



2020

Los Juegos Tradicionales como Herramienta Pedagógica para el Rescate de Principios y Valores en el Colegio Nuestra Señora de Belén

José Gregorio Martínez Rodríguez

Universidad de Pamplona. Facultad de Artes y
Humanidades

*Licenciatura en
Educación
Artística*



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Los Juegos Tradicionales como Herramienta Pedagógica para el Rescate de Principios y Valores en el Colegio Nuestra Señora de Belén

José Gregorio Martínez Rodríguez

Universidad de Pamplona. Facultad de Artes y Humanidades

Licenciatura en Educación Artística

Directora del Programa:

Especialista Zulia Karina Carrillo Sánchez

Tutor:

Especialista Amilkar Jesús Jáuregui Maldonado

16 de diciembre del 2020



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Dedicatoria

Este logro se lo dedico a Dios por la fuerza que me dio para afrontar cada reto durante mi proceso de formación, sólo él conoce mis sueños y me llevó siempre de la mano para llegar al final de este proyecto y en su nombre serán mucho más.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Agradecimientos

Doy gracias a Dios, a mis padres y hermanas, a los docentes de la Universidad de Pamplona y de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén donde me abrieron las puertas para llevar a cabo mi formación docente, gracias a mis compañeros, amigos y cada persona que puso su granito de arena como apoyo para alcanzar este objetivo tan importante en mi vida.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Acta de Sustentación de Trabajo de Grado-Posgrado

	Acta de Sustentación de Trabajo de Grado-Pregrado	Código	FGA-72 v.07
		Página	1 de 1

PROGRAMA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO

Investigación Recital de Grado
 Pasantía de Investigación Diplomado
 Docencia Práctica Integral
 Práctica Empresarial Articulación Posgrado

EL JURADO CALIFICADOR CONFORMADO POR: (Nombres, apellidos y documento de identidad).

JURADO 1: FRANCISCO JOSÉ MORA MOGOLLÓN / C.C: 88156796
JURADO 2: JOHANA ISABEL GÓMEZ MOJICA / C.C: 37398089
JURADO 3: JORGE OMAR ORTIZ / C.C: 13362422

EN SU SESIÓN EFECTUADA EN: PLATAFORMA MS TEAMS A LAS 04:00 P.M. HORAS, DEL DÍA 16 DEL MES DICIEMBRE DEL AÑO 2020.

Terminadas sus deliberaciones, y en cumplimiento de las normas y acuerdos de los órganos de dirección de la Universidad de Pamplona, se ha llegado a la siguiente conclusión:

Primera Conclusión: Otorgar la Calificación de: **4.0** (en números)

Excelente (>=4, <=5-0)
 Aprobado (>=3, <=3.99)
 Incompleto (<=2.99)

AL TRABAJO DE GRADO TITULADO:

"LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL RESCATE DE PRINCIPIOS Y VALORES EN EL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE BELÉN".

AUTOR(ES): Número de Autores (1)

Nombres:	JOSÉ GREGORIO MARTÍNEZ RODRÍGUEZ	COD.	1090493431
Nombres:		COD.	
Nombres:		COD.	

DIRECTOR Y/O TUTOR: AMILKAR JESÚS LAUREGUI MALDONADO / C.C: 88032621

Segunda Conclusión: Emitir los siguientes criterios

No.	DESCRIPCIÓN	RECOMENDAR	
		SI	NO
1.	Recomendar para presentar en eventos.		X
2.	Recomendar para publicación.		X
3.	Recomendar para ser continuado en otros trabajos.	X	
4.	Recomendar para mención meritoria (acuerdo 186 de 2002).		X
5.	Recomendar para mención laureada (acuerdo 186 de 2002).		X

Otras: _____

Tercera Conclusión: Avalar el cumplimiento del Trabajo de Grado, para optar por el Título de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL.

Firmas del Jurado Calificador:

JURADO 1

JURADO 2

JURADO 3

Director Comité Trabajo de Grado

Director Unidad Académica

Nota: Diligenciar debidamente todos los espacios requeridos en el formato.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
 Pamplona - Norte de Santander - Colombia
 Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Tabla de Contenido

Resumen	7
Abstract.....	8
Presentación	9
Capítulo I.....	10
Observación Institucional y Diagnóstico	10
Capítulo II Propuesta Pedagógica	21
Problema de Investigación.....	21
Preguntas Orientadoras	25
Objetivos	26
Objetivo General.....	26
Objetivos Específicos	26
Justificación.....	27
Marco Referencial.....	30
Antecedentes	30
Bases Teórico	35
Marco Legal.....	39
Metodología.....	42
Naturaleza del Estudio	43
Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos.....	44
Cronograma	45
Capítulo III.....	47
Informe de Procesos Curriculares: Diseño, Ejecución y Evaluación.....	47
Documentos de Planeación del Componente Didáctico: Unidades, y Preparador o Planes de Clase....	58
Capítulo IV.....	70
Informe de Actividades Intrainstitucionales.....	70
Anexos de Documentos Correspondientes: Documentos Diligenciados, Horarios de Permanencia, Actas, Guías de Asesoría Académica, Programas y otros Propios de esta Naturaleza	72
Capítulo V.....	77
Informe de evaluación de la práctica integral docente en los siguientes aspectos: autoevaluación de la práctica docente, coevaluación de la práctica docente: realizada entre estudiantes y alumno-maestro, evaluación de la supervisión de la práctica integral docente: por el alumno-maestro.....	77
.....	78
.....	79





Presentación de Documentos Anexos: Carpeta de Evaluación y Otros.....	81
Evidencias.....	81
Juego del Avioncito	81
La Papa Caliente	82
.....	83
El Congelado	84
El Puente está Quebrado	85
El Gato y el Ratón.....	86
Agua de Limón	87
El Rey Manda	88
Frio Frio Caliente Caliente.....	89
Rompecabezas	90
Ponerle la Cola al Burro	91
El Escondite.....	92
La Gallina Ciega	93
Conclusión.....	94
Bibliografía	95



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Resumen

Este proyecto realizado con la Instrucción Educativa Nuestra Señora de Belén busca dar a conocer la importancia que tiene la aplicación de juegos tradicionales para la adquisición de principios y valores, por ello se plantea como objetivo general: fomentar juegos tradicionales orientados en las artes en los niños de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén con el fin de que sirvan para el rescate de principios y valores que se han dejado en un segundo plano durante las dos últimas décadas. Se propone los siguientes objetivos específicos:

1. Enseñar a los niños la importancia que tienen los juegos tradicionales.
2. Orientar a los niños a que implementen estos juegos en su vida cotidiana
3. Crear un ambiente más didáctico y creativo en la jornada académica.
4. Infundir a los niños mediante los juegos tradicionales principios y valores que sirvan de ayuda en su formación personal.

Para llevar a cabo los objetivos planteados se realizó una investigación descriptiva en un enfoque cualitativo, la cual permitió obtener datos recopilados por medio de videos, audio, fotos y diarios de campo, para luego llevar a cabo la construcción del informe final teniendo en cuenta los resultados obtenidos.

Palabras claves: juegos tradicionales, valores, principios, lúdicas, dinámicas.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Abstract

This project carried out with the Educational Instruction Our Lady of Bethlehem seeks to make known the importance of the application of traditional games for the acquisition of principles and values, therefore it is proposed as a general objective: Promote traditional arts-oriented games in primary school children of the Nuestra Señora de Belén Educational Institution in order to help rescue principles and values that have been left in the background for the past two decades. The following specific objectives are proposed: 1. To teach children the importance of traditional games. 2. Orient children to implement these games in their daily lives 3. Create a more didactic and creative environment in the academic day. 4. Instilling in children through traditional games principles and values to assist in their personal training.

In order to carry out the stated objectives, a descriptive research was carried out in a qualitative approach, which made it possible to obtain data collected through videos, audio, photos and field journals, and then carry out the construction of the final report taking into account the results obtained.

Keywords: traditional games, values, principles, playful, dynamics.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Presentación

Este trabajo tiene como finalidad presentar todo el desarrollo del trabajo de grado realizado por el estudiante José Gregorio Martínez Rodríguez del programa de Licenciatura en Educación Artística para la Universidad de Pamplona durante el periodo II del año 2020, el cual fue implementado bajo la modalidad de práctica integral en la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén sede primaria.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Capítulo I

Observación Institucional y Diagnóstico

Institución Educativa Nuestra señora de Belén

Ubicada en Cll 25 #27 – 10 Barrió Belén.

Coordinador a cargo: Jesús Bayona Limas.

Ante la problemática social que vive actualmente el planeta y teniendo en cuenta los grandes cambios que se han presentado a nivel académico, administrativo, investigativo, financiero, recursos, entre otros; esta institución educativa ha tomado el WhatsApp como único medio de comunicación para impartir las clases, el cual se presta para realizar la emisión y recepción de actividades impartidas por el docente pero no permite la interacción directa entre docente – estudiante, existen otros canales para transmitir información como por ejemplo ZOOM, pero debido a la vulnerabilidad del contexto social en que se encuentra la institución, se hace difícil tomar en cuenta otro tipo de medios, ya que muchos niños no cuentan con internet en el hogar y el único camino que tienen es conectarse mediante el celular de sus padres, teniendo que hacer recargar para poder tanto recibir como enviar las respectivas actividades, y acoplarse a los horarios en los que se encuentran los padres de familia en casa para hacer el envío de actividades, que por lo general es en horas de la noche, cuando regresan de trabajar.

Por otro lado, la institución por parte de la administración tiene establecido un horario de atención en la coordinación de la sede principal, donde los padres o un adulto responsable pueden ir a recoger guías a desarrollar para luego ser entregadas de forma virtual, cabe mencionar que los docentes a pesar de las dificultades muestran gran interés para llevar a cabo todas las clases y actividades establecidas por la institución.



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Asimismo, dentro del tejido real la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén se debe tener en cuenta que los actos sociales que presenta la comunidad no favorecen a la formación de los estudiantes dado que muchos de ellos no generan respeto ni crecimiento personal.

El desarrollo de las actividades tendrá lugar en los grados de transición a quinto teniendo en cuenta que a causa de la pandemia las clases se realizarán desde la casa donde los niños tendrán la oportunidad de llevar a cabo las actividades en diferentes escenarios de su hogar dependiendo del juego que se aplique, usando los diversos objetos que los rodean para el desarrollo de la misma.

Los estudiantes cuentan con una edad promedio de (5) cinco a (10) diez años, en la cual su máxima fortaleza es la creatividad e imaginación, es importante mencionar que estos grados necesitan de muchas dinámicas que generen en el estudiante el interés por la educación artística y así el desarrollo de sus habilidades y destrezas en el área.

Las clases tendrán una duración de (1) una hora y cada grado tiene aproximadamente 30 a 38 estudiantes.

A continuación, se presentan los componentes que orientan la navegación y el horizonte a seguir de la institución, los cuales fueron extraídos del documento COMPONENTE CONCEPTUAL O GESTIÓN DIRECTIVA establecidos dentro del Proyecto Educativo Institucional P. E. I de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén.

MISIÓN: Formar niños y jóvenes con principios éticos, sociales y culturales, fundamentados en la ciencia y tecnología que les permita participar activamente en un proceso





de cambio social, progreso personal y fortalecimiento de su identidad, autonomía y mejoramiento de su calidad de vida. (PEI, 2015, p. 05)

VISIÓN: “En el año 2018 seremos líderes en la formación académica y técnica, en la construcción de valores humanos y el crecimiento cualitativo de sus integrantes; utilizando los avances de la ciencia, la cultura y la tecnología”. (PEI, 2015, p. 06)

OBJETIVOS:

- Aplicar la política de mejoramiento continuo y de evaluación sistemática en los procesos institucionales.
- Garantizar la alta calidad en la prestación del servicio educativo contando con personal competente.
- Fortalecer los procesos administrativos que aseguren la sostenibilidad y el desarrollo de la institución.
- Promover proyectos de investigación, cultura y deporte: fundamentados en el desarrollo de competencias (supérate) destino del proceso de educación integral.
- Construir estrategias para mejorar los procesos de comunicación, las relaciones interpersonales, la motivación y el acompañamiento que se refleje en un clima laboral óptimo.
- Cualificar los procesos formativos a través de implementación de las TIC, la promoción de la investigación y el cuidado del ambiente para dar respuesta a los desafíos de la actualidad.
- Mejorar el resultado de las pruebas saber. (PEI, 2015, p. 09)

PERFIL DEL ALUMNO: El alumno es el centro del proceso educativo y debe participar en su propia formación integral. Ofrecer una educación que fortalezca el pleno desarrollo de la personalidad del alumno, dar acceso a la cultura, el logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil. (PEI, 2015, p. 84)

EL PERFIL DEL ALUMNO DEL NIVEL PREESCOLAR:

- Un niño que conozca su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.
- Un niño que adquiera identidad y autonomía.
- Un niño que desarrolle la creatividad, las habilidades y destrezas propias de su edad y su capacidad de aprendizaje.
- Un niño que sea capaz de ubicarse en el espacio y el tiempo y ejercite su memoria.
- Un niño que desarrolle la capacidad de expresarse, relacionarse y comunicarse de tal forma que pueda establecer relaciones de reciprocidad y participación con los demás de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia
- Un niño curioso que observe experimente y explore su medio natural, familiar y social.
- Un niño que adquiera y demuestre un comportamiento adecuado y acorde con las normas sociales, culturales, religiosas y espirituales reconocidas en su medio. (PEI, 2015, p. 85)



ASPECTO CONCEPTUAL: Las bases conceptuales que van a soportar el proyecto educativo institucional, surgen de la propuesta colectiva como resultado de la interacción y participación de cada miembro o estamento de la comunidad educativa y tienen que ver con ir encontrando en el transcurso de la construcción en los años venideros el significado concreto de los diferentes referentes conceptuales. (PEI, 2015, p. 25)

CULTURA: El proyecto educativo institucional articula el currículo con la cultura y tiene en cuenta los postulados de la visión socio – histórico – cultural del desarrollo humano establecido por Vygotsky ya que todos los procesos psicológicos que desarrolla una persona fueron procesos que se vivieron, en primer lugar, socialmente y esas vivencias socio – culturales son las que orientan a quien las viven, hacia niveles superiores de desarrollo. (PEI, 2015, p. 29)

