equipo B, este debe responder al balón con una patada y salir corriendo, previamente se han asignado cuatro bases las cuales están dispuestas en lugares claves, el participante que patea el balón debe atravesar el campo pasando por las cuatro bases sin dejarse ponchar o tocar por el balón, los jugadores del equipo A, deben intentar ponchar a su contrincante, si es ponchado, el participante del equipo contrario perderá un punto, el cual será asignado al equipo contrario. Gana el equipo que más puntos obtenga.</p>	<p>opinar, se pudo evidenciar a través de sus expresiones, que este juego también era conocido en Colombia como ponchados o como stock, con algunas pequeñas diferencias.</p> <p>Comunicación Corporal: A nivel corporal se pudo evidenciar un excelente nivel, los niños y niñas son muy expresivos, se comunican gestualmente a través de sus rostros, también lo hacen con el movimiento de sus manos, algunos fruncen el ceño, si no están de acuerdo con algo, otros prefieren hacerlo verbalmente.</p>			<p>discriminación, trabajaron juntos, venezolanos, afro descendientes y niños y niñas de la ciudad de Bogotá</p>
<p>Golosa o Rayuela</p>	<p><b>FICHA TÉCNICA DEL JUEGO:</b> <b>EDAD:</b> de 6 a 10 años.</p>	<p>Comunicación verbal: Los niños y niñas tuvieron una comunicación</p>	<p>Asignación de reglas: Todos estuvieron muy atentos al</p>	<p>Los niños y niñas colombianas, venezolanos y afrocolombianos,</p>	<p>Mediante la ejecución se observa:</p>

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

	<p><b>DURACIÓN:</b> Depende la cantidad de participantes.</p> <p><b>ORGANIZACIÓN:</b> 2 jugadores como mínimo.</p> <p><b>ORIGEN DEL JUEGO:</b> colombiano.</p> <p><b>OBJETIVO:</b> Afianzar el esquema corporal, la coordinación, el equilibrio estático y dinámico, sin pisar raya y completando el circuito con éxito.</p> <p><b>INSTRUCCIONES</b> 1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la golosa o rayuela, compuesto por cuadrados con números del 1 al 12. Puedes hacer los cuadros de diferentes colores 2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño o niña debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. 3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se</p>	<p>efectiva, sencilla y asertiva, para el pleno desarrollo del juego.</p> <p>Los niños y niñas venezolanos interactuaron con plena naturalidad ya que en su país de origen se conoce el juego como PISE O AVIONCITO, también comunican y hacen cumplir las reglas el juego.</p> <p>Animan a sus compañeros.</p> <p>Comunicación corporal: Son muy expresivos para manifestar sus agrados o desacuerdos, los niños y las niñas manifiestan sus emociones (felicidad) al movimiento de los brazos o saltando al esperar el turno, con gestos en su cara apoyan el buen proceder de sus compañeros, también los incentivan con movimientos en sus manos o por lo contrario manifiestan con cara de enojo cuando no es efectiva su jugada.</p>	<p>cumplimiento de las reglas, ya que el juego es muy conocido en los dos países de origen de los participantes, aunque los niños y niñas colombianos fueron más dominantes en el cumplimiento de reglas por parte del grupo.</p> <p>Modificación de las reglas de juego: No se presentó ninguna modificación en las reglas del juego, todos participaron con alegría y entusiasmo.</p> <p>Asignación de turnos: Los niños y las niñas formaron una fila y al primer participante de la fila, entregaron la piedra para realizar el lanzamiento e iniciar su circuito, quien pisaba raya o la piedra no caía en la casilla indicada, debía pasar el final de la fila y seguía el siguiente jugado.</p>	<p>decidieron que el representante de grupo era su líder de juego, los demás acataban, cumplían las reglas y turnos de participación; aunque en ocasiones todos opinaban y estaban muy atentos a la jugada de su compañero.</p>	<p>A. Todos participaron con alegría y grado en el juego. B. No se evidencio discriminación por ningún jugador. C. Los niños y las niñas son muy expresivos y se comunican sin ningún temor. D. Los niños venezolanos recordaron su país de origen y estuvieron muy emocionados. E. Se reconocieron como sujetos de acción con capacidades diferentes, pues algunos niños reconocieron que eran más hábiles al lanzar la piedra, otros eran más hábiles saltando, otros se dedicaron a liderar e imponer sus reglas. F. Trabajo en equipo, unidad y respeto.</p>
--	--	--	--	---	--

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

	<p>trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 12 y volver a la casilla de salida.</p> <p>4. Si el niño o niña pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego</p>				
Cuerda o Lazo	<p>EDAD: de 6 a 10 años.</p> <p>DURACIÓN: Depende la cantidad de participantes.</p> <p>ORGANIZACIÓN: En fila y pueden jugar los que quieran.</p> <p>ORIGEN DEL JUEGO: colombiano.</p> <p>OBJETIVO: Desarrollo de habilidades visomotoras a través del salto en cuerda repetitivamente logrando la mayor cantidad de saltos.</p> <p>INSTRUCCIONES</p> <p>1. Se necesita una cuerda con mango en cada extremo.</p> <p>2. Dos niños o niñas la sujetan por los extremos y</p>	<p>Comunicación verbal:</p> <p>Su comunicación verbal es fluida, de contacto visual, muy expresiva y lo más importante acorde para sus edades. Los niños y las niñas colombianas enseñaron a los niños y niñas venezolanos y afrocolombianos una canción, la cual se entona a medida que se va moviendo la cuerda la cual es "viuda, soltera, casada cuántos hijos quiere tener uno, dos, tres, cuatro, cinco....."</p> <p>Hasta que tropiece con la cuerda. Todos conocían la terminología y era familiar para ellos, en Venezuela se conoce el juego</p>	<p>Asignación de reglas:</p> <p>Los niños y las niñas estuvieron muy atentos y selectivos al cumplimiento de las reglas. Eran claras y conocidas para todos, aunque en ocasiones por la euforia y alegría del momento, querían participar todos al tiempo y se desordenaban.</p> <p>Modificación de las reglas de juego:</p> <p>No se presentó ninguna modificación en las reglas del juego, todos participaron con alegría y entusiasmo.</p>	<p>Las niñas (una venezolana y una afrocolombiana) tomaron el liderazgo del juego, enseñando la canción, ordenando, delegando roles y turnos de participación. Los demás niños y niñas acataron reglas y roles.</p>	<p>Mediante la ejecución se observa:</p> <p>A. Todos participaron con alegría y grado en el juego.</p> <p>B. No se evidenció discriminación por ningún jugador.</p> <p>C. Trabajo en equipo.</p> <p>D. Aprendieron el valor del respeto, de la fraternidad, asumieron roles y liderazgos que quizás no habían asumido nunca antes en su papel de estudiantes. Esto los conllevó a nuevos aprendizajes.</p> <p>E. Practicaron deporte y memorizaron nueva canción.</p>

