

## **Juegos Tradicionales de la costa pacífica, una propuesta lúdico-pedagógica para disminuir las conductas agresivas**

### **Traditional games of the Pacific Coast, a playful pedagogical proposal to reduce aggressive behaviors**

*Evelyn Tatiana Galindo Ardila*<sup>33</sup>

*María del Carmen Cruz Angulo*<sup>34</sup>

*Rosa Elena Diuza*<sup>5</sup>

*María Cristina Velásquez Hernández*<sup>36</sup>

DOI: 10.29151/hojasyhablas.n21a11

### **Resumen**

Las conductas agresivas en los niños, son un problema educativo, sociocultural y pedagógico presente en la cotidianidad de los estudiantes. Estos comportamientos son una alarma en el ambiente que afecta su desarrollo social, personal, familiar y escolar, por eso surge la necesidad de conocer de manera certera sobre esta temática, dándole la relevancia que merece; para crear estrategias que ayuden aminorar estos comportamientos en los educandos. En este orden de ideas, las instituciones educativas deben orientar estas situaciones para que la convivencia, armonía y tranquilidad, sean derroteros de vida y nadie salga lastimado por proceder equivocados.

Trabajar desde el fortalecimiento de la inteligencia emocional, considerada como la capacidad de respuesta en determinadas circunstancias, permite que se enfrenten comportamientos determinados de manera integral, para que se transformen y aporten a la construcción del proyecto de vida de los estudiantes.

Para dar respuesta a esta problemática se fundamenta la investigación “Juegos tradicionales de la Costa Pacífica, una propuesta lúdico pedagógica, para canalizar las conductas agresivas en los estudiantes del grado tercero y alumnado migrantes de la Institución Educativa Técnica Industrial Gerardo Valencia Cano, Sede Central” desde una investigación acción, la cual pretende generar cambios de actitudes evidenciadas en los estudiantes a través de la enseñanza, praxis y disfrute de los juegos tradicionales, como estrategia lúdica donde se desarrolle de manera creativa la práctica de valores, respeto por las normas, pautas de crianza positiva y la potenciación de habilidades comunicativas, que permitan identificar rutas para solucionar situaciones problemáticas que se presentan en la vida cotidiana.

**Palabras Claves:** Conducta agresiva, juego tradicional, lúdica, convivencia.

<sup>33</sup>Corporación Universitaria Iberoamericana. Facultad De Educación. Maestría En Educación. Buenaventura-Valle Del Cauca. 2020. taevelyn@hotmail.com .

<sup>34</sup>Corporación Universitaria Iberoamericana. Facultad De Educación. Maestría En Educación. Buenaventura-Valle Del Cauca. 2020. Escuprima122@hotmail.com

<sup>35</sup>Corporación Universitaria Iberoamericana. Facultad De Educación. Maestría En Educación. Buenaventura-Valle Del Cauca. 2020. Mencho0925@hotmail.com

<sup>36</sup>Docente Corporación Universitaria Iberoamericana-Asesor- Faculta de Educación. Magister en orientación y psicopedagogía. Especialista en docencia universitaria.

## Abstract

Aggressive behaviors in children are an educational, sociocultural and pedagogical problem present in the daily lives of students. These behaviors are an alarm in the environment that affect their social, personal, family and school development, that is why the need arises to know in an accurate way about this issue, giving it the relevance it deserves; to create strategies that help reduce these behaviors in students. In this order of ideas, educational institutions should guide these situations so that coexistence, harmony and tranquility, are paths of life and no one gets hurt by wrong procedures.

Working from the strengthening of emotional intelligence, considered as the capacity to respond in certain circumstances, allows certain behaviors to be faced in a comprehensive way, so that they are transformed and contribute to the construction of the students' life project.

To respond to this problem, the research "Traditional games of the Pacific Coast, a playful pedagogical proposal, to channel aggressive behaviors in third grade students and migrant students of the Gerardo Valencia Cano Industrial Technical Educational Institution, Headquarters" is based. from an action research, which aims to generate changes in attitudes evidenced in students through teaching, praxis and enjoyment of traditional games, as a playful strategy where the practice of values, respect for norms, guidelines is developed creatively positive parenting and the enhancement of communication skills, which allow identifying routes to solve problem situations that arise in everyday life.

**Key Words:** Aggressive Behavior, Traditional, Playful Game, Coexistence.

## Introducción

*“Todos sentimos emociones, todos sabemos lo que son, pero saber manejarlas de una forma adecuada no es tan fácil”.*  
Aristóteles.

