

RECONOZCO MI CONTEXTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE MI CONVIVENCIA

Angie Daniela Cruz Casas

Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Autor

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Chiquinquirá / Boyacá

Marzo – 2023

RECONOZCO MI CONTEXTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE MI CONVIVENCIA

Angie Daniela Cruz Casas

Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Autor

Mg. Leonardo Alexis Páez González

Asesor

Trabajo de grado para obtener el título:

Licenciada en Educación Infantil

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Chiquinquirá / Boyacá

Marzo - 2023

NOTA DE ACEPTACIÓN

En nuestra investigación titulada: “reconozco mi contexto, en la construcción de mi convivencia” presentado por Ingrid Astrid Rocha Muñoz y Angie Daniela Cruz Casas, dando cumplimiento a cada uno de los parámetros por obtener el título de Licenciada en Educación Infantil.

Director asesor

Jurado

Jurado

Chiquinquirá, 28 Marzo 2023

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.1 Tema	16
1.2 Planteamiento del problema.....	16
1.3 Formulación de la pregunta de investigación	18
1.4 Objetivos	19
1.4.1 Objetivo General	19
1.4.2 Objetivos Específicos.....	19
1.5 Objetivos	19
CAPITULO II: FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
2.1 Antecedentes.....	22
2.2 Fundamento teórico	25
2.2.1 Convivencia	26
2.2.2 Contexto cultural.....	27
2.2.3 juegos autóctonos	29
2.3 fundamento conceptual.	32
2.3.1 Juego.....	32
2.3.2 Autóctono.....	33
2.3.3 Tradición.....	33
2.3.4 Aprendizaje	33
2.3.5 Relaciones interpersonales	34
2.3.6 Infancia	34
2.4 Fundamentación legal	34
2.4.1 Constitución Política de Colombia de 1991	35
2.4.2 Competencias ciudadanas.....	35
2.4.3 Pilares de la educación	36
2.4.4 Ley 115 de febrero 8 de 1994.....	37
2.4.5 Educación preescolar.....	38
2.4.6 Ley 1098 del 2006 de infancia y adolescencia	39

2.4.7 Ley 1620 del 2013 Ley convivencia escolar.....	39
2.5 Social.....	40
2.6 Institucional.....	40
2.6.1 Identificación.....	41
2.6.2 Filosofía Institucional	41
2.6.3 Símbolos Institucionales.....	42
2.6.4 Modelo pedagógico.....	43
CAPITULO III METODOLOGÍA.....	44
3.1 Enfoque.....	45
3.2 Tipo.....	46
3.2.1 Fase 1: Observación:.....	46
3.2.3 Fase 2: Planificación	47
3.3.3 Fase 3: Investigación.....	47
3.3.4 Fase 4: Reflexión	48
3.3 Recolección de Datos	48
3.3.1 Población y muestra.....	48
3.3.2 Técnicas e instrumentos de Recolección de la información	50
3.3.2.1 Observación.....	50
3.3.2.2 Entrevista	51
3.3.2.3 Encuesta	53
3.3.2.4 Secuencia Didáctica.....	53
3.3.2.5 Diario de campo	54
3.3.3 Aplicación de las técnicas o instrumentos	55
CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	57
4.1 Análisis e interpretación de los resultados	58
4.2 Análisis de la observación	58
4.3 Análisis de la entrevista a Maestras.....	59
4.4 Análisis de Encuesta a padres de familia.....	68
5.1 Planeación y alternativas de solución Educativa y Pedagógica	80
CAPITULO VI: SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	86
6.1 Sistematización de la experiencia pedagógica.....	87
7. CONCLUSIONES.....	92

9. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	94
------------------------------------	----

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Juegos autóctonos para el desarrollo de las secuencias didácticas.....	30
Tabla 2 Análisis pregunta 1, Entrevista.....	59
Tabla 3 Análisis pregunta 2, Entrevista.....	60
Tabla 4 Análisis pregunta 3, Entrevista.....	62
Tabla 5 Análisis pregunta 4, Entrevista.....	63
Tabla 6 Análisis pregunta 5, Entrevista.....	65
Tabla 7 Análisis pregunta 6, Entrevista.....	66
Tabla 8 Análisis pregunta 1, encuesta padres de familia.....	69
Tabla 9 Análisis pregunta 2, encuesta padres de familia.....	71
Tabla 10 Análisis pregunta 3, encuesta padres de familia.....	73
Tabla 11 Análisis pregunta 4, encuesta padres de familia.....	74
Tabla 12 Análisis pregunta 5, encuesta padres de familia.....	76
Tabla 13 Propuesta pedagógica	80

TABLA DE ILUSTRACIONES

1 Elementos que componen el contexto cultural	28
2 La gallinita ciega	31
3 La golosa o rayuela.....	31
4 Encostalados	31
5 Carretilla	31
6 La rana	31
7 Pirinola.....	32
8 Escudo Escuela Normal de Chiquinquirá.....	42
9 Bandera Escuela Normal de Chiquinquirá	43

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 RAE 1.....	97
Anexo 2 RAE 2.....	103
Anexo 3 RAE 3.....	108
Anexo 4 RAE 4.....	115
Anexo 5 RAE 5.....	118
Anexo 6 RAE 6.....	124
Anexo 7 Ficha de observación.....	130
Anexo 8 Formato entrevista	134
Anexo 9 Formato encuesta	135
Anexo 10 Formato secuencias didácticas	136
Anexo 11 Formato diario de campo	138
Anexo 12 Análisis de observación	140
Anexo 13 Entrevista maestra 1	145
Anexo 14 Entrevista a maestra 2	146
Anexo 15 Encuesta a padres de familia.....	147
Anexo 16 Tabulación encuestas padres de familia.....	148
Anexo 17 Secuencia Didáctica 1 El camino de las emociones	154
Anexo 18 Secuencia Didáctica 2 El mundo de las emociones	162
Anexo 19 Secuencia Didáctica 3 la conciencia y la convivencia ecológica	167
Anexo 20 Secuencia Didáctica 4 El buen trato en las relaciones humanas y en el juego ..	172
Anexo 21 Secuencia Didáctica 5 Respetando ando.....	177
Anexo 22 Secuencia Didáctica 6 - Ayudando a mis amigos, a resolver conflictos	181
Anexo 23 Diario de campo 1.....	186
Anexo 24 Diario de campo 2.....	190
Anexo 25 Diario de campo 3.....	194
Anexo 26 Diario de campo 4.....	198
Anexo 27 Diario de campo 5.....	203
Anexo 28 Diario de campo 6.....	208

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, a mis padres Omar Cruz y Luz Casas, a mis hermanas Laura Cruz y Andrea Cruz, a mi compañero Brian Antonio y a mi abuela María de Jesús, quienes son mi motor de vida, mi inspiración, mi motivo para salir adelante y demostrar lo mejor de mí.

ANGIE DANIELA CRUZ CASAS

Agradezco primeramente a Dios por permitirme cumplir mis sueños, a Mis padres Alba y Jorge por estar siempre conmigo, a mi hija Isabella por ser mi motor cada día, mi compañero Deison por ser un gran apoyo, son mi vida entera y todo lo que hago es por ustedes.

INGRID ASTRID ROCHA MUÑOZ

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Esta investigación se empleó en la Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara, sección primaria en el grado primero A, en el cual fue visible diagnosticar la necesidad que los estudiantes presentaban respecto al desarrollo de habilidades de interacción y de convivencia con los demás, es ahí que se vio la posibilidad de crear el proyecto reconozco mi contexto, en la construcción de mi convivencia, con el fin de brindar una propuesta orientada a fortalecer vínculos socio-afectivos a través de los juegos tradicionales sin dejar a un lado la cultura que lo representa.

Es allí donde se decidió diseñar una propuesta investigativa, por medio de secuencias didácticas y el trabajo de la mano con la investigación cualitativa, en el que permite orientar y fortalecer las relaciones interpersonales junto con la convivencia de la población objeto, para la creación de estrategias lúdico-pedagógicas, donde se refuercen los aprendizajes de los niños y niñas no solo en lo cognitivo sino también en cuanto a vínculos afectivos y sociales.

...

PALABRAS CLAVE: Convivencia, Contexto Cultural, Juegos Autóctonos, Relaciones interpersonales, Aprendizaje.

ABSTRACT

This research was used in the Sor Josefa Del Castillo y Guevara Normal Superior School, primary section in first grade A, in which it was visible to diagnose the need that students presented regarding the development of interaction skills and coexistence with others. , it is there that the possibility of creating the project I recognize my context, in the construction of my coexistence, was seen, in order to provide a proposal aimed at strengthening socio-affective ties through traditional games without leaving aside the culture that represents it.

It is there that it was decided to design a research proposal in which, through didactic sequences and work hand in hand with qualitative research, it allows to guide and strengthen interpersonal relationships together with the coexistence of the target population, for the creation of playful strategies. Pedagogical where the learning of boys and girls is reinforced not only cognitively but also in terms of affective and social ties.

KEY WORDS: Coexistence, Cultural Context, Traditional games, Interpersonal Relations, Learning.

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de esta propuesta investigativa que se realizó con los estudiantes del grado primero A de la Escuela Normal Superior de Chiquinquirá, se implementaron unas técnicas e instrumentos para evidenciar la problemática. Como primera instancia, se realizó una observación donde se evidenció que los estudiantes de dicho grado presentan un conflicto en cuanto a su convivencia, es por ello, que se quiso realizar una propuesta basada en los juegos autóctonos como metodología para mejorar las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo, generando en los estudiantes hábitos de empatía, compañerismo y autocontrol en cada una de sus emociones.

Por tanto, se resaltan los juegos autóctonos como utilidad básica dentro del aula, para fortalecer la convivencia y la paz de los niños y las niñas en el desarrollo de sus procesos de aprendizaje, con el fin de evidenciar si a través de estos no solo se potencian las habilidades de los estudiantes, sino que también se pretende observar si pueden ser útiles como estrategia de relación entre pares fomentando así la sana convivencia.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfoca en el reconocimiento y tradición de los juegos autóctonos en pro del aprendizaje por medio del juego, los cuales se utilizan como estrategia lúdica, el proyecto “Reconozco mi contexto, en la construcción de mi convivencia” se enfatizó en recuperar y dar otro significado; A causa de la convivencia de los estudiantes del grado 1° A de La Escuela Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara.

Los juegos autóctonos son un reconocimiento cultural que se ha venido recorriendo de generación en generación, así mismo se ha ido olvidando su importancia. Para que los educandos tuvieran mayor conocimiento del tema se plasmó en un mini libro cada juego autóctono, donde se identificaba el juego, su tradición, nombres, y normas de cada uno de ellos, con el fin de lograr que los estudiantes aprendieran otros métodos de aprendizaje.

Se desarrollaron mediante seis juegos, conociendo su cultura y dando solución a la problemática evidenciada de convivencia, para esto se fortalecieron las relaciones interpersonales y socialización entre compañeros del grupo de clase, formando nuevos lazos de amistad

Estos juegos se realizaban a manera de secuencias didácticas, y con ellas se implementaban las competencias ciudadanas con el fin de reconocer su cultura y con ellos llevar a los niños y niñas a aprender a convivir, respetar, y expresar sus diferentes emociones en las situaciones que se presentan en el diario vivir del infante.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Tema

Juegos autóctonos como estrategia pedagógica en función del afianzamiento en la convivencia escolar.

1.2 Planteamiento del problema

La Escuela Normal Superior cuenta con una planta física acorde con las necesidades de los estudiantes, presenta facilidad en cuanto al aporte de material pedagógico y didáctico, estos recursos son utilizados dentro de las aulas de clase para las actividades que se realizan en la jornada escolar. Con respecto al aula del grado primero A, este cuenta con una cantidad de 34 estudiantes, 19 niños y 15 niñas, esta aula posee espacios donde se guarda la papelería que los estudiantes utilizan como colores, hojas iris, carteleras con los números, con colores, estos materiales didácticos ayudan a crear y fomentar en los estudiantes el trabajo en equipo, facilitando herramientas y estrategias pedagógicas en el que hacer educativo del docente en cuanto a la dinámica de interacción entre el estudiante y el maestro.

Con respecto al porqué de la necesidad evidenciada, inicialmente se resalta que los niños y niñas del grado primero A de dicha Institución se caracterizan por ser inteligentes, creativos, poseen habilidades artísticas y críticas, por otra parte, desde la practica pedagógica evidenciamos que presentan dificultades en su convivencia. Según Ortega (2007), “la convivencia encierra un cierto bien común que es conveniente respetar, lo que favorece la espontanea resolución de conflictos” (p. 21). Es por lo que respecto a la afirmación de la autora, podemos referenciar que la escuela es un valor determinante ya que es de allí que los estudiantes empiezan a crear vínculos sociales y humanos, asignando así al contexto un valor fundamental a la formación académica de cada estudiante y a la formación como un ser social frente a la adquisición de competencias que lo hacen un ciudadano integró para convivir con los demás y así solucionando problemas que se le presenten.

Respecto a dicha problemática de convivencia, las docentes de la Escuela Normal implementan la estrategia del trabajo en equipo, compartiendo una sola mesa de pupitre, para que así entre los niños limen asperezas con apoyo de actividades artísticas, la observación de videos y la interpretación de canciones infantiles.

Inicialmente el proyecto juegos autóctonos, a principios de la época de pandemia, los niños y las niñas estaban en educación virtual, lo cual generó en ellos dificultades psicológicas como ansiedad y depresión, creando cierto ambiente de conflictos en las relaciones interpersonales en el hogar, luego los estudiantes entran a la presencialidad y al compartir con sus demás compañeros uno de los factores que se vio más afectados fue precisamente la convivencia, en sus procesos de socialización con sus pares, ya que fue alterna porque iban grupos pequeños de estudiantes, a partir de esto, en muchos casos es notorio observar que en varias aulas de clase ya sea presencial y en algunos de estos encuentros se presenta en los estudiantes la dificultad de compartir actividades con los demás compañeros.

Una de las situaciones en las que se ve afectada la convivencia en los estudiantes, es a la hora de ejecutar actividades tanto grupales como individuales, esto se presenta porque los niños y las niñas vienen de un ambiente donde compartían solo con la familia, y al llegar al contexto escolar, se les dificulta la convivencia con sus demás pares, esto quiere decir que las discusiones son frecuentes, indisponiéndose al trato que se debe tener en el aula.

Por lo cual se busca una solución que sea agradable, divertida y de aprendizaje con los estudiantes, para tratar la convivencia escolar de una manera sana, donde los niños fortalezcan sus vínculos afectivos hacia sus demás compañeros.

Por lo anterior, las causas del problema de la convivencia escolar son dadas por los mismos estudiantes, donde se evidencia que hay discusiones, por gustos, preferencias, color

de piel, su corte de cabello, por sus amigos, entre otros. Por estas razones, los juegos tradicionales buscan reestablecer esta convivencia por medio del juego, donde se les inculquen los valores, responsabilidades, respeto, empatía, costumbres, tradiciones que les enseñen que cada ser humano es único y que cada uno tiene sus cualidades y virtudes diferentes; dándoles a entender que no hay que rechazar a los demás solo por el no tener las mismas cosas, gustos, ideas, etc.

Así mismo cabe resaltar que en la convivencia se presentan una variedad de valores como lo son el respeto mutuo, y la solidaridad recíproca en un entorno sin violencia, en cuanto a esta problematización, incluiremos el enfoque cualitativo, donde se utilizará la investigación acción como metodología integradora con acciones desde los juegos autóctonos en el contexto, y el cómo los niños y niñas les falta afianzamiento frente a las raíces culturales para fortalecer procesos frente a la convivencia y la utilización de los juegos como un medio para que los niños se interesen por aprender a convivir y fortalecer el reconocimiento de sus raíces culturales y ancestrales donde les va a dar cierto beneficio para el desarrollo de la convivencia y el desarrollo personal; para Piaget (1996), “educar es forjar individuos capaces de una autonomía intelectual y moral que respeten esa autonomía y la del prójimo, en virtud de la regla de la reciprocidad” (p. 56).

1.3 Formulación de la pregunta de investigación

¿Cómo generar hábitos de convivencia en los niños y niñas del grado primero A de la Escuela Normal Superior, mediante el reconocimiento cultural de los juegos autóctonos del contexto CundiBoyacense?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Fortalecer hábitos de convivencia en niños y niñas del grado primero A de la Escuela Normal Superior, mediante reconocimiento cultural de los juegos autóctonos del contexto Cundiboyacense

1.4.2 Objetivos Específicos

- Construir una perspectiva teórica que dé cuenta de las categorías: convivencia, contexto cultural y juegos autóctonos.
- Identificar qué factores afectan la convivencia en los niños y niñas en la educación post pandemia.
- Reconocer cómo desde la escuela y la familia se le enseña a los estudiantes la importancia del reconocimiento de raíces culturales.
- Generar una estrategia pedagógica que haga referencia frente a la convivencia por medio de los juegos.

1.5 Objetivos

En este proyecto educativo nace una alternativa de desarrollo donde se fortalecen las relaciones interpersonales. El trabajo en equipo de cada uno de los estudiantes, con ayuda de los juegos autóctonos pretende lograr un desarrollo adecuado en diferentes actividades de manera individual o grupal ya sea en diferentes áreas del conocimiento en cuanto al reconocimiento de sus habilidades y destrezas, además de esto se ve necesario implementar la promoción de valores y ambientes enriquecidos de ambientes sanos sociales y de sana convivencia.

En cuanto al desarrollo de esta propuesta es importante para la comunidad educativa, porque contribuye una metodología diferente que permite el vínculo social, generando una convivencia entre estudiantes, donde se relacionen empáticamente respetando sus preferencias y culturas.

Como estudiantes nos permite reconocer y apropiarnos de conceptos teóricos que tengan que ver con el uso del juego en el aula de clase, o medios virtuales, y su aportación frente a los aprendizajes significativos en este nivel de educación.

Para la universidad será un aporte significativo, y servirá como guía a otras investigaciones que surgen de este tipo. Por tanto, el juego favorece en la integralidad de los estudiantes, sirve como metodología para los docentes de primera infancia, ofrece alternativas para impulsar el aprendizaje de manera lúdica y divertida para los niños.

CAPITULO II: FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes

Se resalta que el juego es importante en la primera infancia, esta ayuda a la exploración del entorno donde se encuentra el infante, además, que experimenta por medio del juego sus propios conocimientos, es así como el juego es considerado primordial en la primera infancia.

En la fase inicial de vida es importante estimular a los niños mediante el juego, ya que es una estrategia elemental en cuanto a su desarrollo cognitivo, el bienestar emocional, la competencia social, una buena salud física y el fortalecer vínculos afectivos.

Es allí donde se crea una propuesta de investigación “reconozco mi contexto en la construcción de mi convivencia”, el cual busca mediante los juegos autóctonos fomentar la sana convivencia entre pares, en donde se desarrollen diferentes habilidades y destrezas modificando el aprendizaje monótono en un aprendizaje divertido. Por lo cual se genera el interés de investigar y analizar otras seis propuestas de investigación, las cuáles son de carácter regional, nacional e internacional, se pueden observar en (Anexos 1 a 6).

-Jugando jugando vamos creando Molina, Rocha, (2016) Ubaté. Su objetivo general es identificar los juegos autóctonos como utilidad dentro del aula, para el fortalecimiento de la convivencia de los niños y niñas en su infancia; su tipo de investigación es Etnográfica esta permite descubrir las costumbres y tradiciones de un grupo o sociedad. Sus actividades principales fueron desarrollar nueve estrategias didácticas donde los estudiantes conocieron, aprendieron y fortalecieron su convivencia por medio de juegos autóctonos, es una propuesta investigativa que busca potenciar en los niños el trabajo en equipo, el compañerismo, las buenas relaciones entre pares, donde hace que el individuo sea partícipe de una buena sociedad. Los resultados obtenidos del proyecto fueron el mejoramiento de los grados transición y cuarto de primaria donde las estrategias brindadas ayudaron a los estudiantes a ser mejores sujetos. (Anexo 1).

-Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender. Castro y Robles, (2018) Bogotá, Su objetivo es emplear los juegos tradicionales como estrategia para reestablecer vínculos afectivos en los infantes del grado transición del Liceo la alegría de aprender, su tipo de investigación es cualitativa, la cual busca identificar la necesidad de resaltar el valor de los juegos tradicionales en la infancia, sus actividades principales son la identidad cultural en la infancia donde se destacan los ritmos de la zona CundiBoyacense, este proyecto presenta como problemática las conductas agresivas, causadas por el entorno intrafamiliar, malos comportamientos en el aula de clase, sus resultados, da frente a esto es permitir que los juegos autóctonos reduzcan la agresividad en los estudiantes, donde se implementan cinco juegos autóctonos, en los proceso de enseñanza aprendizaje usando la lúdica y la didáctica (Anexo 2).