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

	<p>la mueven dando vueltas. Al principio lentamente y según avanza el juego más deprisa.</p> <p>3. El que tropieza con la cuerda queda eliminando y comienza a saltar el siguiente. El que ha tropezado se cambia con uno de los que espera o con los que sujetan la cuerda.</p> <p>Este juego suele ir acompañado de una canción popular. Según avanza el juego, se puede complicar obligando a los participantes a hacer cosas más difíciles, como dar dos saltos en cada pase de la cuerda, cambiar de dirección.</p>	<p>como SALTARA LA CUERDA.</p> <p>Comunicación corporal: Los niños y niñas evidenciaban felicidad con sus gestos corporales cuando saltaban y en su cara también se reflejaba, se comunicaban mediante mirabas con sus pares favoritos, afirmando que lo habían realizado bien o, por lo contrario.</p> <p>También reconocían el espacio involucrado en el juego, reconociendo el objeto involucrado (cuerda), llamando la atención de sus compañeros y entre más se entusiasmaba con el juego más movimientos arrebatados realizaban.</p>	<p>Asignación de turnos: Las niñas impartiendo los turnos de participación, los niños acataron las reglas y participaron con alegría, tanto los colombianos, venezolanos y afrocolombianos fueron una unidad de participación.</p>		
Mbube Mbube	<p>EDAD: de 6 a 12 años.</p> <p>DURACIÓN: 5 minutos (Dependiendo de la agilidad de los participantes)</p> <p>ORGANIZACIÓN: Un grupo de un determinado número de participantes tomados de la mano inicialmente y dos jugadores sueltos.</p> <p>ORIGEN DEL JUEGO: sudafricano</p>	<p>Comunicación verbal: El juego permite, a nivel comunicativo, la participación activa de todos los integrantes del grupo, pues los niños y niñas deben estar muy atentos y avisar al impala sobre la presencia cercana del león para que este evite ser comido por él.</p> <p>Comunicación corporal:</p>	<p>Asignación de reglas: A la hora de asumir reglas, los niños y niñas tienden a aceptarlas normalmente, pero a la hora de realizar el juego algunos emocionados o llevados por la adrenalina olvidan asumir ciertas reglas y las rompen, por ejemplo, algunos niños</p>	<p>Los participantes en el juego asumieron sus roles con base a la caracterización asumida por cada uno, a quienes les tocó hacer de impala, asumía bien su rol con liderazgo, siempre a la defensiva, pues él tenía claro que era un ave y que se lo podía comer el león, a quienes les tocó</p>	<p>Mediante la ejecución se observa: A. El juego permite desarrollar muchas habilidades en los participantes, habilidades sensoriales, cognitivas, desarrollo de pensamiento, habilidades comunicativas orales y corporales, entre otras.</p>

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

<p>OBJETIVO: El objetivo de este juego es desarrollar habilidades sensoriales, comunicativas y habilidades de destreza.</p> <p>INSTRUCCIONES Mbube es una palabra zulú que significa "león". Este juego típico de Lesotho y Sudáfrica es para grupos de seis o más, consiste en que el león persiga y capture al impala (un ciervo del sur de África). Todos los jugadores forman un círculo. Dos jugadores empiezan el juego. Uno es el león, otro es el impala. Se les vendan los ojos a ambos y se ponen a correr alrededor del círculo. Los jugadores en el círculo empiezan a gritar al león, "¡Mbube! ¡Mbube!". Cuando más cerca está el impala del león, se hace más rápida la llamada. Igualmente, si el león está lejos, los gritos disminuyen, tanto en el volumen como en la repetición.</p>	<p>A nivel de la comunicación corporal durante la aplicación de este juego, se evidenció mucho, pues la cara de desagrado al ver al león acercarse al impala, se manifestaba cada segundo, el movimiento de los brazos, el querer ayudarlo al impala para que se alejara del león, este lenguaje corporal se hace más notorio en juegos como este.</p>	<p>tocaban al impala queriendo ayudarlo, acción que no se debía hacer. Otros tendían a gritarle al impala con otras palabras diferentes a las estipuladas, que el león estaba muy cerca.</p> <p>Modificación de las reglas de juego: Algunos estudiantes modificaron las reglas del juego, olvidaban que estaban jugando mbube, mbube, se confundían y gritaban viene el gato corre, corre. Manifestaban que ese juego era igual que jugar al gato y al ratón, pero con los ojos vendados.</p> <p>Asignación de turnos: El juego propone la conformación de dos grupos o equipos para elegir de cada uno un mbube, mbube y un impala, para así poder definir al final del juego quién gana. Frente a este aspecto no se</p>	<p>hacer de leones, algunas veces manifestaban su ro gruñendo muy fuerte para generar pánico o miedo al impala. Los demás participantes eran colaboradores del impala y a esto se dedicaban. No faltó el participante del equipo contrario que daba mal la indicación para hacer perder a su contrincante.</p>	<p>B. Los participantes se integran muy fácilmente, ellos no encuentran allí motivo de discriminación alguna, se centran en los personajes relevantes del juego y su meta es ganar, por ello trabajan en equipo, en unidad sin hacer diferencia de raza, credo o religión.</p> <p>C. A través del juego se pueden apreciar las diferentes habilidades de cada participante, algunos niños y niñas son más expresivos que otros, algunos manifiestan más sus alegrías que sus desánimos, otros son más suspicaces, unos son más comunicativos que otros y dejan sobre el papel algunas expresiones no utilizadas habitualmente en el salón de clase, pero que sí utilizan quizás en sus casas.</p> <p>D. Se pudo evidenciar al terminar el juego, que los niños y niñas estaban felices, el compartir, se convirtió en un</p>
---	--	---	--	--