SOCIEDAD: “La sociedad es la responsable de la educación con la familia y el Estado. La sociedad debe colaborar en la vigilancia de la prestación del servicio educativo y en el cumplimiento de su función social”. (PEI, 2015, p. 32)

CONTEXTO SOCIOFAMILIAR: “La familia es el núcleo fundamental de la sociedad y principal responsable de la educación de los hijos”. (PEI, 2015, p. 32)

ALUMNO O EDUCANDO: “Es el centro del proceso educativo y debe participar activamente en su propia formación integral. El proyecto educativo institucional reconocerá este carácter. (Artículo 91 de Ley 115 de 1994)”. (PEI, 2015, p. 33)

COMUNIDAD EDUCATIVA: La comunidad educativa está conformada por los alumnos o educandos, padres de familia o acudientes de los alumnos, egresados o exalumnos, directivos, docentes y administrativos. Todos ellos, según su competencia participan en el diseño, ejecución y evaluación del proyecto educativo institucional P.E.I. y en la buena marcha del establecimiento educativo. (Artículo 6 ley 115 de 1994). (PEI, 2015, p. 31)



COMPETENCIAS CIUDADANAS: “Conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que debemos desarrollar desde pequeños para saber vivir con los otros y sobre todo, para actuar de manera constructiva en la sociedad”. (PEI, 2015, p. 36)

FUNDAMENTOS LEGALES: determinados por el espíritu y la intencionalidad de las principales normas que sustentan la educación en Colombia como la constitución política, la ley 115 de 1994, la ley 715 de 2001, y todos los decretos reglamentarios, los tratados de derecho internacional humanitario, los demás ratificados por el congreso, las demás leyes, decretos, ordenanzas acuerdos municipales, los reglamentos, manuales de funciones, decisiones judiciales y disciplinarias, los contratos y convenios y las órdenes superiores emitidas por funcionario competente que comprenden y conforman el marco legal, la filosofía y la cultura a los establecimientos educativos y que se incluyen en la estructura básica del proyecto educativo institucional P.E.I., las cuales se expresan y manifiestan específicamente en la ejecución de cada aspecto de los componentes y procesos que se desarrollan en cumplimiento de los planes, programas y proyectos. (PEI, 2015, p. 49)

FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS: Nos permiten orientar el proceso educativo según la concepción del hombre que se quiere formar. La educación colombiana asume que los seres humanos somos personas. Es decir, lo humano del hombre se realiza en la construcción de un ser personal al cual se llega mediante procesos permanentes de autoconstrucción. (PEI, 2015, p. 49)

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS: Desde la pedagogía proponemos los siguientes principios básicos para la formación integral del alumno.

- El afecto: lo afectivo está presente y se trabaja desde la cognición, no hay afecto sin ideas y las ideas no se desarrollan sin posición, de la misma manera que los sentimientos no se ennoblecen sin criterios, sin concepto.

- La experiencia natural: no se debe desconocer la naturaleza espontánea del niño, no se debe oponer a la necesidad, intereses y talentos que se manifiestan y despliegan espontáneamente desde su propia situación socio – cultural. El docente debe estimularlas para que se generen nuevas experiencias. Se trata de partir de la experiencia vital del niño para enriquecerla, compartirla, auto proyectarla. El ambiente escolar: el ambiente debe diseñarse como entorno de aprendizaje para influenciar la estructura cognitiva y valorativa en la perspectiva de la formación integral del alumno.
 - Desarrollo progresivo: el docente tiene que identificar y proponer niveles y esquemas superiores de procesamiento de datos para que el alumno los enfrente. El avance, la motivación, el esfuerzo y la dedicación lo genera el buen docente con las nuevas preguntas, retos y desafíos que propone. La acumulación de los retos genera las oportunidades de progreso de los alumnos.
 - La actividad: es desde la propia actitud consciente como el educando construye sus propias herramientas conceptuales y morales, contribuyendo activamente a la construcción de sus esquemas de coordinación y reelaboración interior. La experiencia de su propia actividad sobre las cosas o sobre el lenguaje enriquece su pensamiento.
 - La individualización: Cada alumno es diferente y se le debe motivar para que trabaje por cuenta propia según su libertad, su interés y las rutas que va diseñado para autoprocesarse a sí mismo ante cada reto educativo que asume.

- La actividad grupal: La actividad y el trabajo en grupo no sólo favorecen la socialización sino el desarrollo intelectual y moral de los alumnos en la medida en que la interacción, la comunicación y el diálogo entre puntos de vista diferentes propician el avance hacia etapas superiores del desarrollo.
- La actividad lúdica: el juego es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa. (PEI, 2015, pp. 64-65).

METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE: la institución se basa en teóricos como Piaget, Ausbel, Vigotsky, donde se trabaja teniendo en cuenta las etapas de crecimiento, el desarrollo cognitivo, psicológico a través de un aprendizaje significativo basado en experiencias vividas en el contexto educativo, abordando los juegos como un medio de enseñanza. (PEI, 2015, pp. 57-60)

PERSONAL ADMINISTRATIVO: “Está distribuido en una secretaria por sede, personal de vigilancia diurna y nocturna, tres bibliotecarios y personal de servicios generales”. (PEI COMPONENTE PEDAGÓGICO O DE GESTIÓN ACADÉMICA, p. 21)

GOBIERNO ESCOLAR: Atendiendo el artículo 6° de la ley 115 de 1994 y el artículo 18 del decreto 1860 de 1994, la comunidad educativa está constituida por las personas que tienen responsabilidades directivas en la organización, desarrollo y evaluación del proyecto educativo institucional P.E.I. que se construye y se ejecuta en la institución escolar.

La comunidad educativa se compone de los siguientes estamentos:

- Directivos, docentes y administrativos que cumplen funciones directas en la prestación del servicio educativo.



- Padres de familia y acudientes o en su defecto el responsable de la educación de los estudiantes matriculados.
- Alumnos matriculados
- Exalumnos o egresados
- Representantes del sector productivo y de servicios de área de influencia donde está ubicada la institución. (PEI COMPONENTE ADMINISTRATIVO Y DE GESTIÓN FINANCIERA, p. 4)

Al dar este amplio desglose de componentes que hacen parte del desarrollo institucional lo que se busca es realizar un análisis que dé a conocer cómo la institución se encuentra ante parámetros establecidos por el ministerio de educación, y así poder dar fin al capítulo de Observación Institucional y Diagnóstico, para ello se tomaron los lineamientos curriculares de la Educación Artística y las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media.

Teniendo en cuenta el Ministerio de Educación (2000) a través de los Lineamientos Curriculares de la Educación Artística, son muy pocas las instituciones que cuentan con aulas adecuadas para llevar a cabo diversas actividades siendo así un gran reto, pero todo esto permite crear nuevos caminos y estrategias para sacar adelante proyectos artísticos instituciones. En el caso de esta institución se ha creado el Festival de la Canción Estrellas de Belén, este año se realizará su novena edición donde estudiantes, padres de familia y docentes pueden participar del evento, además también es importante entender el gran valor que tiene la educación artística en las edades tempranas para un buen desarrollo personal. Es claro que la educación artística no se debe dejar en manos de docentes de otras áreas, y esta institución ha venido trabajando en

ello, pues anteriormente no se contaba con un docente capacitado en el área, actualmente ya se cuenta con un profesional para la asignatura de educación artística.

Por otra parte, el Ministerio de Educación (2010). mediante las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media haciendo énfasis en los grados primero, segundo y tercero, la sensibilidad marca todo este proceso a través de un aprendizaje significativo centrado en impartir conocimientos mediante el desarrollo del juego. Se hace enfoque en esta parte ya que los juegos son el hilo conductor de esta investigación, puesto que se busca anclar y reforzar esta importante actividad por medio del perfil estudiantil establecido por el PEI institucional donde el desarrollo motor, la creatividad y la capacidad de relacionarse son indispensables para su sano crecimiento.

Dicho esto también es importante mencionar que la institución cuenta con once salones donde se imparten clases de manera presencial en las dos jornadas, y una oficina de coordinación, tiene un baño para los niños de transición para que tengan más supervisión al momento de hacer sus necesidades, en la parte del patio hay un baño para las niñas, uno para los niños y otro para el personal docente, también la institución tiene una bodega donde se guardan implementos sonidos y recreación, además cuenta con una caseta donde los docentes y estudiantes hacen compra de alimentos, y finalmente la institución tiene tres patios, en uno hay una cancha donde se hacen actividades recreativas o izadas de bandera, otro donde los niños pueden jugar en descanso y el último patio exclusivo para los niños de transición, desde allí se puede velar por el cuidado de los más pequeños de la institución.

Finalmente, la institución usó como herramienta tecnológica el WhatsApp para llevar a cabo las clases durante la pandemia, a pesar de que esta red social no permite tener una interacción directa con los estudiantes facilita el desarrollo de todas las clases satisfactoriamente,



donde los docentes envían las actividades y los estudiantes responden a ellas en un tiempo determinado.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Capítulo II Propuesta Pedagógica

Problema de Investigación

Teniendo en cuenta el periodo de diagnóstico y observación institucional se determinó que hay un alto grado de niños con falta de valores, manifestando acciones inapropiadas tales como palabras soeces, juegos bruscos, golpes, empujones y maltrato, de ahí es donde nace la idea de hacer una propuesta pedagógica la mano de los juegos tradicionales con el fin afrontar una necesidad que viene de años atrás la cual se describe como la falta de interés por realizar juegos buscando una interacción directa entre los participantes, por ende muchas habilidades motoras y cognitivas están quedado en un segundo plano dejando así una sociedad menos activa físicamente.

La educación ha sido producto de la necesidad humana, puesto que se requiere de la misma para el desarrollo intelectual y social de los individuos, es un proceso originado en las tradiciones y costumbres y cómo dichas tradiciones han sido transmitidas a las nuevas generaciones, en la educación, uno de los procesos donde la memoria colectiva ha ido trascendiendo, los hombres asumen la misma de diferentes situaciones llevadas a cabo en su cotidianidad y las reproducen como una de las características de la dinámica social, por ello, Solano (2002) sostiene:

La educación surgió como un elemento integrador de las experiencias de la comunidad.

Desde ese momento se integró a la filosofía, o mejor dicho, se apropió de la filosofía y la filosofía se apropió de ella, en una relación biunívoca que perdura hasta nuestros días (p.

4)



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

Como bien dice el autor la educación siempre debe trabajar en pro de la comunidad para el cuidado de todo aquello que la identifica y así crear un aprendizaje significativo desde las instituciones, es lamentable ver como algunos niños desconocen juegos que eran muy comunes en la etapa de la niñez, los cuales permitían a parte de la diversión tener un buen desarrollo de los infantes.

Por otro lado, la tecnología en los últimos años ha generado un cambio en los hábitos personales y sociales del ser humano, dejando atrás la interacción constante de forma física, lo más preocupante es que últimamente se está radicando desde las edades tempranas, anteriormente los niños se reunían en diferentes escenarios para compartir experiencias, como en parques, canchas o simplemente en la comodidad del hogar aprovechando los objetos que había a su alrededor.

La pérdida de los juegos tradicionales está creando una comunidad sin principios debido a que muchos de los valores que pueden ser trabajados por este medio no se están poniendo en práctica, ya sea de forma libre o educativa, cabe mencionar que muchas de las instituciones aún están muy sumergidas en la educación tradicional generando solo cargas académicas, dejando en un segundo plano todas estas actividades recreativas que son de suma importancia para crecimiento físico e intelectual de los niños.

La educación artística basada en los juegos tradiciones puede ser una gran herramienta para desarrollar habilidades motoras y rescatar diversas actividades que identifican el proceso de niñez.

“El juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de

aprendizaje” (Moyles, 1990, p. 31) es importante saber que el juego es primordial para que el niño tenga un desarrollo adecuado y aprenda a convivir en sociedad, teniendo en cuenta que, en los juegos los niños trabajan de manera inconsciente la concentración, el pensamiento convergente y divergente, el trabajo en equipo, motricidad gruesa y fina, acompañado de diversos valores tales como, el respeto, la tolerancia, la honestidad, la amistad, la solidaridad, etc.

Según Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media (2010, p. 25) en consecuencia, las competencias asociadas a la Educación Artística son habilidades, conocimientos y actitudes que se relacionan en contextos particulares, y que deben tener unos dominios específicos. En este sentido, el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones que son responsabilidad de las artes en la escuela permite identificar tres competencias de cuyo desarrollo se ocupa la Educación Artística:

1. Sensibilidad
2. Apreciación estética
3. Comunicación

Al ir de la mano constantemente la educación artística y los juegos tradicionales se pueden desarrollar las tres competencias básicas mencionadas anteriormente, puesto que se genera sensibilidad por medio de los valores abordados en los juegos, la apreciación estética a través de los roles que deben tomar y la comunicación debido a que se facilita la comprensión e interpretación de los juegos. Al trabajar estas competencias se busca formar niños activos con buenos hábitos, además generar un impacto en la sociedad, buscando que los niños compartan



con los demás lo aprendido en la institución, siendo una buena estrategia para divulgar el buen hábito de jugar.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Preguntas Orientadoras

- ¿Por qué es importante que los niños practiquen juegos tradicionales en época de pandemia?
- ¿Cómo implementar los juegos tradicionales en la jornada académica?
- ¿Qué significado tienen los juegos tradicionales en relación con el desarrollo de habilidades y práctica de valores en los niños?



Objetivos

Objetivo General

Fomentar juegos tradicionales orientados en las artes en los niños de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén con el fin de que sirvan para el rescate de principios y valores tales como el juego, reunión familiar, la honestidad, la amistad, el amor, el trabajo en equipo, la perseverancia, entre otros, que se han dejado en un segundo plano durante las dos últimas décadas.

Objetivos Específicos

- Enseñar a los niños la importancia que tienen los juegos tradicionales.
- Orientar a los niños a que implementen estos juegos en su vida cotidiana.
- Crear un ambiente más didáctico y creativo en la jornada académica.
- Infundir a los niños mediante los juegos tradicionales principios y valores que sirvan de ayuda en su formación personal.

Justificación

Este proyecto busca que los niños practiquen juegos tradicionales con el fin de rescatar los principios, los valores e inculcar la creatividad y desarrollo tanto motor como cognitivo, además, estos juegos nos permiten dar a conocer a los niños la importancia del trabajo en equipo, siendo esta la principal acción para forjar una buena sociedad.

