

2022



**LOS JUEGOS TRADICIONALES A TRAVÉS DE LA PINTURA
COMO ESTRATEGIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES
DEL GRADO SEXTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN PABLO I SEDE JUVENTUDES UNIDAS.**



Daniel Armando Cañizares
Sanchez
Universidad de pamplona
18/05/2022



TRABAJO DE GRADO

MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

DANIEL ARMANDO CAÑIZARES SÁNCHEZ

C.C 1093918349

TUTOR

Mg. ABEL DE JESÚS ACOSTA RODRÍGUEZ

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

CÚCUTA

2022



TRABAJO DE GRADO
MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

**LOS JUEGOS TRADICIONALES A TRAVÉS DE LA PINTURA COMO ESTRATEGIA
CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA JUAN PABLO I SEDE JUVENTUDES UNIDAS.**

DANIEL ARMANDO CAÑIZARES SÁNCHEZ

TUTOR

MR. ABEL DE JESÚS ACOSTA RODRÍGUEZ

CUCUTA

2022



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Dios por permitirme llegar a la etapa final de mis estudios, por darme la sabiduría y entendimiento en cada una de las etapas vivenciadas en el programa de licenciatura en Educación artística y así poder culminar de manera exitosa el proceso de formación docente.

A mis padres, hermanos y familia quiero agradecer por motivarme en mis estudios y por ser mi principal motor que siempre me impulso a esforzarme con la frente en alto a nunca renunciar, infinitas gracias por creer en mí y por acompañarme en cada uno de mis anhelos.

Agradezco a mis compañeros de estudio por brindarme el apoyo cuando más lo necesite, gracias por su amistad, cariño y comprensión, gracias por esos momentos factibles que disfrute al lado de ustedes.

Finalmente doy gracias por la oportunidad de haber culminado mis estudios, un triunfo más para mi vida lleno de éxitos y bendiciones.

Muchas gracias.



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de grado está orientado en la implementación de talleres lúdicos y creativos incluyendo juegos tradicionales para incentivar la práctica colectiva de los estudiantes y así mismo generar un ambiente lúdico de sano esparcimiento donde estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Juan Pablo I, Sede Juventudes Unidas, puedan compartir experiencias significativas con sus compañeros de aula.

Por otro lado, se destaca la importancia que tiene la pintura como lenguaje de representación visual que busca generar en este trabajo de grado imaginarios simbólicos en cada uno de los estudiantes por medio de representaciones pictóricas, plasmando cada uno de las experiencias significativas principalmente obtenidas de la práctica colectiva de juegos tradicionales.

Además, se busca destacar la Educación Artística como el área principal para abordar estrategias que impulsen dentro del aula de clases para la implementación del juego como primera instancia de adecuación de ambientes o espacios lúdicos dentro del plantel educativo.

Para llevar a cabo el objetivo general de este trabajo de grado se abordaron durante ocho semanas la implementación de ocho talleres distribuidos de la siguiente manera, 4 talleres lúdicos, tres talleres creativos y por último el taller de la generación del ambiente lúdico desarrollado en el patio del colegio juventudes unidas.



RESUMEN

Los juegos tradicionales han demostrado que la lúdica promueve procesos formativos, dinámicos y activos en los espacios de encuentro; tanto en lo pedagógico o los recesos académicos. Sin embargo, en la mayoría de instituciones educativas no se propician debido a la carencia de ambientes lúdicos dentro de la Infraestructura escolar.

Por ello este trabajo de grado plantea establecer ambientes lúdicos a través de la pintura como una estrategia creativa en la implementación de los juegos tradicionales en la Institución Educativa Juan Pablo I, Sede Juventudes Unidas.

Dada la naturaleza Cualitativa del trabajo de grado, se opta por un tipo Acción Participante que observa en profundidad como los ambientes lúdicos se adaptan por medio de estrategias creativas, obteniendo la participación activa y estimulando los procesos de aprendizaje.

Se encontró que la pintura utilizada como estrategia creativa, incentiva la generación de ambientes lúdicos que permiten el desarrollo de manera activa de los procesos de aprendizaje, potenciando el liderazgo, generar la sana convivencia y fortaleciendo la identidad dentro del establecimiento educativo, utilizando como eje transversal los juegos tradicionales en ese intercambio de pre saberes entre el estudiante y la independencia sobre la exploración en la construcción del sujeto.



Este trabajo de grado, genera ámbitos dinámicos en los procesos de aprendizaje de los educandos, mediante la implementación de juegos tradicionales y autóctonos a modo de imaginarios simbólicos.

Palabras claves: Ambientes Lúdicos, Estrategias Creativas, Pintura, Juegos Tradicionales.



ABSTRACT

Traditional games have shown that play promotes formative, dynamic and active processes in meeting spaces; both in the pedagogical or academic recesses. However, in most educational institutions they are not encouraged due to the lack of playful environments within the school infrastructure.

For this reason, this degree project proposes to establish playful environments through painting as a creative strategy in the implementation of traditional games in the Juan Pablo I Educational Institution, United Youth headquarters.

Given the qualitative nature of the degree work, a Participatory Action type is chosen, which observes in depth how playful environments are adapted through creative strategies, obtaining active participation and stimulating learning processes.

It was found that painting used as a creative strategy encourages the generation of playful environments that allow the active development of learning processes, promoting leadership, generating healthy coexistence and strengthening identity within the educational establishment, using as a transversal axis the traditional games in that exchange of pre-knowledge between the student and the independence on the exploration in the construction of the subject.

This degree work generates dynamic environments in the learning processes of the students, through the implementation of traditional and indigenous games as symbolic imaginaries.

Keywords: Playful Environments, Creative Strategies, Painting, Traditional Game



1. Tabla de contenido

AGRADECIMIENTOS.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
RESUMEN.....	5
ABSTRACT	7
1. CAPITULO I.....	12
1.1 Observación Institucional y Diagnostico	13
Lectura de Contexto Institucional y Descripción de la Observación	13
1.2 Diagnostico.....	20
Matriz dofa.....	20
<i>Tabla 2: matriz Dofa</i>	20
1.2.1 Necesidades Educativas.....	21
1.2.3 Recursos Planta Física.....	26
1.2.4 Docentes y Estudiantes en Tiempo de Post Covid- 19	28
2. CAPITULO II.....	29
2.1 Diseño del Proyecto Educativo	30
2.2 Titulo del Proyecto.....	30
2.3 Planteamiento de la Problemática.....	30
2.4 Preguntas Orientadoras	32
2.4.1 Interrogante Principal	32
2.4.2 Interrogantes Orientadoras	32
2.5 Objetivos	33
2.5.1 Objetivo General.....	33
2.5.2 Objetivos Específicos	33
2.6 Justificación	34
2.7 Antecedentes	35
2.7.1 Marco Teórico	38
2.7.2 Marco Conceptual	40
2.8 Marco legal	42
2.8.1 La (Ley 115 de 1994), o Ley General de Educación,	42
la (ley 397 de 1997) o ley de cultura	43



Cartilla 16(Las Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en básica y media)	43
2.9 Marco Metodológico	43
Fases de la Investigación	44
3. CAPITULO III.....	46
3.1 Informes de los procesos Curriculares Diseño, Ejecución y Evaluación.....	47
<i>Anexo 1: diagnostico para establecer los tipos de juegos tradicionales a trabajar con los estudiantes del grado sexto.</i>	<i>48</i>
3.1.2 Ejecución de Actividades Lúdicas	50
3.1.4 Evaluación.....	55
3.2 Resultados del Proyecto	56
4. CAPITULO IV	61
4.1 Informe de Actividades Interinstitucionales	62
5. CAPITULO V.....	66
5.1 Informe de Evaluación de la práctica Integral Docente.....	67
5.1.1 Autoevaluación del Practicante	67
5.1.2 Evaluación de los Estudiantes al Practicante	67
Análisis de Resultados	68
5.1.3 Evaluación del Docente al Practicante	77
5.1.4 Evaluación de las Clase	77
Conclusiones	78
Recomendaciones.....	79
Anexos.....	80
<i>Anexo 2: Carta de solicitud practica pedagogica integral</i>	<i>81</i>
<i>Anexo 3 : respuesta de solicitud practica pedagogica integral.....</i>	<i>82</i>
<i>Anexo 4. certificado de practica pedagogica.....</i>	<i>83</i>
<i>Anexo 5: formato de consentimiento uso de imagen.....</i>	<i>86</i>
Referentes Bibliográficos	87