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

			presentó ningún inconveniente, los participantes del juego aceptaron y asumieron bien la asignación de los turnos, eso sí todos querían participar, por tanto, algunos se enojaron un poco al no ser seleccionados como protagonistas del juego.		salir de la monotonía de lo habitual y se convirtió en un nuevo escenario donde reina el amor y la amistad. E. Los niños aprendieron un nuevo juego; diferente al de su cultura, hicieron muchas preguntas, se interesaron más por aprender sobre los afro descendientes quienes fueron los que lideraron el juego, fue una oportunidad que permitió nuevos aprendizajes.
Siete piedras	<p>EDAD: de 6 a 12 años. DURACIÓN: 20 minutos, aunque varía de acuerdo al número de participantes número de participantes. ORGANIZACIÓN: Dos equipos ORIGEN DEL JUEGO: venezolano OBJETIVO: El objetivo del juego es eliminar a los atacantes antes de que reconstruyen la torre para ellos deben hacer la torre Lomas inestable posible para que así la viven entera y la reconstrucción sea lenta deben estar atentos</p>	<p>Comunicación verbal: La comunicación verbal se hace evidente en este juego, cuando entre compañeros de un mismo equipo, se comunican para mirar las estrategias a tratar en el juego y así poder ser los ganadores. El juego es muy divertido, los niños y niñas gritan, se apoyan y se comunican no solo verbalmente, sino que también lo hacen en forma gestual.</p> <p>Comunicación corporal: La comunicación corporal, es muy notoria, se evidencia mucho movimiento, táctica y estrategia,</p>	<p>Asignación de reglas: El juego fue liderado y explicado por niños y niñas venezolanas, fueron claros en estipular las reglas, los demás compañeros aceptan las reglas, pero en el momento de aplicarlas o ponerlas en práctica, no todos las cumplen, pues algunos seducidos por el deseo de ganar, infringen algunas de ellas.</p>	<p>Los participantes del juego, siempre se muestran con deseo de liderar, de organizar y dirigir el grupo, pero se evidencia a simple vista que algunos niños tienen más capacidad de liderazgo y son ellos lo que más se hacen escuchar y logran ser aceptados y apoyados por el resto del grupo. No falta el niño o niña que se enfada porque no se puede mostrar, o no puede liderar, pues otros niños y niñas son más</p>	<p>A través de la aplicación de este juego se pudo observar: A. Una excelente integración entre los niños y niñas participantes. B. Desarrollo de liderazgo, de inteligencia, de dominio propio. Autorregulación de temperamentos. D. Desarrollo de habilidades motoras y motrices. E. Se evidencia que el juego es una herramienta que permite la unidad, el amor, la fraternidad y desarrollo de saberes y competencias.</p>



*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

<p>sobre toda la zona donde se reconstruye la torre para que no la termine. Por parte de los atacantes el objetivo es reconstruir la torre lo más rápido posible, para ello deberán intentar llegar al máximo, número de jugadores a la zona de reconstrucción, cuando la pelota se haya lo más lejos posible y cuando los defensores estén lejos.</p> <p><b>INSTRUCCIONES</b> Los participantes se distribuyen en dos equipos de seis jugadores. Se delimita un círculo en el suelo de 50 cm de diámetro en su interior se colocan 7 piedras una encima de la otra formando una torre alternativamente, desde una distancia de 7 metros, un jugador de cada equipo lanza una pelota intentando sacar las piedras dentro del círculo el jugador del equipo que saque la última piedra debe intentar volver a colocar las formas de una torre, mientras el equipo contrario</p>	<p>los gestos, las miradas, las expresiones de asombro y de emoción contagian, y hacen que todos y todas las personas que integran un mismo equipo se logren comunicar de tal forma, que logran los objetivos propuestos, "ganar al contrincante".</p>	<p>Modificación de las reglas de juego: Se presentan modificaciones en algunos momentos del juego, por ejemplo, en la distancia (7 metros) espacio asignado para lanzar la pelota, pues algunos manifestaban que tenían mala puntería y que nunca iban a tumbar las piedras, pues la distancia era demasiado larga. También se modificó la regla de que todas las piedras tendrían que salir del círculo estipulado, pues manifestaban que era muy difícil especialmente si quedaban completamente en contacto con el piso, correrlas con la pelota era casi misión imposible.</p> <p>Asignación de turnos: Los participantes del juego, respetaron los turnos, previamente con otro juego ya habían decidido quien lanzaba la</p>	<p>hábiles en este aspecto.</p>	
--	--	--	---------------------------------	--

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

	trata de evitarlo tocando con la pelota, a los componentes del equipo que están construyendo la torre. Cada vez que consiguen tocar a un jugador queda eliminado, no pudiendo participar en la construcción de la Torre. El equipo que ataca también puede ganar tiempo derribando la torre antes de que esté construida. Los lanzamientos se realizan desde el lugar donde se ha recogido la pelota. Cada vez que se construye la torre se obtienen tres puntos. Gana el equipo que consigue llegar a 12 puntos.		pelota de primeras.		
Triqui	<p>EDAD: de 6 a 10 años.</p> <p>DURACIÓN: Depende la rapidez de las jugadas de los participantes.</p> <p>ORGANIZACIÓN: En parejas.</p> <p>ORIGEN DEL JUEGO: colombiano.</p> <p>OBJETIVO: Es poner tres marcas en línea e impedir que lo haga el contrario.</p> <p>INSTRUCCIONES</p> <p>1. Dibujar un tablero con dos líneas</p>	<p>Comunicación verbal: Es clara y muy sencilla de fácil comprensión por parte de sus compañeros por ser un juego de parejas esta comunicación es de competencia, es poca ya que es un juego de estrategia y concentración</p> <p>Comunicación corporal: Los participantes del juego, expresan o manifiestan, un poco de ansiedad a</p>	<p>Asignación de reglas: Los niños y las niñas escogieron libremente su pareja de juego muy atento y receptivo en el cumplimiento.</p> <p>Modificación de las reglas de juego: No se presentó ninguna modificación en las reglas del juego, todos participaron con alegría y entusiasmo.</p>	<p>En cada jugada siempre hay una muestra de liderazgo, que generalmente suscita o surge de quien va ganando. Los dos participantes asumen un rol de competencia mediática que puede terminar con la pérdida del juego por parte de alguno de los dos. Los participantes disfrutaron mucho de este juego, los compañeros observantes,</p>	<p>A través de la aplicación del juego se pudo observar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sana competitividad.</li> <li>2. Desarrollo de habilidades mentales, desarrollo motor, desarrollo de la inteligencia y desarrollo de habilidades de pensamiento.</li> <li>3. El juego permite la inclusión y la sana convivencia.</li> </ol>