“El juego tradicional es uno de los veneros, quizás el más importante, donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura” (movsichoff 2005, p. 11) es por ello la gran importancia que tiene la aplicación de este proyecto buscando resultados que permitan dar a conocer este tipo de estrategias donde los niños se sientan cómodos mientras de manera inconsciente aprenden como desenvolverse en los diferentes roles que deben tomar para el desarrollo de cada juego.

Estas actividades son de gran ayuda referencial para que docentes y estudiantes las puedan usar como material didáctico, generando clases más prácticas que demuestren el gran significado que tienen los juegos, las dinámicas y el fortalecimiento de la creatividad, teniendo en cuenta que todos estos aspectos son fundamentales para el desarrollo equilibrado de los niños generando motivación en el aprendizaje y nuevas perspectivas de impartir la educación en una institución.

“La persona dinámica y persistente: sigue el raso de las oportunidades y posibilidades y combate con los obstáculos hasta vencerlos y apropiarse de las oportunidades que nos llevan al triunfo” (Juan Gallo 1988, p. 24) teniendo en cuenta lo dicho por el autor es importante reiterar el gran beneficio que las dinámicas traen para el desarrollo de toda persona, estas nos permiten que se explore a medida que se van llevando a cabo, siendo una gran ventaja para el desarrollo

de las clases, y así los estudiantes van avanzando de una forma fluida a través de la perseverancia.

Según Daniel Goleman Paul Kaufman, Michael Ray (2016) la creatividad es indispensable para todo niño, partiendo de que a esas edades como lo mencionan estos autores, la curiosidad es un comportamiento inevitable y si se trabaja por medio de la educación, dicho aspecto se puede inculcar para toda la vida de una forma correcta, y la creatividad se usa sin importar la edad.

La curiosidad y el deleite natural del niño son sólo una parte de la historia. Cuanto más aprendemos sobre la creatividad, tanto más claro resulta que la temprana fascinación del niño por una actividad en particular prepara el camino para la vida creativa. (p. 54)

Asimismo se puede estimar que el ser humano de acuerdo a las experiencias vividas con anterioridad va desplegando nuevos pensamientos, que lo llevan a descubrir nuevas formas de divertirse de acuerdo a su entorno, por ello, al abordar los autores mencionados se puede decir que la aplicación de juegos como herramienta de enseñanza en los niños va muy acorde a su forma de pensar, sabiendo que a esas edades los niños tienen una gran creatividad y los docentes tienen una gran labor al trabajar por el fortalecimiento del desarrollo personal. Por esta razón Vigostky (editado 2003) nos da a conocer que:

Toda esta actividad del hombre cuyo resultado no es la reproducción de impresiones o acciones que formaron parte de su experiencia, sino la creación de nuevas imágenes o acciones, pertenece también a esta segunda función creadora o combinadora. El cerebro no solo es el órgano que conserva y reproduce nuestra experiencia anterior, sino que también es el órgano que combina, transforma y crea a partir de los elementos de esa experiencia anterior las nuevas ideas y el nuevo conducto. (p. 4)



Alcances y Limitaciones

Este proyecto investigativo pretende que por medio de la Institución Educativa Nuestra Señora Belén, se trabajen los juegos tradicionales basados en las artes, con el fin de reconstruir el hábito del juego en edades tempranas y así poder orientar a esas nuevas generaciones a la aplicación de estas actividades, que ayudan a desarrollar un buen crecimiento lleno de muchos valores trabajados de manera inconsciente, permitiendo forjar una buena sociedad.

Es importante reconocer que la tecnología hace parte de nuestra sociedad, sin embargo, hay que saber manejarla y aún más en los niños que a temprana edad ya dominan muy bien herramientas como celulares, tablet, portátiles etc., pueden generar dependencia e incluso adicción.

El uso del WhatsApp ha sido la herramienta implementada para el desarrollo de las clases, y a pesar de que es un medio de comunicación importante para la sociedad, en este caso, es usado solo para el envío y recepción de actividades a desarrollar impidiendo la interacción directa con los estudiantes, a diferencia de plataformas como Zoom, Teams etc.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

Marco Referencial

Antecedentes

A nivel internacional, se ubica el estudio de Chicaiza Tenorio, Viviana Alexandra quienes realizaron una investigación en Abato- Ecuador (2015), para la Universidad Técnica de Ambato denominada: “Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños/as de 4 -5 años de la escuela de educación básica Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro”. Con el objetivo general Analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo social de los niños-as de 4 – 5 años. Por otro lado, este proyecto en la parte metodológica usó un enfoque cualitativo mediante una investigación de campo. Por último, las autoras concluyeron lo siguiente:

El adecuado desarrollo social le permite al niño(a) adquirir valores, conductas y normas de comportamiento para desenvolverse dentro de un entorno biopsicosocial, a la vez que favorece al lenguaje expresivo, a la independencia/autonomía, al autoestima siendo bases para un desarrollo armónico facilitando los aprendizajes escolares posteriores. La ejecución de los juegos tradicionales al ser una estrategia didáctica, estimula al niño(a) en su creatividad, imaginación, a expresar pensamientos, sentimientos e ideas, a compartir, a ser tolerante y al autoestima que le permite la adquisición adecuada del desarrollo social. (Chicaiza Tenorio, Viviana Alexandra 2015, p. 97)

A través de este trabajo se pudo determinar el gran impacto que siempre va a tener los juegos en los niños, es por ello que desde la educación se debe trabajar de la mano de ellos, inculcando valores al mismo tiempo que estimulamos su creatividad, para así generar personas más humanas y más cultas a la sociedad.

Por otro lado Johanna Cecilia Jara Sanaguano (2020) realizó una investigación en Riobamba-Ecuador para la Universidad Nacional de Chimborazo nombrada: “Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la unidad educativa “pensionado olivo”. Riobamba”. Con el objetivo general Determinar la manera cómo el juego tradicional fortalece el desarrollo del enfoque intercultural de los niños de Educación Inicial de la unidad educativa “Pensionado Olivo”, Riobamba. Se trabajó con el método no experimental tomando el enfoque cualitativo donde la recolección de datos se obtuvo a través de la observación, por último, este trabajo tuvo las siguientes conclusiones:

- Se analizó las tipologías de los juegos tradicionales con enfoque intercultural, determinándose que los mismos permiten el desarrollo psicosocial de los estudiantes de inicial, ya que los estimulan de manera creativa, participativa y solidaria.
- Se identificó la relación y efectos de los juegos tradicionales en el desarrollo del enfoque intercultural, estableciéndose que los niños interactúan de manera recíproca, permitiendo un desarrollo integral de mente, cuerpo y entorno social.
- Se propuso las actividades de los juegos tradicionales con un enfoque intercultural en niños de educación inicial para la Unidad Educativa “ Pensionado Olivo ”, para el fortalecimiento de la Identidad cultural Se determinó que los juegos tradicionales como las canicas, la rayuela, la cometa, saltar sogas, ensacados, palo encebado, los países, figuras de hilo, el florón e historias culturales a través de títeres y cuentos fortalecen el desarrollo del enfoque intercultural de los niños de educación Inicial de la unidad Educativa “Pensionado Olivo”. (Jara Johanna 2020, p. 103)



Este proyecto tiene gran relación con este trabajo investigativo, puesto que ambos buscan fortalecer el desarrollo intelectual en niños de edades tempranas a través de los juegos tradicionales, tomados de la mano de la creatividad y la interacción directa para el avance físico y mental de los niños, y así fortalecer a una sociedad ante los desafíos de mantener vivo todo aquello que lo identifica, sabiendo que el eje principal son los juegos tradicionales con los que se trabaja de manera inconsciente en una comunidad, desde lo intercultural rescatando principios y valores.

Como antecedente nacional se escogió el trabajo de Isabel Cristina Alfaro Serna, que durante el año 2016 realizó una investigación en Tolima para la Universidad de Tolima titulada “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición”. Con el objetivo general de establecer como estrategia pedagógica los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión Corporal en los niños del grado transición, utilizando un método descriptivo, dentro del enfoque cualitativo de la investigación aplicando entrevistas estructuradas mixtas. Este trabajo como conclusión obtuvo:

Las actividades que se trabajaron con los estudiantes participantes ha permitido que conozcan los juegos tradicionales que han pasado de generación en generación y que ahora les aporta muchísimo para fortalecer falencias de su dimensión corporal como lateralidad, conocimiento de las nociones espacio temporales , equilibrio, fuerza y puntería también a reconocer su aportando en el desarrollo de su personalidad otros gustos y experiencias, también han sido fuente de integrarse con sus seres queridos y han despertado su interés por la investigación de los mismos. (Alfaro Isabel 2016, pp. 66-67)

Esta investigación permite afianzar este proyecto, dado que trabaja con los juegos tradicionales para el avance correcto de los niños desde la parte intelectual, a través de ellos el niño se enfoca en la finalidad mientras desarrolla su propia personalidad, la parte cognitiva y motora. Este tipo de trabajos son fundamentales para poder entender cómo los niños necesitan estas actividades para su crecimiento de una forma adecuada rodeado de personas que los llevan a crear mejores hábitos y buenos lazos con su familia o amigos.

Por último, como antecedente regional, se encontró el trabajo realizado por Leila Fernanda Ascanio Pérez, Yanieth Melisa Sánchez Mendoza y Leidy Alejandra Sanguña Navarro quienes para el año 2019 ejecutaron un trabajo en la ciudad de Ocaña Norte de Santander, para la Universidad Santo Tomás de Aquino con el título “Desarrollo de estrategias lúdicas que incentiven aprendizajes significativos en los niños del grado transición, mediante la implementación de los juegos tradicionales locales en el colegio la alianza del municipio de Ocaña Norte de Santander”. Con el objetivo general de desarrollar estrategias y acciones lúdicas que motiven el aprendizaje significativo en los niños mediante la implementación de los juegos tradicionales locales en el colegio la Alianza grado de transición del municipio de Ocaña Norte de Santander, este proyecto usó un método de investigación acción en un enfoque mixto donde se puede evidenciar lo cualitativo de una forma descriptiva para la recolección de datos a través de la observación y encuestas, teniendo en cuenta los resultados estas autoras concluyeron lo siguiente.

Con las diferentes actividades realizadas se evidenció que a través del juego se pueden desarrollar habilidades cognitivas en el niño, ejercitando su cuerpo, dejando atrás el sedentarismo y combatiendo con actividades que no contribuyen a las buenas costumbres que les han brindado, por ejemplo los malos hábitos que hacen que cada vez haya más



obesidad infantil a futuro; Cada aspecto establecido en términos de las orientaciones curriculares, incidirá de manera directa en el niño como en el docente, ya que los procesos se dan bidireccionalmente, lo que quiere decir que ambos se contribuyen en el alcance de los logros y crecimiento personal. (Ascanio. L, Melisa. Y, Sanguña. L 2019, pp. 92-93)

Este trabajo investigativo tiene gran relación con este proyecto teniendo en cuenta se usaron los juegos tradicionales para crear un aprendizaje significativo en los niños desde edades tempranas, enriqueciendo las costumbres yendo de la mano con el adecuado desarrollo cognitivo y motor, por ende es muy importante no permitir que estos juegos queden atrás, como bien dice este antecedente y se ha mencionado en la justificación de este proyecto, donde el docente debe trabajar según la forma de pensar de los niños, debido a que la respuesta de los mismos será más valiosa y significativa.

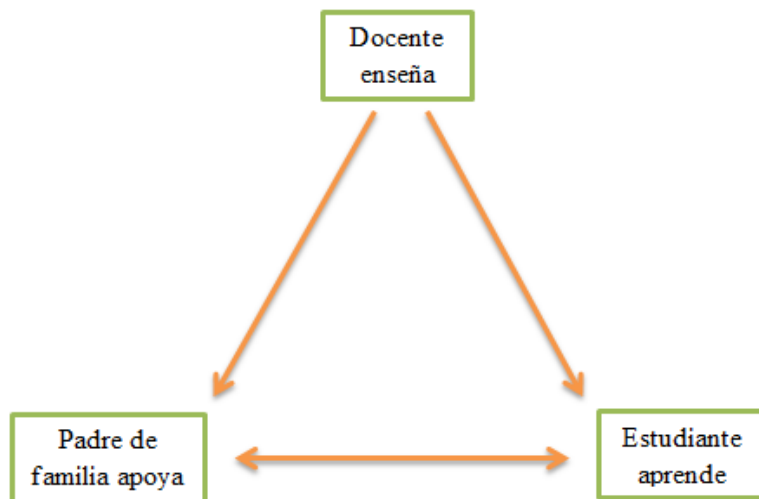
De manera general todos estos trabajos tienen gran relación con esta investigación, pues el eje central son los juegos tradicionales para desarrollar la parte cognitiva y moral de los niños, además son proyectos que permiten forjar un ambiente sano dentro de la institución, teniendo en cuenta que esto crea en los niños un pensamiento creativo y fortalece la parte cultural de la sociedad.

Bases Teórico

Desde la parte teórica esta propuesta se apoya en método Suzuki orientado por el trabajo realizado por la Profesora (Vides Graciela 2013, p. 2), donde describe el método como “La educación del niño es responsabilidad de sus padres, que asisten a todas las lecciones de música con el niño para poder ayudarlo en el hogar con la práctica”. Claramente este método trabaja con un triángulo que lo forma el profesor, el alumno y el padre o la madre que acompaña al alumno durante la clase, teniendo en cuenta que la familia es suma importancia en el aprendizaje, ya que esto forma un equilibrio constante en el desarrollo del niño.

Figura 1

TRIANGULACIÓN SUZUKI



A continuación, se destacan otras bases teóricas

Sarle Patricia (2001) nos da un gran ejemplo del significado del juego en los niños, muchas veces los adultos ven el juego como algo secundario en el aprendizaje, sin embargo, el interés de un niño por jugar, es el que nos permite que el desarrollo intelectual de este sea más profundo y valioso.

Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. Desde su perspectiva, el juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces, se lo prioriza sobre todas las actividades que los adultos consideran importantes. Por eso, en las aulas, siempre está presente la pregunta: “Señorita, ¿cuándo jugamos?” (p. 21)

Por otro lado, en el documento No. 22 creado por el Ministerio de Educación (2014) citan a Martha Glanzer (2000) la cual nos da a conocer como cada juego enmarca la cultura de una comunidad, ya que el niño tiene la oportunidad de explorar emociones y conductas a través de los roles que se deben tomar en cada uno de los juegos.