-Juegos autóctono cultura indígena Totorez, estrategia pedagógica para reducir la agresividad en los estudiantes Almaro, Sánchez y García, (2019), Toronto, Valle del Cauca, su objetivo principal es reducir la agresividad física y verbal en los estudiantes del grado segundo, mediante la estrategia pedagógica juegos autóctonos de la cultura indígena Totorez Institución educativa agropecuaria pueblo Totoro, sede nueva Orleans, su tipo de investigación es cualitativa comprendiendo el contexto donde se encuentran los niños, se realizó una observación donde se evidenció que los estudiantes del grado segundo de la sección primaria presentan conductas de agresividad por razones causadas en entornos intrafamiliares, su actividad principal fue el juego del trompo de juguete, el zumbanbino y juego de llantas donde se evidencia el compañerismo, es por ello que se llegó a los resultados de implementar los juegos autóctonos para crear ambientes armónicos, de buen desempeño académico y de sana convivencia entre compañeros (Anexo 3).

-Los juegos tradicionales y el desarrollo turístico cultural Quevedo del autor Caicedo, (2019) Ecuador, su objetivo principal es determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo turístico cultural Quevedo 2019, su tipo de investigación es cuantitativa, por este método intenta recuperar información cuantificable para ser usada en el análisis estadístico de la muestra de población sus actividades principales son fortalecer el turismo de Quevedo donde los juegos tradicionales son una buena alternativa y sustentable para promocionar parte de su cultura, con ayuda de la implementación de los juegos tradicionales, la población busca fortalecer sus raíces culturales mediante el juego, potenciando sus raíces ancestrales (Anexo 4).

-Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, Mg. Pereda, (2020) Trujillo Perú, su objetivo principal es la aplicación del programa de juegos tradicionales mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la institución educativa de inicial Luis Felipe de las casas, el porvenir su tipo de investigación es cuantitativa se evidencia la agresividad en los educandos a partir de lo que está viviendo la sociedad y la cultura que se está creando en los parques donde la familia va a compartir, a comer helado, es allí como nace dicho proyecto donde se pretende fortalecer los vínculos mediante dichos juegos difundiendo en sus familias el pro de construir relaciones interpersonales (Anexo 5).

-Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su desarrollo con la convivencia escolar, Nastacuas, (2021) San Juan Pasto, su objetivo principal es evidenciar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar; el tipo de investigación empleado fue cualitativo histórico hermenéutico, los indicadores el interés natural por conocer el mundo que les rodea genera una creciente de curiosidad que con lleva avances a un desarrollo humano progresivo, sus

actividades principales es la construcción de estrategias para los niños, niñas jóvenes y adultos, para este proyecto su resultado fue mejorar el desarrollo psicomotriz, sus habilidades sociales, emocionales, cognitivas y psicológicas, con ayuda de los juegos tradicionales, donde fomenta y fortalece la convivencia saludable para toda la comunidad educativa (Anexo 6).

2.2 Fundamento teórico

En esta propuesta se pretende implementar con los estudiantes los juegos para fortalecer ambientes propicios para el desarrollo tanto emocional como social de los estudiantes, sin dejar a un lado que la pospandemia afectó en cierto modo las relaciones interpersonales entre los mismos estudiantes al momento de ingresar a la presencialidad en las aulas de clase, es por ello que se creó el proyecto “Reconozco mi contexto en la construcción de mi convivencia” donde mediante los juegos tradicionales se quiere solventar esta necesidad y aparte de esto es una construcción de conocimientos para el mejoramiento de dicha necesidad, es por esto que mediante las tres categorías: convivencia, contexto cultural y juegos autóctonos, se pretende fortalecer las relaciones de los estudiantes mediante el reconocimiento cultural de los juegos autóctonos del contexto Cundiboyacense.

En cuanto a la convivencia se quiere implementar estrategias diseñadas exclusivamente para el mejoramiento de esta, donde se identifiquen los factores que afectan a los individuos en la educación pospandemia.

Por consiguiente, en el contexto cultural se pretende reconocer cómo desde la escuela y la familia se les enseña a los estudiantes del reconocimiento de sus raíces culturales.

Por último, se genera una estrategia pedagógica que haga referencia frente a la convivencia por medio de los juegos autóctonos, siendo la base principal para el

mejoramiento de dicha necesidad. Es por ello, que a continuación se dará a conocer la conceptualización general de cada una de las categorías que sustentan esta investigación:

2.2.1 Convivencia

Se refiere a la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes, es por ello que según Carretero (2008), la educación se hace necesaria en la implicación y participación activa de todos los miembros de una comunidad educativa, padres y madres de familia, docentes y equipos de dirección e incluso entidades sociales que trabajan y colaboran en centros educativos, en este sentido “la convivencia en el ámbito escolar se entiende como el proceso mediante el cual todos los miembros de la comunidad educativa aprenden a vivir con los demás”. (Carretero, 2008, p.39)

Es por ello, que estos procesos tienen como objetivo generar ambientes de respeto, tolerancia, aprendizaje y cooperación entre todos los integrantes de un aula, incluyendo y sin tener en cuenta rasgos físicos ni preferencias.

Es por lo que la convivencia presenta algunos elementos importantes:

- Aprender a convivir y hablar en el entorno social, ya que aprender a convivir es fundamental para el desarrollo individual y social de cada persona.

Es por ello que existen algunas formas que dificultan la convivencia escolar, que afectan de manera indeseable en el clima de la clase al interrumpir y alterar la convivencia en las aulas, provocando situaciones de conflicto y agresión repercutiendo en las relaciones entre el profesorado y los alumnos.

Por otra parte, estas conductas tienen que ver Con procesos de socialización que los alumnos han vivido en entornos familiares y escolares desde su infancia, así como el rechazo

escolar y el aprendizaje. Poniendo en manifiesto desajustes entre objetivos institucionales y necesidades reales de aprendizaje, algunos factores que afectan la convivencia escolar:

Dentro de una comunidad educativa se construye y se menciona las interacciones y relación entre las personas, es por ello que el autor Sandoval (2014), afirma que la “convivencia escolar se genera en la interacción entre los diferentes miembros de la comunidad educativa de un establecimiento educacional que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los niños y jóvenes” (p. 2).

2.2.2 Contexto cultural

El contexto cultural, está involucrado desde que la madre se encuentra en estado de gestación se cree en diferentes mitos para la crianza del bebé, así, se comienza a evidenciar que el niño forma parte de un contexto donde se ve involucrado en su formación, familiar, educativa, social y hace parte de una cultura que su familia va a ir implementando en su habla, color de piel, tipo de gustos, comida, entre otras, frente a esto, es importante definir los dos elementos:

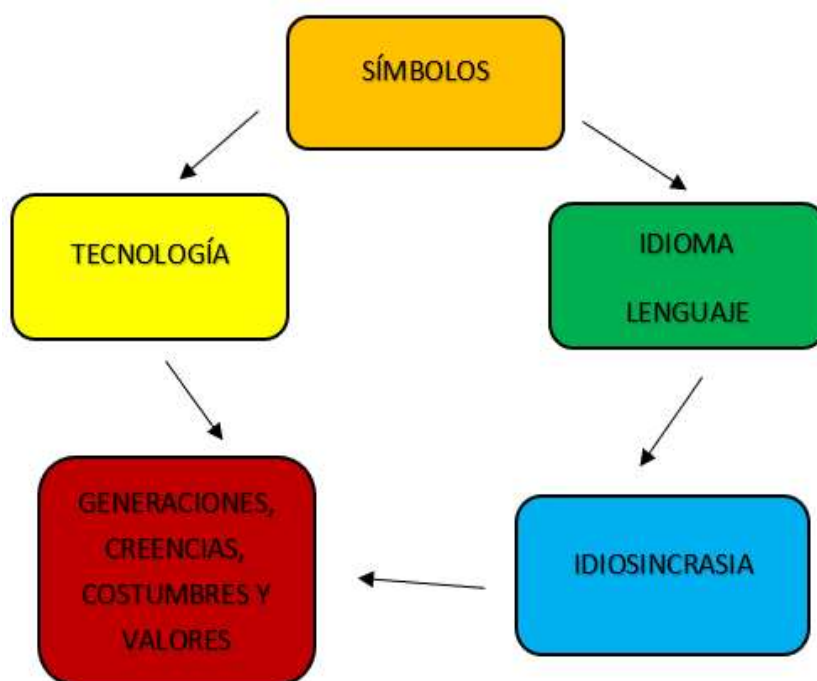
En primer lugar, el contexto: basado en donde nació, se puede decir que por esto se tiene diferentes tipos de idioma, lenguaje, costumbres, tipo de color de piel, comida, donde se ve intercambio de aprendizaje y conocimientos cuando una familia, llega a vivir a otra región o municipio, puesto que el idioma es diferente a donde llegaron es allí donde se ve el intercambio de conocimientos y tradiciones.

La cultura como sistema cognitivo nos muestra una perspectiva de un sistema de conocimientos transmitidos a lo largo de generaciones, este sistema es un fenómeno material que rige y ostenta la interpretación de las cosas, las pautas de conducta, los modelos internos, y un conjunto de normas que organizan y rigen miembros frente a otros y al mundo que lo

rodea; estos elementos componen el contexto cultural: donde existen diversas culturas diferentes entre sí, como lo podemos evidenciar en la figura 1:

Figura 1

Elementos que componen el contexto cultural



Nota: se exponen los elementos o procesos que componen el contexto escolar en un aula de clase. Creación propia, 2023.

Por tanto, en cuanto a las infancias, el desarrollo del contexto cultural se puede ir conociendo entre la sociedad primeramente en el contexto donde viven, sus vecinos, el barrio, habla y vestimenta que los identifican, por lo cual primeramente lo visualizan en su entorno, luego de esto se visualiza en el contexto educativo donde empiezan a experimentar de manera diaria a sus demás compañeros, comenzando a conocer sus gustos, su habla, su color de piel y así empiezan a preguntar el por qué, este rol corresponde a la maestra, explicar las culturas que se encuentran en su salón de clase.

2.2.3 juegos autóctonos

Estos son característicos de una región o departamento, donde se han jugado de generación en generación, sus nombres han venido cambiando, por ejemplo, antes al juego de la golosa se le llamaba rayuela, así como estos algunos juegos tienen entre dos o tres nombres. Es así como la metodología de reglas e instrumentos para poderlo jugar ha tenido un avance con el tiempo, estos juegos son apropiados para niños teniendo una incidencia en las relaciones y acercamientos con sus compañeros de aula, conociendo la historia, de dónde surge, cómo se juega, sus reglas y fortaleciendo habilidades motrices finas y gruesas, a continuación, se dará a conocer el concepto tanto de la palabra juego como de autóctono:

El juego es un instrumento esencial que permite a los niños y niñas expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar, descubrir capacidades y limitaciones dónde se puede ya sea armar su propio mundo, destruirlo reconstruirlo como en el juego de construcción de torres. El significado de juegos autóctono hace referencia y eso originado en el mismo lugar, departamento o país donde es su cultura y de generación en generación se replica por costumbre y tradición; el juegos tradicional o autóctono es un gran elemento de aprendizaje propio de una región o un país inculcando la cultura y las tradiciones es por ello que el autor Walter (1993) asegura que la “educación y la formación de la primaria se

experimenta dado al juegos, ya que es una función importante del desarrollo del aprendizaje y bienestar de los niños en todas las áreas vitales” (p.56).

Algunas características originarias de los juegos son:

- ✓ Ayuda a la estimulación de valores como compañerismo, respeto, trabajo en equipo, comprensión y sana competencia.
- ✓ Estos juegos estimulan la creatividad y la imaginación en los niños.
- ✓ Estos tipos de juegos forman parte de la cultura popular y tienen origen ancestral.
- ✓ Sirven en cuanto al desarrollo de habilidades motrices básicas que contribuyen a mejorar la capacidad de coordinación.
- ✓ Contribuyen y aportan a la integración social y al rescate de la identidad y valores culturales de la región.
- ✓ En el contexto cundiboyacense, se encuentran algunos de los juegos autóctonos como:

El tejo o turmequé, el yoyo, la golosa y/o rayuela, avioncito, las canicas, el trompo, la coca o balero, yermis la rana, gallinita ciega, que son propios de los departamentos donde en las escuelas, los profesores de educación física son quienes promueven el conocimiento de esos juegos. Así, los estudiantes lo toman como moda de jugar entre ellos y se retan a realizar los juegos tradicionales de manera pertinente.

Tabla 1

Juegos autóctonos para el desarrollo de las secuencias didácticas

Nombre del juego	Reglas	Material o elementos	Ejemplo, muestras o ilustraciones
------------------	--------	----------------------	-----------------------------------

Gallinita ciega	-Tener como máximo 14 estudiantes mínimo cuatro. -Los jugadores se toman de las manos todos y forman un círculo. -El equipo elige un participante, quien hará de gallina ciega y ese jugador tiene que taparse los ojos con un pañuelo. -Para el inicio del juego se limita a un determinado campo de acción, el cual está prohibido salirse. -para iniciar con el juego se debe interpretar la canción: Gallinita ciega ¿Qué se te ha perdido? La gallinita ciega responde: una aguja y un dedal. Los demás responde. Da 3 vueltas y los encontrarás. -Todo se sueltan de las manos y le dan indicaciones a la gallinita para poder atraparlos.	-Pañuelos -Niños y niñas	
Golosa o rayuela	-Se trazan los 9 cuadritos que van de la tierra al cielo, es decir, en forma de avión. -El participante arroja una piedrita o tapa de gaseosa y dependiendo en el cuadrito que caiga el participante, deberá ir saltando con una pierna. de 2 en dos, según el cuadro que indique dónde cayó la piedra. - se debe evitar pisar el cuadro donde cayó la piedra y no pisar tampoco las líneas. El cielo es el descanso cuando se acabe el juego	-Patio -tizas -niños -piedras o tapas	
Encostados	-Introducir las piernas en el costal y sostenerlo a nivel de la cintura. -Mantener el equilibrio e impulsarse con fuerza para poder avanzar. -Llegar a la meta saltando velozmente.	-Costales -Niños.	
La carretilla	-Juegos de parejas. -Uno de los participantes se pone en el suelo boca abajo, con las manos apoyadas a la altura del pecho, y el otro coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura, como si fuese una carretilla. -El equipo que llegue de primeras a la meta sin soltar los pies del compañero será el ganador.	-Niños.	
Rana	-Se puede jugar individual o por grupos - El participante se ubica detrás de la línea de juego. -Debe apuntar en el tablero el puntaje de la partida. -Los participantes que tengan más puntaje serán los ganadores.	-Rana -Piedras o tapas -Niños.	

Pirinola	-Este juego es individual, los demás compañeros están en mesa redonda, se debe agarrar la pirinola y darle un giro como si fuera trompo -En la cara que caiga se encuentra una imagen y de esa imagen se debe construir una situación real teniendo en cuenta las emociones como empatía, enojo, compañerismo y autocontrol.	-Pirinola con imágenes. -Niños.	 6 Pirinola
-----------------	---	------------------------------------	---

Nota. Esta tabla muestra los juegos autóctonos, las reglas y los materiales que se implementaron para el desarrollo de las secuencias didácticas. Creación propia, 2023.

2.3 Fundamentó conceptual.

Los conceptos que encontramos y que aportan a nuestro proyecto favorablemente en la participación de los niños y niñas en el contexto escolar, así mismo, al aprendizaje que cada uno de estos nos brinda en la tradición que tienen estos juegos.

2.3.1 Juego

El juego simbólico prevalece en cuanto a la asimilación de relaciones del niño en su forma de pensamiento y en la representación cognitiva hasta en su propia construcción de cada cosa, de este modo, el niño no solo asimila la realidad, sino que también incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla, es por ello que, según Piaget (1973) “Es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora” (p.222). En ese sentido, desde la socialización hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da paso al juegos propiamente, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización sin el cual el juegos no sería ciertamente variable, para el desarrollo de estos juegos, es importante resaltar las reglas que van integradas y combinadas a cada una de las destrezas adquiridas de los niños, como combinaciones, sensorio, motoras (carreras, lanzamientos, etc.), y bajo la regulación, normatividad, naturaleza y cultura del juego.

2.3.2 Autóctono

Es importante referirse que la palabra autóctono es propio de un sitio, es decir, se refiere a algo nativo de una zona. Es por tanto que, al referirse a personas y tradiciones, productos entre otras, por ejemplo, cuando hablamos de los indígenas o aborígenes, a ellos se les conoce como sujetos autóctonos del sitio donde residen y es porque tradicionalmente han permanecido en ese lugar de origen desde su formación como tribu o comunidad.

2.3.3 Tradición

La tradición se trata de ciertas costumbres, pautas, juegos considerados en lo religioso, cultura, etnia, en este caso se trata de un modelo o paradigma que se reserva a través de sus repeticiones.

Es por ello que al hablar de algo o alguien es tradicional, quiere decir que se apega a los valores y costumbres heredados a realizar ciertas cosas o juegos, y es cierto que cada una de las tradiciones forman parte de la identidad de creencias de cada una de las regiones, Es por ello que, según Williams (1980), afirma “la expresión de una actividad que se ha repetido de generación en generación, expresa un tipo específico de un escenario participativo de una fecha y que se convierte en un elemento de participación cultural, sensibilidad y sentimiento de pertenencia” (p.32).

2.3.4 Aprendizaje

Adquirir conocimientos significativos de alguna cosa, es decir, tomar en la memoria conceptos o propiedades acerca de estas cosas y, por tanto, tener la capacidad de recuperarlos en un futuro con base a los estímulos. Gagné (1970), afirma:

El cambio de una capacidad o disposición humana que persiste en el tiempo y que no puede ser atribuido procesos de maduración, el cambio se produce en la conducta del individuo, posibilitando inferir que el cambio se logre a través del aprendizaje. (p. 1)

2.3.5 Relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de las personas, es una interacción recíproca entre dos o más personas, se trata de las relaciones sociales que se encuentran reguladas como base fundamental en los grupos sociales lo que favorece su adaptación e integración al mismo. Es por ello que los autores Moreno y Pérez (2018):

Establecen las relaciones entre al menos dos personas y son parte esencial de la vida en sociedad, es decir todo espacio sociocultural un individuo convive con otros individuos, lo que le permite conocer a los demás y conocerse a sí mismo. (p. 2)

2.3.6 Infancia

La primera infancia es una etapa de vida dirigida desde los cero años hasta los siete años, donde se desarrolla diferentes actividades de crecimiento según la edad que tenga cada niño, en esta se favorece sus primeros aprendizajes, desarrollando habilidades y destrezas que surgirán como vaya creciendo cada infante, por lo que Bruner (2015):

es un proceso tanto fuera hacia adentro como dentro, hacia afuera el niño, en función de su edad, utiliza determinadas técnicas de una caja de herramientas aportada para la cultura para representar la realidad, es decir, el mundo en que vive. (p.15)

2.4 Fundamentación legal

La investigación hace referencias a ciertas normas, leyes y artículos que contribuyen en el crecimiento del desarrollo de los niños, donde se puede ver de cuáles de estos acogen legalmente y el cómo se desarrolla cada uno de estos al implementar diferentes talleres o actividades en el aprendizaje de los niños y niñas.

2.4.1 Constitución Política de Colombia de 1991

Los artículos 44, 52 y 67 de la constitución política de Colombia, en los principios fundamentales, resaltan la importancia de la educación y como el juego nos ayuda a la formación de los niños como se resalta en los siguientes artículos:

- 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 de amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión (Const. 1991, Art. 44).
- El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen un gran gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre (Const.1991, Art 52).
- 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 (Const. 1997, Art. 67).

2.4.2 Competencias ciudadanas

Las competencias ciudadanas fueron primordialmente la base de nuestro proyecto, puesto que de ellas sacamos seis específicas para cada una de las secuencias didácticas, donde se planeó y desarrollo a los estudiantes para que conocieran y retroalimentaran sus comportamientos en el aula de clase.

Las competencias ciudadanas (2004) comprenden los valores básicos de la convivencia ciudadana como:

- Reconozco las emociones básicas, (alegría, temor, rabia) en mí y las otras personas.
- Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas.
- Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.
- Comprendo que las normas ayuden a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego de la vida escolar.
- Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona.
- Conozco y uso de estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.

Algunas de estas competencias se utilizaron como base para la creación de los talleres que se implementaron en el grado primero A de la Institución.