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

	<p>horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios.                  2. Uno de los participantes escoge (X) y el otro (O). El que sale traza su símbolo en el cuadro del centro.                  3. Por orden de jugadas, cada uno va trazando, intentando hacer una línea horizontal, vertical o diagonal.</p>	<p>la hora de realizar las diferentes jugadas, algunas de emoción al ver que lo están logrando y otras veces de impaciencia al sentirse vencidos por el contrincante.</p>	<p>Asignación de turnos:                  El juego es muy claro, en este aspecto los turnos son intercalados por tanto, siempre se cumplen, no hay manera de saltarse los mismos.</p>	<p>desean rápido la finalización de la competencia para poder entrar a jugar y vencer al jugador que va ganando.</p>	
--	---	---	---	--	--

**Resultado y análisis de entrevista.**

La aplicación de la entrevista de los juegos a los 30 niños y niñas objeto de estudio tiene como objetivo comprender la apreciación frente a los juegos y su impacto en ellos. La entrevista contiene 5 preguntas cerradas de respuesta única con las opciones siempre (representada por la cara con expresión sonriente), a veces (representada por la cara con expresión dudosa) y nunca (representada por la cara con expresión triste). Al final de los juegos la investigadora entrega una encuesta a cada participante, luego se leía en voz alta las preguntas mientras los estudiantes seguían la lectura en sus hojas. Luego de leer se explicaba la pregunta y les daba tiempo a los participantes para contestar.

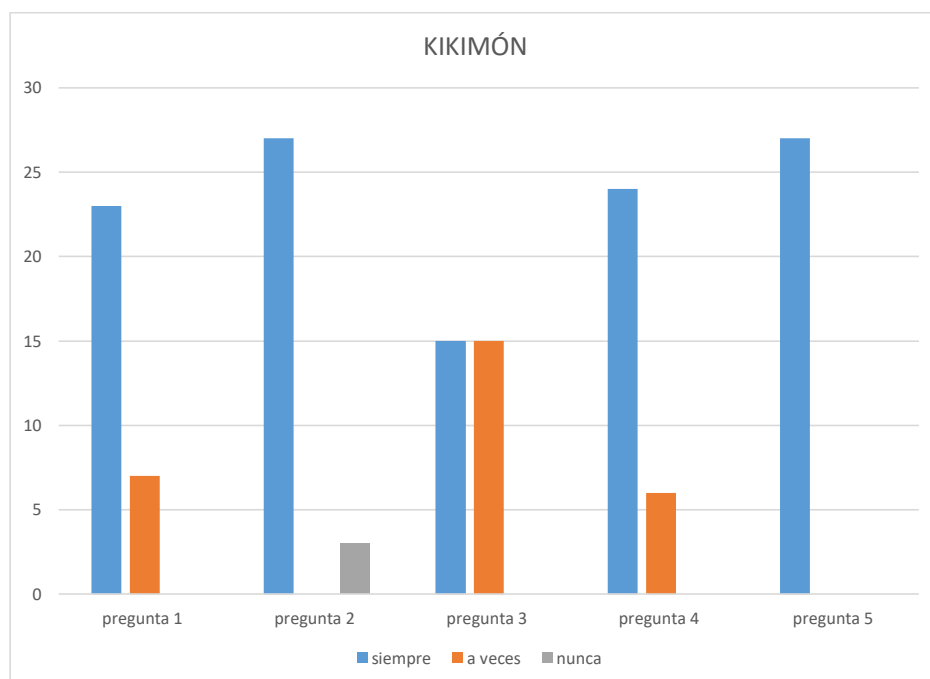
Las preguntas fueron las siguientes: 1. ¿Identificaste los diferentes roles presentes durante la aplicación del juego? 2. ¿Consideras que todos cumplieron las reglas establecidas en el juego? 3. ¿Hubo buena comunicación? 4. ¿Los

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

participantes del juego respetaron los turnos asignados? Y 5. ¿Aportaste lo mejor de ti durante el juego?

Los resultados obtenidos son:

Juego Kikimón:



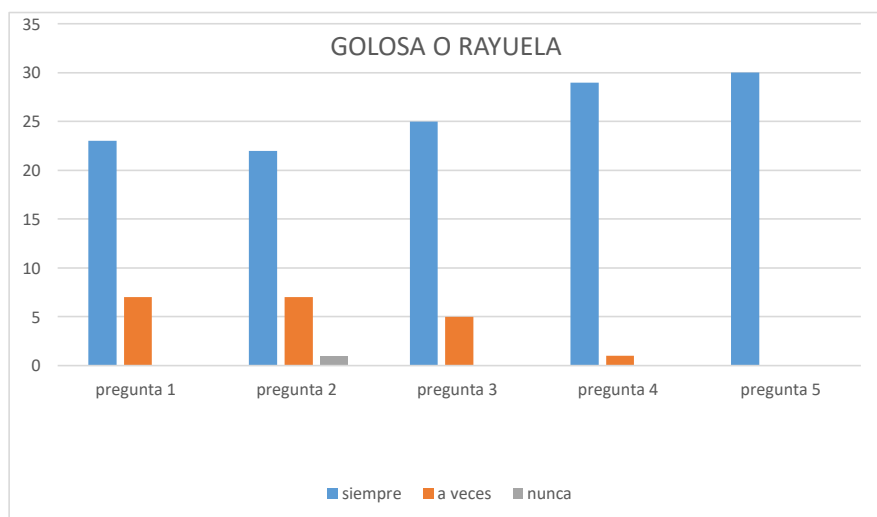
*Gráfica 4.3.1 juego Kikimon*

Descripción de la gráfica 1: se observa que los niños y las niñas participantes identifican los roles presentes durante la aplicación del juego, en su mayoría aplican y respetan las reglas del juego, la comunicación, según la

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

entrevista aplicada a los estudiantes objeto de estudio, no es buena para la mitad de los participantes, se respetan los turnos asignados por la mayoría y todos manifestaron que su aporte es el mejor durante la realización del juego.