Lista de tablas

- Tabla 1: Lectura del contexto institucional y descripción de la observación.....13
- Tabla 2: Matriz Dofa.....20
- Tabla 3: horario de la clase área Educación Atística 6°,7°,8°.....22
- Tabla 4: observador de clases.....23
- Tabla 5:Antecedente Internacional.....35
- Tabla 6:Antecedente Nacional.....36
- Tabla 7:Antecedente Regional.....37
- Tabla 8: Marco metodológico.....44
- Tabla 9. Actividades Lúdicas y Creativas.....45
- Tabla 10. Diagnostico, selección de juegos tradicionales.....49
- Tabla 11. Planeadores.....49
- Tabla 12. Diarios de campo.....54
- Tabla 13. Ocho talleres lúdicos y creativos.....57
- Tabla 14. Cuadro Comparativo Propuesta Sede Juventudes Unidas57
- Tabla. 15 pagina web.....60
- Tabla 16.Autoevaluación del practicante.....67
- Tabla 17.Evaluación de los estudiantes.....67
- Tabla 18. Escribe lo que mas te gusto de la Educación artisitica.....74
- Tabla 19. ¿Que es lo que menos te gusto de la clase de Educación Artistica.....75
- Tabla 20. ¿Cómo te parecio tu profesor de Educación Artistica.....76
- Tabla 21. Evaluación del docente de grado.....77
- Tabla 22. Evaluación de las clases.....77
- Tabla 23. consentimientos uso de imagen de estudiantes del grado sexto.....86

Lista de Imágenes

- Imagen 1. Juguemos al avioncito.....50
- Imagen 2. Juguemos al avioncito.....50
- Imagen 3. Juguemos al teléfono roto.....50
- Imagen 4. Juguemos al teléfono roto.....50
- Imagen 5. Juguemos al triqui triqui.....51
- Imagen 6. Juguemos al triqui triqui.....51
- Imagen 7. Juguemos con la sogá.....51
- Imagen 8. Juguemos con la sogá.....51
- Imagen 9. Pintemos dactilopintura.....52
- Imagen 10 Pintemos dactilopintura.....52
- Imagen 11.Pintemos puntillismo.....52
- Imagen 12.Pintemos Puntillismo.....52
- Imagen 13.Pintemos britó.....53
- Imagen 14.Pintemos britó.....53
- Imagen 15.Pintemos el ambiente lúdico.....53



- Imagen 16. Pintemos el ambiente lúdico.....53
- Imagen 17. Rayuela africana.....54
- Imagen 18. Triqui Triqui.....54
- Imagen 19. Técnica brito.....55
- Imagen 20. Técnica brito.....55
- Imagen 21. Técnica brito.....55
- Imagen 22. Puntillismo.....55
- Imagen 23. Poster talleres lúdicos y creativos.....56
- Imagen 24. Capsula de ambiente ludico.....58
- Imagen 25. Capsula de juegos tradicionales.....59
- Imagen 26. Capsula de juegos tradicionales.....59
- Imagen 27. Capsula google sites.....60
- Imagen 28. Ensayo día del idioma.....63
- Imagen 29. Ensayo día del idioma.....63
- Imagen 30. Ensayo día del idioma.....63
- Imagen 31. Ensayo día del idioma.....63
- Imagen 32. Programa del día del idioma.....64
- Imagen 33. Presentación del día del idioma.....65
- Imagen 34. Presentación del día del idioma.....65
- Imagen 35. Presentación del día del idioma.....65

Lista de Graficas

- Grafica 1: me gusta la manera en que aprendemos.....68
- Grafica 2: mi maestro es amable con migo cuando preguntas.....68
- Grafica 3: En esta clase. Hay que estar atento todo el tiempo con el fin de mantener el ritmo...69
- Grafica 4. Me he esforzado por atender los temas de estudio.....69
- Grafica 5. Si no entendemos algo, mi profesor lo explica de otra manera.....70
- Grafica 6. me gusta la forma en que mi maestro me trata cuando necesito ayuda.....70
- Grafica 7. Nuestra clase se mantiene ocupada y no se pierde el tiempo.....71
- Grafica 8. mi profesor explica las cosas difíciles con claridad.....71
- Grafica 9. Mi maestro en esta clase me hace sentir que realmente se preocupa sobre mi.....72
- Grafica 10. Mi maestro no deja que los alunmos se rindan cuando el trabajo se pone dificil.....72
- Grafica 11. Mi profesor hace preguntas para asegurarse de que estamos comprendiendo cunado enseña.....73
- Grafica 12. Cuando mi profesor califica mi trabajo, escribe comentarios para ayudarme a entender como hacerlo mejor.....73



1. CAPITULO I



1.1 Observación Institucional y Diagnostico

Lectura de Contexto Institucional y Descripción de la Observación

INDICADOR INSTITUCIÓN	DESCRIPCIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO I “SEDE JUVENTUDES UNIDAS”
UBICACIÓN	Calle 0 # 8- 48. Comuneros.
	<p>MISIÓN</p> <p>.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">I N S T I T U C I O N A L</p>	 <p>La Institución Educativa Juan Pablo I como una necesidad prioritaria de los habitantes de la Comuna 7, del municipio de San José de Cúcuta, residenciados en el Barrio Motilones y su entorno, presta un servicio educativo oficial, integral y de calidad en los niveles de Preescolar, Básica, Media, formación académica y técnica con énfasis</p> <p>empresarial, para que la población en edad escolar se eduque y culturre acorde con las exigencias y necesidades de la región en valores éticos, culturales, religiosos y</p> <p>laborales, con el propósito de obtener un recurso humano exitoso, autónomo y de Calidad.</p>
<p>MISIÓN, VISIÓN, OBJETIVOS</p>	<p>VISIÓN</p> <p>En el año 2020, la Institución Educativa Juan Pablo I, será una institución certificada que suplirá las necesidades educativas básicas y prioritarias de los habitantes de la Comuna 7, del municipio de San José de Cúcuta, residenciados en el Barrio Motilones y su entorno.</p>



OBJETIVOS INSTITUCIONALES

OBJETIVOS GENERAL

La Institución Educativa Juan Pablo, busca propiciar el conocimiento con saberes significativos, desarrollando competencias, valores éticos y morales que les permita a

sus estudiantes una formación integral, capaces de enfrentarse al mercado laboral y Transformar el contexto atendiendo la diversidad.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Propiciar y desarrollar habilidades y destrezas intelectuales, físicas, sociales y emocionales en los estudiantes y las estudiantes que les permita desarrollar

Autonomía en sus decisiones presentes y futuras.

Formar personas productivas y ciudadanos participativos, implementando modelos educativos flexibles, como Caminar en Secundaria, Escuelas

Integrales, que favorezcan a aquellos jóvenes y adultos con condición de vulnerabilidad a abandonar sus estudios o con algún grado de analfabetismo, propiciando su vinculación y continuidad con los ciclos y niveles de la Educación básica como condición para promover el mejoramiento de las condiciones de vida de esta población.