La presente investigación se refiere al diseño de una propuesta lúdico pedagógica por medio del Proyecto Pedagógico de Aula-PPA denominado “EL PACIFICO SE TOMA EL AULA”, al interior del grado tercero de la Institución Técnica Industrial Gerardo Valencia Cano Sede Central, el cual consta de cinco (5) talleres transversalizados por las áreas fundamentales expuestas en los derechos básicos de aprendizaje (DBA grado tercero) para darle solución a las dificultades de la expresión emocional evidenciada, en algunos estudiantes al interior del contexto escolar y cómo la implementación de este, permite transformación en las conductas agresivas ejercidas por los educandos.

Teniendo en cuenta lo anterior, se toma como base los registros y observaciones recolectadas en la Institución Técnica Industrial Gerardo Valencia Cano Sede Central, durante la fase diagnóstica, fue posible establecer e identificar al interior de la institución, una problemática importante que tiene como signos la falta de conocimiento, fortalecimiento y expresión emocional que se evidencia, en determinadas situaciones, en algunos estudiantes del grado tercero, lo anterior, se manifiesta por medio de la apatía, la falta de interés, la timidez, violencia física, pasividad o poca participación en la realización de actividades y comportamientos desafiantes hacia la docente que caracteriza a la mayoría de los estudiantes, en los escenarios como izadas de bandera, salidas al parque y otros escenarios propiciados en el ambiente escolar; esto debido a que los ambientes de aprendizaje no son propicios ya que no cumplen con las normas y espacios establecidos para las instituciones.

Es por ello, que se identifica la necesidad de adquirir elementos que motiven el fortalecimiento y expresión de las emociones de manera clara, espontánea y libre, que lleve a la formación de personas integrales que cuenten con la capacidad de desenvolverse y responder de forma adecuada a la transformación y retos sociales en un mundo cambiante, en continua transformación y evolución donde cada día las emociones y los sentimientos son más dejados de lado, se requiere hacer un alto y repensar la función de la educación y el rol del maestro que se enfrenta a estos continuos y drásticos cambios, que afectan con un gran impacto la vida de los niños y las niñas; teniendo en consideración la mirada que se tiene hacia la infancia contemplada por padres, cuidadores, directivos, docentes y comunidad.

Debido al poco fortalecimiento de emociones, se evidencia como consecuencia, la falta de tiempo de calidad que conlleva al escaso diálogo de los padres hacia sus hijos, así como el poco interés de la mayoría de los padres y cuidadores hacia las necesidades sentimentales y emocionales de los niños y las niñas, generando inconvenientes mayores, como la mala expresión de las emociones recurriendo a la agresión frente a situaciones que puedan ser consideradas como difíciles, estresantes o demandantes para los educandos; dichas manifestaciones desembocan en actos como la violencia hacia los demás compañeros, atentar contra la integridad física propia, llanto descontrolado, gritos fuertes, rebeldía y desobediencia

Por todo lo anterior, se crea la necesidad de elaborar una estrategia lúdico pedagógica que permita mejorar las relaciones y canalizar progresivamente la agresividad entre los estudiantes de grado tercero, el tema es de gran importancia ya que los niños y las niñas se limitan en jugar por temor a ser agredidos y el juego es relevante en el proceso de formación y progreso del aprendizaje, permitiéndole el incremento de su imaginación, el reconocimiento de su entorno y el desarrollo de habilidades socioemocionales para la vida. El

juego afirma los vínculos con sus semejantes y les permite que se potencien nuevas destrezas y la adquisición de otros conocimientos a través de su propia experiencia y de no hacerlo sanamente puede afectar su proceso de desarrollo integral.

Se infiere, que al no buscar estrategias que permitan dar solución a esta problemática, el estudiante tiende a no acatar normas establecidas en el manual de convivencia y los pactos de aula, dando paso a que se presenten anti valores que afectan la socialización de un individuo con otro, a ser rechazados por la sociedad, a no valorarse ellos mismos y a los demás, afectando así el desarrollo social y cognitivo de los mismos.

Para resolver esta situación problemática nos planteamos la pregunta de investigación:

¿Cómo canalizar las conductas agresivas en los estudiantes de grado tercero y alumnado migrante de la Institución Técnica Industrial Gerardo Valencia Cano Sede Central, a través del diseño del Proyecto Pedagógico de Aula el pacifico se toma el aula que asume como estrategia, los juegos tradicionales de la Costa Pacífica?

De ahí que se haya propuesto como objetivo general:

Canalizar las conductas agresivas en los estudiantes de grado tercero y alumnado migrante de la Institución Técnica Industrial Gerardo Valencia Cano, Sede Central, a través del diseño del Proyecto Pedagógico de Aula “EL PACIFICO SE TOMA EL AULA” que asume como estrategia, los juegos tradicionales de la Costa Pacífica.