### Juego golosa o rayuela



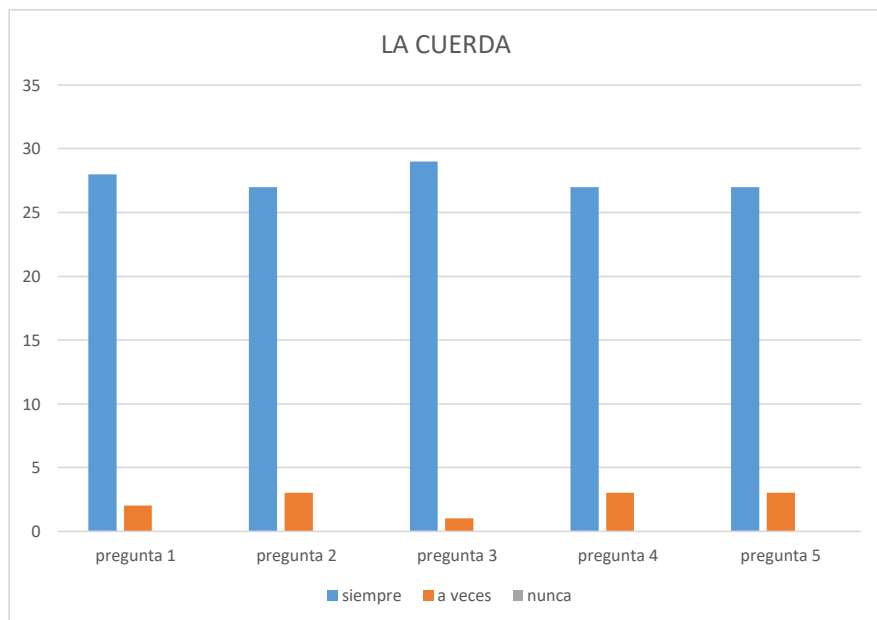
*Gráfica 4.3.2 juego golosa o rayuela*

Descripción de la gráfica 2: se observa que algunos de los participantes no identifican los roles presentes durante la aplicación del juego, un porcentaje mínimo de participantes no aplican ni respetan las reglas del juego, la

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

comunicación es buena para la mayoría de los participantes, se respetan los turnos asignados y todos manifiestan que su aporte es el mejor durante la realización del juego.

#### Juego cuerda o lazo

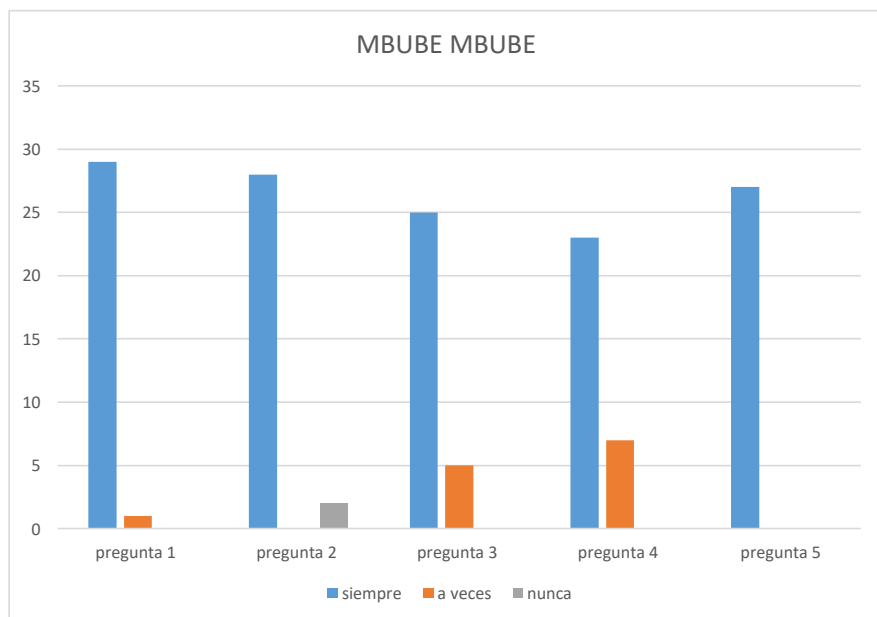


*Gráfica 4.3.3 juego cuerda o lazo.*

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Descripción de la gráfica 3: como resultado de la entrevista se evidencia que los niños y las niñas participantes identifican los roles presentes durante la aplicación del juego, la mayoría de los participantes aplican y respetan las reglas del juego, se manifiesta buena la comunicación, se respetan los turnos asignados y su aporte es el mejor durante la realización del juego.

### Juego Mbube Mbube

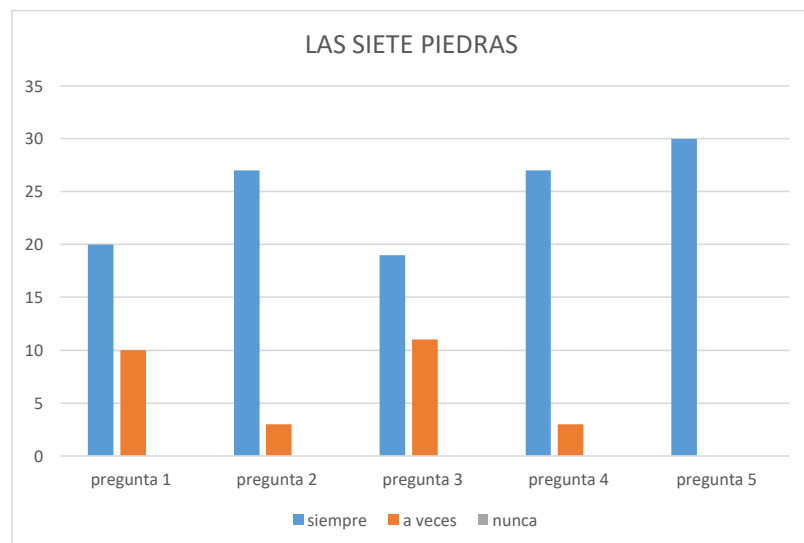


*Gráfica 4.3.4 juego Mbube Mbube*

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Descripción de la gráfica 4: se observa que los niños y las niñas participantes identifican los roles presentes durante la aplicación del juego, un porcentaje mínimo no aplican ni respetan las reglas del juego, se evidencia buena comunicación, en ocasiones no se cumplen los turnos asignados y su aporte es el mejor durante la realización del juego.

#### Juego las siete piedras



*Gráfica 4.3.5 juego las siete piedras*

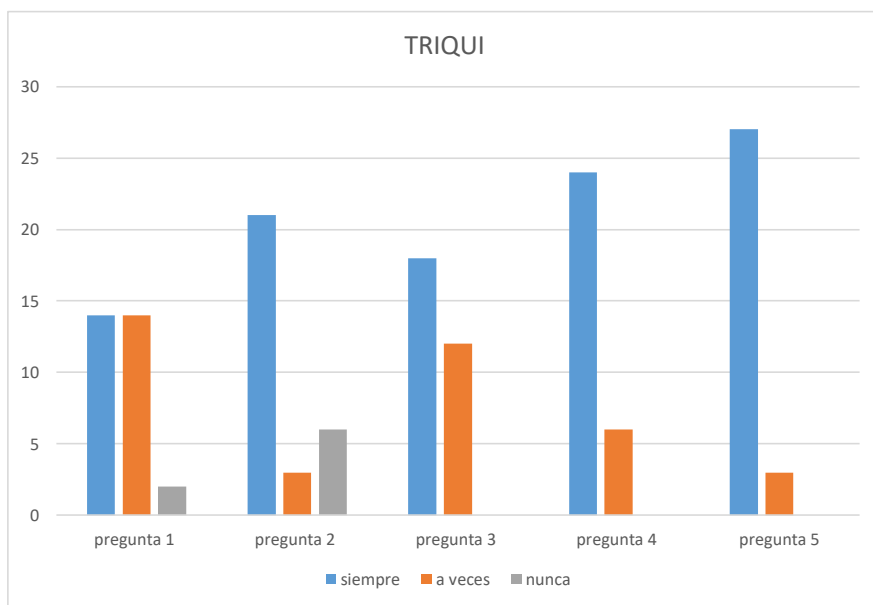
Descripción de la gráfica 5: se observa que los roles presentes durante la aplicación del juego son efectivos, la mayoría de los participantes aplican y