PERFIL DEL ESTUDIANTE

Sea testimonio auténtico de altos valores religiosos, éticos y morales.

Valore y respete la vida y la intimidad propia y de las otras personas.

Se comunique y esté con los demás como persona comprometida para dialogar, concretar, decidir y realizar el bien común, en la preeminencia de interés general sobre el particular.

Proteja su salud, promueva Estilos de Vida Saludable y valore las normas de medicina, higiene y seguridad industrial



con una percepción positiva de su cuerpo y del planeta del cual formamos parte

PENSAMIENTO PEDAGOGICO

Enfoque Constructivista

PESCC (Proyecto de Educación sexual y construcción de ciudadanía)

OBJETIVO GENERAL

Construir y ejecutar una propuesta participativa e incluyente de Educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, en la Institución Educativa Juan Pablo I, donde a través de prácticas pedagógicas transversales, se vivencie el amor, la honestidad, las relaciones interpersonales pacíficas y armoniosas, se brinde un conocimiento científico, claro y veraz, con elementos que propicien el desarrollo de competencias básicas en las y los estudiantes, de este modo puedan incorporar en su

PROYECTOS TRANSVERSALES

cotidianidad el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, y puedan Tomar decisiones que les permitan vivir una sexualidad autónoma, sana, plena y responsable que enriquezca su proyecto de vida y el de los demás.

PAE (Programa de Alimentación Escolar) brinda al estudiante tener la oportunidad de recibir una alimentación básica a los estudiantes de escasos recursos. Y por último encontramos el **PRAE (Proyecto Ambiental Educativo)** que se encarga de incentivar al estudiante en tener un ambiente agradable, que sea incentivador del cuidado del medio ambiente.



G
R
U
P
A
L

CONTEXTO SOCIO-FAMILIAR DE LOS ESTUDIANTES

El colegio Juan Pablo I es una institución muy competente en la sociedad ya que los padres de familias son muy colaborativos. Cada educando interactúa con sus representantes en la institución, la institución se preocupa por sus educandos brindando seguridad dentro y fuera de la institución.

La sociedad es la responsable de la Educación con la familia y el Estado. Debe colaborar en la vigilancia de la prestación del servicio educativo.

INTERACCIÓN ENTRE PARES

La interacción entre los educandos es muy sana y dentro del aula de clase se comparte experiencias significativas trabajando colectivamente, incentivando el liderazgo, potenciando la creatividad y velando por el bienestar de cada uno de los educandos además gracias a la Educación Artística genera un nuevo lenguaje de comunicación a través del arte que permite al estudiante generar experiencias que incentivan la sana convivencia en el aula de clase.

PENSAMIENTO PEDAGÓGICO

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

La institución educativa JUAN PABLO I adopta el **ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA** Basado en el humanismo, buscando promover en los educandos la formación integral en la construcción del conocimiento, valores humanos y acciones que lo ubiquen en la sociedad como una persona competente capaz de seguir procedimientos.



Para el proceso de evaluación de los estudiantes de la **INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO I** tendrá en cuenta los siguientes criterios:

Para el **grado de Transición** se tendrá en cuenta lo establecido en el Decreto 2247 Del 11 de septiembre de 1997:

Así: Artículo 10. En el nivel de Educación Preescolar no se reprobaban grados ni actividades. Los educandos avanzarán en el Proceso educativo, según sus capacidades y aptitudes personales.

Artículo 14. La evaluación en el nivel preescolar es un proceso integral, sistemático, permanente, participativo y cualitativo que tiene, entre otros propósitos:

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

a) Conocer el estado de desarrollo integral del educando y de sus avances;

b) Estimular el afianzamiento de valores, actitudes, aptitudes y hábitos;

c) Generar en el maestro, en los padres de familia y en el educando, espacios de reflexión que les permitan reorientar sus procesos pedagógicos y tomar

las medidas necesarias para superar las circunstancias que interfieran en el Aprendizaje.

para la Educación de la **Básica Primaria, Secundaria y Media Técnica** se tendrá en Cuenta lo establecido en el decreto 1290 de 2009.

Al iniciar cada periodo, todos los docentes darán a conocer a sus estudiantes, los saberes, o conocimientos que se deben aprender en ese lapso, las competencias que deben desarrollar para demostrar su capacidad de aplicación de lo aprendido, los pactos que contribuyan a

la Formación personal y cuáles serán las técnicas de evaluación.



TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Evaluación Diagnóstica:

Los docentes al inicio del año realizan un examen esto con el objetivo de saber el nivel de aprendizaje del educando.

Evaluación del Proceso:

los docentes aplicarán a los estudiantes, diferentes estrategias o técnicas de evaluación, que permitan tener evidencias sobre el progreso en el aprendizaje y su desarrollo personal.

Autoevaluación:

el educando tomara apuntes de sus habilidades y fortalezas esta será una evidencia que servirá para el análisis de las fortalezas y dificultades que haya tenido en sus procesos de aula.

La Evaluación:

Es el proceso de valoración conjunta que realizan los alumnos sobre la actuación del grupo,

atendiendo a criterios de evaluación o indicadores establecidos por consenso

La Heteroevaluación:

Se realiza entre docente y educando, allí se reconoce y se confronta las evidencias del aprendizaje adquirido.

En los procesos de evaluación se tendrán en cuenta **dimensiones de la formación** de los estudiantes:



El saber: constituye la dimensión del aprendizaje o del conocimiento.

El saber hacer: como dimensión de lo laboral, del emprendimiento, de la Aplicabilidad de los conocimientos.

El saber ser, dimensión de lo personal y social.

Pero dentro de estas dimensiones mencionadas, cada uno de ella toma un porcentaje diferente para las materias fundamentales y optativas dentro del plan de estudio. Es decir que el saber, saber hacer, y saber ser tiene un porcentaje dependiendo de la primaria y secundaria. Son los valores para cada materia. Completando aun así el 100%