Para cumplir con dicho objetivo se plantean los siguientes objetivos específicos:

Reconocer la importancia del juego tradicional de la Costa Pacífica en el contexto escolar,

que permitan la transformación de las conductas agresivas ejercidas por los estudiantes dentro y fuera del aula de clase.

Brindar a los estudiantes y docentes herramientas de regulación emocional a través de cinco talleres didácticos, que mejoren la praxis educativa y permita que se gesten relaciones interpersonales armónicas y una sana convivencia escolar.

Diseñar una propuesta lúdico-pedagógica fundamentada en los juegos tradicionales de la Costa Pacífica en los que se vinculen la interculturalidad de los estudiantes para disminuir las conductas agresivas existentes en el contexto escolar.

## **Metodología**

Suárez Reyes, F. (2011) Buenaventura es reconocido oficialmente como Distrito Especial, Industrial, Portuario, Biodiverso y Ecoturístico es el principal puerto marítimo de Colombia y uno de los diez puertos más importantes de América Latina, mueve más del 53% del comercio internacional del país, localizado en el departamento del Valle del Cauca, es la segunda ciudad más poblada del departamento después de Santiago de Cali. Se encuentra ubicado entre las estivaciones de la cordillera occidental y del Océano Pacífico; comprendido de diversidad, interculturalidad y multiculturalidad; aparte de esto, es el municipio más grande en toda la Región del Pacífico y de mayor extensión del departamento del Valle del Cauca, bañado por 11 cuencas hidrográficas, está dividido en doce comunas de las cuales 5 pertenecen a la zona insular y 7 a la zona continental.

La Institución Educativa Técnica Industrial Gerardo Valencia Cano Sede Central se encuentra ubicada en la comuna 8 zona urbana, a la cual pertenecen los siguientes barrios: Doña Cesi, San Buenaventura, 12 de abril, 6 de Enero, Tur-

bay Ayala, Nueva Buenaventura, Transformación, Ciudadela (Colpuertos)., tiene 4 sedes, las cuales son: Sede Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede Educativa Olímpico, Sede Educativa Stella Delgado de Navia y Sede Educativa Seis de Enero ubicadas en la zona continental del distrito de Buenaventura; Su modelo pedagógico es constructivismo social etnoeducativo; la población atendida en todos los niveles escolares es en su mayoría afrodescendiente.

La Institución pertenece al sector oficial, con la siguiente planta organizacional: rector, coordinador (académico, técnico y disciplinario), docentes en cada especialidad, psico-orientadores escolares, pagadora habilitada, secretaria general, secretarías auxiliares, empleados de servicios generales, bibliotecario, almacenista, vigilantes, mensajera y enfermera; ofrece atención a la población estudiantil en las jornadas mañana, tarde y noche, género mixto, carácter académico técnico, especialidad: clases de especialidades industriales y clases de especialidades académicas, con una oferta educativa en los niveles de preescolar: transición, básica primaria(1º-5º), básica secundaria (6º- 9º); media vocacional(10º- 11º), primaria y secundaria para adultos y programa de educación para jóvenes y adultos en extra edad. Cuenta con 11 talleres al servicio de la comunidad educativa tales como: ebanistería, mecánica industrial, mecánica automotriz, fibra de vidrio, electrónica, electricidad industrial y residencial, refrigeración y aire acondicionado, metalistería, diseño de moda, dibujo técnico industrial y arquitectónico e informática.

La Sede Central será el foco para el planteamiento del problema de investigación en donde se observó que se están presentando en el momento del descanso afectando la convivencia escolar, siendo esta causa esencial que lleva a abordar una investigación que permita identificar la variable del problema y poder obtener los resultados pertinentes e indispensables para la toma de decisiones en pro del beneficio de la comunidad educativa y

del buen nombre de la Institución.

El modelo de investigación asumido fue el cualitativo, el cual se puede distinguir por diferentes características, en las que cabe destacar que la investigación cualitativa es inductiva, esto quiere decir que el investigador desarrolla conceptos, no se convierte en un reproductor de lo que ya está y sobre todo no realiza procesos de experimentación para verificar hipótesis anteriormente planteadas lo que hace que la investigación sea flexible. Observa al problema de una forma global, no delimitada, no reducida a variables, permitiendo el estudio de la persona en su interacción con el contexto del pasado y la actualidad en la que se encuentra (Hernández, et al, 2010).

La investigación acción ya que permite intervenir disminuyendo la agresividad que se presenta en la vida escolar de los estudiantes, a través de los juegos tradicionales. Como es propio de este enfoque cualitativo permite plantear actividades que se implementaran en busca de cambios para de esta forma contribuir en la solución de la problemática presentada.