*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

respetan las reglas del juego, la comunicación es asertiva, se respetan los turnos asignados y su aporte es el más eficaz durante la realización del juego.

### Juego triqui



*Gráfica 4.3.6 juego triqui*

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Descripción de la gráfica 6: se observó que los roles presentes durante la aplicación del juego no son claramente identificados, no todos aplican y respetan las reglas del juego, la comunicación es medianamente comprendida, se respetan los turnos asignados y su aporte en ocasiones no es el más eficaz durante la realización del juego.

## **Discusiones y Conclusiones**

- Las niñas y los niños de grado segundo de la institución Educativa Unión Europea son influenciados de manera positiva con la aplicación de los juegos tradicionales en el aula de clase, ya que se observa y describen las características propias de su cultura mediante, su forma de comunicación, expresión y de ver el mundo.
- Los juegos tradicionales seleccionados sirven como instrumento fortalecedor del desarrollo integral de niños y niñas, por lo tanto, su uso como estrategia para promover la interculturalidad en el grupo, es pertinente y necesario para mediar procesos de integración, convivencia, fortalecimiento de identidad y empoderamiento cultural.
- Las niñas y los niños se relacionan a partir de una dinámica, en la que todos podían participar y aportar desde sus conocimientos previos y la vivencia actual, de esta manera se logra un efectivo intercambio cultural.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

- En la ejecución de las fichas de observación se puede ver que los niños y las niñas se reconocen como sujetos de acción con capacidades diferentes donde se genera el desarrollo de habilidades mentales, desarrollo motor, habilidades ejecutivas (planificar, organizar, manejo del tiempo, memoria de trabajo, meta cognición, autorregulación, iniciación de tareas, pensamiento flexible, control de impulsos), la inclusión y la convivencia en el ámbito escolar y familiar.
- A través de la aplicación de los juegos tradicionales se genera ese arraigo cultural y familiar donde se fortalecen lazos afectivos mediante el intercambio de saberes culturales, dejando a un lado el juego individual, propiciando un diálogo efectivo y espacios lúdico-recreativos grupales llevados al aula de clase.
- Esta investigación permite abordar las realidades, costumbres y características de los juegos tradicionales predominantes de los niños y las niñas, a través de la observación de los juegos e interacciones, recolectando datos importantes o relevantes e identificando esas interacciones que existen entre dos o más categorías, la información pertinente es consolidada para un posterior análisis de los resultados, con el fin de conocer generalidades significativas que contribuyen a dar cumplimiento a los objetivos de esta propuesta.

Es por esto que se toma la decisión de dar a conocer al equipo pedagógico esta investigación, con lo cual se proyecta a corto y mediano plazo la elaboración de secuencias didácticas basadas en los juegos tradicionales que permitan promover la interculturalidad y garantizar así una sostenibilidad a largo plazo como meta principal.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

## Referencias

Andreu, E. (2009). Traditional children's games in the Mediterranean: analogies. *Journal of Human Sport and Exercise, Spain. Journal of Human Sport and Exercise*, 4(3), 201-210.

Bantulà, J. (2009). Espacio e interculturalidad en el juego popular y tradicional. *Didáctica Geográfica*, 2(10), 17-38.

Bantulá, J., & Mora, J. (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo grupal*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

Castillo, E. & Caicedo, J. (2019). La inclusión de los estudios afrocolombianos en la escuela colombiana. La lucha por una educación no racista. *Revista del Cisen Tramas/Maepova*, 7(1), 139-149.

Colmenares, A. y Piñero, M. (2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus Revista de Educación*, 14(27), 96-114.

Contreras, G. y Venturo, R. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Lima, Perú: Ministerio de Cultura. Recuperado de <https://bit.ly/355E24q>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(5), 1-8. Recuperada de <https://bit.ly/37axV0W>

D' Antoni, M. (2016). Juego y metodologías de aula de primaria. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 16(1), 1-19. Recuperado de <https://bit.ly/2KrVFUf>

Dietz, G. (2017). Interculturalidad: una aproximación antropológica. *Perfiles educativos*, 39(156), 192-207.

Díez Gutiérrez, E. (2012). *Educación intercultural. Manual de grado*. Málaga, España: Ediciones Aljibe.

Herrera, L. (2016). Educación Intercultural: una reflexión desde lo lúdico. *Revista Mamakuna*, (1), 68-70.

Hinostroza Ribbeck, W. L. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la IEI N°31463 Río Negro-*

2016 (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Satipo, Perú. Recuperado de <https://bit.ly/353XSgB>

Jiménez, A. (Comp.). (2013). *Compilación de la Normativa internacional y nacional en materia de Derechos de los Niños, las Niñas y los Adolescentes*. Bogotá, Colombia: Defensoría del Pueblo y Organización para las Migraciones (OIM). Recuperado de <https://bit.ly/2r1pWIT>

Lázaro Correa, L. (2018). Interculturalidad, tradición oral, literatura afrocolombiana y educación primaria: una experiencia pedagógica en la IED Ciudadela Educativa de Bosa. *Revista Cambios y Permanencias*, 9(1), 953-974.

Marzo Rodríguez, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria* (Tesis pregrado). Universidad de la Rioja, Logroño, España. Recuperado de <https://bit.ly/32MaGH4>

Molina Robledo, M. (2017). Los componentes estructurales que integran la cátedra de estudios afrocolombianos. *Revista de Ciencias de la Educación, Docencia, Investigación y Tecnologías de la Información CEDOTIC*, 2(1). Recuperado de <https://bit.ly/2NN4sIN>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, España: INDE Publicaciones.