2.4.3 Pilares de la educación

Las actividades rectoras en el proceso de formación de los infantes son de gran ayuda en su primera etapa de conocimientos y aprendizajes, estas hacen énfasis en las bases que tiene cada uno para poder experimentar y aprender mientras lo hace.

El MEN (2009) menciona las actividades rectoras de la primera infancia en la educación inicial, basada en 4 actividades el juego, el arte, la literatura y exploración del medio, las cuales posibilitan el aprendizaje por sí mismas.

Es por ello que el niño no juega para aprender, pero por otra parte aprende cuando juega, es así que se toma el pilar del juego como un reflejo de cultura, la representación de construcciones y desarrollo de habilidades a través de este.

2.4.4 Ley 115 de febrero 8 de 1994

La Ley General de Educación, en los artículos 13, 14, 16, 21 resaltan la importancia de aprender en la escuela por medio del juego y la didáctica.

Estos artículos representan en nuestro proyecto un apoyo para incentivar a los niños y niñas a utilizar su tiempo libre en algo que les guste y aprendan, dando así la participación democrática para elegir según sus gustos y poder relacionarse y comunicarse con sus demás pares.

Objetivos comunes de todos los niveles. Es objeto primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructurales encaminadas a (Ley 115, 1994, Art. 13)

- c) Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad.
- d) Desarrollar una sana sexualidad que promueve el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable.

Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media cumplir con (Ley 115, 1994, Art. 14)

- d) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.

- 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.

Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo primario, tendrán como objetivos específicos los siguientes (Ley 115, 1994, Art. 21)

- i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.
- j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.
- k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana.

2.4.5 Educación preescolar

La educación preescolar es básicamente donde nos enfocamos en experimentar cada día, teniendo diferentes estrategias, metodologías, talleres e innovación para cada infante, así pueda desarrollar todas sus capacidades motoras, por esta razón implementamos este proyecto dando recuperación a tradiciones

Según la Ley 115 de febrero 8 de 1994, nos resalta que la educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognitivos, psicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas (Ley 115, 1994, Art. 15)

2.4.6 Ley 1098 del 2006 de infancia y adolescencia

La ley de infancia y adolescencia nos ayudó en nuestro proyecto para la participación y recreación de los niños y las niñas, donde iban a conocer algo nuevo e innovador para ellos, primeramente, que algunos no conocían y fueron motivados a experimentar su cultura a través del juego.

Finalidad: este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna (Ley 1098, 2006, Art. 1)

Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes: Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca respeto, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan (Ley 1098, 2006, Art. 30).

2.4.7 Ley 1620 del 2013 Ley convivencia escolar

La convivencia escolar es uno de los factores que se evidencia diariamente en las instituciones educativas, esta ley nos acoge al proyecto para fortalecer los vínculos interpersonales entre los pares, así mismo para enseñar y guiar a cada uno en ser sujetos de tolerancia y respeto hacia sí mismo y los demás.

Decreto 1965 del 2013. Sistema Nacional de convivencia escolar y formación de derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención de la mitigación de la violencia escolar.

2.5 Social

En la Escuela Normal Sor Josefa de Castilla y Guevara se encuentra el grado primero conformado por 34 estudiantes, donde su contexto sociocultural está formado por 3 grandes ramas, primeramente su religión católica, por tener la Virgen de Chiquinquirá, Patrona de Colombia; es un destino turístico del centro del país muchas personas y peregrinos llegan a la ciudad para conocer a la Virgen María exhibida en el interior de la Basílica nuestra Señora del Rosario; segundo por sus dulces de colores y sus figuras tradicionales que representan Fito Morfas y tercero por su agricultura, conformada por la producción de leche, maíz, papá, trigo, entre otros.

El nivel socioeconómico de los padres de familia usuarios de la ENS es medio bajo, existe un alto número de padres y madres de familia expuestos a los vaivenes de la oferta laboral: obreros, constructores, agricultores, jornaleros ocasionales en fincas, vendedores ambulantes, labores en el hogar y puestos de mercado, entre otros. Esta situación compromete a la institución para incluir en el currículo competencias de ciudadanos pedagogos y formarlos integralmente para reconocer sus potencialidades y las características de su entorno pueda desempeñarse eficaz campo laboral y mejorar su entorno familiar y local.

2.6 Institucional

La Escuela Normal Superior se encuentra ubicada en el municipio de Chiquinquirá capital de la provincia de Occidente, en el Departamento de Boyacá, situada en el Valle del río Suárez, ofrece el programa de formación complementaria con una alternativa académica que permite formar normalistas superiores para los niveles de preescolar y básica primaria, esta institución forma integralmente a los estudiantes normalistas en cuanto al ser, el saber, el hacer y el vivir juntos, para que aprendan a aprender ser líderes en autonomía y responsabilidad en los distintos cambios que requieren las comunidades; en cuanto al modelo

pedagógico de esta institución se denomina como el desarrollo integral humano, ya que el estudiante es un ser en continua formación dotada de experiencias y saberes propios. Escuela Normal Superior Sor Josefa de catillo y Guevara de aquí en adelante E.N.S.S.J.C.G (2018)

Los estudiantes del grado primero A, la mayoría provienen de la zona urbana de Chiquinquirá, algunos de la zona rural y los demás de municipios cercanos; la mayoría de los estudiantes de dicho grado se encuentran en estrato 1 y 2. Los estudiantes llegan a la institución en compañía de sus padres o acompañantes, puesto que, por el tema de la pandemia, los padres no pagan ruta y deciden llevarlos personalmente. La institución brinda restaurante escolar, su jornada académica es de 6 horas, la Escuela Normal está dividida en 3 sesiones, la parte del frente es solamente para primaria, en la parte izquierda de la infraestructura está secundaria y al fondo de la institución aparece la formación complementaria.

2.6.1 Identificación

- **Nombre de la institución:** Escuela Normal superior Sor Josefa del Castillo y Guevara.
- **Dirección:** Carrera 9 # 4- 65.
- **Niveles:** Transición, Básica primaria, Básica secundaria y media y Ciclo complementario.
- **Lema Institucional:** Creer, Triunfar y Esperar.

2.6.2 Filosofía Institucional

Misión:

La Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo y Guevara forma integralmente a los estudiantes del preescolar básica, primaria básica, secundaria y media, asume la formación del normalista superior, quien desempeñará en los niveles de preescolar y básica

primaria, como investigador y gestor de procesos de cambio y desarrollo social, de acuerdo con los principios pedagógicos fundamentos objetivos de la institución, ejes dinamizadores y enfoque inclusivo. E.N.S.S.J.C.G (2018)

Visión:

En el año 2025, la Escuela Normal superior Sor Josefa del Castillo y Guevara se propone ser Centro de Investigación educativa, formación inicial de docentes y laboratorio pedagógico, generando cambios en los contextos rural, urbano, marginal y en las concepciones educativas del entorno local, regional y nacional acordes con los avances en la educación, la ciencia y la tecnología en función de una mejor calidad de vida. E.N.S.S.J.C.G (2018)

2.6.3 Símbolos Institucionales

-Escudo:

Figura 7

Escudo Escuela Normal de Chiquinquirá



-Bandera:

Figura 8

Bandera Escuela Normal de Chiquinquirá



2.6.4 Modelo pedagógico

El modelo pedagógico educativo que se implementa en la ENS es el desarrollo integral humano, en el cual los niños y niñas se involucran y se hacen partícipes en la estrategia pedagógica utilizada con los estudiantes del grado primero A, donde los alumnos tienen la oportunidad y la posibilidad de dialogar, de confrontar los saberes, en las relaciones que hay de maestro estudiante, donde surgen las preguntas respuestas de acuerdo a temas tratados en el aula de clase a sí mismo, el maestro es el que acompaña y el niño es quien descubre el conocimiento. E.N.S.S.J.C.G (2018)

CAPITULO III METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

En esta investigación, se le hace énfasis a la investigación cualitativa, ya que este tipo de investigación permite comprender o explicar el comportamiento, las motivaciones y características de personas de una población o muestra, es decir del individuo que se involucra en esta investigación.

Ahora, según Taylor y Bogdán (1987), citados por Blasco y Pérez (2007) al referirse a la metodología cualitativa como un “modo de encarar el mundo empírico, señalan que en su más amplio sentido es la investigación que produce datos descriptivos. Las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable” (p.25), además, en esta investigación, se implementan una serie de instrumentos que son descriptivos y no numéricos, como lo son la observación, entrevista estructurada, encuesta, talleres y la interacción con los estudiantes, docentes y padres de familia, dentro del aula, por medio de esta investigación se permite un acercamiento y puesta en escena de la realidad en la comunidad educativa en cuanto a la práctica de los juegos tradicionales.

En cuanto a la propuesta de investigación sobre los juegos autóctonos como estrategia pedagógica en función del afianzamiento en la convivencia escolar, esta investigación cualitativa permite al investigador definir la problemática, explorar la situación, diseñar una estrategia adecuada para poder solventar dicha necesidad o problemática para poder recolectar información necesaria acerca de su cultura y tradiciones, puesto que con el tiempo se ha venido perdiendo algunos juegos tradicionales que las antiguas generaciones aplicaban para reforzar sus aprendizajes y como diversión, en este caso se quieren enfatizar los juegos tradicionales en la comunidad Normalista para el fortalecimiento de vínculos afectivos y sociales entre compañeros.

El enfoque investigativo del cual se ha venido hablando se relaciona con el tipo de investigación acción, ya que se encamina a crear estrategias o talleres de solución a un problema dirigido a una población que carece de vínculos afectivos y sociales relacionados a la convivencia, en el cual ha sido detectado mediante la observación participativa. Dichas estrategias se pueden reflejar a través de la recolección y análisis de la información basado en entrevista a docentes y encuestas a padres de familia, donde se observará el cambio que tuvo la convivencia escolar en la post pandemia.

3.2 Tipo

Este proyecto de investigación tiene como fin potenciar los juegos autóctonos, en relación al desarrollando habilidades sociales y entorno a la convivencia, es por ello que al implementar la investigación acción; según Samperi (2003) “la investigación acción mejora la metodología del docente teniendo procesos de enseñanza aprendizaje” (p.33), este tipo de investigación presenta ciertas características como lo son la participativa involucrando a un grupo de estudiantes y a las familias y la practica el cual se llevaron a cabo la implementación de ciertos instrumentos, es por ello que se presentaran a continuación las 4 fases de investigación teniendo en cuenta su relación con el desarrollo de la propuesta.

3.2.1 Fase 1: Observación:

La observación es un instrumento de carácter cualitativo de investigación, en el cual se observa a un grupo de personas para analizar comportamientos, en un ambiente educativo. La observación es un proceso general que se utilizó en el transcurso de la práctica pedagógica comunitaria, de tal manera que se evidenciara sus diferentes comportamientos puesto que estaban en un pospandemia y llegaron a reencontrarse con sus demás compañeros. De esta manera se da evidente la problemática que tienen en el aula de clase, lo cual permite la

caracterización de elementos relacionados a la convivencia y los juegos para la solución de esta problemática, este tipo de observación nos permitió plantear, analizar y reconstruir la planeación.

3.2.3 Fase 2: Planificación

La planificación es un proceso que establece una necesidad y desarrollo de estrategias o talleres de la mejor manera para enfrentar la problemática. Es así que mediante la observación semiestructurada que se realizó frente a los estudiantes de grado primero, donde se planteó una pregunta frente a la problemática de convivencia, el cual pretendíamos trazarnos una meta y lograr cubrir dicha necesidad, se diseñó una construcción teórica que sustentara la base conceptual acerca de los juegos, el aprendizaje, las infancias, la convivencia y el contexto cultural y con base a esto se diseñaron unos instrumentos donde se involucró a los estudiantes, a las familias y a las docentes para que se hicieran partícipes y se conociera a cerca de la problemática vista, con base en los resultados que arrojaron los instrumentos que en este caso fueron entrevista a docentes y encuesta a padres de familia, se analizaron y se sistematizaron y con base a todo el proceso, se dio paso a la planificación de 6 secuencias didácticas donde muestra la importancia de implementar diferentes estrategias a los niños y niñas para el desarrollo de su aprendizaje con el fin de mejorar la problemática; Esto se llevará a cabo en diferentes espacios educativos en el colegio Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara.

3.3.3 Fase 3: Investigación

Se implementa lo planeado en el cual se promueve el aprendizaje en los estudiantes. Este permite llevar un análisis de las acciones por mejorar del grupo observado dentro del contexto educativo; teniendo en cuenta la observación realizada, en el proyecto “reconozco

mi contexto en la construcción de mi convivencia”, la problemática encontrada de convivencia, en conjunto con los instrumentos de entrevista realizada a dos docentes de la institución, en las cuales se tuvieron dos sesiones de entrevista, y las encuestas realizadas a los padres de familia, para llegar a la reflexión y poder generar vínculos entre pares por medio de los juegos autóctonos que se implementaron las secuencias didácticas y con base en esto se hicieron unos diarios de campo donde se analizó y se recopiló todas las reflexiones finales entorno a el proceso.

3.3.4 Fase 4: Reflexión

Desde la práctica pedagógica y la implementación de los talleres, se da evidencia de la participación de los estudiantes en conjunto de los juegos tradicionales, el contexto cultural y la convivencia, desarrollando diferentes estrategias lúdicas que se verán reflejados en los diarios de campo, explicando cada una si funcionó o se puede implementar de otra manera; esto con el fin de retroalimentar cada encuentro de las secuencias didácticas para poder mejorar en el siguiente encuentro, ofreciéndole a los niños medios donde se pueden expresar libremente sin tapujos, y por medio del juego ir practicando buenos hábitos, el trabajo en equipo, valores y comportamientos con los demás pares.

3.3 Recolección de Datos

3.3.1 Población y muestra

Para la realización del proyecto sobre los juegos autóctonos como estrategia pedagógica en función del afianzamiento en la convivencia escolar, la población con la cual se eligió a trabajar son los niños de primero A de la Escuela Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara de la ciudad de Chiquinquirá.

La Normal Superior está ubicada en el casco urbano en el municipio de Chiquinquirá Boyacá, esta institución es de carácter oficial y de naturaleza mixta, el cual ofrece el servicio educativo en los niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y ciclo complementario, donde establece al estudiante como un ser en continúa formación, dotado de experiencias y saberes propios. Así mismo, promueve la participación activa de los integrantes de la comunidad educativa y propiciar espacios de enseñanza – aprendizaje.

Haciendo énfasis en la sección primaria de la Escuela Normal, se encuentra 4 primeros, A, B, C, y D, en cada uno de los grados hay entre 30 y 35 estudiantes, en el grado 1 A es la población a trabajar, se presentan 34 niños, entre ellos 19 niños y 15 niñas, sus edades oscilan entre los 6 y 7 años y se destacan por su imaginación, responsabilidad y participación, este grado está a cargo de la Licenciada Rosa Miriam Villamil

En el diálogo que se entabló con la docente a cargo del grado, ella nos manifiesta que por falta de tiempo le es imposible realizar actividades físicas como juegos, en el grado se evidencia la escasez de vínculos afectivos, compañerismo, empatía y en algunos momentos les he imposible realizar actividades grupales, ya que entre ellos presentan conflictos en cuanto a la convivencia.

Así mismo, los hogares están formados por familias compuestas por el padre, madre y los hijos, donde los padres de los niños son los que salen día a día a trabajar para llevar el sustento a sus hogares, mientras que las madres de familia trabajan en labores como oficios varios o en almacenes de ropa o zapatos, por cuestiones de tiempo les he imposible poder de vez en cuando realizar actividades o juegos tradicionales que antiguamente se empleaban en sus tiempos libres.

Se ha detectado que en este grado se debe brindar un trabajo especial a los niños y niñas, en cuanto al desarrollo de juegos autóctonos sin dejar a un lado su cultura y tradición, tomando como base los vínculos afectivos, el compañerismo, la empatía y el autocontrol de los sentimientos y emociones.

3.3.2 Técnicas e instrumentos de Recolección de la información

En la propuesta investigativa se ve la necesidad de fortalecer mediante los juegos autóctonos como estrategia pedagógica en función del afianzamiento en la convivencia escolar ya que, en época de pandemia, los niños y niñas estaban en educación virtual, lo cual generó en ellos dificultades psicológicas como ansiedad y depresión generando cierto ambiente de conflictos en las relaciones interpersonales en el hogar, luego los niños entran a la presencialidad y al compartir con sus demás compañeros uno de los factores que se vio más afectados fue precisamente la convivencia, por medio de la investigación cualitativa y la investigación acción, se realizó una observación participativa en la cual intervino la comunidad escogida en este caso los niños y niñas del grado 1° A y el investigador haciendo énfasis en la convivencia, raíces culturales y juegos tradicionales.

Así mismo, se llevó a cabo algunas entrevistas a 2 docentes de La escuela Normal Superior, encuestas a padres de familia y desarrollo de 6 secuencias didácticas con énfasis en 6 juegos tradicionales que son: (golosa, pirinola, gallinita ciega, carretilla y la rana), los cuales serían plasmados posteriormente en el diario de campo.

3.3.2.1 Observación

La observación es un instrumento de carácter cualitativo de investigación social, mediante la observación a un grupo de personas para analizar comportamientos, en un

ambiente educativo o social. Según lo planteado por Sabino (1992), “la observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación. Esta se define en dos tipos la observación no participante y la participante”. (p.111):

La observación no participante se abstiene de intervenciones en el campo, a diferencia de las entrevistas y las observaciones participantes, en este caso, quien realiza la observación se mantiene al margen de los procesos observados, evitando influir sobre su desarrollo ni alternar su dinámica natural.

La observación participante se definirá como una estrategia de campo que combina simultáneamente el análisis de documentos, la entrevista a respondientes e informantes, la participación directa y la observación.

La observación que se utilizó fue la participante, como técnica en el desarrollo de la prácticas pedagógicas, donde se implementó a los estudiantes del grado 1° A (Anexo 7) de la Escuela Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara, con el fin de tener unas respuestas acerca de la convivencia en los estudiantes dentro y fuera del aula de clase.

3.3.2.2 Entrevista

La entrevista es un encuentro cara a cara que permite expresar los conocimientos previos de la persona entrevistada. Consiste en una combinación de preguntas abiertas y específicas sobre el tema de estudio, para adoptar una contribución al proyecto investigativo, según Nahoum (1985) es un “encuentro de carácter privado y cordial, donde una persona se dirige a otra y cuenta su historia o da la versión de los hechos, respondiendo a preguntas relacionadas con un problema específico” (p.6)

Por lo tanto, las entrevistas se dividen en estructuras, semiestructuradas y no estructuradas abiertas:

Entrevistas estructuradas

El investigador lleva a cabo una planificación previa de todas las preguntas que quiere formular. Prepara por tanto una gran batería de preguntas que irán coordinadas por un guion realizado de forma secuenciada y dirigida.

El entrevistado no podrá realizar ningún tipo de comentarios, ni realizar apreciaciones. Las preguntas serán de tipo cerrado y solo se podrá afirmar, negar o responder una respuesta concreta y exacta sobre lo que se le pregunta.

Entrevistas estructuradas

El investigador previamente a la entrevista lleva a cabo un trabajo de planificación de está elaborando un guion que determine aquella información temática que quiere obtener

Existe una acotación en la información y el entrevistado la realización de matices en sus respuestas que doten a las mismas de un valor añadido en torno a la información que den.

Entrevistas no estructuradas abiertas

No se requiere la realización de ningún tipo de guion previo a la entrevista. La información que se obtiene de ella es el resultado de la construcción simultáneamente a partir de las respuestas del entrevistado

Ahora bien, si es necesaria una gran documentación y preparación por parte del entrevistador. Debe preparar las estrategias que le permitan reconducir la entrevista cuando el entrevistado se desvía del tema propuesto

Para la investigación se tendrá en cuenta la entrevista semiestructurada, puesto que se realizará la entrevista a 2 docentes de la Escuela Normal Superior encargadas de los grados primeros, para así tener una percepción de qué son los juegos tradicionales y si los implementan en su metodología con los estudiantes. (Anexo 8)

3.3.2.3 Encuesta

La encuesta es un instrumento de carácter cualitativo de investigación social, mediante la consulta a un grupo de personas elegidas de forma estadística, realizada con ayuda de un cuestionario. Se aplica a poblaciones donde se pueden realizar encuestas, es decir a todos los individuos de un colectivo, como lo comparte Bonilla (S.F) “las encuestas se realizan mediante muestras representativas de una población, para posteriormente extrapolar y analizar los resultados encontrados” (p.43).