Expresa que los juegos han sido infinitamente variados y que las diferentes comunidades los han ido marcando con sus características étnicas y sociales específicas. Esta autora manifiesta que la niña y el niño reflejan en sus conductas y en sus juegos las particularidades que caracterizan una determinada sociedad contextualizada en un momento histórico definido” (p. 20)

Con la ayuda del trabajo de Medina, Dilenia (2007, p. 383) se pudo apoyar en el pensamiento de Piaget (1980:62) advierte que: “...los niños adquieren los valores morales no

interiorizándolos o absorbiéndolos del medio, sino construyéndolos, desde el interior, a través de la interacción”. Es muy importante comprender cómo el tener contacto directo con otras personas ayuda a inculcar valores que favorece la construcción de una buena personalidad y así contribuir a la comunidad que le compete desenvolverse.

Para reforzar este campo también se tomó el punto de vista de Nina Bravo (1995) quien menciona que los valores pueden ser adquiridos a cualquier edad, lo ideal es que desde la infancia se construya, pero de no ser así el ser humano tiene opción de rechazarlos o adquirirlos.

Los valores éticos son hábitos operativos, es decir, pueden ser aprendidos en el momento que lo desees, ya que todo hábito negativo, en este caso disvalor, puede ser reemplazado por uno positivo, usando en forma coherente y efectiva tu inteligencia, sentimientos y voluntad. (p. 22)

Por último, según el ministerio de educación (2014) mediante el documento No. 24 menciona que los niños demandan una gran atención y motivación de sus maestros, es por ello que en la educación inicial el aprendizaje se orienta en juegos, que permiten una exploración continua llevándolos a vivir atentos a las cosas nuevas.

Las niñas y los niños necesitan sentir que su maestra, maestro y agente educativo se involucra con interés en sus actividades; que se muestran atentos a sus preguntas, indagaciones y propuestas, y que se apropien de ellas para promover mayores exploraciones, que les inspiran y motivan para seguir aprendiendo del mundo. (p. 25)



Entender la gran importancia de estos dos conceptos es primordial para poder llevar a cabo un apropiado crecimiento tanto físico como intelectual, puesto que esto permite mantener una mente creativa en cualquier contexto que nos encontremos.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

Marco Legal

Para las bases legales inicialmente se empleó la constitución política colombiana de 1991 para extraer artículos que refuerzan la investigación realizada.

Artículo 7. El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana.

Artículo 8. Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación.

Artículo 27. El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

Artículo 42. La familia es el núcleo fundamental de la sociedad. Se constituye por vínculos naturales o jurídicos, por la decisión libre de un hombre y una mujer de contraer matrimonio o por la voluntad responsable de conformarla.

El Estado y la sociedad garantizan la protección integral de la familia. La ley podrá determinar el patrimonio familiar inalienable e inembargable.

La honra, la dignidad y la intimidad de la familia son inviolables.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Artículo 70. 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 científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

Por otro lado, este trabajo también se apoyó en LA LEY 115 DE 1994 LEY GENERAL DE LA EDUCACIÓN para solventar las bases legales de este proyecto investigativo.

SECCIÓN SEGUNDA EDUCACIÓN PREESCOLAR

ARTÍCULO 15.- DEFINICIÓN DE EDUCACIÓN PREESCOLAR La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

ARTÍCULO 16.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a.- El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- b.- El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- c.- El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.
- d.- La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.
- e.- El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- f.- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- g.- El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- h.- el reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- i.- La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.

Metodología

Este trabajo se basa en el enfoque cualitativo orientado en el método descriptivo, el cual según Tamayo (2004, p. 46) “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre una persona, grupo o cosa”. Reiterando lo dicho por el autor se afirma que esta metodología va muy acorde con este proyecto, ya que lo que se busca es realizar una descripción general de los resultados a través de los diferentes medios de recolección de datos que se usaron. Por otro lado, Tamayo (2004, p. 56) menciona que la investigación cualitativa “por su enfoque metodológico su fundamentación epistemológica tiende a ser de orden descriptivo, orientado a estructuras teóricas”. Es por ello que este trabajo permite trabajar de la mano del enfoque cualitativo, puesto que se debe tener en cuenta que todo lo recolectado se adquiere por medio de las cualidades dadas por cada uno de los estudiantes en colaboración de su familia, a través de los diferentes medios que se usaron para recolectar la información de las actividades.

Teniendo en cuenta la metodología usada para esta investigación, la observación fue la principal técnica de recolección de datos, para dicho proceso se realizaron vídeos, diarios de campo, fotos y audios, que se debe analizar muy detalladamente para así construir correctamente el informe descriptivo. Por consiguiente se apoya en Sabino (1996) quien firma:

La observación científica puede definirse como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que se necesitan para resolver un problema de investigación.

Dicho de otro modo, observar científicamente es percibir activamente la realidad exterior

con el propósito de obtener los datos que, previamente, han sido definidos como de interés para la investigación. (p. 116)

Finalmente se reitera que todas estas actividades se llevarán a cabo por medio de talleres que permitirán analizar si los objetivos planteados se pudieron alcanzar, por otra parte todo quedará registrado en diarios de campo, vídeos, fotos y audios, a través de la observación y análisis con el fin de recolectar la información suficiente para poder hacer la descripción detallada de todas las experiencias vividas a través de los talleres impartidos durante las jornadas académicas, y así cumplir con la metodología establecida en el proyecto.

Naturaleza del Estudio

Al asumir este proyecto lo que se busca es generar conciencia tanto en los niños, padres de familia y el personal de la institución, sobre la importancia que tienen los juegos tradicionales para el desarrollo adecuado de los niños, puesto que con ellos se experimenta múltiples situaciones que los llevan a hacer uso de los valores mientras reintegran buenos hábitos que generen un impacto positivo en la sociedad.

Todas las actividades abordadas fueron protagonizadas por los estudiantes desde sus casas, donde daban a conocer los juegos por medio de videos, los cuales se seleccionaban por grados teniendo en cuenta que se trabajó con niños de transición a quinto, posteriormente toda esta información pasaría a ser analizada a través de las diferentes técnicas de recolección de datos y así poder determinar las respectivas conclusiones.



Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos se tomó principalmente la creación de videos, toma de fotos, relatos a través de audios y construcción de diarios de campo. Todo esto permitió dar a conocer un concepto amplio acerca de todo lo que conlleva la aplicación de los juegos tradicionales para el rescate de principios y valores, para así establecer las conclusiones impartidas por las actividades que se llevaron a cabo durante las ocho semanas de contacto con los estudiantes. Es importante mencionar a Sampieri, (2004) quien determina que:

En el caso del enfoque cualitativo, por lo común los datos se recolectan en dos etapas: durante la inmersión inicial en el campo o contexto del estudio (aunque sea de manera incipiente) y en la recolección definitiva de los datos. (p. 272)



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

Cronograma

Tabla 1

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES		
Nº DE SEMANAS	FECHA	ACTIVIDADES
1.	01/09/20 – 05/09/20	Entrega de información de la institución donde se realizará la práctica integral.
2.	07/09/20 – 12/09/20	Presentación de idea del proyecto.
3.	14/09/20 – 19/09/20	Aprobación del proyecto de práctica integral.
4.	21/09/20 - 25/09/20	Clase de presentación y diagnóstico.
5.	28/09/20 – 02/10/20	Juegos implementados El avioncito y la papa caliente (retroalimentación y relajación)
6.	05/10/20 – 09/10 /20	Receso escolar
7.	13/10/20 – 16/10/20	Juegos implementados el congelado y El puente está quebrado (retroalimentación y relajación)
8.	19/10/20 – 23/10/20	Juegos implementados el gato y el ratón y agua de limón (retroalimentación y relajación)
9.	26/10/20 – 30/10/20	Juegos implementados el rey manda y frío o caliente (retroalimentación y relajación)
10.	03/11/20 – 06/11/20	Juegos implementados rompecabezas y ponerle la cola al burro (retroalimentación y relajación)
11.	09/11/20 – 13/11/20	Juegos implementados el escondite y gallina ciega (retroalimentación y relajación) Retroalimentación de todo lo aplicado durante las clases para analizar los resultados.
12.	17/11/20 – 21/11/20	Remite al coordinador de prácticas informe de las actividades interinstitucionales.
13.	23/11/20 – 28/11/20	Remite al coordinador de prácticas y al comité de trabajo de grado
14.	30/11/20 – 05/12/20	El comité de trabajo de grado asigna jurados y envía informes para revisión y evaluación.
15.	07/12/20 – 12/12/20	Los jurados hacen entrega de las correcciones a los estudiantes. Para ello cada estudiante entregará 3 CD con el trabajo en Word y en formato PDF.



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N° DE SEMANAS	FECHA	ACTIVIDADES
16.	14/12/20 – 19/12/20	Ingreso de las calificaciones al sistema con copia a la Dirección de programa y coordinación de prácticas.

Cabe recalcar que todas estas actividades realizadas durante las semanas que se impartirán las clases estarán orientadas en la inculcación de valores.



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

Capítulo III

Informe de Procesos Curriculares: Diseño, Ejecución y Evaluación

Tabla 2

ACTIVIDADES IMPARTIDAS

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
28/09/20 – 02/10/20	Video orientador del juego. Materiales usados: <ul style="list-style-type: none">- Tiza.- Carbón.- Piedra plana.	El avioncito	DESCRIPCIÓN: El juego del avioncito permitió tener ese primer acercamiento con los estudiantes para dar a conocer la metodología que se usaría para el desarrollo de las actividades, durante esta semana los niños comenzaron a realizar entrega de la actividad, poniéndose en contexto con las temáticas a impartir. Para este juego se pudo analizar que solo hubo participación de niños, se espera que poco a poco los padres también hagan parte de los juegos.

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
			REFLEXIÓN: Hubo participación de los estudiantes, en las evidencias entregadas mostraban gran entusiasmo por parte de los estudiantes en las actividades.
28/09/20 – 02/10/20	Video orientador del juego. Materiales usados: - Pelota.	La papa caliente	DESCRIPCIÓN: el juego de la papa caliente permitió tener ese primer acercamiento con los estudiantes para dar a conocer la metodología que se usaría para el desarrollo de las actividades, con este juego se tuvo ciertos inconvenientes ya que los profesores tenían confusión de los juegos que se debía aplicar, pero se pudo esclarecer para poder obtener las respectivas evidencias.
			REFLEXIÓN: Hubo participación de los estudiantes, en las evidencias entregadas mostraban gran entusiasmo por parte de los

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
13/10/20 – 16/10/20	Video orientador del juego. Materiales usados: <ul style="list-style-type: none">- Tiza.- Carbón.	El puente está quebrado	estudiantes en las actividades. DESCRIPCIÓN: Para el juego del puente está quebrado ya se pudo ver participación de padres de familia, por otro lado los niños realizaron el juegos aunque no evidenciaron la dinámica que se le integro para el complemento artístico por último cabe recalcar que en esta semana la institución se encontraba en bimestrales ocasionando poca participación de los niños debido a que los docentes tuvieron prioridad en las evaluaciones, pero al final se pudo recolocar evidencias acerca de las actividades. REFLEXIÓN: Los niños mostraron gran simpatía por el juego y la interacción que conlleva el realizarlo.

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
13/10/20 – 16/10/20	<p>Video orientador del juego.</p> <p>Materiales usados:</p> <ul style="list-style-type: none">- Objetos de la vida cotidiana. <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Camisas.- Gorras.- Lentes.- Correas.- Escoba- Entre otros.	El congelado	<p>DESCRIPCIÓN: Con el juego el congelado a pesar de las dificultades debido a que la institución se encontraba en bimestrales ocasionando poca participación de los niños debido a que los docentes tuvieron prioridad en las evaluaciones sin embargo se pudo recibir información del juego, esta actividad hizo que los niños dieran a conocer su creatividad ya que debían usar objetos de la vida cotidiana para crear acciones y poder construir un cuento, una forma divertida de fortalecer la parte cognitiva de los niños.</p> <hr/> <p>REFLEXIÓN: Este juego de forma indirecta hace una invitación al uso de la creatividad de manera constante.</p>

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
19/10/20 – 23/10/20	Video orientador del juego. Participantes: - De cinco a diez personas.	Agua de limón	DESCRIPCIÓN: Agua de limón fue un fuego el cual nos niños hicieron una buena participación desde casa creando esos espacios interacción en familia, es muy grato que desde la misma educación se creen actividades que forjen lazos y buenos hábitos en el hogar, este tipo de actividades permite bajar la tensión del día mientras de forma interna se crece como persona. REFLEXIÓN: Se pudo analizar que los juegos tradicionales generan un impacto positivo en la sociedad.
19/10/20 – 23/10/20	Video orientador del juego. Materiales usados: - fichas con el	El gato y el ratón	DESCRIPCIÓN: Durante esta semana se implementó el juego El gato y el ratón el cual permitió que los niños trabajaran de mano de valores tales como tolerancia,

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
	dibujo de un gato y un ratón.		<p>paciencia, perseverancia, honestidad y amistad siendo ellos forjadores de una buena sociedad, por otro lado, ver niños cada vez más interesados por los juegos y otros que manifestaron que juegan constante meten estos juegos.</p> <hr/> <p>REFLEXIÓN: Se pudo analizar que los juegos tradicionales generan un impacto positivo en la sociedad.</p>
26/10/20 – 30/10/20	<p>Video orientador del juego.</p> <p>Materiales usados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - objetos de la vida cotidiana. 	El rey manda	<p>DESCRIPCIÓN: Para el juego del rey manda los niños tuvieron nuevamente hacer uso de uso de su imaginación y creatividad para llevar a cabo la actividad, ya que se debía tomar objetos y de forma muy creativa darle una función diferente a ese objeto con la finalidad de motivar a los niños a usar un pensamiento divergente.</p>

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
			REFLEXIÓN: Los niños en esta actividad muestran mucha más energía, dando a conocer que si se está generando un impacto positivo en los estudiantes.
26/10/20 – 30/10/20	Video orientador del juego. Materiales usados: - objetos de la vida cotidiana.	Frío frío, caliente caliente	DESCRIPCIÓN: A través de las evidencias enviadas del juego de Frío frío, caliente caliente se pudo observar que los niños en la actividad muestran empatía creando así una buena visión de todo el proceso que ha ido forjando a través del proyecto, el uso de la creatividad en los niños se ve reflejada. REFLEXIÓN: Se ha podido observar muchas más participación por parte de los padres de familia y es importante ver la motivación de los niños al momento de realizar las

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
			actividades
03/11/20 – 06/11/20	Video orientador del juego. Materiales usados: <ul style="list-style-type: none">- cartulina.- lápiz.- borrador.- saca punta.- colores.- tijeras.	Rompecabezas	DESCRIPCIÓN: Para esta semana se hizo la creación de un rompecabezas sencillo pero que permitió trabajar en los niños la parte cognitiva y motora de los niños, al mismo modo crear en los niños ese interés por realizar cosas por su propia cuenta, es muy interesante ver como un niño con la supervisión de un adulto tiene la capacidad de realizar y sobrepasar situaciones que se le presentan. REFLEXIÓN: Es importante ver como los niños tuvieron la capacidad de crear su rompecabezas ya que por medio de la actividad se trabaja de la mano del desarrollo de habilidades.