**APOYOS TÉCNICOS,
TECNOLÓGICOS Y
PROFESIONALES**

Apoyos técnicos: Sena

Apoyos tecnológicos: ministerio de las TIC

Tabla 1: lectura del contexto institucional y descripción de la observación



1.2 Diagnostico

Matriz dofa

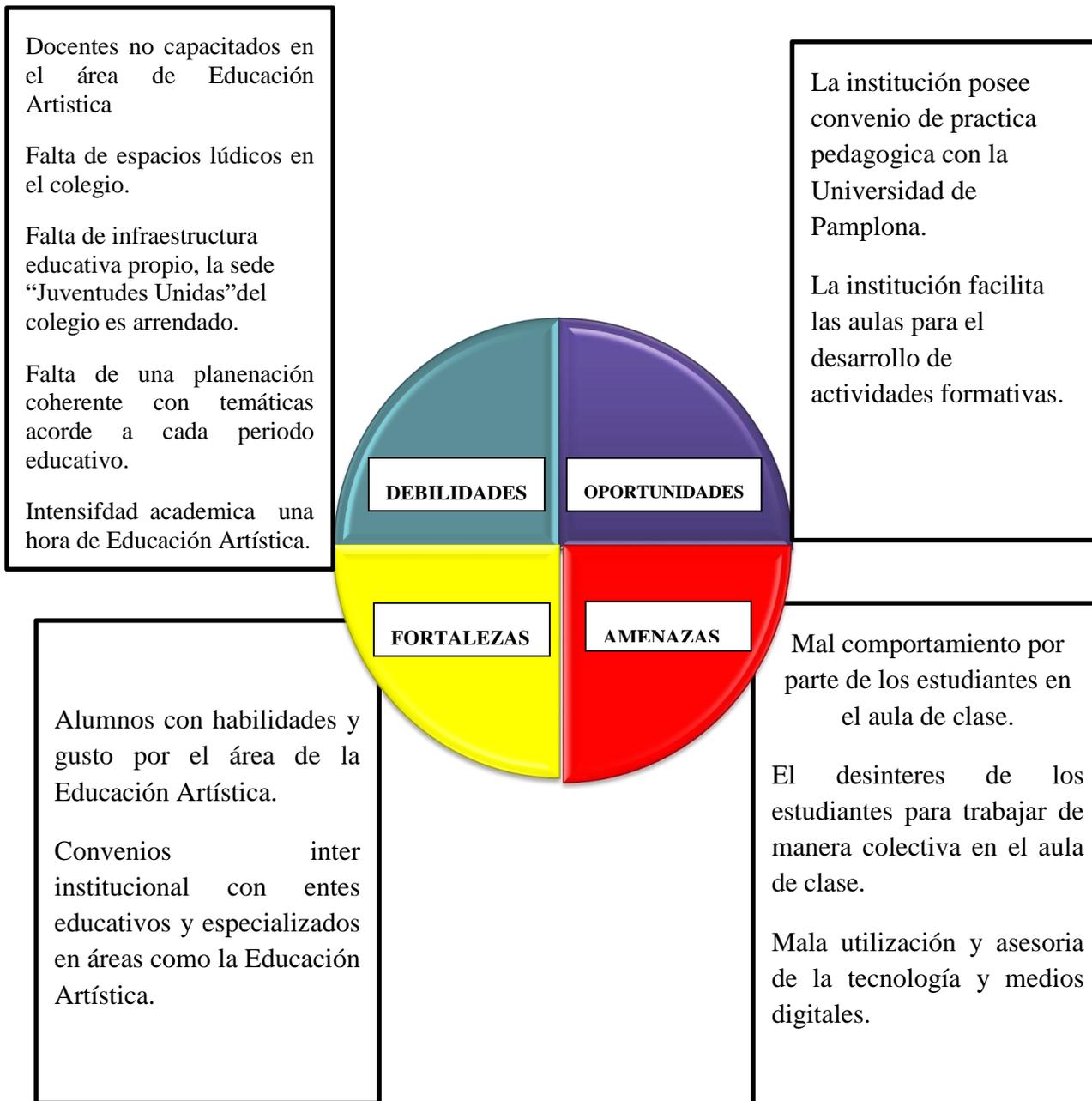


Tabla 2: matriz Dofa



1.2.1 Necesidades Educativas

Es evidente mencionar que dentro del Institución Educativa Juan Pablo I, Sede Juventudes Unidas. los salones son muy reducidos para albergar en el aula a más de 38 estudiantes y por ende las interacciones docente y estudiantes tiende a desarrollar un ambiente de aprendizaje no adecuado para el desarrollo de las clases.

El colegio en general presenta diversas necesidades, y cabe mencionar que los docentes asignados para impartir el área de la Educación Artística presentan diversas falencias a la hora de desarrollar las clases con el alumnado y causa de este incidente la mayoría de los educandos terminan aprendiendo conceptos y técnicas erróneas aislando lo establecido plan de área de la Educación Artística.

Por otro lado, se evidencia que el docente encargado del área de artística en los grados de bachillerato maneja 1 hora para cada curso y esto apela que las temáticas queden a medias, o que la hora de clase la ocupen en otras actividades distintas a la del área.

A continuación se evidencia en la tabla No.3: “horario de clase área Educación Artística grados 6°,7° y 8°” la inestabilidad académica semanal de horas asignadas en la que se puede trabajar la Práctica integral, trabajo de grado en la institución educativa, se logra apreciar una hora para cada grado en la sede Juventudes Unidas.



	<i>Lunes</i>	<i>Martes</i>	<i>Miercoles</i>	<i>Jueves</i>	<i>Viernes</i>	<i>HORA</i>
1						6:00 - 6:55
2				Artística 607 Amanda		6:55 - 7:50
3						7:50: - 8:45
				DESCANSO		8:45
4					Artística 606 Amanda	9:15 - 10:10
5	ARTIST ICA 604 Martha P.	Artística 605 Mireya				10:10 - 11:05
6	ARTIST ICA 705 P. ARBEY	Artística 704 P. Paola	Artística 803 Wilson	Artística 706 Mireya		6. 11:05 - 12:00 pm

Tabla 3: horario de clase área Educación Artística grados 6°, 7° y 8°

Seguidamente se muestra la observación de clases, teniendo como pertinencia el área de Educación Artística del Colegio Juan Pablo I, sede Juventudes Unidas. Teniendo en cuenta que los resultados de la observación se presentan en la siguiente tabla denominada Observación de Clase.

Mediante una serie de enlaces se puede tener acceso a los respectivos formatos empleados en cada uno de los grupos asignados para su observación de clase; la cual, se efectúa con autorización de los docentes del área de Educación artística de los cursos del grado sexto.



OBSERVADOR DE CLASES

GRADOS	ENLACE
604	https://drive.google.com/file/d/1Uw80MnLWdPusjy3c59kKe4w5X9eoLZWz/view?usp=drivesdk
605	https://drive.google.com/file/d/1P5NNhLXd66sUk61clgzYTFbcAL4qqxrh/view?usp=drivesdk
606	https://drive.google.com/file/d/1PDfVMaUwlnJgN9nfL0OOLXiqUYzfWkqk/view?usp=drivesdk
607	https://drive.google.com/file/d/1YR23lf82ru8tZSCMtGG1716TJDXPqXxN/view?usp=drivesdk

Tabla 4: observador de clases

Después de revisar el PEI de la Institución Educativa Juan Pablo I y comprender el pensamiento pedagógico con **Enfoque Constructivista** se evidencia que los ambientes de aprendizaje no son los adecuados para desarrollar las clases de Educación Artística debido al asonamiento de estudiantes que ocasionan la indisciplina, desánimo de las clases efectuando la poca participación del educando, además se concluye que el docente se ha limitado a dictar una clase y por ende en la institución no se estimula al estudiante para que pueda obtener experiencias significativas y así le permita construir su propio aprendizaje a través de lo vivenciado en el aula de clase.



Por otra parte, se observa que la institución dentro del PEI maneja proyectos transversales que actualmente no se ejecutan, como lo es el caso del proyecto **PRAE” (Proyecto Ambiental Educativo)** debido que no se promueve campañas para el cuidado del medio ambiente y del entorno escolar por eso es usual ver papeles, botellas, vasos plásticos tirados en el aula de clase e inclusive en la hora del descanso que parecen adornarnos dentro de la institución educativa.

La institución carece de **espacios lúdicos** que sean propicios al desarrollo de aptitudes, emociones, creatividad, imaginación, relajación, socialización, superación de miedo y aprendizaje.

biblioteca escolar no posee los recursos bibliográficos que ayude a los alumnos adquirir información para realizar sus deberes, propiciando la imaginación y la curiosidad a través del hábito de la lectura.

Además, hace falta una **Sala de primeros auxilios** en la que se de atención inmediata alguna persona enferma o lesionado dentro del entorno de la escuela.

A continuación se evidencia las siguientes necesidades dentro de la institución educativa Juan Pablo I sede Juventudes Unidas.



1.2.2 Necesidades Administrativas

Es evidente que dentro de la Institución Educativa Juan Pablo I Sede Juventudes Unidas el alumnado carece de conocimiento del manual de convivencia y debido a esto no saben cuál son sus derechos, deberes y sus relaciones con los demás miembros de la comunidad educativa.

Aun sabiendo que son leyes estipuladas dentro de la institución que no se promueven por parte de docentes y coordinador y demás miembros disciplinarios.

Esta falencia también ha traído consecuencias que parte de ellas los estudiantes desconocen la información institucional, alejando el gran interés de la reseña histórica de la institución sus inicios, cambios y transformaciones que a través del tiempo a reformado la institución educativa del colegio Juan Pablo I, sede Juventudes Unidas.