La encuesta, será implementada a los padres de familia, del grado 1° A de la Escuela Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara de Chiquinquirá, con el fin de tener un referente de los padres de familia si tienen algún conocimiento acerca de los juegos autóctonos, sus creencias, y culturas que resaltan estos juegos y así poder recopilar información (Anexo 9)

3.3.2.4 Secuencia Didáctica

La secuencia didáctica es un conjunto de actividades diseñadas por el docente para que los alumnos adquieran conocimientos y competencias, es necesario organizar una serie de apartados formativos encadenados y con un hilo conductor coherente que los unifique.

Las características son ordenar y guiar el proceso de enseñanza. En líneas generales, el docente explica un tema, luego se desarrollará un contenido y finalmente se intenta que el

alumno ponga en práctica lo que ha aprendido. En términos pedagógicos, la secuencia didáctica se divide en tres apartados: apertura, desarrollo y cierre.

Para Zabala (2008) afirma que la secuencia didáctica “Es un conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos que tienen un principio y un final conocidos tanto por el profesorado como el alumno” (p.16)

La relación que tiene con el proyecto se basa en la planificación de cada uno de los talleres implementados, donde se especifica detalladamente lo que se va a realizar en cada sesión este se ve evidenciado en el (Anexo 10)

3.3.2.5 Diario de campo

El diario de campo es un instrumento que enriquece la teoría y la práctica, y se utiliza como técnica de retroalimentación para identificar y abordar el objetivo de estudio que en este caso es la comunidad a través de un trabajo de campo, es por ello que Bonilla y Rodríguez (2007), afirman que “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser específicamente útil al investigador en él se toma la nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información” (p.12).

Es por ello que permite no solo recopilar la información si no acceder a la elaboración de un informe con tres aspectos fundamentales.

Descripción:

Detallar de manera objetiva y crítica donde se va a efectuar la acción es decir se da a conocer y se evidencia la situación problema, también se describen claramente las relaciones y situaciones de los sujetos en ese contexto y esa cotidianidad.

Argumentación:

Como en el ítem anterior se profundiza en las situaciones y relaciones; en este punto se argumenta y se da la razón de ser del diario de campo, es decir en este caso se da relevancia a la investigación que se está desarrollando

Interpretación:

En esta etapa principalmente se hace énfasis en dos aspectos: la comprensión y la interpretación, es decir la teoría se mezcla con la experiencia vivida, para poder comprender e interpretar lo que sucede en el contexto de investigación

Al observar las etapas que se realizan y se tienen en cuenta en la construcción de un diario de campo, podemos afirmar que para el desarrollo de nuestro proyecto de investigación utilizamos los diarios de campo como técnica de reflexión frente a cada una de las secuencias didácticas, es decir, los diarios de campo nos permitieron comprender e interpretar al contexto y la situación problema que se está fortaleciendo mediante el uso de los juegos tradicionales (Anexo 11)

3.3.3 Aplicación de las técnicas o instrumentos

Los instrumentos se llevaron a cabo a través de 3 momentos, donde se logra la recolección de datos de cada uno de los instrumentos; se implementa la fase de planeación y la fase de investigación según lo evidenciado anteriormente:

La observación se realizó en dos sesiones, a los estudiantes de grado 1° A donde se evidencia, que algunos estudiantes tienen problemas de interacción con sus pares y se conoce el aprendizaje que tiene acerca de los juegos autóctonos, en relación con sus normas, cultura y nombres que estos tienen.

La encuesta se aplicó a los padres de familia, donde fue enviada a casa, a 34 estudiantes y solo regresaron 21 encuestas, los padres de familia respondieron 5 preguntas relacionadas a la convivencia, los juegos autóctonos y el cómo afectó la pandemia y la post pandemia a sus hijos.

La entrevista fue realizada a 2 docentes de la institución Normal Superior, estas se efectuaron en 2 sesiones, fue evidenciado el conocimiento que tiene y su punto de vista en relación con los juegos autóctonos, por lo cual se evidencia la fase de investigación donde se plantean 6 secuencias didácticas cada una con una duración de 2 horas cada 8 días.

Los estudiantes empiezan a conocer los juegos tradicionales y se aplican para el aprendizaje de cada uno de ellos.

Por último, se utiliza el diario de campo para reflexión y mejora de cada taller.

CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de los resultados

En el presente capítulo se analiza y sistematiza las evidencias de cada uno de los instrumentos de investigación que se potenciaron en el grado y personas elegidas como padres y docentes, con el objetivo de dar resultados a cada uno de los análisis pertinentes de lo recolectado en la observación dirigida al grado 1° A, las encuestas a los padres de familia, y las entrevistas de las docentes, como obtención de información para nutrir a cerca de nuestro proyecto reconozco mi contexto, en la construcción de mi convivencia.

4.2 Análisis de la observación

La observación fue un instrumento donde se pudo evidenciar el trato de los niños y niñas dentro y fuera de clase, cómo se relacionaban con sus nuevos compañeros, nueva maestra y esto como afectaba al niño después de venir en un proceso de pandemia y post pandemia, su propósito es conocer a los estudiantes para tener una perspectiva del cómo están tanto física como mentalmente, su motricidad fina y gruesa y el desempeño que tiene cada estudiante.

Para poder observar dichas actitudes se tuvieron dos sesiones, el primer momento fue en clase y el segundo momento fue en el descanso de los estudiantes. Donde fue evidente la convivencia que algunos de los niños no son tolerables ni respetuosos con los demás niños, evidenciándose peleas y golpes entre compañeros hombres ocasionando rivalidades entre amigos o grupos de compañeros.

Los juegos implementados por los estudiantes se definen en estar en grupos de 3 o 4 estudiantes realizando cuentos con peluches, jugando futbol o atrapadas, son muy pocos los estudiantes que implementan el juego autóctono como la golosa, gallinita ciega y el trompo,

estos niños incitan a sus demás compañeros a estar presentes en el juego para poder compartir el espacio intercambiando saberes y aprendizajes entre pares.

El contexto encontrado con los estudiantes de agrado, puesto que todos conocen su cultura y se sienten identificados en el momento de hablar de su ciudad, se da evidencia de la muestra de implementación frente a este ejercicio (Anexo 12), donde se implementan preguntas relacionadas en el trato de los padres de familia, que hacían en casa cuando estaban en pandemia y se dio conocimiento de los juegos tradicionales.

4.3 Análisis de la entrevista a Maestras

Tabla 2

Análisis pregunta 1, Entrevista

¿Cuáles son las características de los niños y niñas después de la educación pospandemia?	
Maestra 1	Maestra 2
Observaron más amorosos y ansiosos	Algunos presentaron miedos en cuanto a socializar con sus compañeros y contagiarse
Igualdades	
Se presenta igualdad en las respuestas de las docentes frente a que los estudiantes presentaban miedo y ansiedad de no socializar con sus compañeros por el temor de poder contagiarse, por otro lado, se refleja en ellos agresividad	
Diferencias	
En este caso las docentes no tuvieron diferencia en cuanto a la respuesta, se fueron por el mismo camino, acerca del temperamento, el miedo y agresividad que presentaban los estudiantes	
Análisis	

Frente a la respuesta de las dos maestras pudimos analizar que los niños y niñas al entrar en la post pandemia se encontraban con temor, miedo e incertidumbre de no querer estar cerca ni socializar con sus compañeros al pensar que si lo hacían podían contagiarse, es decir que los vínculos sociales entre compañeros desaparecieron.

Es por lo que según el autor Walter (1993):

Parte de la función de la educación y la formación de la primaria, es la experimentación dado que el juego es una función importante del desarrollo del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales es justamente imprescindible. (p.56)

Los estudiantes se tuvieron que darse un tiempo en irse conociendo, aprendiendo los diferentes sentimientos, gustos y expresiones de sus compañeros, donde empiezan a socializar teniendo un aprendizaje significativo de lo que realizaban en cada casa con sus padres y hermanos, esto es un gran vínculo para tener buenas relaciones interpersonales entre pares.

Nota. En esta tabla se muestra la igualdad, la diferencia y el análisis en la pregunta uno de la entrevista a las docentes María Camila y Miriam. Creación propia, 2023.

Tabla 3

Análisis pregunta 2, Entrevista

¿Cómo ha sido la convivencia de los niños y las niñas después de la pandemia?

Maestra 1

Maestra 2

Poco a poco se han relacionado con sus compañeros, ya que inician su etapa escolar	La convivencia entre compañeros fue pesada, ya que los niños al estar un año encerrados venían con un comportamiento de egoísmo, pero con el pasar del tiempo iba mejorando un poco.
--	--

Igualdades

La igualdad que se presenta frente a estas dos respuestas es que las maestras afirman que al pasar el tiempo los estudiantes se iban relacionando poco a poco con sus compañeros

Diferencias

Una de las diferencias fue que la maestra 1 comento que los niños no entraron con tanta dificultad en cuanto a la convivencia, pero la maestra 2 si resalto que los niños habían ingresado con actitudes negativas frente a sus demás compañeros

Análisis

El análisis que obtuvieron frente a esta pregunta es que las docentes afirmaron que la convivencia en la post pandemia no fue tan agradable como se esperaba, muchos de los niños venían con ese ideal de no compartir con los demás y de cerrar su círculo social; es por ello que, según Ward, Bochnner y Furnam (2001) afirman:

El contacto entre individuos de diversas culturas resulta más común y frecuente, las personas nacidas en una cultura a menudo buscan visitar sociedades diferentes a las suyas con el fin de trabajar o estudiar algún tipo de influencia en el país. (p.32)

Para los estudiantes es un poco frustrante llegar a el colegio luego de compartir diariamente solamente con sus padres y hermanos, esto implica que los niños y niñas tengan la necesidad de interactuar con demás niños de su edad, conocer diferentes gustos, pensamientos y entender que todos no piensan y actúan según como él quiera que se hagan las cosas. Así mismo empiezan a aprender y relacionarse con cierto grupo de “amigos” donde identificaron dichas características de mismos gustos.

Nota. En esta tabla se muestra la igualdad, la diferencia y el análisis en la pregunta dos de la entrevista a las docentes María Camila y Miriam. Creación propia, 2023.

Tabla 4

Análisis pregunta 3, Entrevista

¿Usted implementa los juegos autóctonos con los niños y niñas como estrategia de convivencia?

Maestra 1	Maestra 2
Si para lograr vincularlos más y tengan una mejor socialización dentro del grupo	Por cuestión de tiempo, es muy rara la vez que implemento uno que otro juego tradicional con los estudiantes
Igualdades	
Las docentes lo implementan los juegos autóctonos como estrategias de aprendizaje y crear vínculos afectivos sociales	
Diferencias	

La diferencia es que la maestra 1 implementa con frecuencia los juegos como instrumento para el trabajo en equipo, y la maestra 2 los implementa muy de vez en cuando para fortalecer aprendizajes

Análisis

El análisis frente a las respuestas de las maestras es que en la mayoría de aulas los juegos tradicionales no son tan importantes para los aprendizajes y la afectividad de los niños, al contrario, los aprendizajes ahora se basan exclusivamente en la tecnología, dejando a un lado nuestras raíces culturales; es por ello que según el autor Keesing, (1993) afirma que “Un sistema que no entiende la cultura como un fenómeno material si no como un sistema que rige, ostenta y ordena la interpretación de las cosas a los miembros frente a otros miembros y frente al mundo” (p.20).

Retomar los juegos tradicionales en un siglo que está en plena tecnología es difícil tanto para las docentes como para los niños puesto que la reacción de los estudiantes no sea de su gusto, pero en el momento de estar en el colegio es difícil el acceso a las diferentes tecnologías para trabajar con los estudiantes; así que al implementar los juegos tradicionales es algo innovador para los ellos puesto que es un momento de diversión y aprendizaje, por medio del juego están aprendiendo : el juego, normas, reglas, y transversalizar diferentes áreas con los juegos.

Nota. En esta tabla se muestra la igualdad, la diferencia y el análisis en la pregunta tres de la entrevista a las docentes María Camila y Miriam. Creación propia, 2023.

Tabla 5

Análisis pregunta 4, Entrevista

¿Qué tipos de juegos implementa usted con los niños y niñas?

Maestra 1

Maestra 2

Juego de competencias, bolos, la golosa, concéntrese, juego de mesa como la escalera y el bingo para fortalecer con diversos temas	Me gusta implementar juegos como el trompo, encostados, pirinola, golosa y juegos de mesa para fortalecer su pensamiento lógico
--	---

Igualdades

Frente a las respuestas que arrojan las dos docentes una de las concordancias que más se vio notorio fue implementación de juegos tradicionales en el uso de algunas temáticas, juegos de mesa se vieron reflejados como instrumento primordial para el desarrollo de sus habilidades cognitivas

Diferencias

La respuesta de la maestra dos fue más acertada al implementar los juegos tradicionales que son frecuentes en la actualidad, es decir la docente se vio involucrada tanto en la motricidad gruesa de los niños, en cambio la maestra 1 desarrolla juegos en cuanto a su pensamiento lógico

El análisis que se observó frente a estas dos respuestas fue que las docentes hacen participe los juegos tradicionales en la vida de cada uno de los estudiantes, donde se hace lo posible para no perder las raíces culturales que nuestros ancestros implementan, por otra parte cabe resaltar que es importante la implementación de los juegos ya sean tradicionales en los inicios de la vida de los niños y niñas puesto que ayuda a desarrollar y crear vínculos afectivos y sociales, según Camels (2010) “Los juegos de crianza dan nacimiento a lo denomino juego corporal” nombrados juegos corporales remite a la presencia del cuerpo

y sus manifestaciones, implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (p.1).

En los espacios que las maestras tienen para poder implementar los juegos se realizan los más conocidos o los que estén de moda en este momento, se puede decir que el más conocido por los niños es la golosa o rayuela, donde la mayoría de los niños sabe sus reglas, para los niños hombres el trompo es uno de los más divertidos y de moda.

Nota. En esta tabla se muestra la igualdad, la diferencia y el análisis en la pregunta cuatro de la entrevista a las docentes María Camila y Miriam. Creación propia, 2023.

Tabla 6

Análisis pregunta 5, Entrevista

¿Ha pensado implementar juegos autóctonos con los niños durante el post pandemia?

Maestra 1

Maestra 2

Si, se han implementado para enseñar varias temáticas y según el grado y edad de los niños	Si, cuando tengo tiempo libre los aplico
--	--

Igualdades

En cuanto a la respuesta de las docentes, presentan igualdades en las respuestas, ya que ellas afirman que si es y seria esencial seguir aplicando los juegos tradicionales en las actividades que realicen con los estudiantes

Diferencias

Una de las diferencias que se vio notoria fue la primera maestra, implementa los juegos con frecuencia y la segunda solamente cuando tiene tiempo.

Análisis

Respeto a las respuestas que las docentes nos brindaron se pudo notar que ella hacen partícipes los juegos tradicionales en cada una de las temáticas, la primera maestra le gusta mezclar cada área con juegos de mesa y la segunda los juegos con respeto a la motricidad gruesa donde pueden mover todo su cuerpo, por tanto es importante resaltar que los juegos autóctonos fortalecen los vínculos afectivos y factores como lo son la convivencia, según Sandoval (2014) “La convivencia escolar se genera en la interrelación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa de un establecimiento educacional que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los niños y jóvenes” (p.2).

Los juegos autóctonos tienen gran importancia en el aprendizaje de los niños y niñas, se fortalece motricidad fina y gruesa, trabajo en equipo, interacción entre pares, respeto por los demás compañeros especialmente en apoyar a sus compañeros que se les dificulta un poco en realizar los juegos, cambian de estar siempre con sus 2 o 3 amigos a interactuar y conocer sus demás compañeros.

Nota. En esta tabla se muestra la igualdad, la diferencia y el análisis en la pregunta cinco de la entrevista a las docentes María Camila y Miriam. Creación propia, 2023.

Tabla 7

Análisis pregunta 6, Entrevista

A partir de su experiencia ¿Cómo relaciona los juegos autóctonos con el diario vivir?

Maestra 1

Maestra 2

En general se utilizan para la parte de conteo y expresión artística y comunicativa

Los utilizo en mi aula de clase como método para reforzar la educación física y a parte como diversión

Igualdades

Una de las igualdades que se pudo denotar es que las docentes utilizan los juegos como técnicas de aprendizaje, es decir que cada una mediante el juego pretende cumplir un objetivo, ya sea de aprendizaje, diversión o implementarlos como juego de tiempo libre

Diferencias

Una de las diferencias que se resalta en estas dos respuestas es que cada una de las docentes utiliza los juegos como instrumento para enriquecer un área, la maestra 1 lo utiliza para artística, matemáticas y español; la maestra dos lo utiliza como refuerzo de educación física.

Análisis

El análisis que se vio reflejado frente a las respuestas de esta pregunta, es que cada una de las docentes si cumplen con el requisito de implementar los juegos autóctonos en el aula de clase, un método que se aplica en cuanto los juegos es para obtener un resultado significativo frente a un área, por otro lado, los juegos lo utilizan como técnica para crear ambientes libres de expresión y compartir con sus demás compañeros.

Los juegos autóctonos dan la posibilidad de no ser solo el juego, si no una estrategia de aprendizaje significativo para cada niño, donde se puede construir diferentes etapas según los temas vistos en cada clase.

Nota. En esta tabla se muestra la igualdad, la diferencia y el análisis en la pregunta seis de la entrevista a las docentes María Camila y Miriam. Creación propia, 2023.

Análisis general

La importancia del juego en la infancia es fundamental, en los niños y niñas, desarrollan diferentes habilidades a partir de estos, en los cuales los utilizan para formar vínculos interpersonales buscando gustos o participación del que le llame la atención sin importar si sabe o no el juego.

De acuerdo con lo anterior el juego se puede utilizar como herramienta o metodología de aprendizaje según María Montessori (2000):

El infante se adapta a la sociedad aprendiendo a utilizar materiales de la vida práctica. Es así como el implemento de los juegos tradicionales se lleva a cabo mediante material didáctico, donde los niños pueden conocer como es el juego, sus normas, diferentes nombres e identificarlos cuando los vean en su contexto, de esta manera se fortalece el desarrollo de las habilidades entre pares.

4.4 Análisis de Encuesta a padres de familia

La encuesta se realizó por medio de 5 preguntas las cuales fueron dirigidas a los padres de familia, esta encuesta tenía como fin conocer el aporte de los padres hacia lo que pensaban o hacían en la casa en pandemia y post pandemia y como entrar al colegio había

afectado a el niño de formar negativa o positiva en su convivencia escolar, tanto con sus compañeros y docente. Esta encuesta fue dirigida a 34 familias en los cuales 21 respondieron, (Anexo 15) se da evidencia de la muestra de implementación frente a este ejercicio, el cual se realizó en una evaluación cualitativa (Anexo 16)

Tabla 8

Análisis pregunta 1, encuesta padres de familia

¿Cómo cree que influyó la pandemia en la educación de los niños y las niñas?
Respuestas
-Afecto gravemente ya que los niños no tuvieron las oportunidades o accesos necesarios para seguir aprendiendo
-En mi experiencia influyó de manera negativa, dado que los niños se volvieron dependientes de los dispositivos electrónicos.
-Con la pandemia la educación de los niños bajo el rendimiento y el conocimiento de algunos temas
-Influencia en la tecnología, donde los niños aprendieron a utilizar los computadores y celulares
-En que se volvieron un poco más rebeldes y perezosos
Igualdades
-Los padres estaban de acuerdo que el internet para algunos niños era difícil acceso así, como otros coincidieron que la calidad de educación y aprendizaje hacia los niños y niñas disminuyó.
Diferencias

Algunos padres de familia vieron la virtualidad en el aprendizaje de sus hijos puesto que aprendieron a manejar algunas herramientas tecnológicas, pero no era suficiente para que los niños desarrollaran las diferentes habilidades y destrezas que se adquieren en el diario vivir de estar presencialmente con la docente.

Los temas vistos por los niños fueron muy pocos y confusos, donde se perdían la explicación por ejemplo por de las vocales y letras cuales van hacia arriba, cuales, hacia abajo, por estos los trazos son diferentes y afecto a los estudiantes en el regreso a clases.

Análisis

Es evidente que la virtualidad es carencia de aprendizajes motrices en los niños de primera infancia, puesto que en esta no adquieren conocimientos de estimulación de trazos, recortes entorchados rasgado entre otros que afectan al aprendizaje motor.

Piaget (2003), afirma que la “inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente la educación del niño es psicomotriz”. (p.12). Esta se divide en: La motricidad fina y la motricidad gruesa.

Los diferentes aprendizajes que los niños adquieren en pandemia por medio virtual para seguir con su proceso de formación en el colegio fueron muy limitantes, a pesar de las diferentes estrategias que las docentes implementaban para fortalecer su desarrollo cognitivo, muchas veces los niños no se encontraban en compañía de sus padres o lo realizaban solo en el momento donde se explicaba la clase y no reforzaban más el aprendizaje.