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
03/11/20 – 06/11/20	Video orientador del juego. Materiales usados: - un octavo de catalina - una pañoleta - colores - Lápiz - Borrador - saca punta - tijeras	Ponerle la cola al burro	DESCRIPCIÓN: Con la actividad de ponerle la cola al burro los niños tienen la oportunidad de trabajar con cuerpo espacio con el fin de desarrollar la capacidad que tiene el ser humano de ubicarse usando el sentido del tacto, por otro lado, al niño al tener que dibujar y colorear el burro se está motivando al estudiante a siga forjando una vida llena de arte. REFLEXIÓN: A través de esta actividad los niños pudieron reconocer la importancia del sentido del tacto para el desarrollo de la vida.
09/11/20 – 13/11/20	Video orientador del juego. Participantes: - De cinco a	El escondite	DESCRIPCIÓN: Para esta última semana se determinó realizar el juego del escondite con cierta variación la cual era cantar en vez de contar una actividad divertida

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
	diez personas.		<p>para culminar el periodo académico y motivar a los niños a que no dejen de jugar, ya que esto permite que el niño tenga un desarrollo adecuado, por último cabe mencionar, que para esta semana se espera recolectar las evidencias restantes junto a un testimonio de los niños expresando cómo les parecieron los juegos con el fin de reforzar el informe final.</p> <hr/> <p>REFLEXIÓN: Por medio de esta actividad los niños tendrán una experiencia grata mientras de manera inconsciente ellos trabajaron con el valor de la amistad siendo este muy importante para el desarrollo de una comunidad sana.</p>
09/11/20 –	Video orientador	Gallina ciega	DESCRIPCIÓN: En esta última

FECHA DE APLICACIÓN	MATERIAL DIDÁCTICO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	DIARIO DE CAMPO
13/11/20	del juego. Materiales usados: <ul style="list-style-type: none">- Una pañoleta- hojas de block- colores o marcadores		semana se aplicó el juego de la gallina ciega con el fin de reforzar el desarrollo de cuerpo – espacio y del oído ya que el niño debía guiarse por l voz de los demás para llegar a su destino y poder crear el dibujo con los ojos tapados, por último, cabe mencionar, que para esta semana se espera recolectar las evidencias restantes junto a un testimonio de los niños expresando cómo les parecieron los juegos con el fin de reforzar el informe final. <hr/> REFLEXIÓN: Esta actividad ayudó a que los niños tuvieran otra perspectiva del espacio en que normalmente convivimos a diario.


Documentos de Planeación del Componente Didáctico: Unidades, y Preparador o Planes de Clase.

FICHA TÉCNICA 1		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el avioncito o la rayuela		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 28/09/20 – 02/10/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Transición, primero y segundo
OBJETIVO: desarrollar la capacidad viso motora		
<p>HISTORIA DEL JUEGO</p> <p>El juego de la rayuela ha sido difundido a lo largo de la historia en todas las civilizaciones. Era ya conocido en la Grecia clásica con el nombre de escolias, y en la Roma Imperial con el de juego de los odres. La arqueología corrobora esta opinión dando el inmenso número y las variadas tipologías que se han encontrado en los restos romanos, generalmente en los pavimentos de las calles próximas al foro, en los edificios públicos y en los cementerios. Uno de los dibujos más antiguos que se ha encontrado es el trazado en el foro de la ciudad de Roma, durante la expansión del imperio romano con la construcción de vías que unieran el norte de Europa con los países mediterráneos y Asia supuso una forma ideal de divulgación de éste y otros juegos, pero las calzadas romanas eran sitios ideales para la práctica de dicho juego de la rayuela(Victoriano Yague Sanz, 2002, 167)</p>		
<p>VALORES A TRABAJAR</p> <p>Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc, difieren de los propios.</p> <p>Paciencia: la perseverancia es la tendencia del individuo a comportarse sin ser reforzado en los propósitos motivación y al no desfallecer en el intento.</p> <p>Perseverancia: capacidad de sufrir y tolerar desgracias y adversidades o cosas molestas u ofensivas, con fortaleza, sin quejarse ni rebelarse.</p>		
<p>MATERIALES: tiza, carbón o piedra.</p> <p>PATICIPANTES: de dos a cinco personas</p>		
<p>DESARROLLO: la actividad iniciará con el niño dibujando el avioncito en el piso con una tiza o carbón como se muestra en la imagen, en este caso el niño no colocara el número sino dibujara la cantidad de objetos, por ejemplo: en la primera casilla un objeto, en la segunda dos y así sucesivamente hasta llegar a la novena casilla, y en la última en niño hará el dibujo que él quiera.</p> <p>En este juego, cada participante tomará una piedra de forma plana la cual servirá para tirar apuntado a la casilla en el orden correspondiente, empezando con el número menor hasta llegar al número más alto, teniendo en cuenta que la piedra no se debe salir del recuadro, ni pisarse las líneas ya que esto llevaría a ceder el turno, aclarando lo anterior damos paso al recorrido donde el participante deberá ir saltando de ida y vuelta sin pisar el recuadro donde se encuentra la piedra, quien termine el recorrido será el ganador del juego.</p>		
<p>TÉRMINOS: por medio de este juego podemos trabajar en los niños el fortalecimiento de destrezas motoras y cognitivas, ya que ellos deberán estar concentrados para realizar el recorrido</p>		
<p>OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principalmente se enviaría el vídeo del juego a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego. - Se trabajará las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
<p>Bibliografía: María. G (2010) COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LA RAYUELA. [Documento en línea]. Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000812_docu1.pdf (septiembre 22 del 2020)</p>		

FICHA TÉCNICA 1		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: la papa está caliente		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 28/09/20 – 02/10/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Tercero, cuarto y quinto.
OBJETIVO: desarrollar la concentración		
HISTORIA DEL JUEGO El origen del juego de la papa caliente puede remontarse hasta 1888 y en la actualidad, es utilizado como un elemento para motivar la coordinación visual y física durante la educación infantil temprana.		
VALORES A TRABAJAR Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc., difieren de los propios. Honestidad: la honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo.		
MATERIALES: una pelota, pliego de cartulina, marcadores o colores. PARTICIPANTES: de cinco a 10 personas.		
DESARROLLO: en esta actividad los participantes deberán sentarse en círculo, menos uno, quien deberá estar sentado o parado dando la espalda al grupo, repitiendo la frase “la papa está caliente” mientras tanto los demás se estarán pasando una pelota todo el tiempo hasta que el participante deje de repetir la frase, la persona que quede con la pelota en la mano deberá levantarse y en medio pliego de cartulina o de papel bond comenzará a dibujar lo que él desee, mientras tanto los demás siguen jugando, cuando el siguiente jugador se quede con la pelota este se levantará y comenzará a dibujar con el participante que ya lo está haciendo y así sucesivamente hasta llegar al último jugador, el cual contará una historia teniendo en cuenta lo que los demás participantes hayan dibujado.		
TÉRMINOS: este juego nos permite trabajar en ellos la concentración y la creatividad teniendo en cuenta el dibujo.		
OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Se continuará llevando la misma secuencia de la clase donde se enviará el vídeo a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego - Se seguirá trabajando las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
Bibliografía: Jorge. P (2020) Jorge Pérez-Navarro: Papa caliente. [Disponible en]. Recuperado de: https://www.tudn.com/nfl/jorge-perez-navarro-papa-caliente (septiembre 23 del 2020)		

FICHA TÉCNICA 2		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el puente está quebrado		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 13/10/20 – 16/10 /20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Transición, primero, segundo
OBJETIVO: fortalecer el trabajo en equipo.		
IMPORTANCIA DEL JUEGO A medida que se realiza el juego: el puente está quebrado, se puede evidenciar en que los niños y niñas toman sus decisiones al preferir la fruta de acuerdo a su gusto, se trabaja la motricidad gruesa, la agilidad, el trabajo en equipo, expresión verbal y disfruta la recreación en espacios libres.		
VALORES A TRABAJAR La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo. Honestidad: la honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo. Cooperación: Elegimos trabajar en forma autónoma sin olvidar nuestra pertenencia al grupo, nos reconocemos como “otros legítimos” desde la cooperación que supera la competencia.		
MATERIALES: tiza o carbón. PARTICIPANTES: grupo de 4 a 10 personas.		
DESARROLLO: la actividad se llevará a cabo de la siguiente manera, primero dos jugadores escogerán un color o fruta sin que los demás participantes lo sepan después se pararán de frente, se tomarán de las manos cantarán la ronda la cual se encuentra debajo de la imagen, los demás participantes estarán dando vueltas por debajo de las manos de los dos participantes que están tomados de ellas, cuando se termine la canción bajarán las manos buscando atrapar a un participante, el que sea atrapado ellos les preguntarán cuál de los dos colores o frutas escoge y se parará detrás de lo escogido, de ese mismo modo se repetirá la ronda hasta que no quede ninguno, cuando el grupo quede definido se dibujará una línea en el piso y cada grupo hará una fila a cada lado de la fila, los primeros se tomarán de las manos y los que están detrás de ellos se sostendrán de la cintura, cuando todos esten preparados comenzara a tirar hacia atrás, el grupo de haga pasar la línea a otro gana. Después teniendo en los dos grupos se realizará el siguiente motivo ritico de pregunta respuesta donde un grupo zapatea una vez y el otro responde con dos aplauso creando así una pequeña melodía que permita seguir fortaleciendo el trabajo en equipo.		 <p>El puente es está quebrado con que lo curaremos con casaras de huevo burrito sapotero que pase el rey que deje pasar a todo los niñitos menos el de atrás tras tras</p>
TÉRMINOS: por medio de esta actividad se busca que los niños tengan una vida más activa.		
OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Se continuará llevando la misma secuencia de la clase donde se enviará el vídeo a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego - Se seguirá trabajando las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
Bibliografía: Aguilar. M. Paz. J (2019). JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA DIMENSIÓN EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD CÓRDOBA UBICADO EN LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI. [Documento en línea]. Dispinible: https://repository.usc.edu.co/bitstream/20.500.12421/1434/1/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf (consulta octubre 08 del 2020).		

FICHA TÉCNICA 2		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el congelado		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 13/10/20 – 16/10 /20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: tercero, cuarto y quinto.
OBJETIVO: desarrollar la imaginación y la creatividad.		
<p>HISTORIA DEL JUEGO</p> <p>El juego congeladas chinas es un juego donde los individuos se reúnen para seleccionar solo a una persona que se va a encontrar "congelada", es decir, sin moverse y estática en un lugar, un capitán es el único que podrá congelar a las personas.</p> <p>Este juego se originó por un grupo de niños que jugaban a las congeladas, sin embargo, en países se juega de manera diferente la diferencia que existe entre las congeladas chinas es que la persona a quien vayan a descongelar la deben de pasar por debajo de las piernas.</p>		
<p>VALORES A TRABAJAR</p> <p>La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo.</p> <p>La Honestidad: La honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo.</p>		
<p>MATERIALES: objetos de la vida cotidiana, por ejemplo: camisetas, gorras, lentes y demás cosas que encuentres en casa.</p> <p>PARTICIPANTES: grupo de 4 a 10 personas.</p>		
<p>DESARROLLO: la actividad iniciará de la siguiente manera, primero se reunirá los objetos que se usarán para la actividad, seguidamente se establecerá quién de los participantes será el que va a congelar, al tener definido esto los demás participantes distribuirán en los diferentes puntos de la casa, cuando todos estén listo darán aviso para comenzar el juego, a medida que los jugadores vayan siendo congelados, este debe desplazarse a donde este los objetos, tomar los que sea y volver al sitio donde fue congelado para tomar una posición acorde a los objetos tomados, cuando ya todos hayan sido atrapados, el participante que se encargó de congelar deberá contar una historia teniendo en cuenta los objetos y las posiciones tomadas.</p>		
<p>TÉRMINOS: esta actividad lleva a los niños a trabajar el pensamiento divergente.</p>		
<p>OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principalmente se enviaría el vídeo del juego a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego. - Se trabajará las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
<p>Bibliografía:</p> <p>Brainly (2018) El origen del juego de las congeladas chinas [Documento en línea]. Disponible: https://brainly.lat/tarea/10774575 (consulta octubre 08 del 2020)</p>		

FICHA TÉCNICA 3		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: agua de limón		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 19/10/20 – 23/10/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Transición, primero, segundo
OBJETIVO: desarrollar la concentración y psicomotricidad		
<p>HISTORIA DEL JUEGO</p> <p>Esta región, es una de las regiones naturales del país, donde se encuentran parques Nacionales naturales. En esta región, el juego tradicional Agua de Limón, se juega con números impares de participantes en el cual forman un círculo donde van girando tomados de las mano, mientras uno de los personajes va cantando la canción, y así van interactuando entre todos, hasta que el personaje guía que este cantando; le asigne formar grupos de diferentes participantes.</p>		
<p>VALORES A TRABAJAR</p> <p>Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc, difieren de los propios.</p> <p>Honestidad: la honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo.</p> <p>La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo.</p> <p>La Laboriosidad: Es el gusto por trabajar y esforzarse en conseguir objetivos sin rendirse.</p>		
MATERIALES: de 5 a 10 personas		
<p>DESARROLLO: inicialmente para este juego vamos a determinar la cantidad de participantes, para saber si se empezará con par o impar, teniendo establecido esto todo el grupo se tomará de las manos y girarán a la derecha o a la izquierda cantando la canción que se encuentra en la casilla de al lado, al terminar la canción todos se dispensarán, después uno de los participantes dirá stop, al estar todos separados nuevamente uno de los jugadores dirá en voz alta “se harán en parejas” o “se harán en grupo de tres” teniendo en cuenta la cantidad de jugadores, ya que se deberá buscar que uno de ellos se quede sin pareja y vaya saliendo, al suceder esto el niño que quede sin pareja tomará una posición que describa una acción, mientras tanto los demás seguirán jugando, cuando salga otro participante este tomará una posición que acompañe la acción que el otro inicio, y así sucesivamente hasta que todos terminen haciendo una postura que describa una acción general.</p>		 <p>“Agua de limón vamos a jugar el que quede solo solo quedará”</p>
<p>TÉRMINOS: este juego nos permite trabajar en los niños la concentración, teniendo en cuenta que ellos deberán estar atentos para no quedar sin pareja o grupo.</p>		
<p>OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se continuará llevando la misma secuencia de la clase donde se enviará el vídeo a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego - Se seguirá trabajando las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
<p>Bibliografía: Hablemos de Culturas. (2017) Juegos Tradicionales del pacifico Colombiano [Documento en línea]. Disponible: https://hablemosdeculturas.com/juegos-tradicionales-de-colombia/#Juegos_Tradicionales_del_pacifico_Colombiano (consulta octubre 16 del 2020)</p>		