Quintero, O. (2018). Aprendiendo la "R": radicalización y racismo prosaico en escuelas bogotanas. *Antropologías del sur*, 4(8), 105-125.

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Rico Martín, A. (2017). Análisis de recursos en red para el desarrollo de la competencia intercultural y el español como segunda lengua (el2) en educación infantil. *Tonos Digital*, (32), 1-23. Recuperado de <https://bit.ly/2q592TF>

Taylor, S. y Bogdan, R. (1984). Introducción a los métodos cualitativos. Madrid, España: Paidós.

The Lego Fundación y UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Nueva York, Estados Unidos: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Recuperado de <https://uni.cf/2CRR7IO>

Tirzo, J. y Hernández, J. (2010). Relaciones interculturales, interculturalidad y multiculturalismo; teorías, conceptos, actores y referencias. *Revista Cuicuilco*, 48, 11-34.

Torres, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Revista Educere* 6(19), 298-296.

Trigueros, C., Giles, F. y Gutiérrez, M. (2017). El juego tradicional ¿puente entre culturas? De lo posible a la realidad. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 1(1), 81-109.

Zúñiga Estela, A. (2017). *El impacto social de los inmigrantes venezolanos y las incidencias en Colombia* (Ensayo especialización). Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://bit.ly/353YCSV>

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

**Anexos**

**1. Hoja de vida.**



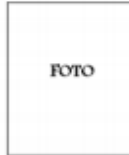
Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.



**UNION EUROPEA**  
**INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL**  
 FORMADORES DE LÍDERES EN TECNOLOGIA DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN  
 RESOLUCION DE APROBACION No. 2208 del 30 de Julio de 2002



*HOJA DE VIDA*  
*2019*



Siendo el día 24 de Nov de 2019, esta es la hoja de los datos del estudiante identificado con documento 1024546858,

**INFORMACION DEL ESTUDIANTE**

JORNADA	<input type="checkbox"/> PM	CURSO	<input type="checkbox"/> 203	REPITENTE	<input type="checkbox"/> NO	NUEVO	<input type="checkbox"/> NO	ANTIGUO	<input type="checkbox"/> SI
APELLIDOS Y NOMBRES		ZAMORA BARRAGAN ARMANDO MIGUEL							
NUMERO DE IDENTIFICACION	1024546858	TELEFONO FIJO	3562460	TELEFONO CELULAR	3227110380				
LUGAR DE NACIMIENTO	BOGOTA	FECHA	2011-12-06		EDAD	8			
EPS	ADRES	SISBEN	NIVEL1	PUNTAJE	24	RH	O+		
DIRECCION CASA	CLLEB1B#17A63SUR				BARRIO	SAN JOAQUIN			
DESPLAZADO	<input type="checkbox"/> NO	MUNICIPIO DE DONDE VIENE							
EL ESTUDIANTE TIENE ALGUNA ENFERMEDAD	<input type="checkbox"/> NO	CUAL							
SI TOMA ALGUN MEDICAMENTO ESCRIBA EL NOMBRE									

**DATOS FAMILIARES**

NOMBRE COMPLETO DEL PADRE	ZAMORA ZABALA MIGUEL ANGUEL		CC	79006396
Ocupacion del padre	OFICIOS VARIOS		TELEFONO FIJO	3562460
TELEFONO CELULAR	3213616785	EMAIL	BARRAGANYLMER@GMAIL.com	
NOMBRE COMPLETO DE LA MADRE	BARRAGAN BARRAGAN CLAUDIA TULIA		CC	52540995
Ocupacion de la madre	OFICIOS VARIOS		TELEFONO FIJO	3562460
TELEFONO CELULAR	3227110380	EMAIL	BARRAGANYULIETH@GMAIL.com	
NOMBRE DEL ACUDIENTE	BARRAGAN BARRAGAN CLAUDIA TULIA		CC	52540995
Ocupacion del acudiente	OFICIOS VARIOS		TELEFONO CELULAR	3227110380
EMAIL	barraganyulieth@gmail.com			

**INSTITUCIONES DONDE HIZO SUS ESTUDIOS EL ESTUDIANTE**

JARDIN	LAPSO	2016	INSTITUCION	RONDA INFANTIL	CERO	LAPSO	2017	INSTITUCION	LEON DE GREIFF
PRIMERO	LAPSO	2018	INSTITUCION	UNION EUROPEA	SEGUNDO	LAPSO	2019	INSTITUCION	UNION EUROPEA
TERCERO	LAPSO	0	INSTITUCION		CUARTO	LAPSO	0	INSTITUCION	
QUINTO	LAPSO	0	INSTITUCION		SEXTO	LAPSO	0	INSTITUCION	
SEPTIMO	LAPSO	0	INSTITUCION		OCTAVO	LAPSO	0	INSTITUCION	
NOVENO	LAPSO	0	INSTITUCION		DECIMO	LAPSO	0	INSTITUCION	
ONCE	LAPSO	0	INSTITUCION						

OBSERVACIONES POR PARTE DE O LOS ACUDIENTE(S):  
 COMPROMISO. NOS COMPROMETEMOS A CUMPLIR CON LAS NORMAS Y ACUERDOS ESTABLECIDOS EN EL MANUAL DE CONVIVENCIA Y COMO PADRES Y/O ACUDIENTES NOS COMPROMETEMOS A CONducIR Y ASUMIR LAS RESPONSABILIDADES, EL REGLAMENTO INSTITUCIONAL, ASISTENCIA A TALLERES DE PADRES, ACTUALIZACION DE DATOS, ENTRE OTROS.

**FIRMAS**

_____ PADRE MADRE O ACUDIENTE	_____ ESTUDIANTE
_____ RECTOR(A)	_____ SECRETARIO(A)

FECHA DE RETIRO \_\_\_\_\_ MOTIVO \_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_  
FIRMA

**2. Formato observador del estudiante.**

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

Firma Autorizada: \_\_\_\_\_

Proyecto de investigación: Influencia de los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.