Esto fue una problemática al llegar al colegio tener que avanzar en un grado superior con falencias del anterior año.

Nota. En esta tabla se muestra la encuesta realizada a cuatro padres de familia del grado primero A, observando la igualdad, la diferencia y el análisis de los resultados de la pregunta uno. Creación propia, 2023

Tabla 9

Análisis pregunta 2, encuesta padres de familia

¿Usted cree que el niño al volver a su contexto escolar ha tenido cambios en sus comportamientos y en la convivencia con sus compañeros?
Respuestas
-Si, porque durante la pandemia no se encontró con los niños de su edad y al volver se notó la mejora en su ánimo y direcciona mejor su energía.
-Si, ya que el aislamiento nos perjudico mucho, porque los niños necesitaban compartir con los demás y así interactuar unos con otros.
-Si, pues ya se relacionan y juegan, llegan más felices.
-Si, porque hay niños que todavía no aceptan compartir con más niños.
Igualdades
-La reacción de los niños y niñas fue positiva puesto que extrañaban compartir con más niños de su edad podían jugar diferentes juegos y compartir sin necesidad de tener internet.
-Los niños son más activos tanto física como mentalmente, el regreso a la institución hace que desarrollen diferentes habilidades cognitivas, corporales, que tengan su mente activa no solo para el juego si no en las diferentes áreas del saber.
Diferencias

-Algunos niños les afecta en su convivencia con sus demás pares, puesto que aún no asimilaba que tenía que estar con más niños, compartir, ayudar, esto hizo que el convivir en el aula de clase fuera un proceso complejo.

-Los niños y niñas empezaron a aprender a convivir con diferentes niños, los cuales tienen diferentes comportamientos, costumbres, pensamientos, actitudes que tiene que ir regulando según el horario de clases, esto afecta mientras los niños iban retomando las rutinas diarias del colegio y casa.

Análisis

A los niños les hace falta el compartir con demás niños de su edad, por conocimientos, aprendizajes, aprender a relacionarse con niños que tienen sus mismos gustos, al momento de estar solamente con papá y mamá se ve afectada la convivencia en querer tener todo para el solo, tener la atención de los adultos no solo se vuelve un problema para el niño si no para sus padres.

De acuerdo con Ward, Bochner y Furman (2001), afirman que “el contacto entre individuos de diversas culturas resulta cada vez más común y frecuente” (p.46). Tanto que las personas nacidas en una cultura a menudo buscan visitar sociedades diferentes a las suyas con el fin de trabajar, estudiar o ejercer algún tipo de influencia.

Al relacionarse en el colegio los estudiantes desarrollan su socialización con los demás pares, aprenden a interactuar, preguntar, aprender, preocuparse por sus compañeros, apoyar, por el cual los niños forman vínculos de confianza para sí mismos.

Nota. En esta tabla se muestra la encuesta realizada a cuatro padres de familia del grado primero A, observando la igualdad, la diferencia y el análisis de los resultados de la pregunta dos. Creación propia, 2023

Tabla 10

Análisis pregunta 3, encuesta padres de familia

¿Durante la pandemia usted implementaba juegos con sus hijos? ¿Qué tipos de juegos?
Respuestas
-Lotería, golosa, triqui, domino, parques y bingo
-Stop, juego de letras y escondidas
-Rana, lazo, parques, golosa
Igualdades
-Se realiza igualdad en cuanto algunas respuestas respecto a los juegos que implementaban en la pandemia como lo son: golosa, parques y juegos de mesa
Diferencias
-Se realiza diferencia en cuanto algunas respuestas respecto a los juegos que implementaban en la pandemia como: cartas, triqui, dominó, escondidas, microfútbol, ciclismo, conteo con palos de madera.
-Los padres de familia intentaban que sus hijos además de hacer las actividades del colegio se pudieran divertir realizando juegos donde los niños desarrollaran capacidades o habilidades mentales en sus procesos de formación.

Análisis

Los padres de familia intentaban jugar con sus hijos para desestresarse de la incertidumbre de la pandemia, donde implementaban juegos caseros como: parqués, domino, stop, pin pon, sopas de letras entre otros para potenciar el aprendizaje de los niños.

Piaget (1973), “es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora” (p.5) como se refiere este autor, los juegos en la vida de los niños son de vital importancia, no solo porque se distraen sino que aprenden sin necesidad de estar repitiendo y escribiendo, el juego hace que sea divertido y al niño le guste sin ninguna molestia.

La pandemia fue un vínculo para que los padres de familia buscaran diferentes alternativas para sus hijos, uno de estas fue el juego, donde se comparte el aprendizaje que han tenido primeramente sus padres para poder transmitirle ese a sus hijos, donde el vínculo afectivo formaba parte principal de las buenas relaciones entre padres e hijos.

Nota. En esta tabla se muestra la encuesta realizada a tres padres de familia del grado primero A, observando la igualdad, la diferencia y el análisis de los resultados de la pregunta tres.
Creación propia, 2023

Tabla 11

Análisis pregunta 4, encuesta padres de familia

¿Usted que juegos autóctonos reconoce? ¿Y los implementa con sus hijos?

Respuestas

-Yo juego con mi hijo a la golosa, ya que cuando era pequeña me gustaba mucho este juego.

-Los juegos que conozco son: la golosa, el yoyo, las escondidas, parques, ajedrez, yermis, stop, rejo quemado, escondidas, congelados y tintin corre corre

-Conozco el trompo, el yoyo, golosa, parques, yermis y bolos.

Igualdades

-Se realiza igualdad en algunas respuestas respecto a que juegos autóctonos reconoce como: golosa, o rayuela, yermis, parques, las escondidas, trompo, yoyo y bolos.

-Los juegos más comunes son la rayuela y el trompo, donde se tenía facilidad en casa de aprenderlo y practicarlo, estos juegos tradicionales aportan a el proceso de enseñanza y aprendizaje puesto que desarrollan habilidades motrices y gruesas en los niños y las niñas

Diferencias

-Se realiza diferencia en cuanto algunas respuestas como: futbol baloncesto, atletismo carritos y canicas

Análisis

-En cuanto a las respuestas de todos los padres, teniendo en cuenta la pregunta, la mayoría de los padres de familia en su infancia implementaba y conocían los juegos autóctonos, en sus tiempos libres aprovechaban de estos para aprender, interactuar y tener un acercamiento en familia, por otro lado, en esa época la tecnología no andaba presente.

-Al tratarse de juegos tradicionales los padres de familia se saben muchos, pero no enseñan a sus hijos la tradición que ha tenido este de generación en generación, donde se puede sacar provecho al enseñarlo, dado que se puede tomar como estrategia para algún tema como matemáticas.

-Para Piaget (1973), “el juego simbólico, es a el juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora” (p.09).

El juego simbólico es, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que significa

Nota. En esta tabla se muestra la encuesta realizada a tres padres de familia del grado primero A, observando la igualdad, la diferencia y el análisis de los resultados de la pregunta uno.
Creación propia, 2023

Tabla 12

Análisis pregunta 5, encuesta padres de familia

¿Qué entiende usted por juegos tradicionales?
Respuestas
-Son los juegos donde las personas interactúan para reír y distraerse
-Son los que han pasado por generaciones que nosotros mismos jugamos y ahora los trasmitimos a nuestros hijos
-Yo entiendo que los juegos tradicionales son aquellos que me permiten interactuar con las demás personas son juegos educativos
-son aquellos que jugaban nuestros padres y nosotros, pero que ya nuestros hijos no los practican

-Son aquellos que nos inculcaron nuestros padres desde pequeños y vinieron de generación en generación

-Aquellos con los que crecimos eran sanos, educativos y no había maldad

-Juegos que no tienen nada que ver con la tecnología, los jugábamos anteriormente.

-Son aquellos que permiten al niño compartir con sus padres y demás personas momentos plenos de bienestar

Igualdades

-Se realiza igualdad en algunas respuestas como: son los que se transmiten de generación en generación, son juegos que se comparten en grupo familiar, y los juegos son muy divertidos

-Los padres de familia tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales, donde cuentan a sus hijos como se jugaban, su nombre y algunas reglas que el juego requiere, así mismo compartieron conocimientos y jugaron algún juego por motivación del niño.

Diferencias

-La diferencia entre algunas respuestas es que la mayoría de los padres implementan los juegos y los conocían puesto que pasaba de generación en generación, pero por otro lado había padres que los conocían, pero no los implementaban

-Los padres de familia por falta de tiempo o importancia a el juego no explican sus hijos para que le puede servir este juego, si no por el contrario le ordenan a el niño hacer tareas de transcribir libro a el cuaderno.

Análisis

-Todos los padres de familia, reconocen claramente los juegos tradicionales que resaltaban su cultura, algunos presentan claridad en cuales son los juegos que marcaron la infancia y cuales día a día quieren seguir transmitiendo para el desarrollo educativo de sus hijos.

-La teoría de Vygotsky (1923), “tiene su fundamento en el aprendizaje sociocultural del individuo y así mismo en el entorno en el que se desenvuelve” (p.9). Por esto es que el aprendizaje de los niños es notorio del cómo se hace en la casa, lo hace en el colegio.

Nota. En esta tabla se muestra la encuesta realizada a ocho padres de familia del grado primero A, observando la igualdad, la diferencia y el análisis de los resultados de la pregunta uno. Creación propia, 2023

**CAPITULO V: PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA
Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

5.1 Planeación y alternativas de solución Educativa y Pedagógica

El proyecto Reconozco mi contexto, en la construcción de mi convivencia, está pensado en los estudiantes del grado 1° A de la Escuela Normal Superior sor Josefa de Castillo y Guevara, Chiquinquirá, En donde se plantean 6 secuencias didácticas, se tiene un esquema de planeación contando con tres momentos de actividades, diseñadas para este grupo de estudiantes buscando fortalecer la convivencia; su objetivo es fortalecer hábitos de convivencia mediante el reconocimiento cultural de los juegos autóctonos del contexto Cundi-Boyacense

A continuación, se da evidencia de la descripción general de las secuencias didácticas propuestas.

Tabla 13

Propuesta pedagógica

Tema	Habilidad de convivencia	Juego autóctono	Áreas articuladas	Acciones
Conociendo sentimientos Título: El camino de las emociones	Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y las otras personas	Golosa	-Ética y valores -Ciencias Naturales -Competencias ciudadanas	-Cuento interactivo donde se narra acerca de las emociones “Los animales” -Juegos de preguntas con paletas de distintas caras “dar vida a mis paletas de emociones” -Juego tradicional la golosa con distintas palabras como: respeto,

				generoso, jugar en equipo etc. -cada niño realizará en su diario la reflexión de lo vivenciado en el día de hoy y lo comparte con sus padres de familia quienes aportaron también sus comentarios sobre la importancia del manejo de emociones (Anexo 17)
Inteligencias emocionales Título: el mundo de las emociones	Reconozco que las acciones relacionan con las emociones y puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas	Pirinola	-Ética y valores -lengua castellana -Competencias ciudadanas	-cuento emociones “Alguien me hizo estar enojado” -Mímica de emociones en las tarjetas las emociones los dibujos (empatía, autocontrol, compañerismo y enojo) -Juego de la pirinola, en mesa redonda donde se realiza un diálogo o debate para llegar a unas conclusiones y dar a conocer los casos antes de comentarles las reglas del juego creando situaciones de

				la vida real, teniendo en cuenta las emociones mencionadas anteriormente (Anexo 18)
Conciencia ecológica y convivencia escolar	Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.	Gallinita ciega	-Ciencias naturales -Ética, y valores Competencias ciudadanas	-Canción de Jorge Veloza (Marranito se le cayó el papelito) -Video de la acciones correctas e incorrectas que pueden llegar a afectar tanto a las personas cercanas y dar a conocer situaciones reales. -Juego de roles donde se apliquen aspectos de la convivencia escolar. -Juego gallinita ciega, cada uno va a tener una manzana y dentro de ella escriben una palabra de lo que aprendieron hoy, y se pegara en un árbol (Anexo 19)

El buen trato en las relaciones humanas y en el juego	Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar	Carretilla	-Ética y valores -Competencias Ciudadanas	-Canción “La cumbia del buen trato” -Construcción de acróstico con los niños, donde se evidencie la participación y el respeto. -Juego autóctono la carretilla, donde se refuerza el buen trato, el respeto y el trabajo en equipo (Anexo 20)
El respeto por la opinión de los otros	Conozco y respeto las reglas básicas del dialogo, como el uso de la palabra y el respeto por la otra persona	Encostalados	-Ética y valores -Competencias Ciudadanas	-Video llamado “El dragón de aguazul” donde se tendrá un diálogo con los niños sobre el respeto -Se realizará una sopa de letras llamada “Respetando Ando” -Juego tradicional encostalados, en grupos de 6 estudiantes, en cada costal estará escrita

				una palabra relacionada a la convivencia, el equipo que llegue primero a la meta, tendrá que armar un rompecabezas con una frase relacionada a la paz (Anexo 21)
Juegos autóctonos y resolución de conflictos	Conozco y uso estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos	Rana	-Ética y Valores -Competencias Ciudadanas	-Lectura de un cuento con títere llamado “No quiero ir a la escuela” -Juego de roles donde se llevarán fichas bibliográficas representando un conflicto y su solución -Se jugará pasa pasa la pelota, donde el niño que quedó con la pelota escogerá una de las fichas, la pegará en el tablero y dirá que corresponde esa ficha -Se desarrollará los juegos tradicionales la golosa, la pirinola, gallinita ciega, la carretilla, encostados y la rana en compañía de

	los padres de familia, fortaleciendo vínculos afectivos, convivencia, cultura y paz. (Anexo 22)
--	--

Nota. En esta tabla se muestra los juegos autóctonos a trabajar con sus respectivas áreas y temáticas contando brevemente cada una de las acciones a realizar en los juegos.

CAPITULO VI: SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

6.1 Sistematización de la experiencia pedagógica

Al alcanzar la fase de reflexión en cuanto al proceso pedagógico, en el cual se implementaron unas propuestas de alternativa pedagógica relacionando a los ejes del proyecto “reconozco mi contexto en la construcción de mi convivencia”, se llega a este proceso, el cual se implementaron secuencias didácticas y frente a dicha implementación se realiza una reflexión con base a los diarios de campo (Anexo 23) teniendo en cuenta las categorías del proceso de investigación: convivencia, contexto cultural y juegos autóctonos.

Convivencia

Respetó a la categoría uno, se resaltan las secuencias didácticas número cuatro, la magia del buen trato, y secuencia número seis ayudando a mis amigos a resolver conflictos, los cuales se tenía como objetivo desarrollar estrategias de resolución de conflictos y el buen trato entre pares, en este caso en la secuencia cuatro se tomó como punto importante el buen trato en las relaciones humanas y el juego, y en la secuencia seis la resolución de conflictos.

Así mismo, se rescatan los diarios de campo cuatro donde es evidente que el buen trato se da en el implemento de las actividades por medio del juego de la carretilla, donde los niños tenían que tener mucha precaución con su compañero, de no dejarlo caer o raspar sus rodillas o cara, los niños fueron muy responsables y cuidadosos, un niño da la reflexión del día y dice que el buen trato hacia su compañero tenía que ser delicado para no lastimarla y con mucho cuidado de no dejarla caer así que aprendió que no solo por medio de un juego se tiene que dar este buen trato si no en el tiempo que se convive con sus demás compañeros y amigos.

Y el diario número seis es muy agradable reflexionar y darse cuenta del trabajo realizado, los niños, niñas, padres de familia y maestra acompañante se sienten agradecidos por el buen

trato y aprendizaje de los estudiantes, la convivencia es notoria en el aula de clase y en el descanso, los alumnos interactúan no solo con un grupo selecto de amigos, si no que se evidencia el compartir con sus demás compañeros, invitar a jugar, repasar y ayudar son actos que no hacían en su cotidianidad.

Respecto a la categoría de convivencia es notoria una alta relación en los diarios de campo número cuatro y seis, en los cuales se tuvo en cuenta una metodología propuesta por Vigotsky (1979), donde destaca “la importancia de las interacciones sociales, tras la idea de la internalización como aspectos fundamentales para el aprendizaje, defendiendo que la construcción del conocimiento ocurre a partir de un intenso proceso de interacción entre las personas” (p. 94).

Por lo anterior, es importante destacar que las interacciones sociales hacen que en los estudiantes se creen vínculos afectivos, por medio de mediaciones como la mediación de procesos interactivos, con el fin de que nosotras como maestras en formación desarrollemos estrategias de juego para la resolución de conflictos y el buen trato, es por ello que el documento de competencias ciudadanas (2004) afirma que “la solución de diferentes conflictos, a través del viejo método de ensayo y error han adquirido capacidad para enfrentarse con éxito a las situaciones conflictivas” (p.22).

En los diarios de campo cuatro y seis se pudo observar la convivencia y el desarrollo de los juegos autóctonos, fomenta en los niños y niñas el interés por interactuar y compartir con sus compañeros de manera activa, creando ambientes armónicos y de respeto hacia el trabajo en equipo y el aprendizaje es más notorio que seguir indicadores y realizarlas en el cuaderno o libro.

Contexto Cultural

Frente a la categoría dos, contexto cultural, se resalta la secuencia didáctica número cinco respetando ando, con el objetivo de identificar las cualidades del respeto mediante el diálogo con mis compañeros, en este caso la secuencia número cinco, tomó como punto importante el respeto por la opinión de los otros, respecto a la categoría contexto cultural es notoria la alta relación en el diario de campo número cinco y uno en los cuales se tuvo en cuenta una metodología propuesta por Ward, Bochner y Furnham (2001) donde afirman que el “contacto entre individuos de diversas culturas resulta cada vez más común y frecuente, tanto que las personas nacidas en una cultura a menudo buscan visitar sociedades diferentes a las suyas” (p.11)

Es importante destacar que el contexto cultural hace parte fundamental para el desarrollo de los niños y niñas, como maestras en formación, debemos realizar actividades o estrategias de juego donde se potencie en cada uno de los estudiantes el respeto por el otro, enseñando que cada uno es diferente comenzando por su color de piel, creencias, costumbres que nos hace únicos y esto hace que se construya un contexto diverso para poder aprender.

Es por ello, que en el diario de campo número cinco, se puede observar que dentro del contexto cultural el juego toma un papel importante para el desarrollo de vínculos sociales donde se evidencia que los infantes demuestran interés en aprender sobre los juegos, el cómo poder ayudar y convivir con sus demás compañeros, algunos niños conocían el juego otros no y se mostraron interesados en aprenderlos y realizar las actividades correctamente.

En el diario uno es un proceso muy diferente, primeramente porque hasta ahora se está conociendo a los niños, su temperamento, gustos, juegos, y este nos llevó a realizar el camino

de los sentimientos, para observar cómo los niños a través de juego pueden expresar sus sentimientos sin miedo a que lo estén juzgando o tenga que guardar esos sentimiento para sí mismo, esto nos demuestra que debemos controlar esa nueva emoción o sentimiento, porque a las personas que estén a mi alrededor no me comprendan y actúen de manera alerta para responder.

Juegos Autóctonos

Por último, la categoría tres de los juegos autóctonos, se evidencia el proceso de investigación acción donde se implementó seis juegos tradicionales en conjunto con la convivencia y el contexto cultural, en los cuales se ve reflejado en la secuencia N°1 titulada El camino de los sentimientos, en esta primera sección se dio a conocer a los estudiantes el cómo se puede llegar a sentir si actuó sin pensar y lastimar a el compañero. La secuencia didáctica N°2 El mundo de las emociones, se ve reflejado el conocimiento y habilidades de la mímica a través de la convivencia utilizando el juego de la pirinola como eje principal de los aprendizajes de los infantes

Para la secuencia didáctica N°3 titulada La conciencia y la convivencia ecológica, donde fue una experiencia de roles identificando actitudes correctas e incorrectas que realizan diariamente sin importar el otro, así se generaron vínculos afectivos entre pares. En la secuencia didáctica N°4 La magia del buen trato, se implementa por medio del juego de la carretilla donde es necesaria la participación en dúos y cada niño teniendo la responsabilidad de cuidar a su compañero para no lastimarlo.

Así mismo en la secuencia didáctica N°5 respetando ando, se da a conocer a los alumnos en conjunto con el juego de la gallinita ciega, este juego es primordial en la infancia de los

niños, donde ellos están a la expectativa de su compañero, en que no se lastime, respetando límites de no hacerlo caer.