FICHA TÉCNICA 3		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el gato y le ratón		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 19/10/20 – 23/10/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Tercero, cuarto y quinto.
OBJETIVO: desarrollar las habilidades motoras		
HISTORIA DEL JUEGO Este juego se práctica en Colombia hace varias décadas atrás, originalmente no es un juego tradicional de acá, es decir no fue inventado acá, es una adaptación del famoso “gato y ratón” de Argentina, pero al ser practicado en Colombia desde hace bastante tiempo, es considerado como tradición de muchas partes el país.		
VALORES A TRABAJAR Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc, difieren de los propios. Paciencia: la perseverancia es la tendencia del individuo a comportarse sin ser reforzado en los propósitos motivación y al no desfallecer en el intento. Perseverancia: capacidad de sufrir y tolerar desgracias y adversidades o cosas molestas u ofensivas, con fortaleza, sin quejarse ni rebelarse. Honestidad: la honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo. La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo.		
MATERIALES: fichas con el dibujo de un gato y un ratón. PARTICIPANTES: de 5 a 11 personas		
DESARROLLO: Para llevar a cabo el juego del gato y el ratón, inicialmente vamos a dibujar en un pedazo de cartulina de 10cm por 9 cm un gato y un ratón, teniendo en cuenta los dos dibujos que se encuentran en la casilla de al lado, después se deben elegir dos niños quienes harán el papel de gato y ratón, los demás niños deberán formar un círculo tomados de las manos, seguidamente el niño que hará el papel de ratón se sentará dentro del círculo y los demás niños irán girando de derecha a izquierda o viceversa, diciendo, ya salió el ratón a la 1, ya salió el ratón a las 2 y así sucesivamente hasta llegar a las 10. El niño que hará el papel de gato, estará de pie dando la espalda a la ronda, cuando los niños digan a las 10, el ratón sale del círculo a correr haciendo dos rondas para lograr entrar por donde salió y el gato correrá tras el ratón para atraparlo, si el gato logra atrapar al ratón, los niños dirán "ese gato sí sirvió", de lo contrario "ese gato no sirvió. Independientemente de que el ratón sea atrapado o no, pasarán otros niños a ser gato y ratón para conseguir que todos los niños participen. Cabe recalcar que si el ratón es atrapado el niño debe actuar un ratón y si el gato no atrapa al ratón, el deberá actuar como un gato, con el fin de que los niños tomen roles que los lleven a desarrollar la creatividad.		
TÉRMINOS: este juego permite que los niños trabajen la agilidad teniendo en cuenta que uno debe atrapar y el otro evitar ser atrapado.		
OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Principalmente se enviaría el vídeo del juego a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego. - Se trabajará las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
Bibliografía: Patiño. M. Rojas. I. Quevedo. (2017) JUEGO TRADICIONAL: E GATO Y EL RATÓN [Documento en línea]. Disponible: https://es.slideshare.net/juliethquevedo3/juego-tradicional-el-gato-y-el-ratn-1 (consulta octubre 16 del 2020)		

FICHA TÉCNICA 4		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el rey manda		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 26/11/20 – 30/11/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Transición, primero, segundo
OBJETIVO: fortalecer la imaginación y la creatividad		
<p>HISTORIA DEL JUEGO</p> <p>La actividad que he elegido se llama “El rey manda”, el objetivo de este juego es que los niños pongan atención y consigan distinguir las ordenes haciendo caso solo cuando se pronuncie la muletilla “El rey manda”, además no necesitaremos ningún material.</p>		
<p>VALORES A TRABAJAR</p> <p>Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc., difieren de los propios.</p> <p>Honestidad: la honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo.</p> <p>La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo.</p> <p>La Humildad: Es la cualidad de ser modesto y respetuoso. La humildad, en diversas interpretaciones, es ampliamente vista como una virtud en muchas tradiciones religiosas y filosóficas, cuya relación con las nociones de ausencia de ego.</p>		
<p>MATERIALES: objetos de la vida cotidiana.</p> <p>PARTICIPANTES: grupo de 5 a 10 personas</p>		
<p>DESARROLLO: lo primero que vamos a hacer para iniciar el juego es elegir uno de los participantes para que haga el papel de rey, el cual se sentará en una silla haciendo alusión a su trono, teniendo claro esto, el participante comenzará a pedir que le traigan algo tomando en cuenta colores, tamaños, texturas y formas. Por ejemplo, una pelota amarilla, un color azul, una correa negra, etc. El participante que traiga primero lo que el rey pidió tomará el papel de rey y pedirá un objeto basándose en las características mencionadas anteriormente, la idea es que los participantes tomen el papel de rey, cuando todos participen lo que se hará es que cada uno escogerá un objeto de los que se les trajo al rey y de forma muy creativa le van a dar una función diferente a la que normalmente tiene el objeto, por ejemplo: una correa que normalmente se usa para sujetar los pantalones el participante la usará de corbata y lo mismo se hará con los demás objetos con el objetivo de fomentar la creatividad.</p>		
<p>TÉRMINOS: a través de este juego se motiva a los niños a abrir su mente hacia una vida de pensamientos más creativos.</p>		
<p>OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principalmente se enviaría el vídeo del juego a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego. - Se trabajará las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
<p>Bibliografía:</p> <p>Anónimo (2015). Juegos para trabajar la atención https://es.slideshare.net/blancafernandezalmendros/juegos-para-trabajar-la-atencion#:~:text=La%20actividad%20que%20he%20elegido,adem%C3%A1s%20no%20necesitaremos%20ning%C3%BAmaterial.&text=Aunque%20este%20juego%20se%20puede%20realizar%20con%20diversos%20materiales. (consulta octubre 23 del 2020)</p>		

FICHA TÉCNICA 4		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: frío frío caliente caliente		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 26/11/20 – 30/11/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Tercero, cuarto y quinto.
OBJETIVO: fortalecer la imaginación y la creatividad		
IMPORTANCIA DEL JUEGO Este juego es importante debido a que permite forjar en los niños coordinación, agilidad, participación, dominio del cuerpo, intensidad y desarrollo social.		
VALORES A TRABAJAR Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc., difieren de los propios. Honestidad: la honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo. La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo. La Humildad: Es la cualidad de ser modesto y respetuoso. La humildad, en diversas interpretaciones, es ampliamente vista como una virtud en muchas tradiciones religiosas y filosóficas, cuya relación con las nociones de ausencia de ego.		
MATERIALES: objetos de la vida cotidiana. PARTICIPANTES: grupo de 5 a 10 personas		
DESARROLLO: para iniciar el juego lo primero que vamos a hacer es que cada participante va a elegir un objeto teniendo en cuenta colores, tamaños, texturas y formas. Por ejemplo, un cordón de zapato, un gancho de ropa, un lapicero etc. Seguidamente se elegirá un primer participante para que dirija el juego, al tener definido esto, el jugador esconderá el objeto mientras los demás estarán sentados de espaldas con los ojos cerrados, cuando se haya escondido el objeto el participante volverá y les dirá que ya se pueden levantar para comenzar a buscar el objeto, si los participantes están lejos de los objetos se dirá frío pero cuando uno de ellos se comience a acercar se comenzará a decir caliente para referirse a que el jugador está cerca del objeto, entre más cerca estén de objeto está que se quemó y al momento de encontrar el objeto se dirá se quemó, después la persona que consiguió el objeto pasará a dirigir el juego teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, la idea es que todos los participantes pasen a dirigir el juego, cuando todos participen lo que se hará es que cada uno escogerá un objeto de los usados en el juego y de forma muy creativa le van a dar una función diferente a la que normalmente hace el objeto, por ejemplo: una correa que normalmente se usa para sujetar los pantalones el participante la usará de corbata y lo mismo se hará con los demás objetos con el objetivo de fomentar la creatividad.		
TÉRMINOS: a través de este juego se motiva a los niños a abrir su mente hacia una vida de pensamientos más creativos.		
OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Se continuará llevando la misma secuencia de la clase donde se enviará el vídeo a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego - Se seguirá trabajando las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
Bibliografía: Anónimo (s.f) Todos los valores morales, humanos y éticos file:///C:/Users/Usuario/Desktop/TRABAJO%20DE%20GRAGO%20GREGORIO/Todos_los_valores.pdf (consulta octubre 23 del 2020)		

FICHA TÉCNICA 5		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: rompecabezas		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 03/11/20 – 06/11/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Transición, primero, segundo
OBJETIVO: desarrollar la motricidad fina y capacidad lógica		
HISTORIA DEL JUEGO Los primeros rompecabezas comerciales fueron desarrollados alrededor de 1760 por el cartógrafo y grabador británico John Spilsbury, quien fijó un mapa de Europa en madera y usó una sierra de marquetería para cortar sobre las fronteras de los países. Estos prototipos fueron llamados “mapas diseccionados” y fueron usados como herramientas educativas para darles clases de geografía a niños.		
VALORES A TRABAJAR Paciencia: la perseverancia es la tendencia del individuo a comportarse sin ser reforzado en los propósitos motivación y al no desfallecer en el intento. Perseverancia: capacidad de sufrir y tolerar desgracias y adversidades o cosas molestas u ofensivas, con fortaleza, sin quejarse ni rebelarse. La Laboriosidad: Es el gusto por trabajar y esforzarse en conseguir objetivos sin rendirse.		
MATERIALES: un octavo de cartulina, lápiz, borrador, saca punta, colores y tijeras.		
DESARROLLO: Lo primero que vamos a hacer es tomar el octavo de cartulina y partirlo en cuatro pedazos, después en cada espacio se dibujará una figura geométrica (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo). Al tener ya plasmadas las figuras se pintarán, posterior a eso se cortarán los cuatro lados y cada pedazo se le harán líneas con lápiz de la siguiente manera; al pedazo del círculo se hará líneas diagonales, al cuadrado líneas horizontales, al triángulo líneas verticales y al rectángulo nuevamente líneas diagonales pero en la dirección opuesta a que ya se hicieron, para terminar lo que vamos a hacer es recortar por las líneas para así tener cada pieza del rompecabezas, al tener todo listo, el niño deberá desorganizar la piezas y comenzar a armar el rompecabezas, cabe recalcar que cada pedazo donde están las figuras puede ser tomado como un rompecabezas, de igual manera si los construimos por completo con todas las figuras juntas.		
TÉRMINOS: este juego permite que los niños desarrollen un pensamiento lógico ya que deben tener la capacidad de ubicar las piezas en su posición correcta.		
OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Principalmente se enviaría el vídeo del juego a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego. - Se trabajará las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
Bibliografía: MY MODERN MET EN ESPAÑOL (2020) El rompecabezas: la historia de uno de los pasatiempos más populares del mundo [Documento en línea]. Disponible: https://mymodernmet.com/es/historia-rompecabezas/ (consulta 2020 octubre 29)		

FICHA TÉCNICA 5		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ponerle la cola al burro		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 03/11/20 – 06/11/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Tercero, cuarto y quinto.
OBJETIVO: reconocer el cuerpo- espacio		
IMPORTANCIA DEL JUEGO Con este juego estamos entrenando la orientación y las habilidades viso espacial de los niños, además de fomentar la colaboración entre los niños ya que para resolver la prueba necesita que los compañeros le orienten.		
VALORES A TRABAJAR Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc, difieren de los propios. Honestidad: la honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo. Perseverancia: capacidad de sufrir y tolerar desgracias y adversidades o cosas molestas u ofensivas, con fortaleza, sin quejarse ni rebelarse. La Laboriosidad: Es el gusto por trabajar y esforzarse en conseguir objetivos sin rendirse.		
MATERIALES: un octavo de catalina, una pañoleta, colores, lápiz, borrador, saca punta y tijeras. PARTICIPANTES: de 5 a 10 participantes		
DESARROLLO: inicialmente lo que vamos a hacer es dibujar y colorear en medio pliego de cartulina el burro que se encuentra en la casilla de al lado, en otro pedazo de cartulina se dibujará la cola del burro y se recortará a relés y se le pondrá una cinta por detrás de la cola en la parte superior, al tener listo lo anterior el paso a seguir es establecer la cantidad de participantes para definir quién empezará el juego, después se pegará el pliego de cartulina con el burro en la pared y se determinará una distancia de cinco pasos iniciando desde la pared, teniendo claro esto se escogerá un jugador para dar inicio, a este se le tapan los ojos con una pañoleta y se le entregará la cola en una de sus manos, después el jugador se pondrá en la distancia que se mencionó anteriormente y comenzará a caminar hacia el burro con el fin de poner la cola al burro en su ubicación correcta, de esta manera cada participante hará el procedimiento, el jugador que logre ponerla en el lugar correcto o el que más se acerque ganará, cabe recalcar que para saber el lugar exacto donde cada jugador pegó la cola lo que se hará es que cada uno tendrá un pedazo de papel con la inicial de su nombre con cinta para pegarlo en el lugar donde colocó la cola al momento de quitarla para entregársela a otro participante, de esta manera será más fácil saber en qué lugar colocó la cola cada niño.		
TÉRMINOS: a través de este juego los niños toman conciencia de las cosas que lo rodean.		
OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Se continuará llevando la misma secuencia de la clase donde se enviará el vídeo a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego - Se seguirá trabajando las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
Bibliografía: El faro de la tiza (2020) Ponerlela col al burro Documento en línea. Disponible: http://www.elfarodetiza.com/actividades/ponle-la-cola-al-burro-n238#:~:text=El%20faro%20de%20tiza%20%2D%20Ponle%20la%20cola%20al%20burro&text=Con%20este%20juego%20estamos%20entrenando.que%20los%20compa%C3%B1eros%20le%20orienten. (consulta 2020 octubre 29)		