Para continuar con lo mencionado anteriormente, resalta que los estudiantes desconocen la filosofía que maneja la institución como lo es su misión y visión institucional que de echo dentro del PEI, no se ha realizado su respectiva actualización.

Para continuar se evidencia que los estudiantes desconocen parte de su perfil sus cualidades, valores y la importancia de cumplir las normas disciplinarias o de comportamiento que se rigen en la normatividad escolar.



1.2.3 Recursos Planta Física

La infraestructura cuenta con una planta física distribuida de la siguiente manera:

- 4 salones para sexto grado
- 3 salones para séptimo grado
- 3 salones para octavo
- 2 salones para noveno
- 2 salones para decimo

De igual manera existen ocho salones que se encuentran vacíos esto debido a que anteriormente se atendía a estudiantes del proyecto caminar en secundaria, que eran estudiantes de extraedad los cuales contaban con espacios de atención permitiendo cursar dos años en uno dedido que el proyecto deajo de funcionar se tomó la decisión de dejar vacíos los salones que actualmente se encuentran bajo llave.

Además, se destaca que existe una sala de profesores distribuida por área, que le permite al docente planear parte de sus clases o inclusive adelantar calificaciones de evaluaciones aplicadas al estudiante, también permite que el docente tome descanso cuando se encuentre en hora libre.

Coordinación. Cuenta con su respectivo salón donde es habitual encontrar al señor coordinador manejando casos disciplinarios o atendiendo padres de familia.



Realizando el respectivo seguimiento de los espacios lúdicos o de recreación de deporte se encuentra que en el establecimiento educativo la cancha está ubicada en los exteriores del colegio pues es un poco preocupante ya que esta al acceso de habitantes del barrio y por ende la comunidad educativa corre riesgo de inseguridad al acudir a ese espacio para realizar sus practica lúdicas.

Es notorio que dicha sede Juventudes Unidas no es propia del establecimiento educativo Juan Pablo I. Por tal motivo, conlleva a un canon de arredamiento que limita el uso y apropiación de la estructura física, limitando la generación de espacios y ambientes Lúdicos propicios para la formación integral de los jóvenes.

La falta de **recursos financieros** para organizar ideas en cuanto a las diferentes áreas y espacios lúdicos que sean propicios al desarrollo de aptitudes, emociones, creatividad, imaginación, relajación, socialización, superación de miedo y aprendizaje que apoye el mejoramiento de los procesos de enseñanza.

Otra necesidad es la ausencia de una **biblioteca Escolar** dada las circunstancias, los estudiantes no tienen acceso a un espacio que les permita implementar la lectura o tener acceso a temáticas relacionadas con el área de las artes, o material didáctico como laminas, carteles, prototipos o un aula mutiple de esparcimiento para conferencias de estudiantes.



1.2.4 Docentes y Estudiantes en Tiempo de Post Covid- 19

Actualmente dentro la Institución Educativa Juan Pablo I, Sede Juventudes Unidas los docentes han diseñado un plan de emergencia o protocolo de bioseguridad para el cuidado y prevención de la covid 19. Además, el colegio dispone dentro de la coordinación una atención al estudiante que facilita tapabocas para su respectivo cuidado.

Ahora bien, se evidencia en los estudiantes al retornar a las aulas con falencias educativas una de ellas es la poca comprensión de diversas temáticas, o contenidos de las áreas correspondientes. En este caso a los docentes del área de Educación Artística asumen el reto de explicar la temáticas correspondientes a clases.

Los docentes deben lidiar con gran aglomeración en un aula pequeña en ocasiones abarcan casi 34 estudiantes por salón algo antiacadémico reduciendo la calidad de los procesos educativos.

Por otra parte, si un estudiante resulta contagiado por covid-19 este deberá estar en su casa aislado y tendrá apoyo con el docente con redes sociales como el WhatsApp y plataforma académica para recibir guías y enviar trabajos durante su cuarentena hasta que se confirme que este ya supero el virus.



2. CAPITULO II



2.1 Diseño del Proyecto Educativo

2.2 Título del Proyecto

Los Juegos Tradicionales a Través de la Pintura como Estrategia Creativa para la Adecuación de un Ambiente de Aprendizaje Lúdico en los Alumnos del Grado 6 de la Institución Educativa Juan Pablo I, “Sede Juventudes Unidas”

2.3 Planteamiento de la Problemática

Dentro del componente educativo los procesos de enseñanza y aprendizaje carecen de estrategias creativas para hacer de los procesos académicos lúdicos e interactivo por esta razón en la institución se detectó que debido a su pensamiento pedagógico es basado en el constructivismo y para llegar a esos ambientes de aprendizajes surge la necesidad que sean más interactivos los espacios.

Además, son escasos los docentes que adecuan ambientes de aprendizaje para dar primicia al juego. y por ende es necesario incentivar a los estudiantes del grado sexto a explorar mediante el juego experiencias significativas que permita promover procesos dinámicos y participativos entre compañeros.



Esta problemática viene tratada por **(Flitner, 1986)** afirma que “El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" dentro de lo que las reglas de juego permiten por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son Incontables”. (P.6), de acuerdo lo que dice el autor es interesante que resaltar que el juego es un espacio y tiempo de libertad y cabe concluir que en la institución se evidencia una ausencia de espacios lúdicos que genere un ambiente de aprendizaje creativo.

De igual modo **(Pérez de Albéñiz, 2013)** “afirma, que los juegos tradicionales han sido fundamentales en nuestra vida cotidiana, ya que por medio de ellos nos recreamos, nos ayudan a despejar la mente y a olvidarnos de las actividades cotidianas”,

Esto permite afirmar que los juegos tradicionales se han de la comunidad educativa y un ejemplo claro es por falta de conocimiento asociado al mal uso que se le da a los dispositivos tecnológicos y es frecuente ver a los estudiantes de la institución a todo momento con su celular jugando partidas on line e incluso distrayéndose en la clase, dado que estos hechos son frecuente se permite aclarar que los estudiantes vienen de una “virtualidad” y es necesario implementar estrategias creativas en busca de solucionar esta problemática que evidencia la institución se requiere la creación de espacios y de recreación y de esparcimiento sano para generar entornos de aprendizaje mediante la pintura y juegos tradicionales.

Para terminar, surge un inconveniente legal, el colegio Juan Pablo I sede Juventudes Unidas actualmente su infraestructura no es propia lo cual se encuentra en arriendo, limitando su uso y disposición para ejercer con amplitud la labor académica.



2.4 Preguntas Orientadoras

2.4.1 Interrogante Principal

¿Cómo implementar la pintura y los juegos tradicionales como estrategias creativas en los estudiantes del grado sexto de la institución Educativa Juan Pablo I, Sede Juventudes Unidas?

2.4.2 Interrogantes Orientadoras

¿Qué tipo de juegos tradicionales se podrían implementar con los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Juan Pablo I, Sede Juventudes Unidas?

¿Qué estilos pictóricos se apropiaría como estrategia creativa para la representación de las experiencias significativas de los estudiantes obtenidas de los juegos tradicionales?

¿Porque es importante crear un ambiente lúdico empleando los juegos tradicionales a través de la pintura como estrategia creativa?



2.5 Objetivos

2.5.1 Objetivo General

Implementar a través de la pintura y los juegos tradicionales, talleres lúdicos como una estrategia creativa en los estudiantes del grado sexto del colegio Juan Pablo I, sede Juventudes Unidas.