<b>JUEGO:</b>		
<b>FICHA TÉCNICA DEL JUEGO:</b>		
<b>EDAD:</b>		
<b>DURACIÓN:</b>		
<b>ORGANIZACIÓN:</b>		
<b>ORIGEN DEL JUEGO:</b>		
<b>FECHA DE APLICACIÓN DEL JUEGO:</b>		
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:</b>		
		
<b>OBJETIVO:</b>		
<b>CATEGORÍAS:</b>		
<b>1. FORMAS DE COMUNICACIÓN:</b>		
<b>COMUNICACIÓN VERBAL</b>	<b>COMUNICACIÓN CORPORAL</b>	
<b>2. NORMAS DE INTERACCIÓN EN EL JUEGO:</b>		
<b>ASIGNACIÓN DE REGLAS</b>	<b>MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DEL JUEGO</b>	<b>ASIGNACIÓN DE TURNOS</b>
<b>3. ROLES:</b>		
Asignación del rol en el juego, liderazgo, características de la asignación del rol:		
<b>4. CONCLUSIONES:</b>		

Toma algún Medicamento: Si      No      Cual: \_\_\_\_\_

**3. Ficha Observación.**

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

#### **4. Entrevista.**

*Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.*

ENTREVISTA DEL JUEGO:

Resultados consolidados Niños y Niñas: 30

De acuerdo a los comportamientos observados en los juegos tradicionales, levanta la paleta de tu respuesta.



1. ¿Identificaste los diferentes roles presentes durante la aplicación del juego?

Siempre  A veces  Nunca 

2. ¿Consideras que todos cumplieron las reglas establecidas en el juego?

Siempre  A veces  Nunca 

3. ¿Hubo buena comunicación?

Siempre  A veces  Nunca 

4. ¿Los participantes del juego respetaron los turnos asignados?

Siempre  A veces  Nunca 

5. ¿Aportaste lo mejor de ti durante el juego?

Siempre  A veces  Nunca 



Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.

## 5. Formato autorización uso de la imagen



### DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMAGEN

Nombre del estudiante	
Edad del estudiante	
Documento de Identidad	

En caso de personas menores de edad, firma el acudiente.

Nombre del acudiente	
Documento de Identidad	

\_\_\_\_\_, mayor de edad, en mi calidad de representante legal o acudiente del menor \_\_\_\_\_, identificado(a) con el documento de Identidad número \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, por medio del presente documento otorgo autorización expresa a la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO para el uso de los derechos de imagen, conforme a las normas aplicables y en particular a las siguientes:

#### CLÁUSULAS

**PRIMERA – Autorización y objeto.** Autorizo a la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO hacer uso de los derechos de imagen de mi representado y/o acudido para los exclusivos efectos de emitir, publicar, transmitir, divulgar y promocionar a la comunidad el avance de la política educativa de la ciudad. La socialización anterior incluye fotografías, procedimientos análogos a la fotografía, producciones audiovisuales (vídeos) y publicaciones físicas y digitales en general.

Así mismo, mediante este documento autorizo a la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO el uso de la imagen de mi representado y/o acudido, a los derechos de morales de autor, los derechos conexos y demás derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

**SEGUNDA – Alcance de la autorización.** La presente autorización para hacer uso de los derechos de imagen en los medios mencionados en la cláusula anterior es para fines promocionales e informativos que la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO estime convenientes y pertinentes, en legítimo ejercicio de sus funciones y competencias legales.

**TERCERA – Política de tratamiento de datos personales.** La publicación a que se refiere este documento se hará de acuerdo a los fines y propósitos definidos por la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO en su política de tratamiento de datos personales, y dentro del marco de las Leyes 23 de 1982, 44 de 1993, 1581 de 2012 y 1915 de 2018 y el Decreto Nacional 1074 de 2015. Declaro que conozco y acepto los términos de la política de tratamiento de datos personales de la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO, a cual puedo consultar en cualquier momento en el link: [http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/NOTICIAS/2017/Politica\\_Tratamiento\\_Datos\\_Personales\\_SED.pdf](http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/NOTICIAS/2017/Politica_Tratamiento_Datos_Personales_SED.pdf)

Av. El Dorado No. 66 - 63  
Código postal: 111321  
PBX: 324 1000 - Fax: 315 34 48  
www.educacionbogota.edu.co  
Info: Línea 195

BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS

Av. El Dorado No. 66 - 63  
Código postal: 111321  
PBX: 324 1000 - Fax: 315 34 48  
www.educacionbogota.edu.co  
Info: Línea 195



**CUARTA – Gratuidad y aplicación territorial.** Reconozco que esta autorización que estamos impartiendo a favor de la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO, se realiza en forma gratuita y por tanto, manifiesto que no se nos adeuda suma alguna por concepto de este documento. En consecuencia, me comprometo a no reclamar valor alguno por concepto de la utilización que hiciera la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO o cualquier otra persona, natural o jurídica, o que haya sido autorizada por la entidad para la utilización de las imágenes o videos. La autorización no tiene limitación geográfica o territorial alguna.

**QUINTA – Reconocimiento de fines.** Acepto que conozco el propósito de este producto audiovisual, el cual se concreta en divulgar el avance de las políticas educativas y las experiencias de la comunidad alrededor de los colegios de la ciudad de Bogotá.

**SEXTA – Derechos morales.** La SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor y su tratamiento acorde a las leyes vigentes, los cuales serán radicados en cabeza de su titular. De acuerdo con artículo 6 Bis del Convenio de Berna, el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993 y la Ley 1581 de 2012.

**SÉPTIMA – Ejercicio del derecho del menor a ser escuchado.** Informo que como representante legal o acudiente del menor en mención, previamente le permití el ejercicio de su derecho a ser escuchado y su opinión la he valorado teniendo en cuenta la madurez, autonomía y capacidad para entender el asunto. Lo anterior, conforme al artículo 2.2.2.25.2.9. del Decreto Nacional 1074 de 2015.

**OCTAVA – Garantía del principio de seguridad de los datos personales y los datos sensibles.** La SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO, en cumplimiento de la Ley 1581 de 2012 y sus normas reglamentarias, conservarán la información bajo las condiciones de seguridad necesarias para impedir su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o fraudulento. Y garantiza que las actividades para las cuales será utilizada la imagen y demás datos personales, se encuentran enmarcadas en el interés superior de los menores y en el respeto de sus derechos fundamentales.

Esta autorización se otorga en el marco establecido en las Leyes 23 de 1982, 44 de 1993, 1581 de 2012 y 1915 de 2018 y el Decreto Nacional 1074 de 2015, y por término durante el cual LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO sea titular de los derechos sobre el material audiovisual referido.

Se firma en la ciudad de Bogotá D.C a los \_\_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año \_\_\_\_\_

FIRMA: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_

CELULAR: \_\_\_\_\_

BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS

Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase.

## 5. Galería fotografía.

Juego lazo o cuerda



Juego golosa o rayuela.



**Comentado [GRI]:** Revisar si es necesario poner las fotos en el informe, recuerden que este va a estar alojado en el repositorio institucional el cual tiene acceso abierto, así se debe contar con el consentimiento informado por parte de los padres para que se puedan alojar las fotos allí.