FICHA TÉCNICA 6		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el escondite		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 09/11/20 – 13/11/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Transición, primero, segundo
OBJETIVO: fortalecer el desarrollo psicomotor		
<p>HISTORIA DEL JUEGO Es casi imposible determinar cuándo surge este juego, lo que sí se conoce es que, los griegos ya jugaban a algo similar a lo que llamaban "apodidraskinda". Este juego fue testimoniado por primera vez por Julius Pollux, un escritor griego del siglo II. A este juego de difícil nombre se jugaba tal y como lo hacemos actualmente. Un jugador cerraba los ojos y contaba, mientras los demás se esconden.</p>		
<p>VALORES A TRABAJAR Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc, difieren de los propios. Paciencia: la perseverancia es la tendencia del individuo a comportarse sin ser reforzado en los propósitos motivación y al no desfallecer en el intento. Perseverancia: capacidad de sufrir y tolerar desgracias y adversidades o cosas molestas u ofensivas, con fortaleza, sin quejarse ni rebelarse. La Laboriosidad: Es el gusto por trabajar y esforzarse en conseguir objetivos sin rendirse. La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo.</p>		
PARTICIPANTES: de 3 a 10 personas.		
<p>DESARROLLO: lo primero que vamos a hacer es determinar la cantidad de participantes y se escogerá un jugador para que inicie, teniendo claro esto, los jugadores deberán aprenderse una canción, la cual está en la casilla de al lado, ya que en esta ocasión en vez contar se cantará, la idea es que por cada participante que se esconda se cante la canción, por ejemplo: si hay cinco jugadores se canta cinco veces la canción, al terminar de cantar empezará a buscar a los demás participantes que estarán escondidos, la primera persona que se tache será la deberá cantar en la próxima ronda, pero se debe tener en cuenta que si el último jugador en ser encontrado logra tachar, salva al resto y el jugador que tiene el papel de buscar deberá empezar de nuevo. La idea es que el jugador que busca a los jugadores escondidos, logre tacharlos a todos para que le corresponda a otro el papel que él está realizando.</p>		 <p>Vamos a jugar Al escondite. Si te tachan De primero Cantarás, Pero si el último Te tacha Tendrás que volver A empezar</p>
<p>TÉRMINOS: por medio de este juego podemos trabajar en los niños el fortalecimiento de destrezas motoras mientras ellos crean lazos de amistad.</p>		
<p>OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principalmente se enviaría el vídeo del juego a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego. - Se trabajará las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
<p>Bibliografía: Connishijos (2020) Juego del escondite. Juegos tradicionales para niños [Documento en línea]. Disponible; https://www.connishijos.com/ninos/ocio/juego-del-escondite-juegos-tradicionales-para-ninos/ (consulta noviembre 06 del 2020)</p>		

FICHA TÉCNICA 6		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: la gallina ciega		TIPO DE ACTIVIDAD: Práctica
FECHA: 09/11/20 – 13/11/20	HORA: 6:00 am a 5:30 pm	GRADO: Tercero, cuarto y quinto.
OBJETIVO: Impulsar el crecimiento auditivo		
HISTORIA DEL JUEGO La "gallina ciega" se juega en Francia desde hace unos mil años aproximadamente. Los niños no saben, cuando les vendan los ojos, que este juego se practica porque un caballero muy valiente de Francia llamado Collin Maillard, quedó ciego un día de pelea y sin soltar la espada no quiso que lo curasen, sino que siguió peleando hasta morir. Luego el Rey mandó que, en las peleas de juego, que se llamaban torneos, saliera siempre a pelear un caballero con los ojos vendados, para que la gente de Francia no se olvidara del gran arrojito mostrado por este hidalgo. (Fullera, 2004).		
VALORES A TRABAJAR Tolerancia: una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, etc, difieren de los propios. Perseverancia: capacidad de sufrir y tolerar desgracias y adversidades o cosas molestas u ofensivas, con fortaleza, sin quejarse ni rebelarse. La Laboriosidad: Es el gusto por trabajar y esforzarse en conseguir objetivos sin rendirse. La Amistad: La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo.		
MATERIALES: una pañoleta, hojas de block, colores o marcadores PARTICIPANTES: de 3 a 10 personas		
DESARROLLO: inicialmente lo que se debe hacer es determinar la cantidad de participantes y posteriormente se escogerá un jugador para que haga el papel de la gallina ciega, a esta persona se le tapan los ojos con una pañoleta y se le dará cinco vueltas y al terminar todos los jugadores se harán a un lado, seguidamente uno de ellos pondrá una hoja con un lápiz en el piso y el jugador con los ojos vendados deberá buscar la hoja con el lápiz guiado por la voz de los demás participantes que estarán diciendo frío si está lejos y caliente si está cerca de la hoja con el lápiz, cuando el participante encuentre los objetos deberá dibujar una cara teniendo en cuenta ojos, nariz, boca, orejas y pelo; al terminar se le pasará la pañoleta a otro participante para que haga el mismo procedimiento, al finalizar cada uno tomará su dibujo para ver cómo quedó en comparación al de los demás.		
TÉRMINOS: este juego nos permite trabajar en ellos la concentración en los niños.		
OBSERVACIONES: teniendo en cuenta la situación actual se considera lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Se continuará llevando la misma secuencia de la clase donde se enviará el vídeo a los estudiantes para que se vayan familiarizando con la actividad. - Los niños deberán enviar un vídeo o foto realizando la actividad establecida. - Al finalizar el niño por medio de un audio deberá decir cómo fue su experiencia frente al juego - Se seguirá trabajando las actividades de la mano del método Suzuki, buscando esa triangulación de escuela, estudiante y padre. 		
Bibliografía: Esdeporte.com (2006) El juego de la gallina ciega. Una actividad lúdico-tradicional a través de la historia [Documento en línea]. Disponible: https://www.efdeportes.com/efd93/juego.htm#:~:text=La%20gallina%20ciega%22%20se%20juega,hac e%20unos%20mil%20a%C3%B1os%20aproximadamente.&text=Luego%20el%20Rey%20mand%C3%B3%20que,arrojo%20mostrado%20por%20este%20hidalgo. (consulta noviembre 06 del 2020)		



Capítulo IV

Informe de Actividades Intrainstitucionales

Durante las 8 semanas en las que se llevó a cabo la práctica integral docente se realizaron las siguientes actividades intrainstitucionales:

El 24 de septiembre del 2020 se realizó una reunión para la presentación ante los docentes encargados de los grados y así poder dar conocer la propuesta pedagógica que se esperaba llevar a cabo durante las 8 semanas establecidas en la práctica integral docente, por otro lado, también concretar cómo sería el medio de comunicación para el desarrollo de las actividades que se iban a implementar.

Durante el mes de octubre se desarrolló el Festival de la Canción Estrellas de Belén en su novena edición.

El 12 de octubre del 2020 se inauguró dónde por medio del WhatsApp niños, jóvenes, padres de familia y docentes enviaban un video cantando para realizar la eliminatoria, la cual finalizó el 16 de octubre del 2020 para dar paso a la selección de los finalistas. Los participantes que fueron seleccionados debieron realizar un nuevo video y lo subieron a YouTube para que por medio de votación generar los ganadores, dicho festival contaba con cuatro categorías.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



A continuación, se darán a conocer los ganadores de primero, segundo y tercer puesto en cada una de las categorías.

CATEGORÍA INFANTIL:

1° Lugar Jesús David Ortega, 2° Lugar Santiago Blando, 3° Lugar linda Meneses.

CATEGORÍA JUVENIL:

1° Luna Villamizar, 2° Jhulieth Ortiz., 3° María Mendoza.

CATEGORÍA PADRES DE FAMILIA:

1° Gabriel Laguado, 2° Ivis Vega Carvajal, 3° Ángel Rolón

CATEGORÍA DOCENTE:

1° María Teresa Aponte, 2° Nelson Torres, 3° Eduardo Torres.



Anexos de Documentos Correspondientes: Documentos Diligenciados, Horarios de Permanencia, Actas, Guías de Asesoría Académica, Programas y otros Propios de esta Naturaleza





- La duración de la práctica integral docente es de 16 semanas, en las que el estudiante-maestro deberá cumplir con la jornada académica de la institución completa que incluye las siguientes etapas:

No	ETAPAS DE LA PRÁCTICA DOCENTE	SEMANAS	VALOR
1	Observación institucional y diagnóstico	3	15%
2	Diseño de la propuesta pedagógica	2	15%
3	Ejecución y evaluación de secuencias de aprendizaje y evaluación	8	60%
4	Actividades intrainstitucionales, informe final y socialización.	3	10%
TOTAL		16	100%

De aceptar la participación de nuestro practicante en su institución es de menester contar con un supervisor, docente del área o del grupo que verifique las actividades de nuestro estudiante en su institución.

Así mismo, agradecemos responder esta misiva aceptando al practicante, presentando y consignando los datos del supervisor asignado por su institución.

Atentamente;

Coordinación de Prácticas:

Amilkar Jauregui M - [Signature]

AMILKAR JAUREGUÍ MALDONADO
Docente
Licenciatura en Educación Artística

V. B.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5885303 - 5885304 - 5885305 - Fax: 5682750



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
PRÁCTICA DOCENTE

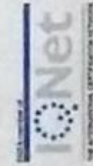
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tele: (7) 5685303 - 5685304 - 5685306 - Fax: 5682750 - www.unpamplona.edu

CONTROL DE ASISTENCIA PRÁCTICA DOCENTE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Nuestra Señora de Belén DOCENTE EN FORMACIÓN: José Gregorio Martínez Rodríguez

No. DE SEMANA	GRUPO	DÍA / FECHA	HORA	FIRMA DEL DOCENTE	OBSERVACIÓN
1.	Transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	21/09/20 25/09/20	4 a 6 pm		Clase de presentación y diagnóstico.
2.	Transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	28/09/20 02/10/20	4 a 5 pm		Juegos implementados El avioncito y la papa caliente (retroalimentación).
3.	Transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	05/10/20 09/10/20	4 a 5 pm		Receso escolar.
4.	Transición, primero, segundo, tercero.	13/10/20 16/10/20	4 a 5 pm		Juegos implementados el congelado y El puente está quebrado (retroalimentación).

Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz

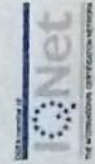


UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
PRÁCTICA DOCENTE

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 - www.unipamplona.edu



5.	cuarto y quinto. Transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	19/10/20 al 23/10/20	4 a 5 pm		Juegos implementados el gato y el ratón y agua de limón (retroalimentación).
6.	Transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	26/10/20 al 30/10/20	4 a 5 pm		Juegos implementados el rey manda y frío o caliente (retroalimentación).
7.	Transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	03/11/20 al 06/11/20	4 a 5 pm		Juegos implementados rompecabezas y ponerle la cola a burro (retroalimentación).
8.	Transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	09/11/20 al 13/11/20	4 a 5 pm		Juegos implementados el escondite y gallina ciega. Retroalimentación de todo lo aplicado durante las clases para analizar los resultados.



Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz

2



INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL BELEN

Decreto de Creación 000800 Septiembre 30 de 2002
DANE N° 15400100772301



San José de Cúcuta, 19 de noviembre de 2020.

Señora:
ZULIA KARINA CARRILLO SANCHEZ
Directora del programa
Licenciatura en Educación Artística
Universidad de Pamplona
Cúcuta

ASUNTO: Terminación de práctica del programa Licenciatura en Educación Artística, llevo a cabo la realización de sus prácticas **PRACTICA INTEGRAL DOCENTE**.

Cordial saludo,

Por medio de la presente en mi calidad de rector de la institución doy la certificación al estudiante Martínez Rodríguez José Gregorio identificado con cedula de ciudadanía 1090493431 de Cúcuta, quien realizó su práctica en la sede Belén 21 de nuestra Institución de lunes a viernes, contando con la supervisión del coordinador Jesús Enrique Bayona.

Inicio el día 21 de septiembre y termino el 13 de noviembre de 2020, cumpliendo con 22 horas.

Cumplió con los horarios propuestos.
Desarrollo las actividades establecidas.
Cuido los materiales y recursos de la Institución Educativa.
Su desempeño en general fue **EXCELENTE**.

Atentamente;


CARLOS LUIS VILLAMIZAR RAMIREZ
Rector

Calle 26 No. 27 – 60 BARRIO BELEN. TELEFAX 5738727
colnubelen@yahoo.es




"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

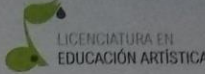
Capítulo V

Informe de evaluación de la práctica integral docente en los siguientes aspectos:

autoevaluación de la práctica docente, coevaluación de la práctica docente: realizada entre estudiantes y alumno-maestro, evaluación de la supervisión de la práctica integral docente: por el alumno-maestro.



Universidad de Pamplona
Departamento de Artes
Programa: Licenciatura en Educación Artística



FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DEL PRACTICANTE

Alumno Practicante: José Gregorio Martínez Rodríguez
 Institución de aplicación de la propuesta: CENTRO DOCENTE NUESTRA SEÑORA DE BELÉN N°21
 Fecha: 17 de noviembre del 2020

VALORACIÓN	Excelente	Bueno	Regular	Observaciones
CAPACIDADES				
1. Responsabilidad en la asistencia	X			Las actividades se impartieron en las fechas establecidas.
2. Presentación personal	X			
3. Aporte con iniciativa para el desarrollo de la práctica		X		
4. Colaboración ante los requerimientos de la comunidad		X		
5. Confianza y seguridad en cuestionamientos y argumentaciones		X		Cada actividad iba acompañada de un video.
6. Optimismo y constancia en los trabajos de Práctica Docente	X			
7. Relaciones interpersonales con autoridades, maestros, compañeros y niños y niñas	X			Siempre hubo buena disposición ante toda la comunidad institucional.
8. Comprensión e interpretación del significado e importancia de la Práctica Docente	X			En cada una de los juegos se tuvo presente el arte y los valores.
9. Identificación de la problemática educativa		X		
10. Interés por aprender técnicas de enseñanza y aprendizaje y habilidades sociales	X			
11. Dominio de contenidos desarrollados		X		
12. Uso de herramientas digitales en el marco de la pandemia COVID-19	X			El WhatsApp fue el medio para llevar a cabo las clases.