2.5.2 Objetivos Específicos

- Identificar qué tipos de juegos tradicionales se pueden proponer como ambientes lúdicos para fomentar la recreación en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Juan Pablo I sede Juventudes Unidas.
- Aplicar la pintura como estrategia creativa en la representación visual de imaginarios simbólicos de los estudiantes aprovechando la práctica de juegos tradicionales.
- Generar un ambiente lúdico que resalte la importancia de la Educación artística en el contexto de los juegos tradicionales y la pintura como una estrategia creativa.



2.6 Justificación

Debido a la carencia de ambientes de aprendizajes lúdicos en la Institución Educativa Juan Pablo I Sede Juventudes Unidas, a ocasionado en los estudiantes la apatía y el desinterés por la clase, a tal punto que la mayoría prefiere estar distraído en otras cosas como usar el celular para jugar videos juegos o prefieren fomentar la indisciplina dentro del aula escolar. Por otra parte, la institución educativa establece procesos de enseñanza lúdicos, necesarios para resaltar la importancia de los procesos de aprendizaje, utilizando los juegos tradicionales que permiten generar a través de la experiencia y vivencias nuevas formas de interpretar el contexto que nos rodea, fortalecer la sana convivencia, incentivar el liderazgo y sobre todo potenciar la creatividad del educando. **(Sánchez 2000, p 5)** expresa “A través de las vivencias de juego, se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas (...) constituyéndose en una práctica que introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como el respeto a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación, la superación, entre otros”.

Para dar solución al desinterés, la apatía y el descontento del educando del grado sexto dentro del aula de clase del establecimiento Educativo Juan pablo I de la sede Juventudes Unidas se propone dentro de la práctica pedagógica integral implementar talleres mediante los juegos tradicionales que através de la pintura genere estrategias creativas en los estudiantes para crear un ambiente lúdico que incentive al estudiante a tener un aprendizaje significativo a través de experiencias y vivencias por medio del juego.



2.7 Antecedentes

Es importante reconocer los aportes de los diferentes autores y artistas que han realizado una investigación más profunda entorno al objeto de estudio de esta propuesta, y así mismo conocer los diferentes antecedentes como estrategias posibles que contribuyan al logro de los objetivos planteados, a continuación, se mencionan los siguientes autores que implementaron los juegos tradicionales.

NIVEL INTERNACIONAL 1	
AUTOR	Martín Jiménez, D.
FECHA	2017
RESUMEN	<p>“En este documento expondré mi proyecto de intervención, a través del cual trataré de extraer de Juegos Tradicionales, contenidos y herramientas que nos sirvan para beneficiar el desarrollo social de nuestros alumnos, incorporándolos dentro de su propuesta didáctica en el área de Educación Física y complementándola con ayuda de la Educación Artística. Analizaré en el aula, con ayuda de los alumnos de sexto de primario, del centro donde realizo mis prácticas, una de las obras más famosas del pintor flamenco Pieter Brueghel, “El Viejo”, que data del año 1560, aproximadamente, y es conocida cómo Juego de niños o Enciclopedia de juegos de los niños flamencos, mostrándonos hasta 86 juegos populares de los Países Bajos, algunos de los cuales siguen siendo practicados actualmente. Con esto relacionamos dos áreas fuertemente amenazadas en la Educación de hoy día, la Educación Física y la Artística. El criterio que utilizaremos para la selección de estos juegos, dentro de la pintura, estará basado en las características más importantes, es decir, que sean divertidos y atractivos para los alumnos, con la intención de que estos queden instaurados ya en el patio. Además de perseguir el fin de recuperar juegos, quizás olvidados, para procurar que perduren en el tiempo, considerándolos patrimonio cultural que hay que promover y cuidar, siguiendo la tárea de nuestro pintor, utilizando su obra como recurso didáctico dentro de ambas áreas. El objetivo principal es conseguir coordinar ambas áreas de Educación, procurando motivar la interacción de todos los alumnos del centro, mejorar la convivencia en el patio y evitar la discriminación de otras culturas, trabajando en todos nuestros juegos la igualdad y el respeto hacia los compañeros. Todos estos aspectos, recién mencionados, comparten un mismo fin, hacer posible la aplicación real de este proyecto en las aulas de Educación Primaria de muchos</p>



	centros, siguiendo las pautas que en este se tomen como importantes, para que la aplicación llegue a ser satisfactoria tanto para alumnos/as cómo para los docentes que la impartan.”
ENLACE	https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46349/MartinJimenez_TFGJuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
APORTE	La extracción de juegos tradicionales de la obra de Brueghel donde la pintura juega un papel importante de elementos simbólicos mediante las lúdicas tradicionales generan a la presente investigación la oportunidad para incentivar dentro del plantel educativo estrategias creativas que opten a la transversalidad de juegos tradicionales propios de la comunidad a trabajar. Por consiguiente, beneficien el desarrollo de los educandos, el fortalecimiento de la convivencia dentro y fuera del aula de clases, y mediante la Educación Artística sea el área de abordaje del perfeccionamiento de actividades para incentivar al estudiante al juego tradicional y al interés por las clases educativas enfatizados en la pintura como estrategia.

Tabla 5: Antecedente Internacional

NIVEL NACIONAL II	
AUTOR	Rueda Rodríguez, S. I.
FECHA	2021
RESUMEN	<p>“La presente propuesta de intervención disciplinar, tiene como objetivo implementar espacios recreativos y ambientes lúdicos que favorecen el uso adecuado del tiempo libre durante los descansos escolares en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS, SEDE FRANCISCO DE MIRANDA, de la ciudad de Villavicencio.</p> <p>Esta propuesta promueve la participación e interacción de los miembros de la comunidad educativa, principalmente de estudiantes, en ambientes lúdicos que faciliten y fomenten el desarrollo de habilidades y competencias básicas y ciudadanas fuera de los contextos exclusivos del aula de clase.</p> <p>A través de su abordaje, se definen estrategias para establecer los momentos, los espacios y la manera de conducir las acciones concretas que favorezcan la creación de dichos ambientes de aprendizaje para contrarrestar los índices agresión, pocas interacciones, dificultades en la convivencia e inactividad y sedentarismo en la comunidad estudiantil; asimismo disminuir la dependencia a dispositivos móviles y la interacción virtual en las redes sociales.</p> <p>En este sentido, las acciones planteadas recogen los intereses y las necesidades de los estudiantes, cuyos espacios y ambientes recreativos y lúdicos posibiliten actividades que se implemente en los descansos</p>



ENLACE	<p>orientados, dirigidos y supervisados, que les permita a los estudiantes interactuar a través de una convivencia armónica en diferentes tipos de juegos tradicionales, de mesa, actividades lúdicas, físicas y deportivas que favorezcan el desarrollo de</p> <p>habilidades y destrezas corporales, sociales y culturales y se haga frente a las situaciones ya descritas.”</p> <p>https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3545/Rueda_Sonia_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>
APORTE	<p>Este trabajo nos aporta a la presente practica pedagogica estrategias de intervención pictórica donde los juegos tradicionales son el principal estímulo para fomentar su practica lúdica dentro del establecimiento educativo por medio de la Educación Artística. Por ello, se busca tambien generar espacios que motiven al estudiante al desarrollo de la sana convivencia y sano espacimiento esacolar.</p>

Tabla 6: Antecedente Nacional

NIVEL REGIONAL III	
AUTOR	Saida María Duarte, 2018
FECHA	2018
RESUMEN	<p>“La presente investigación está centrada en el juego como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento aleatorio, enfocado de manera especial en el cálculo de probabilidades, para estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Colegio Municipal Aeropuerto de Cúcuta, se caracterizaron las competencias de comunicación, resolución y razonamiento, para lo cual se diseñan unas actividades que se aplican y luego se evalúan a partir de los resultados obtenidos. Esta investigación utilizó una metodología cualitativa, específicamente la Investigación</p> <p>Acción, se implementaron aspectos metodológicos, diseño de instrumentos como el pre test, actividades didácticas a tener en cuenta y el pos test que permitieron el análisis descriptivo e interpretativo, así como la observación, el diario de campo, registro fotográfico, los cuales posibilitaron identificar los avances y limitaciones que tuvieron los estudiantes en el proceso.</p> <p>Los juegos tradicionales de azar utilizados como estrategia pedagógica en esta investigación, son una herramienta fundamental en la motivación de los estudiantes, pues despierta el interés y esto conduce a fortalecer la temática de probabilidad, importante para la toma de decisiones en situaciones inciertas.”</p>

**ENLACE**

[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2528/2018_Tesis_Duarte_Monta%
c3%b1ez_Saida_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2528/2018_Tesis_Duarte_Monta%c3%b1ez_Saida_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

APORTE

Este trabajo propone los juegos tradicionales como una estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento aleatorio en el área de las matemáticas, lo cual aporta a la presente práctica integral abordando el tema de los juegos tradicionales para adaptar un ambiente lúdico donde el estudiante explore, juegue para dejar un poco los dispositivos móviles que han sido los principales distractores en el aula de clase.