Para concluir se implementó la secuencia didáctica N°6 “Ayudo a mis amigos a resolver conflictos”, en la cual se implementan los juegos autóctonos la golosa, pirinola, gallinita ciega, la carretilla, encostados y la rana donde se invita a participar a los padres de familia del conocimiento y construcción de los aprendizajes de sus hijos. Esta secuencia se ve reflejada en los diferentes stands que tenía cada juego, los estudiantes del grado Primero A fueron divididos en grupos para su retroalimentación

Por último, cada secuencia didáctica esta reflexionada en los diarios de campo (del uno al seis) donde se evidencia las experiencias pedagógicas, esta categoría respondió al propósito investigativo que se tiene planteado donde se utilizan los juegos autóctonos como metodología en pro de reconocer el contexto en la construcción de la convivencia.

Utilizando los juegos tradicionales se dio respuesta al conflicto evidenciado en el aula de clase, cada secuencia didáctica fortaleció las relaciones interpersonales; fue un proyecto innovador para los estudiantes; por medio del juego estaban aprendiendo a convivir de manera lúdica, se utilizaron los juegos transversalmente, utilizando las competencias ciudadanas (2004) asimilando de manera pacífica y constructiva los conflictos cotidianos en su vida escolar. Se contribuyó a un ambiente de sana convivencia.

Como maestras en formación es de gran agrado llevar herramientas didácticas donde los estudiantes sientan que su educación o aprendizajes van a ser diferentes, como educadoras brindamos unos tiempos y espacios para que los niños conocieran los juegos autóctonos, estos fortalecieron nuestra investigación de manera positiva puesto que se evidencia que el

aprendizaje por medio del juego es más atractivo para los niños, además de estar jugando están evidenciando el cómo, porque y para que se realizan. Para Piaget (1951) “El niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene” (p,12).

7. CONCLUSIONES

Se logro fortalecer hábitos de convivencia en los estudiantes del grado 1° A mediante el reconocimiento cultural de los juegos tradicionales, aportando aprendizajes significativos en pro de la construcción de tener buenas relaciones interpersonales con sus pares.

- ✓ Se desarrollo un proyecto donde hubo cambios hacia los estudiantes primordialmente, exaltamos los juegos autóctonos como una alternativa para la construcción de nuevas metodologías para implementar en el aula de clase y fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y las niñas.
- ✓ Se construyó de manera asertiva una perspectiva teórica que dio cuenta de las categorías: convivencia, contexto cultural y juegos autóctonos, estas fueron aplicadas a través de talleres pedagógicos donde se fue fortaleciendo día a día el proceso con los estudiantes del grado primero.
- ✓ Se logro identificar las falencias de convivencia que afectan al grupo, donde se promueve las emociones, la convivencia ecológica, el buen trato, acciones correctas, el respeto y la resolución de conflictos por medio de los juegos autóctonos.
- ✓ Desde la escuela y la familia se enseñó a los infantes la importancia del reconocimiento de sus raíces culturales, mediante los juegos autóctonos, utilizando diferentes estrategias para su conocimiento, los niños crearon su propio Mini libro donde realizaban dibujos o frases de cada juego.

- ✓ A través de la estrategia pedagógica implementada se hizo referencia a la convivencia por medio de los juegos autóctonos donde los niños y niñas conocieron y aprendieron a convivir con sus pares, dando soluciones y ayuda según el conflicto presentado.

9. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Carretero, A. (2008). Vivir convivir: convivencia intercultural en centros de educación primaria, Granada: Andalucía acoge.
- Sandoval. M, (2014), convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento.
- Paget, J. (1973), la formación del símbolo en el niño, México: F.C.E.
- Gagne, (1970), Teorías del aprendizaje.
https://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39247_gagne.pdf
- Moreno, S. Y Pérez, E. (2018). Relaciones interpersonales en el clima laboral de la universidad tecnológica del Choco Diego. Revista CES.
- Bruner, J. (2015), Realidad mental y mundos posibles los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia. Barcelona.
- Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 44 Julio de 1991 (Colombia). 2da Ed. Editorial Legis.
- Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 55 Julio de 1991 (Colombia). 2da Ed. Editorial Legis.
- Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 60 Julio de 1991 (Colombia). 2da Ed. Editorial Legis.
- Ortega, R. (2007). La convivencia: un regalo de la cultural a la escuela. Idea.
- Gomez, D, Rocha I. (2016). Jugando Jugando Vamos Creando: Ubate
- Castro, L. Robles, (2018). Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender: Bogota.

- Almario, C. Sánchez, M. Duymovic, P. (2019). Juegos autóctonos, cultura Indígena Totoroez: Estrategia Pedagógica para reducir la Agresividad en estudiantes: Cauca.
- Caicedo, J. (2019). Los juegos tradicionales y el desarrollo turístico cultural Quevedo: Ecuador
- Pereda, L. (2020). Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial: Perú.
- Nastacuas, B. (2021). Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar: Nariño Pasto
- Ministerio de Educación. (2004). Estándares básicos de competencias ciudadanas. Guía °6. (p.16)
- Ministerio de Educación. (2009) Pilares de la educación.
- Ministerio de Educación. (1994), Ley General de Educación 115. Art 13
- Ministerio de Educación. (1994), Ley General de Educación 115. Art 14
- Ministerio de Educación. (1994), Ley General de Educación 115. Art 16
- Ministerio de Educación. (1994), Ley General de Educación 115. Art 21
- ICBF, (2006), ley 1098, Código de infancia y adolescencia.
- Ministerio de Educación, (2013), Ley 1620, sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y la mitigación de la violencia escolar.
- PEI Escuela Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara (2018) http://normalsuperiorchiquinquirá.edu.co/wp-content/uploads/2018/08/PEI_2018.pdf
- Normal superior de Chiquinquirá: <https://normalsuperiorchiquinquirá.edu.co/>

- Taylor S.J., Bogdan R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona España. Ed. Paidós, SAICF.
- Sampieri, R. (2003), Metodología de la investigación: las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta.
- Sabino, C. (1992). El proceso de la investigación. Caracas, Venezuela. Editorial Panapo.
- Bonilla, R. (1997), Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Editorial Norma. Colombia.
- Ward, C., Bochner, S., y Furnham, A, (2001). *The Psychology of culture shock*. Routledge.
- Keesing, R. (1993), “Teorías de la cultura”, a H. M. Velasco (Comp.): *Lecturas de Antropología Social y Cultural*. Madrid, UNED, pp. 51-82.
- Camels, D. (2016), el juego corporal en la revista lúdicamente, Vol. 5
- Sandoval, M. (2014), convivencia y clima escolar: claves de la gestión de conocimiento, pp. 153-78.

ANEXOS

Anexo 1

RAE 1

RAE #1	
Título	Jugando jugando vamos creando
Autores	Dayana Alejandra Molina
	Ingrid Astrid Rocha Muñoz
País –Ciudad	Colombia / Cundinamarca: Ubaté
Fecha	2016
Tema	Los juegos autóctonos como estrategia pedagógica en función del afianzamiento en la convivencia escolar.
Palabras clave	Convivencia, Juego, relaciones interpersonales

Objetivos	Objetivo General -Identificar los juegos autóctonos como utilidad dentro del aula, para el fortalecimiento de la convivencia de los niños y niñas en su infancia. Objetivos Específicos -Reconocer cuales son los juegos autóctonos, y qué significado tiene para los niños y niñas -Fomentar la sana convivencia a través de la práctica de los juegos autóctonos.
Descripción y contenidos	-La presente propuesta de investigación pedagógica se implementa con la intención de potenciar las relaciones interpersonales y la sana convivencia de los estudiantes del grado preescolar y cuarto de la Escuela Normal Superior de Ubaté, por medio de la práctica de los juegos autóctonos para comprender la importancia de hacerse partícipes de una mejor sociedad Por consiguiente, es una estrategia didáctica que si se implementa en el aula de clase se puede mejorar la convivencia y además de eso hay una memoria histórica y los niños pueden adquirir conocimientos, en este grado se puede mejorar la convivencia ya que en ocasiones la clase fue desarrollada a través de los juegos autóctonos, ahí cuando se ve trabajo en equipo, se logra evidenciar compañerismo, pues quien no

sabe sobre algún juego indaga a sus compañeros y se logra el mejoramiento de una sana convivencia

-Ortega R. (1999). Jugar y aprender, Sevilla España, diada editorial

Cárdenas R, Gómez Díaz C. (2014). Colombia. Ministerio de Educación Nacional

http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-341487_doc22.pdf

Referencias

-Secretaría de Educación del Distrito. (2019). Lineamientos

Pedagógico y Curricular Para la Educación Inicial en el distrito.

Recuperado de:

<https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/3062/1/Lineamiento%20Pedag%C3%B3gico.pdf>

-Proyecto publicado Gomez, D, Rocha I. (2016). Jugando Jugando Vamos Creando

-El tipo de investigación que se llevara a cabo en el proyecto es Etnográfica, puesto que esta permite describir las costumbres y tradiciones de un grupo o sociedad. Esta se interesa por lo que la gente hace, como se comporta, como interactúa; se propone descubrir sus creencias, valores y motivaciones. Según Rosana Guber la etnografía consta de tener un grupo determinado llamado “Pobladores” y un sujeto que los observa llamado “Investigador”

Diseño

metodológico

Este proyecto de investigación tiene como fin comprobar si a través del juego no solo se desarrollan las habilidades de los niños y niñas, sino que de igual forma pueden implementarse como una estrategia de relación entre sujetos para fomentar la sana convivencia.

El paradigma cualitativo busca adquirir información en profundidad para poder comprender el comportamiento humano y las razones que gobiernan tal comportamiento.

Instrumentos

Encuestas, talleres, diarios de campo

Resultados y conclusiones A manera de conclusión los juegos autóctonos, son una estrategia metodológica para el aprendizaje de los niños, el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, el mejoramiento de la convivencia, teniendo en cuenta el reconocimiento de estos juegos, puesto que son muy pocos escuchados por ellos y poco interactúan con algunos de ellos, así que al llevarlos al aula de clase e interactuar con ellos se refleja la motivación e interés particular de cada niño por experimentar el juego y aprender de él.

Se diseñó una propuesta pedagógica para los niños y niñas, implementado 9 talleres, donde se daba continuidad a los juegos autóctonos con el fin de promover la cultura y el mejoramiento de las relaciones interpersonales

Aportes a su ejercicio de investigación Esta investigación fortaleció la identidad cultural en la infancia, los cuales son significativos, se destacan los juegos autóctonos de la zona cundinamarquesa, y fortalecen el aprendizaje de los infantes, se pueden implementar con las diferentes dimensiones o áreas.

Los juegos autóctonos ayudan al mejoramiento de la convivencia, al fortalecimiento de las relaciones interpersonales, tener un buen comportamiento con sus compañeros y a partir de ellos aprender a autorregularse.

Los talleres propuestos de este proyecto son de importancia puesto que en cada uno de ellos se desarrolló una temática o dimensión, queriendo evidenciar que el juego también se aprende, por medio de estos, utilizando esta estrategia se mejoró la convivencia, individual y grupalmente,

A partir de los juegos realizados y las experiencias vividas, los niños fortalecen su aprendizaje e interés al realizar dichos juegos, puesto que es de mayor interés tener algo innovador.

Se evidencia de manera pertinente que el resultado de implementar los juegos autóctonos como metodología de aprendizaje y el fortalecimiento de la convivencia en las infancias, fue satisfactorio.

Autor	Angie Daniela Cruz Casas
del RAE	Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Nota. En esta tabla se muestra el proyecto jugando jugando vamos creando, el cual se relaciona con el proyecto de juegos autóctonos

Anexo 2

RAE 2

RAE # 2

Título	Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender.
---------------	--

.Autor	Leyne Judith Castro Vega
	Karina Andrea Robles Olivares

País – Ciudad	Colombia: Bogotá D.C
----------------------	----------------------

Fecha	2018
--------------	------

Tema	Juegos tradicionales como estrategia para establecer vínculos afectivos
-------------	---

Palabras clave	Re significación, juegos, tradicionales, práctica docente.
-----------------------	--

Objetivos	General:
------------------	----------

-Emplear los juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos en los infantes del grado transición del Liceo la Alegría de Aprender

Específicos:

- Identificar los juegos apropiados para el restablecimiento de vínculos afectivos entre los niños.

- Caracterizar los tipos de juegos tradicionales según las edades de los niños de transición.

- Implementar juegos tradicionales involucrando la comunidad educativa y familias, para contribuir a la unión, sana convivencia y restablecimiento de vínculos afectivos.

- Crear una cartilla didáctica que de muestra de los juegos tradicionales que ayudan al restablecimiento de vínculos afectivos entre infantes dirigida a padres y maestros.

Descripción y contenidos	En la sede Nueva Orleans de la Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró Municipio de Totoró, Departamento del Cauca, Colombia, algunos estudiantes del grado segundo de primaria presentan conductas agresivas, causadas por el entorno intrafamiliar, comportamientos que son replicados en la escuela.; Con el objetivo de reducir la agresividad en el contexto intraescolar se desarrolla la Propuesta de Intervención Disciplinar en busca de respuestas a la interrogante ¿Cómo los juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez, reducen la agresividad en los estudiantes?, En este sentido se construyeron cinco juegos autóctonos, luego se implementaron en el proceso de enseñanza aprendizaje usando la didáctica y la lúdica. Finalmente la implementación de la ruta de intervención disciplinar a modo de estrategia lúdico pedagógica arrojó como resultados: la disminución de la agresividad entre estudiantes al interior de la escuela, mejoró el desempeño académico en todos los estudiantes, se fortalecieron las relaciones interpersonales en todos los estudiantes, y se identificó la necesidad de intervenir a las familias con programas como escuela para padres.
---------------------------------	---

Referencias

- Ariza y Pertuz (2011) Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital pies descaltos (tesis) Corporación Universitaria de la Costa Constitución Política de Colombia de 1991. Última Modificación, mediante Acto Legislativo 2 de 2012, 'por el cual se reforman los artículos 116, 152 y 221 de la Constitución Política de Colombia', publicada en el Diario Oficial No. 48.657 de 28 de diciembre de 2012. -Código de infancia y adolescencia 1098 (2006) concepción de niñez. Recuperado de [https://politicas-de-infancia-colombia.webnode.com.uy/codigo-de-infancia-yadolescencia/concepcion-de-infancia-/](https://politicas-de-infancia-colombia.webnode.com.uy/codigo-de-infancia-yadolescencia/concepcion-de-infancia/) Colmenares
- Ana mercedes Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción, Recuperado de [DialnetInvestigacionaccionParticipativa-4054232.pdf](http://dialnet.investigacionaccionparticipativa-4054232.pdf) Recuperado de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html
- García (2013) el juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar (Tesis de grado) universidad de la rioja.
-

Diseño metodológico	El presente trabajo de investigación buscó identificar la necesidad de resaltar el valor de los juegos tradicionales en la infancia, tras la experiencia de realizar la práctica pedagógica en el Liceo la Alegría de Aprender, con el curso de transición debido a que se ha observado una problemática en el aula; los niños presentan conductas inadecuadas que afectan la convivencia dentro y fuera de la misma, se pretende canalizar buscando alternativas que favorezca las interacciones sociales y la creación de vínculos afectivos. Por ello se propone el juego por su naturaleza integradora. Este estudio se desarrolló a partir de la metodología cualitativa, se utilizó como técnicas e instrumentos la observación directa y análisis de encuestas hechas en una población cuya muestra fue de 14 estudiantes en edades de 4 a 5 años y una docente a cargo del grupo, las cuales permitieron la introducción al campo pedagógico y la implementación de los juegos tradicionales.
Instrumentos	Observación, encuesta y entrevista
Resultados y conclusiones	A partir del proceso de investigación desarrollado en el Liceo la Alegría de Aprender, se pudo concluir con respecto al objetivo general propuesto inicialmente que la implementación de los juegos tradicionales es una buena estrategia para restablecer vínculos afectivos ya que estos son actividades lúdicas que propician en los niños espacios de interacción social además de fortalecer valores que son muy importante para el desarrollo integral de los niños. Hoy en día es muy importante el rescate de estos juegos de tradición puesto que por su valor cultural contribuyen de forma positiva a la formación del estudiante permitiéndoles conocer un poco más acerca de sus raíces haciendo que prevalezca la preservación de nuestra cultura.

Aportes a su ejercicio de investigación	Los aportes de esta investigación para el fortalecimiento de la identidad cultural en la infancia es significativo ya que, por un lado, se destacan los ritmos autóctonos de la zona cundiboyacense como lo los juegos autóctonos la cual, no solo da sentido de pertenencia sino que también permite que los niños y niñas crean nuevos aprendizajes y se diviertan; y por otro lado, este trabajo es importante para la investigación presente ya que tienen varias cosas en común, entre ellas que las dos son propuestas pedagógicas que se pueden llevar a cabo de manera satisfactoria donde los principales factores son la infancia, la cultura, el aprendizaje y la diversión.
--	---

Autor del RAE Angie Daniela Cruz Casas

Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Nota. En esta tabla se muestra el proyecto Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender, el cual hace relación al proyecto

Anexo 3

RAE 3

RAE # 3

Título	Juegos autóctonos, cultura Indígena Totoroez: Estrategia Pedagógica para reducir la Agresividad en estudiantes
---------------	--

Autor	Carmen Cecilia Almarío Fernández Marta Beatriz Sánchez Sánchez Patricia Duymovic García.
País – Ciudad	Colombia: Departamento del Cauca, Municipio de Totoró.
Fecha	2019
Tema	Juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez: estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en estudiantes de grado segundo de básica primaria.
Palabras clave	Pedagogía, contexto, agresividad.

Objetivos**General:**

-Reducir la agresividad física y verbal en los estudiantes de grado segundo, mediante la estrategia pedagógica “juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez”, Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró, Sede Nueva Orleans.

Específicos:

-Construir en la Sede Nueva Orleans cinco juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez encaminados a disminuir las conductas agresivas de los estudiantes.

-Utilizar los juegos autóctonos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes.

-Contribuir en la enseñanza de valores como la tolerancia, el respeto por las normas, el rescate de los usos y costumbres de la cultura indígena Totoroez mediante la pedagogía de la lúdica

Descripción y contenidos	-En la sede Nueva Orleans de la Institución Educativa Agropecuaria Pueblo Totoró Municipio de Totoró, Departamento del Cauca, Colombia, algunos estudiantes del grado segundo de primaria presentan conductas agresivas, causadas por el entorno intrafamiliar, comportamientos que son replicados en la escuela.; Con el objetivo de reducir la agresividad en el contexto intra escolar se desarrolla la Propuesta de Intervención Disciplinar en busca de respuestas a la interrogante ¿Cómo los juegos autóctonos de la cultura indígena Totoroez, reducen la agresividad en los estudiantes?, En este sentido se construyeron cinco juegos autóctonos, luego se implementaron en el proceso de enseñanza aprendizaje usando la didáctica y la lúdica. Finalmente la implementación de la ruta de intervención disciplinar a modo de estrategia lúdico pedagógica arrojó como resultados: la disminución de la agresividad entre estudiantes al interior de la escuela, mejoró el desempeño académico en todos los estudiantes, se fortalecieron las relaciones interpersonales en todos los estudiantes, y se identificó la necesidad de intervenir a las familias con programas como escuela para padres.
---------------------------------	---

-
- Referencias**
- Etienvre, J. P. (1992). <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/8505>. Obtenido de <http://hdl.handle.net/2183/8505>
 - Angulo Benachí, H., & Sánchez Sánchez, A. (2002). Pueblo Totoró Plan vida Tonto Tuna. Totoró- Cauca. Arias, M. L. (2017). Lúdica y Didáctica. Bogotá: Corporación Universitaria Los Libertadores. Arranz Beltrán, E. (septiembre de 1991).
 - Juegos cooperativos y sin competición. Madrid: -Recopilado y distribuido por Emilio Arranz Beltrán. . Arranz Betrán, E. (septiembre de 1999). Aprendizaje cooperativo. Madrid: Recopilado y distribuido por Emilio Arranz Beltrán. . Obtenido de http://www.educarueca.org/IMG/pdf/Aprendizaje_cooperativo.pdf.
 - Beltrán Trocha , Y. C., & Orozco Villa, L. D. (Febrero de 2016). es-los-juegos-tradicionales/. Obtenido de <http://www.cric-colombia.org> Cabildo de la parcialidad indigena de Totoró. (2011). Plan de salvaguarda

Diseño metodológico

La presente Propuesta de Intervención Disciplinar se relaciona con la línea de investigación evaluación, aprendizaje y docencia de la Fundación Universitaria Los Libertadores, porque permite proponer alternativas de solución a los problemas del que hacer pedagógico en contextos particulares, es decir:

Evaluación porque se permite dar seguimiento a las actividades propuestas para el alcance de los objetivos en la propuesta pedagógica en forma eficaz y creativa, aprendizaje porque, a partir de la propuesta pedagógica se dan las transformaciones o cambios de conductas entre los actores y la docencia porque, los docentes generan la posibilidad a los estudiantes de transformar sus conocimientos mediante la lúdica y didáctica en la usanza de juegos autóctonos propios de la cultura indígena Totoroez

Instrumentos **Observación No participante** , que consiste en observar el comportamiento de los estudiantes sin intervenir en sus actividades, durante la hora de descanso diaria

Diario de campo, todas las agresiones verbales, gestuales y físicas entre estudiantes en uno u otro juego.