La población en la que se desarrolla esta investigación es la Institución Educativa Técnica Industrial Gerardo Valencia Cano Sede Central del municipio de Buenaventura ubicado en el departamento del Valle del Cauca, constituida por 1.250 estudiantes y docentes 135 de la anterior institución. Para un total de 1.385. De la población anterior se selecciona una muestra de 31 estudiantes del grado tercero de básica primaria.

## Resultados

El apartado de resultados de esta investigación se obtiene a partir de la información recolectada de la aplicación de cada uno de los instrumentos utilizados, cuyo fin es poder obtener una percepción desde el punto de vista académico y disciplinario acerca de la situación que experimentan los niños y las niñas en el contexto escolar,

con el ánimo de que se conviertan en fuente primaria, para dar cumplimiento al objetivo de esta investigación. Teniendo en cuenta lo anterior se remite al pensamiento de los siguientes autores Hernández, Fernández, y Baptista, donde manifiestan que los estudios cualitativos no velan necesariamente por una medición numérica, sino que por descubrir expresiones culturales y sociales a través de un proceso interpretativo entre observador y observado (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010). De igual forma, proponen 3 pasos para categorizar y codificar la información obtenida a través de la aplicación de la técnica de recolección cuyo caso fue la entrevista semiestructurada, donde inicialmente se determinan las categorías, subcategorías y códigos representados por un color lo cual permitirá un mejor análisis de los datos adquiridos.

En la fase diagnóstica en la que se utilizó como instrumento la observación pasiva y participante se pudo inferir la problemática que suscita esta investigación debido a que la docente principal del curso manifiesta en su reporte que ha utilizado múltiples estrategias para llamar al orden a sus educandos y esto no ha sido posible pues los estudiantes del grado tercero presentaban conductas agresivas en los diferentes escenarios del contexto escolar durante la jornada académica puestos en evidencia en conductas irrespetuosas, falta de tolerancia, maltrato verbal y físico, poniendo en riesgo la integridad personal y la de sus compañeros. Por esta razón, es preciso hacer una contextualización institucional y del aula precisa foco de intervención implementando una propuesta lúdico pedagógica cuyo fin fue el de transformar progresivamente esas conductas inapropiadas ejercidas por los estudiantes gracias a la canalización de las mismas desde la implementación de los juegos tradicionales de la costa pacífica.

La fase de planeación se desarrollaron dos actividades la primera fue un acercamiento teórico conceptual que permitió identificar que los juegos tradicionales de la Costa Pacífica más

utilizados son: la ronda del mirón mirón, la lleva, el rey manda, llevo carta y pan quemado, los cuales de forma general permiten la interacción de los estudiantes y promueven la sana convivencia de los mismos, gracias al uso e implementación de reglas que regulan la conducta de los estudiantes durante su ejecución. Por esta razón fueron estos los escogidos como actividades centrales en los cinco talleres propuestos en el proyecto pedagógico de aula (PPA).

Por otro lado los resultados encontrados en la entrevista semi-estructurada realizada a la docente del grado en mención, permitió determinar que los estudiantes de básica primaria manifiestan sus sentimientos y emociones de manera agresiva, en los diferentes contextos en los cuales ellos se desenvuelven dado a que están influenciados de manera negativa por las prácticas y dinámicas familiares en las que el adulto se convierte en el principal referente de las mismas, pues las formas en que estos se relacionan permean las interacciones de los niños y las niñas en los escenarios propiciados por los docentes en la Institución Educativa.

De igual forma se utilizó como método la construcción del árbol de problemas donde se obtuvieron los siguientes hallazgos dentro de la problemática central delimitada como conductas agresivas infiriendo como causas: la falta de afecto, problemas emocionales y de comportamiento, separación de los padres, repetición de patrones conductuales y maltrato físico. Como consecuencias de las anteriores se determinaron las siguientes: apatía falta de interés, timidez, pocos espacios de expresión y desahogo emocional, frustración e inseguridad, tristeza y distracción, inapropiado comportamiento social e indisciplina. Este ejercicio fue realizado por las autoras a partir de lo evidenciado en los instrumentos de recolección de información mencionados con antelación.

La construcción de la cartografía social por su parte permitió el trabajo colaborativo entre las investigadoras y los estudiantes, pues la elabo-

ración de esta permitió que se plasmaran ideas y percepciones de los niños y las niñas, reconociendo las diferentes manifestaciones de las conductas agresivas en los múltiples escenarios del contexto escolar dejando ver que los estudiantes no se sienten seguros en la institución que debería ser la que garantiza la protección integral de cada uno de ellos. Pues según su discurso se están presentado múltiples situaciones que generan respuestas agresivas en los estudiantes, afectando de manera determinante y significativa las relaciones que establecen con los sujetos y los objetos.

La propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales de la costa pacífica se fundamenta la construcción de cinco (5) talleres que permitan un cambio de actitud y mejora de las relaciones interpersonales en los estudiantes haciendo que las conductas agresivas puedan irse transformando.

## Discusión

Partiendo de la información efectiva recopilada desde los instrumentos utilizados en esta investigación se encuentra como común denominador que los estudiantes presentan múltiples formas de manifestar sus sentimientos y emociones a través de las conductas agresivas tales como: agresiones físicas, verbales, burlas, entre otros en los diferentes escenarios en los diferentes escenarios del contexto escolar, así como lo manifiesta (Berkowitz, 1970, p. 20) pues los niños y las niñas dan muestra de esta forma de relacionarse replicando la prácticas y dinámicas que se tejen al interior de su dinámica social y familiar a través del modelamiento de las mismas tal como lo afirma (Bandura 1977).

El árbol de problemas evidenció que existen unas causas y consecuencias asociadas a las conductas agresivas, pues las relaciones interpersonales se encuentran permeadas por una carga emocional subjetiva que facilita o entorpece la interacción entre los individuos haciendo que cada

vez sea más complejo convivir entre semejantes pues se trata de reconocer al otro como sujeto único, así como lo manifiesta (Ortega, 2007, p. 50)

La cartografía social de identificación de dinámicas y escenarios de aprendizaje permeados por las conductas agresivas de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Técnico Industrial Gerardo Valencia Cano Sede Central se utilizó como método que permitió situar la experiencia de los estudiantes como un acto creador haciendo que exista una relación entre el mundo o contexto representado y el punto de vista de la experimentación de los actores en un plano colectivo (Kastrup, 2015). A través de este mapa social consolidado y construido de manera horizontal y participativamente entre los diversos actores involucrados. Cabe precisar, que estos actores poseen saberes diversos y posturas frente al fenómeno en torno a un “lugar” específico que posibilita el intercambio, el debate y el consenso sobre el mismo, donde la representación del mapa se transforma en un texto que habla de un espacio compuesto por actos y objetos de conflicto que se desliga de la neutralidad y la objetivación, puesto que es una construcción comunitaria que retoma las percepciones e imaginarios de los participantes.

En este orden de ideas, aunque la realización de este ejercicio permitió el trabajo colaborativo entre las investigadoras y los estudiantes, corrobora el hecho de que los niños y las niñas no se sienten seguros en los espacios de formación académica ya que en las convenciones propuestas (agresiones físicas, verbales, burlas) se presentan unos actores generadores de estas y unas relaciones que hablan por sí solas del sentir de los educandos; la real academia de la lengua española (RAE,2011) manifiesta que las conductas agresivas es cualquier acción o reacción sin importar su grado de intensidad sin tener ningún tipo de limitación en sus formas de presentación, pues en las relaciones planteadas por los educandos entre un escenario y otro existe una ruta de reconciliación, miedo, sanción y una ruta de indiferencia

que hace que la institución no sea vista por ellos como un entorno protector.

Los juegos tradicionales por su parte fueron escogidos como una estrategia que permitiera la interacción y promovieran la sana convivencia en los niños y las niñas transformando la realidad paulatinamente si estos se utilizan en los diferentes escenarios de formación académica. (Torres, 2011, pp. 150-151) tal como está planteado en los cinco (5) talleres que fueron entregados a la institución para que de manera transversal a las cuatro (4) áreas fundamentales basadas en los derechos básicos de aprendizaje (DBA) para el grado tercero con el fin de que este se implementara en vigencias futuras dadas las limitaciones actuales a causa de la pandemia por COVID-19 que impidió su ejecución en el año 2020.

## **Conclusiones**

Al dar a conocer por medio de esta investigación las características actuales de tipo relacionales de convivencia de los estudiantes de grado tercero por medio del análisis de los datos arrojados en los instrumentos de recolección de información se pudo reconocer la importancia de diseñar e implementar nuevas estrategias lúdico pedagógicas que permitan el fortalecimiento de la sana coexistencia y respeto por los demás, como se planteó en el objetivo general que se basa en la canalización de las conductas agresivas de los estudiantes foco de investigación, gracias a la implementación de los juegos tradicionales de la costa pacífica como legado socio cultural. Para dar respuesta a lo anterior se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Reconocer la importancia del juego tradicional de la Costa Pacífica en el contexto escolar, que permitan la transformación de las conductas agresivas ejercidas por los estudiantes dentro y fuera del aula de clase. Para ello se realizó un acercamiento contextual y conceptual que permitió el reconocimiento de los juegos tradicionales y su

importancia en este contexto mencionado para la transformación de las conductas inapropiadas en acciones positivas que pueden favorecer el desarrollo integral de los estudiantes. Vale la pena mencionar, que se encontró poco material bibliográfico relacionado con la reseña histórica de los juegos tradicionales de la Costa Pacífica, situación que se prestó para la articulación de experiencias de las investigadoras y el aporte que estos realizaron en su crianza positiva siendo estos un legado cultural.