Tabla 7: Antecedente Regional

2.7.1 Marco Teórico

Es importante mencionar las diferentes concepciones de algunos actores que han investigado el tema de los juegos tradicionales y de aquellos que también mediante su arduo trabajo han destacado la pintura como una estrategia creativa dentro del quehacer artístico, y mejor aún, mencionar la importancia del ambiente de aprendizaje para desarrollar procesos creativos mediante la lúdica.

Ahora bien, mencionamos **la teoría de María Eugenio Trigo Aza**, sustentada en el modelo didáctico de la aplicación del juego tradicional en la escuela. La autora María Aza antes de realizar una respectiva clasificación de los juegos tradicionales en su teoría ella parte de dos primicias, la primera es que los jóvenes son los que demandan los juegos y lugares para jugar. Y la segunda corresponde a el rol que debe cambiar el docente lo cual aza lo describe que de orientador debe ser facilitador.



¿Qué es el Juego para Trigo Aza?

Ella lo definen como un acto lúdico, parte de nuestra cultura y Nuestra historia, impregnada de nuestro patrimonio cultural y artístico, Arquitectura, gastronomía o estilo de vida; es decir, el juego representa herramienta importante de la cultura, introduciendo a su individuo a El universo de las normas corporales. Por otra parte, afirma **Piaget, (1969)** “el juego es una herramienta poderosa de aprendizaje como imaginación tenga un niño” (p.68.) según esta afirmación se puede mencionar que el juego dota al niño o educando de elementos esenciales para fortalecer o construir un aprendizaje significativo pues mediante estas experiencias o intercambio de saberes el estudiante imagina y se recrea en un ambiente lúdico capaz de incentivar el liderazgo siguiendo unas reglas establecidas por los orientadores, respetando las opiniones de compañeros, además otro aspecto importante es la manera como el estudiante a medida que juega va obteniendo experiencias significativas cuando comparte con sus compañeros.

según (**Aristóteles S.f**) “En los hombres la experiencia proviene de la memoria. En efecto, muchos recuerdos de una misma cosa constituyen una experiencia. Pero la experiencia, al parecer, se asimila casi a la ciencia y al arte”

teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, cabe afirmar, que el arte en el caso la pintura permite asimilar, representar las experiencias significativas de los estudiantes que se obtienen dentro de la práctica de los juegos tradicionales. Además, para vivenciar estas



experiencias se debe tener una adecuación de un ambiente de aprendizaje lúdico parafraseando la (**Pedagogía Waldorf S.f**) se destaca que dentro de su ambiente de aprendizaje permite un entorno libre y cooperativo. Espacios de protección y calidez, destacando que las actividades se desarrollen de manera concentrada empleando objetos predefinidos y dando paso a la expansión donde emplea el uso del juego libre. Empleando telas, semillas entre otros. Además se resalta que sus recursos, como piedras y semillas son materiales de la naturaleza que se emplean en la expresión artística. Se podría mencionar que mediante estos materiales generan en los estudiantes una estrategia creativa basada en la experimentación para que el educando llegue a construir su propio aprendizaje mediante la observación de sus compañeros y de experiencias obtenidas en el entorno escolar.

2.7.2 Marco Conceptual

Los Juegos Tradicionales

Son aquellos que a través del tiempo han perdurado y que son pasados de generación a generación, en estos juegos se destacan las vivencias costumbres de un pueblo, también son usados como medio pedagógico para incentivar a través de la lúdica experiencia que le permiten al estudiante interactuar con el medio que le rodea.

Según **Maestro (2005)**, “los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno” (P17)



Por otra parte, Según **Romero y Gómez (2003)**, los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son: inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas, favorecer la aceptación de una cierta disciplina social, facilita la integración del individuo en la sociedad, favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje. (P19)

la Pintura

Es el arte de representación gráfica en la que se emplean pigmentos con otras sustancias orgánicas o aglutinantes por otra parte la pintura es una manifestación artística de carácter visual, en ella se vivencian emociones, fantasías, deseos, sentimientos que van ligado a la subjetividad del artista.

"La pintura es, en primer lugar, una afirmación de lo visible que nos rodea y que está continuamente apareciendo y desapareciendo. Posiblemente, sin la desaparición no existiría el impulso de pintar, pues entonces lo visible poseería la seguridad (la permanencia) que la pintura lucha por encontrar. La pintura es, más directamente que cualquier otro arte, una afirmación de lo existente, del mundo físico al que ha sido lanzada la humanidad. (**Berger 1968: 39**)

Ambiente Lúdico

Un ambiente lúdico da primicia e incentiva al juego, allí se adecuan materiales didácticos capaces de generar en el estudiante la actividad corporal en el entorno con los compañeros.



por otra parte, permite la recreación, creatividad y una sana interacción grupal. Además, estos ambientes es común encontrarlos en salones grandes o lugares en el patio del colegio.

José de Jesús Velásquez (2008) afirma “Los ambientes lúdicos de aprendizaje parten de la interacción de elemento humano con su ambiente y/o entorno. La actividad lúdica, es parte principal y eje articulador entre docentes y estudiantes en todas sus expresiones, actividad que por sus características integradoras está presente en diversos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje con distintos propósitos”

2.8 Marco legal

2.8.1 La (Ley 115 de 1994), o Ley General de Educación,

“establece que la Educación artística y cultural es un área fundamental del conocimiento, razón por la cual su enseñanza es de obligatoria inclusión para todas las instituciones educativas del país. Igualmente, en el sector cultural la Educación artística y cultural ha sido reconocida como componente básico para la sostenibilidad de las políticas que conforman el **Plan Decenal de Cultura 2001-2010**, y estrategia fundamental para la preservación y renovación de la diversidad en la Convención para la Diversidad Cultural **Mundial de la UNESCO (2001)**. La práctica, el acceso y el diálogo entre las manifestaciones artísticas y culturales hacen parte de los derechos fundamentales de los ciudadanos. Para garantizar la democratización de los bienes y servicios artísticos y culturales, así como la democracia cultural, en la cual se valoran y promueven equitativamente las expresiones diversas de las identidades que conforman la nación colombiana, la inclusión de las artes y la cultura como campo de conocimiento en el servicio educativo público es una estrategia



básica. Éste es un propósito común con un sector cultural que día a día se desarrolla y fortalece tanto en el ámbito público como en el privado.

La búsqueda de estrategias de acción conjuntas es indispensable para garantizar un derecho universal de toda la población, así como para formar el talento humano que debe atender extensivamente y con calidad esta necesidad”

la (ley 397 de 1997) o ley de cultura

“Por la cual se desarrollan los Artículos 70, 71 y 72 y demás Artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias”

Cartilla 16(Las Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en básica y media)

“se originan en el Plan Nacional de Educación Artística, 2007-2010, formulado de manera conjunta entre los Ministerios de Cultura y Educación Nacional.