Observación participante, en la intervención de los cinco (5) juegos autóctonos previamente planeados e interiorizados por docentes y estudiantes

Resultados y conclusiones Los estudiantes iniciaron el proceso de autoevaluación y en este sentido de auto comprensión, es decir si se es el problema de la agresividad, entonces también se es la solución a esta. Se verifico que las relaciones entre padres e hijos y el entorno familiar, ocasionan las conductas agresivas en los estudiantes, y en efecto las consecuencias generadas al interior del contexto intra escolar para el grupo de docentes que desarrollan la propuesta no les fue posible intervenir las causas, debido a la dificultad de acceso a recursos, sin embargo se intervinieron las consecuencias generadas por los niños agresivos en el entorno intra escolar. En este sentido se pudo demostrar que la innovación pedagógica, involucra la didáctica y la lúdica, mediante el uso de cinco juegos autóctonos del pueblo indígena Totoroez, como método para disminuir conductas agresivas en estudiantes, dando como resultados mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje. La práctica de la pedagogía de la lúdica, en este caso particular, permitió evidenciar la experimentación de emociones relacionadas con la inteligencia emocional, control de la ira, la frustración, inseguridad y el miedo, que se notan en los cambios entre lo emocional y la apariencia física, como también en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas. A nivel grupal se pudo constatar que se mejoró en la convivencia, la armonía y el desempeño académico en todos los estudiantes.

Aportes a su ejercicio de investigación	Los aportes de esta investigación para el fortalecimiento de la identidad cultural en la infancia es significativo ya que, por un lado, se destacan los ritmos autóctonos de la zona cundiboyacense como lo los juegos autóctonos la cual, no solo da sentido de pertenencia sino que también permite que los niños y niñas crean nuevos aprendizajes y se diviertan; y por otro lado, este trabajo es importante para la investigación presente ya que tienen varias cosas en común, entre ellas que las dos son propuestas pedagógicas que se pueden llevar a cabo de manera satisfactoria donde los principales factores son la infancia, la cultura, el aprendizaje y la diversión.
--	---

Autor del	Angie Daniela Cruz Casas
RAE	Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Nota. En esta tabla se muestra el proyecto Juegos autóctonos, cultura Indígena Totoroez: Estrategia Pedagógica para reducir la Agresividad en estudiantes, como referencia de investigación

Anexo 4

RAE 4

RAE 4	
Título	Los juegos tradicionales y el desarrollo turístico cultural, Quevedo
.Autor	Jazmín Jaely Caicedo Lara
País – Ciudad	Ecuador
Fecha	2019
Tema	Los juegos tradicionales y el desarrollo turístico cultural, Quevedo, 2019.
Palabras clave	Juegos tradicionales
	Desarrollo económico
	social Turismo cultural

Objetivos	General: Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo turístico cultural, Quevedo, 2019 Específicos: - Identificar qué tipo de juegos tradicionales tienen una mayor atracción turística en el cantón Quevedo. - Diagnosticar la promoción turística de los atractivos en el cantón Quevedo - Realizar un plan de publicidad de los juegos tradicionales para la atracción turística del cantón Quevedo
Descripción y contenidos	El estudio realizado evidencia la falta de proyectos enfocado en fortalecer el turismo Quevedeo la encuesta realizada a la población económicamente activa del cantón demuestra que los juegos tradicionales son una buena alternativa y una opción viable y sustentable para promocionar parte de la cultura quevedeña.
Referencias	-Arcos, J. (2016). Los juegos tradicionales y populares: programa de intervención en primaria. colombia: segovia. -Almudena, M. (2015). La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico. Colombia: aprendiendo-jugando.blogspot.com/. -Eacnur. (2017). Juegos tradicionales del mundo: formas de expresión cultural. España: eacnur.org/blo

Diseño metodológico	Investigación cuantitativa descriptiva el cual por medio de este método que intenta recopilar información cuantificable para ser utilizada en el análisis estadístico de la muestra de población, por medio del analisis hacia las respuestas de los turistas
Instrumentos	Encuesta Entrevista
Resultados y conclusiones	la aplicación de estos instrumentos pudieron evidencias y promocionar el turismo que se realiza en Quevedo aplicando los instrumentos necesarios que hicieron posible la investigación para presentar las conclusiones y recomendaciones que serán efectuadas una vez se aplique el sondeo estadístico; permitieron conocer el entorno de los turistas que buscan un momento de sano esparcimiento con las familias.
Aportes a su ejercicio de investigación	Los aportes de esta investigación para el fortalecimiento de la identidad cultural en la infancia es significativo ya que, por un lado, se destacan los ritmos autóctonos de la zona cundiboyacense como lo los juegos autóctonos la cual, no sólo da sentido de pertenencia sino que también permite que los niños y niñas crean nuevos aprendizajes y se diviertan; y por otro lado, este trabajo es importante para la investigación presente ya que tienen varias cosas en común, entre ellas que las dos son propuestas pedagógicas que se pueden llevar a cabo de manera satisfactoria donde los principales factores son la infancia, la cultura, el aprendizaje y la diversión.
Autor del RAE	Angie Daniela Cruz Casas Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Nota. En esta tabla se muestra el proyecto juegos tradicionales y el desarrollo turístico cultural, Quevedo el cual hace referencia al proyecto tomado como base de investigación

Anexo 5

RAE 5

RAE 5	
Título	Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial
Autores	Mg. Lourdes María Pereda Quiroz
País –Ciudad	Trujillo – Perú
Fecha	2020
Tema	Juegos tradicionales y la relación con la convivencia en el desarrollo infantil
Palabras clave	Juegos tradicionales, Desarrollo psicomotriz, Desarrollo cognitivo, Desarrollo emocional, Desarrollo social y Convivencia escolar

Objetivos

General:

-La aplicación del programa de Juegos tradicionales, mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la institución Educativa de Inicial Luis Felipe de las Casas, el porvenir.

Específicos:

-La aplicación la dimensión aprender a convivir en la convivencia escolar de los estudiantes

-Aprender a relacionarse en la convivencia escolar de los estudiantes de 4 años de la institución educativa Luis Felipe de las Casas, el porvenir

Descripción y contenidos	La presente investigación se realiza motivada principalmente por el análisis de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar, para demostrar la importancia que tienen como instrumento de investigación y gestión, con la intención de fomentar el desarrollo y construcción que beneficie a los niños y niñas de primera infancia El presente documento expone el resultado del trabajo que se uso en la investigación un test sobre gestión de convivencia escolar como instrumento que permitió medir la variable de convivencia escolar en sus tres dimensiones: aprender a convivir aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas y acuerdos
-------------------------------------	--

Referencias

-Mosquera 2013 trascendencia del juego para la formación ético-moral del homo Ludens en el nivel de educación inicial- etapa preescolar Valencia Venezuela

-Navarrete P. (2017) Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa multigrado

-Ortega R del rey, R,R Fernandez (2003) Working together to school violence the spanish. Lenders: Routledge.

Diseño metodológico	Se puede decir que corresponde a la línea de investigación y desarrollo humano. Enfoque cuantitativo diseño metodológico
----------------------------	--

El tratamiento de información es numérico, el diseño de investigación es cuasi experimental, con grupo experimental y grupo control. Así mismo se utilizó la estadística descriptivamente mediante cuadros de doble frecuencia, esta es una herramienta que permite sistematizar los resultados obtenidos cuantitativamente.

Instrumentos	Pre test
	Pos test

Resultados y conclusiones	Se evidencio que la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar fomentan la construcción que beneficia a los niños y niñas de 4 años.
----------------------------------	---

El aula es un escenario fundamental para la práctica del juego tradicional, donde confluye la lúdica y la dinámica y proporcionan bienestar al estudiante e inciden positivamente en el desarrollo infantil, lo cual genera que se fomente la sana convivencia escolar.

Aportes a su ejercicio de investigación	Los juegos autóctonos son modelo a seguir de aprendizaje, en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar, fomentan la construcción de relaciones interpersonales, trabajo en equipo e individual.
--	---

Los niños y niñas están en un siglo de tecnología donde se es evidente que no conocen ningún tipo de juego solo que le celular o la table, esto demuestra que se pueden implementar y empezar desde temprana edad a influenciar en los juegos tradicionales de su país o región, donde se evidencia que se puede no solo jugar si no aprender a convivir con los demás, tener una sana convivencia, compartir, esto ayuda a los niños de primera infancia a comenzar a socializar con la gente que esta a su alrededor.

Autor del	Angie Daniela Cruz Casas
RAE	Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Nota. En esta tabla se muestra el proyecto titulado los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, siendo base de investigación

Anexo 6

RAE 6

RAE 6	
Título	Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar
Autores	Bayardo José Nastacuas Pai
País –Ciudad	Colombia / San Juan Pasto, Nariño
Fecha	2021
Tema	Juegos tradicionales y la relación con la convivencia en el desarrollo infantil
Palabras clave	Juegos tradicionales, Desarrollo psicomotriz, Desarrollo cognitivo, Desarrollo emocional, Desarrollo social y Convivencia escolar

Objetivos	Objetivo general -Evidenciar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar. Objetivos específicos -Fundamentar el dominio de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotriz infantil y su relación con la convivencia en los ámbitos educativos. -Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo cognitivo infantil y su relación con la convivencia en los ámbitos educativos. Comprender la trascendencia de los juegos tradicionales en el desarrollo emocional infantil y su relación con la convivencia en los ámbitos educativos. -Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo social infantil y su relación con la convivencia en los ámbitos educativos.
Descripción y contenidos	la presente Monografía se realiza motivada principalmente por el análisis de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar, para demostrar la importancia que tienen como instrumento en todas las instituciones con propósitos, formativos, de prevención, promoción, investigación y gestión, con la intención de fomentar el desarrollo

y construcción que beneficie a niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores

El presente documento expone el resultado del trabajo monográfico cuyo objetivo es ubicar revisiones documentales que relacionen estos elementos. A nivel internacional Carmona (2012), Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey y Boyle (2012), McClarty, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y McVay (2012), Bernate (2021), y a nivel nacional Cortés y Portillo (2015), ZabalaVargas, Ardila-Segovia, García-Mora y Benito-Crosetti (2020), Alarcón y Castro (2015), Melo y Hernández (2014), han realizado búsquedas documentales que muestran cómo el juego es patrimonio cultural, herramienta metodológica, didáctica y educativa, gracias al cual se mejora el desarrollo psicomotriz, el desarrollo cognitivo, el desarrollo de habilidades sociales y el desarrollo emocional y psicológico, lo cual en el ámbito educativo fomenta la convivencia saludable para comunidad educativa

Referencias -Alarcón, I. & Castro, A. (2015). Revisión documental sobre el concepto de ludificación en la construcción de referentes educativos para la primera infancia. [Tesis de Pregrado-Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO] Repositorio Institucional Corporación Universitaria Minuto de

Dios - UNIMINUTO. Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial

-Deschappelles, M. & Pérez, Y. (2017) Algunas semejanzas entre la clase de Educación Física y la clase de Español. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 12(3), 260-270. McClarty, K., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). A Literature Review of Gaming in Education. Research Report. Pearson Education, 1-35.

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial 5 de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. Revista digital de educación

Diseño metodológico	-Se puede decir que corresponde a la línea de investigación y desarrollo humano. Enfoque cualitativo, histórico –hermenéutico, diseño metodológico
----------------------------	--

-En los individuos el interés natural por conocer el mundo que les rodea, genera una creciente curiosidad, que conlleva gracias a los avances a un desarrollo humano progresivo; como se mostrará, el juego tradicional es una expresión propia del ser humano, inmersa en la sociedad, que involucra imaginación, aprendizaje y diversión, el juego evidencia elementos culturales según la región donde se

presenten y constituye una estrategia efectiva para el desarrollo infantil desde los ámbitos educativos

Instrumentos Antecedentes documentales (40)

Resultados y conclusiones Se evidencio que la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar fomentan la construcción que beneficia a niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.

El aula es un escenario fundamental para la práctica del juego tradicional, donde confluye la lúdica y la dinámica y proporcionan bienestar al estudiante e inciden positivamente en el desarrollo infantil, lo cual genera que se fomente la sana convivencia escolar.

Aportes a su ejercicio de investigación Los juegos autóctonos son modelo a seguir de aprendizaje, en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar, fomentan la construcción de relaciones interpersonales, trabajo en equipo e individual.

Se debe tener en cuenta que cada región, tiene sus juegos autóctonos unos parecidos a otros pero sobre todo sus reglas y nombres son diferentes, esto genera que allá aprendizaje mutuo.

La práctica de los juegos tradicionales se ha ido perdiendo, llevando a que los estudiantes no tengan un excelente desarrollo motriz y tengan un insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas. Por lo cual motivan la recuperación de estas prácticas como estrategia lúdica que incentiva la participación el desarrollo de valores, agilidad, movimientos, fuerza, desarrollo motriz, actividad lúdica, creatividad para las habilidades y destrezas, es decir es un elemento importante para el desarrollo cognitivo, motriz y socio afectivo.

Autor del

Angie Daniela Cruz Casas

RAE

Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Nota. En esta tabla se muestra el proyecto Influencia de los juegos tradicionales en su desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar, tomándolo como base de investigación

INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

ENCUESTA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS DE AQUINO

CAU CHIQUINQUIRÁ

PROPUESTA INVESTIGATIVA

Maestras en formación:

- Angie Daniela Cruz Casas

· Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Centro PPI: Escuela Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara

Maestra Acompañante: Rosa Miriam Villamil

Curso: 1ª

Fecha: 29- 09- 2022

Anexo 7

Ficha de observación

CATEGORÍA DE OBSERVACIÓN		
Categoría de observación	Criterios de la observación	Descripción
	-Al volver de pandemia los niños se relacionan con sus compañeros de manera respetuosa	
	-Los estudiantes durante y después de la pandemia tienen una buena convivencia con sus nuevos compañeros	
	-La relación de los niños y las niñas inculca valores, respeto, tolerancia, entre otros	
	-Los niños tienen buen trato, en el momento de compartir y trabajar en equipo	

CONVIVENCIA

Con la maestra

-Los niños y las niñas tienen buena relación con su maestra luego de llegar de la pandemia

-La maestra tiene buenas relaciones con los estudiantes

Con los padres de familia

-Los niños y las niñas tienen buena relación con sus padres de familia.

-Se ve reflejado los valores de casa en el trato con sus demás compañeros

Relaciones Interpersonales

- Los Alumnos al llegar de la pandemia, establecen relaciones con sus compañeros y docente

-Los niños y las niñas tienen una buena comunicación entre si

Juegos en el ámbito
recreativo

-Los estudiantes realizan
sus propios juegos como
jugar con los peluches,
jugar a correr, a atrapar
entre otros

-Las niñas solo juegan con
sus peluches y no
comparten con sus
compañeros

-Los estudiantes hombres
prefieren jugar al futbol en
sus tiempos libres

JUEGOS

Juegos autóctonos

-Realizan juegos
tradicionales que les guste
como el trompo, el yoyo y
saben sus reglas

-Los niños y las niñas
conocen los juegos
autóctonos, reglas, normas
y como se juegan

APRENDIZAJE	-El COVID 19 afecto de manera positiva o negativa el aprendizaje de cada niño
	-Como influencio la pandemia en cada niño y niña durante y después en el fortalecimiento de sus aprendizajes -Como se retomó el aprendizaje de los niños y las niñas en post pandemia
CONTEXTO CULTURAL	-Conocen de su contexto cultural, tradiciones, gustos, nombres y cuentan de lo que saben -Saben de algunos juegos tradicionales de su región -Cuales de los juegos de su región saben jugar y sus normas

Nota. En esta tabla se muestra los criterios que se tuvieron para realizar la observación teniendo como base las categorías convivencia, juego, aprendizaje y contexto cultural. Creación propia, 2023.

ENTREVISTA
UNIVERSIDAD SANTO TOMAS DE AQUINO
CAU CHIQUINQUIRÁ
PROPUESTA INVESTIGATIVA

Nombre Especialista:

Estudios:

Cargo:

Lugar:

Maestras en formación:

Objetivo de entrevista: Obtener un punto de vista crítico y de interés para nuestro proyecto
“Reconozco mi contexto, en la construcción de mi convivencia, por parte de los docentes,
tomando como base el contexto cultura, la convivencia y los juegos autóctonos.

Anexo 8

Formato entrevista

¿Cuáles son las características de los niños y niñas después de la educación pos pandemia?

¿Cómo ha sido la convivencia de los niños y las niñas después de la pandemia?

¿Usted implementa los juegos autóctonos con los niños y niñas como estrategia de convivencia?

¿Qué tipos de juegos implementa usted con los niños y niñas?

¿Ha pensado implementar juegos autóctonos con los niños durante el pos pandemia?

A partir de su experiencia ¿Cómo relaciona los juegos autóctonos con el diario vivir?

Nota. En esta tabla se muestran las preguntas diseñadas a las docentes entrevistadas en este caso la docente María Camila y Miriam Villamil.

ENCUESTA
UNIVERSIDAD SANTO TOMAS DE AQUINO
CAU CHIQUINQUIRÁ
PROPUESTA INVESTIGATIVA

Anexo 9

Formato encuesta

Nombre:

Maestras en formación:

Angie Daniela Cruz Casas

Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Centro PPI:

- 1) ¿Cómo cree que influencio la pandemia en la educación de los niños y las niñas?

- 2) ¿Usted cree que el niño al volver a su contexto escolar ha tenido cambios en sus comportamientos y en la convivencia con sus compañeros?

- 3) ¿Durante la pandemia usted implementaba juegos con sus hijos? ¿Qué tipos de juegos?

4) Usted que juegos autóctonos reconoce? ¿y los implementa con sus hijos?

5) ¿Qué entiende usted por juegos tradicionales?

Nota. En esta tabla se muestra las preguntas diseñadas y dirigidas a padres de familia a cerca de los juegos tradicionales

SECUENCIA DIDÁCTICA

Anexo 10

Formato secuencias didácticas

1. DATOS GENERALES

Título de la secuencia didáctica:

Secuencia didáctica No.

Institución Educativa:

Dirección

Docente responsable:

Fecha: 22-09-2022

Área de conocimiento:

Tema:

Grado: 1^a

Tiempo:

Descripción de la Secuencia Didáctica:

Actividad de Apertura:

Actividades de desarrollo:

Actividades de cierre

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Contenidos a desarrollar:

Competencias en Educación Preescolar e Infantil

Recursos

Instrumentos de Evaluación:

Referencias Bibliográficas:

Nota. Formato de secuencias didácticas con su estructura

DIARIO DE CAMPO

Anexo 11

Formato diario de campo

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA

**Nombre del espacio académico de la
Práctica Pedagógica:**

**Nombre del docente en
formación:**

Programa

Semestre	CAU:	Fecha:
Nombre de la Institución Educativa /Institución donde desarrolla la práctica:		
Nivel:	Espacio Académico/ Pedagógico acompañado:	
Número de la sesión de práctica:	Nombre del docente tutor de la práctica:	
Descripción de las actividades impactantes	Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica	
En el <i>Diario de campo</i> se debe escribir continuamente las respuestas a las siguientes cuestiones	INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN	
LECCIONES APRENDIDAS:	BUENAS PRÁCTICAS:	
METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA	RETOS Y REFLEXIONES:	
EVIDENCIAS:		
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:		

Nota. Formato de diario de campo y su estructura.