Para dar cumplimiento al segundo objetivo específico el cual era brindar a los estudiantes y docentes herramientas de regulación emocional a través de cinco (5) talleres didácticos, que mejoren la praxis educativa y permita que se gesten relaciones interpersonales armónicas y una sana convivencia escolar, se construyó una propuesta lúdico pedagógica que de manera transversal con las cuatro áreas fundamentales basados en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de grado tercero.

Diseñar una propuesta lúdico pedagógica fundamentada en los juegos tradicionales de la Costa Pacífica en los que se vinculen la interculturalidad de los estudiantes para disminuir las conductas agresivas existentes en el contexto escolar. La idea anterior corresponde al tercer objetivo específico, cuya pretensión se logró a partir del diseño de la propuesta lúdico pedagógica que dentro de sus cinco (5) talleres presenta como actividad central cinco (5) juegos tradicionales (el mirón mirón, la lleva, llevo carta, pan quemado y el rey manda) los cuales fueron escogidos por sus características relacionales las cuales facilitarían una interacción positiva entre los estudiantes con vigencia futura desde una perspectiva de derecho que reconozco la inclusión y la interculturalidad como una ruta hacia una educación de calidad, pues en cada uno de estos se plantean reglas para que de manera lúdica puedan ser interiorizadas por los educandos no solo del grado tercero sino de cualquier otro grado de básica primaria.

## Referencias.

- Álvarez, A. Paz, A. Rentería, V. Rodallega, E. López, M. Valencia, L. & Torres. D, (2015). Recobrando Juegos Tradicionales De La Costa Pacífica (trabajo de grado de pregrado, Universidad del Quindío). [https://www.academia.edu/32457105/RECOBRANDO\\_JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_DE\\_LA\\_COSTA\\_PAC%C3%8DFICA\\_%C3%81LVAREZ\\_GRUESO\\_ANA\\_MILENA\\_PAZ\\_ZAMORA\\_%C3%81NGELA\\_VANESSA\\_RENTER%C3%8DA\\_RIVAS\\_ESTHER\\_SOF%C3%8DA\\_RODALLEGA\\_L%C3%93PEZ\\_MARCIA\\_URREGO\\_CABEZAS\\_LORENA\\_ELODIA\\_VALENCIA\\_TORRES\\_DIANA\\_YANETH](https://www.academia.edu/32457105/RECOBRANDO_JUEGOS_TRADICIONALES_DE_LA_COSTA_PAC%C3%8DFICA_%C3%81LVAREZ_GRUESO_ANA_MILENA_PAZ_ZAMORA_%C3%81NGELA_VANESSA_RENTER%C3%8DA_RIVAS_ESTHER_SOF%C3%8DA_RODALLEGA_L%C3%93PEZ_MARCIA_URREGO_CABEZAS_LORENA_ELODIA_VALENCIA_TORRES_DIANA_YANETH)
- Almenares Aleaga, Mariela, Louro Bernal, Isabel, & Ortiz Gómez, María T. (1999). Comportamiento de la violencia intrafamiliar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 15(3), 285-292. Recuperado en 01 de febrero de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21251999000300011&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21251999000300011&lng=es&tlng=es).
- Alavaez, R, A. (2014) INTERCULTURALIDAD, conceptos, alcances y derecho. <https://rm.coe.int/1680301bc3>
- Bang, Claudia. Los juegos tradicionales callejeros como dispositivo de promoción de salud desde una perspectiva integral. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013. <https://www.academica.org/000-054/546.pdf>
- Bericat, E, (2012), Emociones, 'Emociones', Sociopedia. Isa, DOI:10.1177/205684601261
- Bravo Antonio, I.; Herrera Torres, L. Convivencia escolar en Educación Primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora. *DEDiCA*, 1: 173-212 (2011). <http://hdl.handle.net/10481/46168>
- Bortini, P. (2011). Intercultural Competence. Helsinki: SALTO-YOUTH. ISSN 2195-2485. [http://www.youthpolicy.org/wp-content/uploads/library/2012\\_Intercultural\\_Competence\\_Research\\_Report.pdf](http://www.youthpolicy.org/wp-content/uploads/library/2012_Intercultural_Competence_Research_Report.pdf)
- Burbano, I. Samson, Eric. (2016), ENFOQUE, interculturalidad, De dicho al hecho, del reglamento al impreso. [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/enfoque\\_2016\\_04.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/enfoque_2016_04.pdf)
- Caballero, A. (2010). El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla. (trabajo de grado). [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15018/Silva\\_RMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15018/Silva_RMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carrasco O, Miguel Á; González C, María J, Aspectos Conceptuales De La Agresión: Definición Y Modelos Explicativos. *Acción Psicológica*, vol. 4, núm. 2, junio-, 2006, pp. 7-38. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Colmenares, E.A. Piñero.M.L (2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Lauros*. Vol 14. No 27, mayo-agosto. PP. 96-114. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas. Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Corbal, Patricio (2008). Contextualizando el juego. IX Congreso Argentino de Antropología Social. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Misiones, Posadas. (Argentina) <http://cdsa.academica.org/000-080/417.pdf>
- Díaz-Aguado, M. (2002). Convivencia escolar y Prevención de la violencia. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. [https://www.researchgate.net/publication/299741297\\_Convivencia\\_escolar\\_y\\_prevenccion\\_de\\_la\\_violencia/link/5704c3a108ae13eb88b692ba/download](https://www.researchgate.net/publication/299741297_Convivencia_escolar_y_prevenccion_de_la_violencia/link/5704c3a108ae13eb88b692ba/download)