2.9 Marco Metodológico

Se busca estudiar y comprender de forma particular todo aquello que esté relacionado con un ambiente de aprendizaje lúdico, logrando por medio de actividades como los juegos tradicionales y estrategias creativas basada en la pintura, permitiendo la participación activa de los estudiantes con el fin de mejorar la problemática educativa.

Además el presente proyecto de grado basada en la práctica pedagógica integral propone principalmente un ciclo de talleres lúdicos y creativos que parten desde la implementación de los



juegos tradicionales y la pintura, los se ejecutaron con estudiantes del grado sexto, que oscilan entre los 9 y 14 años de edad.

Investigación		“Enfoque cualitativo”
Tipo de estudio	Investigación-acción participativa.	
Población y Muestra	134 estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Juan Pablo I. Sede Juventudes Unidas.	
Técnica	Observación directa Acción participante	
Técnica de Recolección de Datos	Encuestas, observación, formularios google, Diarios de campo, planeadores, diseños pictóricos, talleres, videos y fotografías.	
Fases de la Investigación		
Fase 1. Presentación de la Idea del Proyecto	Dar a conocer a la institución educativa, la estructura diseñada en esta propuesta, socializando actividades y resultados esperados.	
Fase 2. diseño y planeación de actividades	Organizar 8 talleres lúdicos y creativos de la mejor manera posible de acuerdo al objetivo a cumplir.	
Fase 3. ejecución de actividades:	Llevar a cabo de manera presencial, los talleres lúdicos y creativos con los estudiantes del grado sexto.	
Fase 4. Informe Final y Sustentación de la Práctica Pedagógica	Enviar informe final de cumplimiento de actividades al tutor de grado y comité de práctica pedagógica integral docente.	

Tabla 8: Marco metodológico

seguidamente se evidencia mediante un cronograma básico cada una de las actividades propuestas para desarrollarse en las ocho semanas de ejecución de la práctica pedagógica integral docente, trabajo de grado.



SEMANAS								
ACTIVIDADES	Abril		Mayo					Junio
	1	2	3	4	5	6	7	8
Juguemos al Avioncito	Yellow							
Juguemos al teléfono Roto		Orange						
Juguemos al Triqui Triqui			Red					
Juguemos con la sogá				Red				
Pintemos experiencias significativas aplicando la pintura dactilar					Light Green			
Pintemos Experiencias Significativas por medio del Puntillismo						Dark Green		
Pintemos Experiencias Significativas a través de la técnica Brito							Green	
Pintemos el Ambiente Lúdico.								Purple

Tabla 9. Actividades lúdicas y creativas



3. CAPITULO III



3.1 Informes de los procesos Curriculares Diseño, Ejecución y Evaluación

Para llevar a cabo la elección de los juegos tradicionales se realizó una encuesta diagnóstica implementando la estrategia de formularios de Google, donde estudiantes y profesores seleccionaron acorde a sus conocimientos previos los juegos para de mayor recordación y así lograr implementarlos en las actividades lúdicas en el colegio Juan Pablo I sede Juventudes Unidas.

DIAGNOSTICO PARA ESTABLECER LOS TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES A TRABAJAR CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO.

Este formulario se realiza con la finalidad de conocer que tipos de juegos tradicionales se pueden implementar como actividades lúdicas dentro del establecimiento educativo Juan Pablo I sede B de Juventudes Unidas.

***Obligatorio**

1. 1. NOMBRES Y APELLIDOS *

2. 2. Seleccione su perfil *

Marca solo un óvalo.

- Docente
- Estudiante
- Directivo
- Otro

3. 3. ¿Para usted que son los juegos Tradicionales? *



1/6/22, 11:44

DIAGNOSTICO PARA ESTABLECER LOS TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES A TRABAJAR CON LOS ESTUDIANTES DEL GR...

4. 4. de los siguientes juegos tradicionales. ¿Cuáles considera usted que se deben trabajar en el colegio? *

Marca solo un óvalo.

- El avioncito, Teléfono Roto, Triqui Triqui, La sogá
- Trompo, Metras , costalado, Rayuela africana
- Tres en raya, cuatro esquinas, las sillas
- Rondas, Escondite, Estatuas, coca

5. 5. de los siguientes juegos . ¿Cuáles considera usted que se pueden pintar en el patio del colegio? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Culebrita, tres en raya, cuatro esquinas, bandera
- El avioncito, Rayuela Africana, Twister, Triqui Triqui
- otros

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Anexo 1: diagnostico para establecer los tipos de juegos tradicionales a trabajar con los estudiantes del grado sexto.

Mediante el siguiente la tabla en el enlace se puede tener acceso al diagnstico con las diferentes preguntas formuladas a estudiantes y docentes del grado sexto para la selección de los cuatros juegos tradicionales a implementar en las actividades lúdicas.



Diagnostico, Selección de Juegos Tradicionales

Enlace <https://drive.google.com/file/d/1YOGXoNN9HzOshJVMjXWmXoGsHdTWvp3c/view?usp=drivesdk>

Tabla 10. Diagnostico, selección de juegos tradicionales

A continuación, con los siguientes links se puede tener acceso a cada uno de los planeadores de clases que se llevaron a cabo teniendo en cuenta las Actividades Lúdicas y del mismo modo actividades Creativas ejecutadas de manera presencial con los estudiantes en general de la institución educativa juventudes unidas en el área de Educación artística.

Mediante la siguiente tabla se puede tener acceso por medio del enlace a la planeación de actividades lúdicas y creativas desarrolladas cursos del grado sexto.

Planeadores

Grado	Enlaces
604	https://drive.google.com/file/d/1PFDGY13viBSftMPGibXEOyBCt3FSPZNI/view?usp=drivesdk
605	
606	
607	

Tabla 11. Planeadores



Referentes Bibliográficos

(2013). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del Colegio I.E.D. Marco Tulio Fernández sede D jornada mañana*. Recuperado el 31 de marzo de 2022, de <https://hdl.handle.net/10901/7672>

(Aristóteles S.f). *La Experiencia*. /Recuperado el 30 de marzo de 2022, de https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Recurso:Arist%C3%B3teles:_la_experiencia#:~:text=En%20los%20hombres%20la%20experiencia,la%20ciencia%20y%20al%20arte

(ley 115 1994) Ley general de Educación/ recuperado el 21 de abril de 2022 de https://fundacionzero.files.wordpress.com/2009/06/politica_educacion_artistica_mc.pdf

(Pedagogía Waldorf S.f) *Los Ambientes de Aprendizaje*. Recuperado el 30 de marzo de 2022, de <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/5393/LOS%20AMBIENTES%20E%20APRENDIZAJE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Berger (1968: 39), *la Pintura*//Recuperado el 31 de marzo de 2022, de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_1_ap/capitulo3.pdf

Castro, C. & Estupiñán, N. (2019). *Juegos tradicionales para fortalecer la expresión oral y corporal en el área de Educación Artística en las niñas del grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen del Municipio El Charco (Nariño)*. [Proyecto Aplicado o Tesis, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.

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

Duarte Montañez, S. M. (2018). Los juegos tradicionales de azar como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento aleatorio en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Colegio Municipal Aeropuerto del municipio de Cúcuta. Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB.

Flitner., (1986). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: Educación física y deportes* 1-14/Recuperado el 28 de marzo de 2022 de <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>

Herrera (2006), Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Electrónica Educare*, vol. 19, núm. 3, pp. 138-170/ Recuperado el 31 de marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/journal/1941/194140994008/html/>