Firma Practicante: Gregorio Martínez R.

2020-2



Universidad de Pamplona
Departamento de Artes
Programa: Licenciatura en Educación Artística



FICHA DE EVALUACIÓN DE CLASES

Institución Educativa: Nuestra Señora de Belén
Escuela de Aplicación: CENTRO DOCENTE NUESTRA SEÑORA DE BELEN No 21
Alumno Practicante: José Gregorio Martínez Rodríguez Maestro: Jesús E. Bayona-COORDINADOR
Grado: _____

Aspectos	Excelente	Bueno	Regular	Observaciones
Conocimiento de las temáticas abordadas	X			
Relaciona el tema con el contexto sociocultural		X		
Expresión oral fluida		X		
Expresión escrita correcta y buena caligrafía		X		
Relaciones cordiales con sus estudiantes	X			
Propicia la participación por igual a sus estudiantes	X			
Atiende oportunamente y respeta las preguntas y sugerencias de los estudiantes	X			
Uso adecuado de recursos didácticos		X		
Promueve y estimula la creatividad de los estudiantes		X		
Utiliza dinámicas relacionadas con el área de Educación Artística		X		
Organiza grupos de trabajo	X			
Organiza el aula para propiciar la dinámica grupal constante		X		
Facilita actividades de investigación, análisis, reflexión y construcción de conocimientos desde la Educación Artística		X		

2020-2



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Universidad de Pamplona
Departamento de Artes
Programa: Licenciatura en Educación Artística



Facilita actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones reales (resolución de problemas)		X	
Valora las ideas e identidad de los alumnos y alumnas		X	DA OPORTUNIDAD Y CONFIANZA A SUS ESTUDIANTES DE EXPRESAR SUS IDEAS.
Fomenta la interrelación entre los niños y niñas	X		
Toma en cuenta el esfuerzo personal de los estudiantes	X		
Estimula la superación de las dificultades de aprendizaje de sus estudiantes	X		
Mantiene el aula ordenada		X	LAS ACTIVIDADES VIRTUALES. HUBO ORGANIZACIÓN EN CASA CON ORIENTACION DEL MAESTRO
Parte de los conocimientos previos de sus estudiantes		X	
Facilita la nivelación pedagógica de los estudiantes mediante la evaluación formativa		X	
Revisa y orienta las tareas juntamente con los estudiantes		X	AUTOEVALUACION Y COEVALUACION

Firma Evaluador: _____

2020-2



Universidad de Pamplona
Departamento de Artes
Programa: Licenciatura en Educación Artística



FICHA PARA EVALUAR AL PRACTICANTE

Institución Educativa: Nuestra Señora de Belén
Escuela de Aplicación: CENTRO DOCENTE NUESTRA SEÑORA DE BELEN No.21
Alumno Practicante: José Gregorio Martínez Rodríguez Maestro: Jesús E. Bayona- COORDINADOR
Grado: _____

VALORACIÓN CAPACIDADES	Excelente	Buena	Regular	Observaciones
Responsabilidad en la asistencia	X			
Presentación personal	X			
Aporta con iniciativa para el desarrollo de la práctica inicial y al funcionamiento de la Institución Educativa		X		
Colaboración ante los requerimientos de la comunidad	X			
Confianza y seguridad en los cuestionamientos y argumentaciones		X		
Optimismo y constancia en los trabajos de Práctica Docente	X			
Relaciones interpersonales con autoridades, maestros, compañeros y niños y niñas	X			
Comprensión e interpretación del significado e importancia de la Práctica Docente	X			
Identificación de la problemática educativa	X			
Interés por aprender técnicas de enseñanza y aprendizaje y habilidades sociales	X			
Identificación con su cultura		X		
Dominio de contenidos desarrollados	X			

Firma Docente Evaluador: _____

2020-2



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

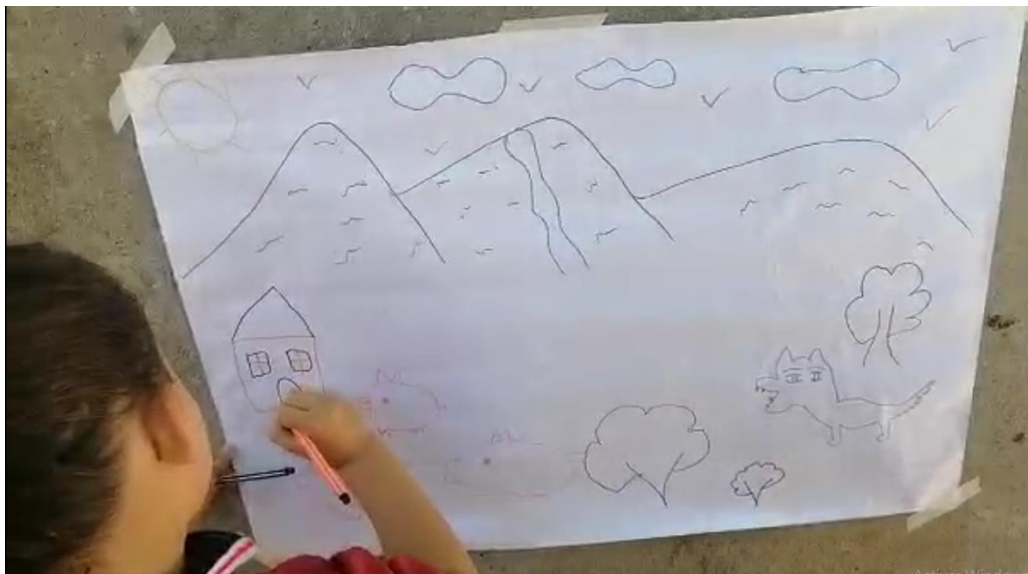
Presentación de Documentos Anexos: Carpeta de Evaluación y Otros

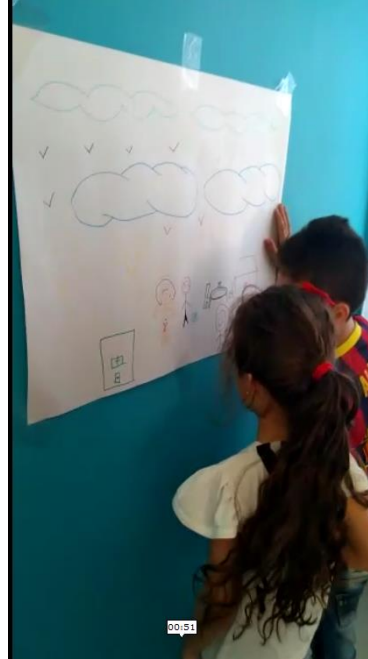
Evidencias

Juego del Avioncito



La Papa Caliente





El Congelado



El Puente está Quebrado



El Gato y el Ratón



Agua de Limón



El Rey Manda



Frio Frio Caliente Caliente



Rompecabezas



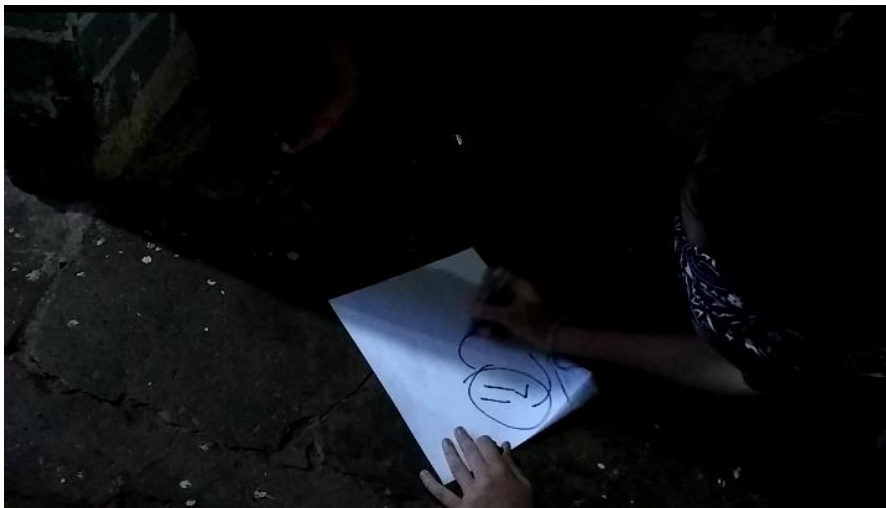
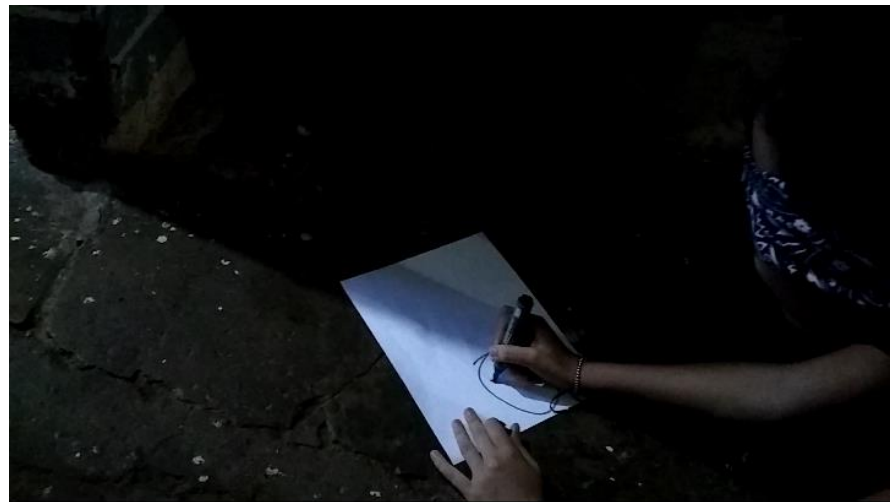
Ponerle la Cola al Burro



El Escondite



La Gallina Ciega



Conclusión

Durante este proceso se pudo analizar como la institución afrontó la problemática social que se vive actualmente a causa de Covid 19, teniendo en cuenta que todo proceso de aprendizaje se llevó a cabo en casa, esta institución usó como canal principal de comunicación el WhatsApp es importante mencionar que a pesar de que el medio que se usó para comunicarse no permitió una interacción donde docente y estudiante se encontrarán en la hora que normalmente se veía la clase, sino que los docentes enviaban las actividades en horas establecidas y esperaban las evidencias de igual manera, siendo un método efectivo para trabajar con el medio mencionado anteriormente.

Además, esta investigación teniendo en cuenta todos los aspectos tratados durante la construcción ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Los niños se sintieron atraídos por el juego tradicional debido a que comenzaron nuevamente a interactuarlos y por otro lado los niños que desconocían estos juegos pudieron conocer este buen hábito mientras se divertían.
- Los niños pasaron de estar sentados en un dispositivo electrónico a tener una interacción directa a medida que se iban aplicando los juegos.
- Estas actividades permitieron que las familias se unieran para llevar a cabo actividades de aprendizaje significativo, los niños al estar centrados en la finalidad de los juegos avanzaban en un desarrollo motor y cognitivo.
- Los juegos al estar relacionados con las artes permitieron que los estudiantes tuvieran ese entusiasmo por usar la creatividad mientras iban trabajando junto a los valores de acompañaba a cada actividad como la honestidad, el respeto, la perseverancia, amistad, tolerancia, entre otros.

Bibliografía

- Alfaro Serna, I. C. (2017). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición.
- Ascanio Pérez, L. F., Sánchez Mendoza, Y. M., & Sanguña Navarro, L. A. Desarrollo de estrategias lúdicas que incentiven aprendizajes significativos en los niños del grado transición, mediante la implementación de los juegos tradicionales locales en el colegio La Alianza del municipio de Ocaña Norte de Santander.
- Bravo, N. (1995). Valores humanos: por la senda de una ética cotidiana. RIL Editores.
- Cecilia, J., & Sanaguano, J. (2020). Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la unidad educativa “Pensionado Olivo”. Riobamba (Master's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo).
- Chicaiza Tenorio, V. A. (2015). “Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños/as de 4-5 años de la escuela de educación básica Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro” (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana).
- Gallo, J. F. (1988). Dinámica del éxito personal: motivación y creatividad. Editorial San Pablo.
- Goleman, D., Kaufman, P., & Ray, M. (2016). El espíritu creativo. B DE BOOKS.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- M. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Mineducación. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf

M. (2000). Serie Lineamientos Curriculares Educación Artística. Mineducación.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf

M. (s.f.). Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Mineducación.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Medina, D. (2007). Estudio de la conceptualización de valor y las estrategias de transmisión y/o construcción de valores utilizadas por los maestros en centros públicos y privados del primer ciclo del nivel básico. Santo Domingo 2003. Ciencia y sociedad, 32(3), 364-420.

Ministerio. E (2014) El juego en la educación inicial

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/22%20El%20Juego%20en%20la%20Educación%20Inicial%20(1).pdf

Ministerio. E (2014) La exploración del medio en la educación inicial

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/24%20La%20Exploración%20del%20Medio%20en%20la%20Educación%20Inicial%20(1).pdf

Movsichoff, P. (1987). A la una sale la luna: juegos tradicionales infantiles (Vol. 8). Ediciones Del Sol.

Moyles, J. R. (1990). El juego en la educación infantil y primaria (Vol. 16). Ediciones Morata.

PEI (2015) Institución Educativa Nuestra Señora de Belén

R.E.G.I.S.T.R.A.D.U.R.I.A. (s.f). CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA 1991.

registraduria. <https://www.registraduria.gov.co/IMG/pdf/constitucio-politica-colombia-1991.pdf>

Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. [Libro en línea]. Disponible:

http://paginas.ufm.edu/sabino/word/proceso_investigacion.pdf (pág. 116). Caracas:

Panapo.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



Sarlé, P. M. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil.

Noveduc Libros.

Solano (2002) Educación y aprendizaje

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Educacion%20y%20Aprendizaje.pdf

Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica. Editorial Limusa.

Vides, G. (2012). Método Suzuki: El método de la lengua materna. Plures, 1.

Vygotsky, L. S. (2003). Imaginación y creación en la edad infantil (Vol. 100). Nuestra América.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750