- Domínguez, Ch, C, (2015), LA LUDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGOGICA DESPRECIADA <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Fernández, I. (1998). Prevención de la violencia y resolución de conflictos, [11-31]. <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/39/39FERNANDEZ-Isabel-cap-3-Causas-de-la-agresividad.pdf>.
- Fernández, G, I. (2004) La intervención del maltrato en el medio escolar basada en la mejora de las relaciones. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1138357>
- Goleman, D, La Práctica de la Inteligencia Emocional (1998) <http://mendillo.info/Desarrollo.Personal/La.practica.de.la.inteligencia.emocional.pdf>
- Gil-Verona, J, Pastor, J, F, De Paz F, Barbosa M, Macías J, Maniega M, González, L, Boget T, Picornell, I, Psicobiología de las conductas agresivas, *anales de psicología* 2002, vol. 18, nº 2 (diciembre), 293-303, [https://www.um.es/analesps/v18/v18\\_2/07-18\\_2.pdf](https://www.um.es/analesps/v18/v18_2/07-18_2.pdf)
- Guerrero, A. A. M. (2015). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la institución educativa departamental-concentración urbana Policarpa Salavarrieta. (trabajo de grado) <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1730/1/tgt-412.pdf>.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México D.F: Editorial Mc Graw Hill.
- Hernández Sampieri R. Fernández Collado C. Baptista Lucio P. (2014) Metodología de la Investigación. 6ª. Ed McGraw Hill. México. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-lainvestigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández - Sampieri, R.; Mendoza, C. (2018) Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México: Mc Graw Hill Interamericana Editores. Págs. 68 - 309, 424 - 521, 675 - 704.
- Hernández Sampieri, R., Méndez., Mendoza, C. & Cuevas, A. (2017). Fundamentos de investigación. México: McGraw-Hill. Recuperado de la base de datos E-libro. Para consultarlo, revise la carpeta "Herramientas de apoyo" (Manual bibliotecas virtuales).
- Huizinga J. (2005). Homo Ludens: el juego y la cultura. México: Fondo de Cultura Económica. <https://www.raco.cat/index.php/Enraonar/article/download/306827/396810>.
- Instituto de Estudios Políticos para América Latina y África (canal). (2009). Guía de conocimiento sobre educación intercultural I. Madrid, España: Gloobal. <http://www.gloobal.net/iepala/gloobal/fichas/ficha.php?entidad=Textos&id=5336&opcion=documento>
- Jaramillo, R.J. Báez, L, R. & Velásquez, C, Y. (2016) El Juego, Estrategia Pedagógica Para Erradicar La Agresividad Y Formar En La Sana Convivencia En Los Niños Y Niñas De Grado 1º De Básica Primaria (trabajo de grado) <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2332/1/APROBADO%20JENIFER%20JARAMILLO%20%20RENTERIA.pdf>
- Kishimoto, T. (1994) O jogo e a educacao infantil. Sao Paulo: Pioneira. [https://fe-old.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/1847/17\\_artigo\\_kishimototm.pdf](https://fe-old.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/1847/17_artigo_kishimototm.pdf).
- M. A. Carrasco Y M. J. González / ACCIÓN PSICOLÓGICA, ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA AGRESIÓN: DEFINICIÓN Y MODELOS EXPLICATIVOS, junio 2006, vol. 4, No 2, 7-38 <http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/view-File/478/417>.

- Martínez, E. (2008). El juego como escuela para la vida: KARL GROOS. MAGISTER. Revista Miscelánea De Investigación Vol. (22), [9 -10]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Meneses, M. & Monge M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista de educación, volumen (25), 114-120. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educacion (2019). Sistema Educativo Colombiano Ministerio de Educacion. <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-231235.html>
- Mestre, V, Samper, P, Porcar, A, Richaud, M, febrero 27 de 2012, Emociones, estilos de afrontamiento y agresividad en la adolescencia, <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v11n4/v11n4a20.pdf>
- Moreno, G. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3157888.pdf>
- Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre. <https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/234805969.Pdf>
- Öfele, R. (1998). Los Juegos Tradicionales Y Sus Proyecciones Pedagógicas. <https://Www.Efdeportes.Com/Efd13/Juegra1.Htm>
- Pere, B. El juego y la tradición en la educación en valores. Educación social. Vol. (33), 155. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:XAGhjgb7AHMJ:https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/viewFile/165535/373786+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co>
- Posso, P. Sepúlveda, M. Caro, N. Laguna, C. LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR. <https://core.ac.uk/download/pdf/234805969.pdf>
- Rentería, J.J., Báez, L. R. J. & Velásquez, C.Y. El Juego, Estrategia Pedagógica Para Erradicar La Agresividad Y Formar En La Sana Convivencia En Los Niños Y Niñas De Grado 1º De Básica Primaria. (trabajo de grado) <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2332/1/APROBADO%20JENNIFER%20JARAMILLO%20%20RENTERIA.pdf>
- Rodríguez, O. E. Heredia, H, & Marín, E. J. Juegos Tradicionales Como Estrategia Metodológica Para Disminuir Las Actitudes Agresivas En Los Estudiantes De Los Cursos A Y B Del Grado Quinto Del Colegio I.E.D Marco Tulio Fernández Sede D Jornada Mañana (trabajo de grado) <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7672/RodriguezOscarEduardo2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruíz, Cabezas, A. (2011). Modelos educativos frente a la diversidad cultural: la educación intercultural. Luna Azul, 15 - 30. <http://www.scielo.org.co/pdf/luaz/n33/n33a03.pdf>
- Santamaria, S. J.A. Propuesta Pedagógica Para Disminuir La Agresividad En Los Estudiantes A Través De Los Juegos Tradicionales (Trabajo De Grado) <https://Repository.Unilibre.Edu.Co/Bitstream/Handle/10901/7679/Santamariasegurajesusantonio2014.Pdf>
- Sánchez, N (2001). Juegos tradicionales: más allá del jugar. Cali, Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/2250/1811>
- Sáez, Alonso, R. (2006). La educación intercultural. Revista de educación(339), 859-881. Recuperado de <http://www.revistaeducacion.mec.es/re339/re339a37.pdf>
- Senge, P. (2004) La quinta disciplina en la práctica: cómo construir una organización inteligente. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Garnica S.A.

- Suárez Reyes, F. (2011). Buenaventura: una ciudad puerto, globalizante, diversa y multicultural. XIV Encuentro de Latinoamericanistas Españoles.
- Torrego, J. C. & Fernández, I. (2006), Herramientas de trabajo para el profesorado, la disrupción y la gestión del aula, vol. 03, 02 -05. <http://www.orientacioncadiz.com/Documentos/Publicos/AFT/01%20CONVIVENCIA/8%20NORMAS%20Y%20GESTION%20DE%20AULAS/03-DISRUPCION%20Y%20GESTION%20EN%20EL%20AULA.pdf>.
- Unicef. (octubre, 2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Universitat politècnica de Valencia, (2006) Inteligencia Emocional, [https://www.upv.es/contenidos/SIEORIEN/infoweb/sieorien/info/869054C#:~:text=Goleman%20\(1995\)%20define%20la%20inteligencia,y%20regularlas%20de%20forma%20apropiada](https://www.upv.es/contenidos/SIEORIEN/infoweb/sieorien/info/869054C#:~:text=Goleman%20(1995)%20define%20la%20inteligencia,y%20regularlas%20de%20forma%20apropiada)
- WEBSCOLAR. (2018) Definiciones sobre la diversidad y sus autores. <https://www.webscolar.com/definiciones-sobre-la-diversidad-y-sus-autores>.