FICHA DE OBSERVACIÓN

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS DE AQUINO

CAU CHIQUINQUIRÁ

PROPUESTA INVESTIGATIVA

Maestras en formación:

- Angie Daniela Cruz Casas
- Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Centro PPI: Escuela Normal Superior Sor Josefa de Castillo y Guevara

Maestra Acompañante: Rosa Miriam Villamil

Curso: 1^ºa

Fecha: 29- 09- 2022

Anexo 12

Análisis de observación

CATEGORÍA DE OBSERVACIÓN

Categoría de observación	Criterios de la observación	Descripción
	-Al volver de pandemia los niños se relacionan con sus compañeros de manera respetuosa	-Algunos niños tomaron el regreso a clases de manera alegre, divertida conociendo a sus compañeros de clase e interactuando con ellos. Fueron muy pocos quienes eran tímidos y no hablaban ni interactúan con nadie
	-Los estudiantes durante y después de la pandemia tienen una buena convivencia con sus nuevos compañeros	-Durante la pandemia los niños se vieron virtualmente unas horas y casi no interactúan con sus compañeros solo en lo que

		la docente preguntaba. Fue muy diferente el regreso a clase, ya se podían ver algunos les afectó su convivencia porque no estaban enseñados a convivir con tantos niños a la vez, por lo cual se evidencia agresividad en algunos compañeros hombres.
CONVIVENCIA	-La relación de los niños y las niñas inculca valores, respeto, tolerancia, entre otros	-Los valores aprendidos en casa, y el poco tiempo que llevan en el colegio ha ido mejorando ya se evidencia el respeto, la tolerancia entre algunos niños, pero hace falta vínculos entre ellos
	-Los niños tienen buen trato, en el momento de compartir y trabajar en equipo	-En el momento de trabajar en equipo siempre se buscan los amigos, no comparten con demás compañeros del salón
	Con la maestra -Los niños y las niñas tienen buena relación con su maestra luego de llegar de la pandemia -La maestra tiene buenas relaciones con los estudiantes	-La relación entre maestra y alumnos es buena, puesto que hay respeto, comprensión y amor al dirigirse uno al otro. -El trato de la maestra hacia los estudiantes es de cariño, amor, alegría, tranquilidad, la maestra canta con los niños y niñas y a ellos les llama la atención cada vez que enseñan una canción nueva.

Con los padres de familia -Los niños y las niñas tienen buena relación con sus padres de familia.	-Preguntando a los niños y Docente, las relaciones que tienen con los padres de familia es buena, están atentos a sus tareas y participación en el colegio
-Se ve reflejado los valores de casa en el trato con sus demás compañeros	-Se refleja los valores adquiridos en casa, como el apoyo hacia la otra persona, la ayuda, el respeto, el amor y comprensión hacia los demás.
Relaciones Interpersonales - Los Alumnos al llegar de la pandemia, establecen relaciones con sus compañeros y docente	-Fueron momentos confusos para los estudiantes, puesto que venían de estar en pandemia y post pandemia, la relación con sus demás compañeros fue día a día, conociendo, aprendiendo nombres, gustos, buscando relacionarse con alguien.
-Los niños y las niñas tienen una buena comunicación entre sí	-La comunicación entre pares, es buena, se buscan para dialogar sobre gustos, películas, juegos, o para ayudar en alguna tarea académica
Juegos en el ámbito recreativo -Los estudiantes realizan sus propios juegos como jugar con los peluches, jugar a correr, a atrapar entre otros	-Las niñas especialmente llevan peluches como perros, conejos, muñecas para poder compartir y jugar en la hora del descanso con sus amigas.

JUEGOS	Los hombres juegan pistolas, atrapadas, fútbol, y son muy pocos los que comparten los juegos con sus compañeras	
	-Las niñas solo juegan con sus peluches y no comparten con sus compañeros	-Algunas niñas comparten con uno o tres compañeros en el juego, teniendo que ser ella la líder del qué hacer y como jugar.
	-Los estudiantes hombres prefieren jugar al fútbol en sus tiempos libres	-Tienen días de solo querer jugar futbol, pero no siempre consiguen quien les preste un balón, hacia que usan botellas de plástico para poder jugar.
	Juegos autóctonos -Realizan juegos tradicionales que les guste como el trompo, el yoyo y saben sus reglas	-Realizan el juego del trompo, están en el aprendizaje de cómo se enrolla la pita, en que exposición lo deben lanzar y el poderlo poner en su mano cuando rueda
	-Los niños y las niñas conocen los juegos autóctonos, reglas, normas y como se juegan	-Conocen juegos como la golosa, la rana, encostados, algunas de normas y como se juega. No conocían los cuidados que deben tener en el juego

APRENDIZAJE	-El COVID 19 afectó de manera positiva o negativa el aprendizaje de cada niño	-Es complejo porque hubo padres de familia dedicados a el aprendizaje de los niños, muchos otros tenían que trabajar virtualmente y no tenían el tiempo necesario para poder apoyar este proceso
	-Como influenció la pandemia en cada niño y niña durante y después en el fortalecimiento de sus aprendizajes	-La pandemia en su mayoría retrasó el aprendizaje de los niños, especialmente en los trazos de vocales, letras y números, esto afectó a el niño al volver presencialmente puesto que se acomodaba en no poder realizar las actividades de manera correcta. La docente aplica el cuaderno ferrocarril para guiar a los niños en sus trazos
	-Como se retomó el aprendizaje de los niños y las niñas en post pandemia	-El aprendizaje fue guiado poco a poco con cierta cantidad de niños en el aula de clase, guiándolos en actividades y procesos que ayudaran al mejoramiento de sus aprendizajes
CONTEXTO CULTURAL	-Conocen de su contexto cultural, tradiciones, gustos, nombres y cuentan de lo que saben	-Sabe cómo se llama la ciudad donde viven, cuentan experiencias de donde fueron con sus padres de familia
	-Saben de algunos juegos tradicionales de su región	-Los juegos más conocidos por ellos es el avioncito, la rana y encóstalos

-Saben las normas y nombre de la golosa o avioncito lo juegan en su casa y colegio

Anexo 13

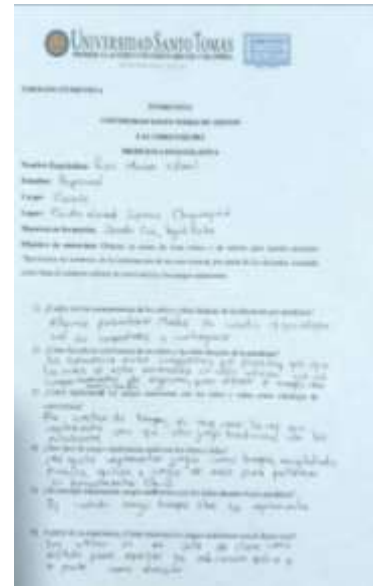
Entrevista maestra 1



Nota. Evidencia fotográfica de la implementación de la entrevista a la docente María Camila

Anexo 14

Entrevista a maestra 2



Nota. Evidencia fotográfica de la aplicación de la entrevista a la docente Rosa Miriam Villamil

Anexo 15

Encuesta a padres de familia

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS**
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
1950 - 1951 - 1952 - 1953 - 1954 - 1955 - 1956 - 1957 - 1958 - 1959 - 1960 - 1961 - 1962 - 1963 - 1964 - 1965 - 1966 - 1967 - 1968 - 1969 - 1970 - 1971 - 1972 - 1973 - 1974 - 1975 - 1976 - 1977 - 1978 - 1979 - 1980 - 1981 - 1982 - 1983 - 1984 - 1985 - 1986 - 1987 - 1988 - 1989 - 1990 - 1991 - 1992 - 1993 - 1994 - 1995 - 1996 - 1997 - 1998 - 1999 - 2000 - 2001 - 2002 - 2003 - 2004 - 2005 - 2006 - 2007 - 2008 - 2009 - 2010 - 2011 - 2012 - 2013 - 2014 - 2015 - 2016 - 2017 - 2018 - 2019 - 2020 - 2021 - 2022 - 2023 - 2024 - 2025
16

FORMATO DE ENCUESTA

ENCUESTA
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS DE AQUINO
CUE CINQUEQUINRA
PROPUESTA INVESTIGATIVA
RECONOZCO MI CONTEXTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE MI CONVIVENCIA

Nombre:

Maestros en formación:

- Angie Daniela Cruz Casas
- Ingrid Astrid Rincha Muñoz

Centro PPE:

1) ¿Cómo cree que influyeron la pandemia en la educación de los niños y las niñas?

Me afectó gravemente ya que los niños no tuvieron las oportunidades o acceso necesarios para seguir aprendiendo

2) ¿Usted cree que al volver al aula después de la pandemia, ha tenido cambios en sus comportamientos y en la convivencia con sus compañeros?

Sí, por que solo compartía con la familia y no se socializaba con nadie más

3) ¿Durante la pandemia usted implementaba juegos con sus hijos? ¿Qué tipos de juegos?

Sí, juegos de mesa como parques, concentrace, rompecabezas

4) ¿Usted que juegos tradicionales reconoce y los implementa con sus hijos?

la rayuela, escondidos, trompo, parques bolas, yemís sí los implementamos

5) ¿Qué entiende usted por juegos tradicionales?

son los que se transmiten de generación en generación

Nota. Evidencia de la aplicación de la encuesta a padres de familia del grado primero A

PARTICIPANTES: ____21____

1. ¿Cómo cree que influencio la pandemia en la educación de los niños y las niñas?

- No era lo mismo estar virtual a presencial, porque tienen más educación con el docente
- Los niños no aprendieron lo suficiente, ya que tocaba por medio de internet, unos podían conectarse, otros no. Difícil la situación
- En que se volvieron un poco más rebeldes y perezosos
- Yo creo que la pandemia influencio a los niños en su educación a usar mas
- Afecto gravemente ya que los niños no tuvieron las oportunidades o accesos necesarios para seguir aprendiendo
- Qué cambio el método de enseñanza a los niños
- Influencia en la tecnología, donde los niños aprendieron a utilizar los computadores y celulares
- Estando nuestros hijos en casa aislados de todo, hizo que se hubieran niños con temores y dudas de salir de casa
- Mas o menos porque los niños no aprendieron bien
- Se observo retraso en el aprendizaje de los estudiantes
- Nos sirvió para acercarnos como familia, y saber que debemos cuidarnos todos y disfrutar lo que tenemos en el momento
- El cambio fue duro, teniendo en cuenta que ellos estaban acostumbrados a compartir con sus compañeros de clase
- Muy mal porque no se presta la misma atención y responsabilidad
- Fue muy complejo el aprendizaje
- En pasar más tiempo con la familia

-Con la pandemia la educación de los niños bajo el rendimiento y el conocimiento de algunos temas

-Por un lado, aprendieron a conocerse en virtualidad, pero los afecto porque no compartían con otros niños

-En mi experiencia influyo de una manera negativa, dado que los niños se volvieron dependientes de los dispositivos electrónicos

-En mi concepto perjudico a muchos niños ya que muchos no contaban con internet y tampoco con los recursos económicos.

-Fue muy duro , pues el encierro, el miedo y falta de comunicación hacían difícil realizar sus actividades

2. ¿Usted cree que el niño al volver a su contexto escolar ha tenido cambios en sus comportamientos y en la convivencia con sus compañeros?

-Si, porque se encuentra más activo tanto físico como mentalmente, ya que en pandemia mantuvo aislado

-En lo personal mi hija no, ella es amorosa y se acopla rápido

-Si

-Yo digo que no ha tenido cambios porque algunos niños tienen amigos y convivieron estos dos años de pandemia

-Si, porque solo compartía con la familia y no se socializaba con nadie mas

-Algunas veces cambian de actividad

-Los comportamientos si, ya que tuvieron confianza en el hogar y llegar con mas personas les dio miedo

-Si presento cambios de comportamientos y actitud frente a las personas por el hecho de estar viviendo situaciones diferentes

-Mejoro muchísimo porque aprendió muchas cosas

-Si, se observó inconvenientes y agresividad

- Claro porque son pequeños y hasta ahora conocían y llegaban a un lugar diferente todo el día

-Si, porque les gusta compartir y jugar con sus amigos

-Si, porque hay niños que todavía no aceptan compartir con más niños

-Si

-Si

-Si, porque es para ellos una nueva experiencia

-Mi hijo se relacionó muy bien, con sus compañeros y le gustó mucho ir a clases y jugar con ellos

-Si, porque durante la pandemia no se encontró con los niños de su edad y al volver se notó la mejora en su ánimo y direcciona mejor su energía.

-Si, ya que el aislamiento nos perjudico mucho, porque los niños necesitaban compartir con los demás y así interactuar unos con otros

-Si, pues ya se relacionan y juegan, llegan más felices.

3. ¿Durante la pandemia usted implementaba juegos con sus hijos? ¿Qué tipos de juegos?

-triqui, rompecabezas, lotería, Xbox, domino jenga, saltar laso, escondite, coca, golosa, piedra papel o tijera

-Si, juego de futbol, baloncesto, parques, entre otros

- Si, parques domino, ajedrez

-Si, tarjetas de abecedario, videos

-Si, golosa, escondidas, pelea de almohadas

-Si, golosa, escondidas y parques

- Si, parques, uno, loterías, y salir a caminar

- Caraokue, futbol, parques, y juegos de consola

-Si, Pausas activas durante y después de las actividades escolares, como correr, saltar, cogidas. La lleva

-Escondías, dibujar, cantar, carros y golosa

-Stop, juego de letras y las escondidas

-Rana, lazo, parques, golosa

-Parques y domino

-Si pero muy pocos, ya que los padres estaban ocupados en el trabajo y al llegar a casa ya estaban agotados

-Jugábamos domino en el parque

-Si juegos de mesa como parques, concéntrese y rompecabezas

-Yo jugaba juegos con mi hijo, sumábamos con los palitos lo llevaba al parque

-Juegos en familia como parques, cartas o escaleras

-Lotería, golosa, triqui, domino, parques y bingo

-Si microfútbol, ciclismo, escondidas, juegos de mesa

4. Usted que juegos autóctonos reconoce? ¿Y los implementa con sus hijos?

- Las escondidas, golosa y parques

-Congelados, escondidas, la lleva, carreras, conga, las escondidas implementaba a mis hijas porque aprenden a contar y a buscar sus compañeros.

-Los juegos que conozco son: la golosa, el yoyo, las escondidas, parques, ajedrez.

-Conozco el trompo, el yoyo, golosa, parques, yermis y bolos

-Golosa, carritos, trompo, garvinches.

-El encostalado, piedra papel o tijera, saltar cuerda

-Escondidas, cogidas

-Parques, domino, y si los implemento con mis hijos

-Por supuesto esto hace que compartamos en familia y que salgamos de las rutinas diarias

-Rompecabezas, lotería, triqui, golosa, teléfono roto, piedra papel o tijera.

- Canicas, la golosa, trompo y atletismo.
- Yermis, stop, rejo quemado, escondidas, congelados y tintín corre corre
- Parques, cartas y golosa
- Yo juego con mi hijo a la golosa, ya que cuando yo era pequeña me gustaba mucho este juego
- La rayuela, escondidas, trompo, parques, bolos, yermis y si los implementamos
- Domino, cartas, golosa y parques.
- Futbol, baloncesto, parques y stop.
- Parques y domino
- Parques, si con mis hijos juego
- Las escondidas, el ponchado, y si los implemento

5. ¿Qué entiende usted por juegos tradicionales?

- Son los juegos donde las personas interactúan para reír y distraerse
- Son los que han pasado por generaciones que nosotros mismos jugamos y ahora los transmitimos a nuestros hijos.
- Yo entiendo que los juegos tradicionales son aquellos que me permiten interactuar con las demás personas y son juegos educativos.
- Son aquellos que jugaban nuestros padres y nosotros, pero que ya nuestros hijos no los practican mucho.
- Algo que se ha utilizado por mucho tiempo.
- Es algo que viene de generación en generación.
- Juegos reconocidos años atrás.
- Son juegos que se comparten en grupo familiar.
- Son juegos que han venidos de años atrás, realizándose y que se acostumbran a realizar para no olvidarlos.
- Desde que nos enseñaron nuestros padres y sucesivamente cada generación cambian los juegos y la tecnología.

-Son aquellos que nos inculcaron nuestros padres desde pequeños y vienen de generación en generación.

-Aquellos con los que crecimos eran sanos, educativos y no había maldad.

-Juegos que no tienen nada que ver con la tecnología, los jugábamos anteriormente.

-Que los juegos son muy divertidos.

-Son los que se transmiten de generación en generación.

-Que vienen de generación en generación.

-Los juegos tradicionales son los juegos de mesa y los deportes que nos han enseñado desde tiempos.

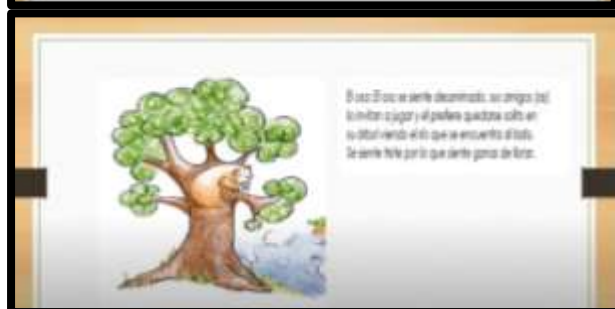
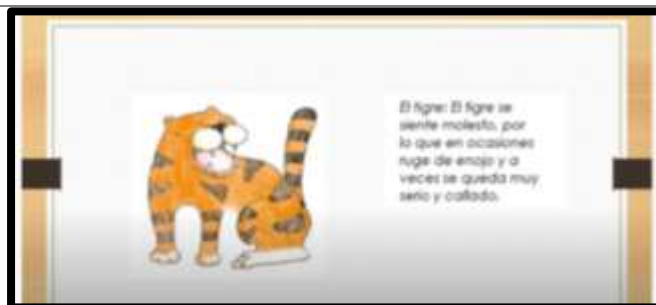
-Son aquellos juegos que hemos dejado perder con nuestros hijos, encostados como bolos, como pirinola.

-Los juegos que todas las familias juegan.

Anexo 17

Secuencia Didáctica 1 El camino de las emociones

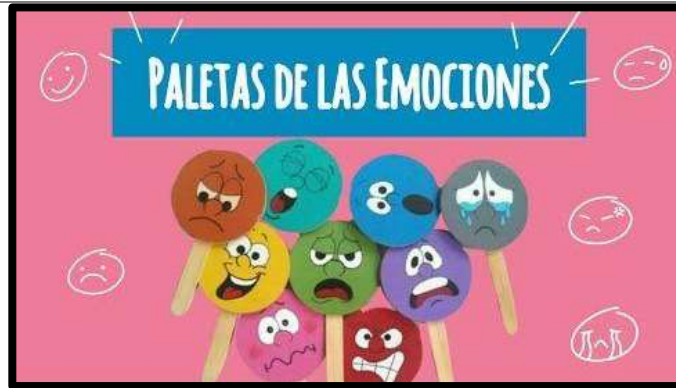
1. DATOS GENERALES	
Título de la secuencia didáctica: El camino de los sentimientos	Secuencia didáctica No. 1
Institución Educativa: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara	Dirección: Cra 9 No 4-65 Sur. Villa del Rosario
Docente responsable: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Fecha: 22-09-2022
Área de conocimiento: -Ética y valores -Ciencias naturales -Competencias ciudadanas	Tema: -Conociendo sentimientos desde la paz -Que son los animales y como se clasifican -Juego autóctono: la golosa
Grado: 1ª	Tiempo: 4 horas
Descripción de la Secuencia Didáctica: En el desarrollo de esta secuencia didáctica se trabajará el eje de la paz y como tema de proyecto de investigación “La golosa”, el cual hace parte de la temática los juegos autóctonos, donde se explicará la tradición del juego, normas, y nombres que este lleva en diferentes regiones del país, abordando diferentes estrategias de convivencia y paz en los niños y las niñas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales, y el reconocimiento de mis emociones y las de los demás. Por lo tanto, para el desarrollo de esta secuencia didáctica se tomaron como base las competencias ciudadanas con el estándar de convivencia y paz, en este caso se trabajará, el eje fundamental de la paz, se tomará como base en cada una de las intervenciones para aprender a cerca de resolver cualquier diferencia con los demás, por medio del diálogo y la comprensión. La secuencia didáctica se desarrollará mediante talleres elaborados para fortalecer los vínculos entre compañeros y aprender de una manera más dinámica y lúdica. El teórico Ortega (1991) afirma que el juego se produce de todo aquello que le impactó al niño de situaciones que recuerda y de lo “que le gustó, etc. y utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo para representarlo. Su pensamiento acompaña a las acciones que ejecuta y le da un significado al juego, empleando también un lenguaje entendido por él” (p.21).	
Actividad de Apertura: *Las maestras en formación, saludaran a los estudiantes dando los buenos días, verificando y pregunta el estado de salud de los niños y niñas, e indagando como se sienten. *Luego daremos paso a un cuento interactivo donde se narrara acerca de las emociones de algunos animales:	



Actividades de desarrollo:

-CONOCIENDO SENTIMIENTOS

*Se da inicio a la actividad llamada “Dar vida a mis paletas de emociones” El juego comienza con una pregunta al niño, por ejemplo, cuando tu mamá te compra un dulce, ¿cómo te sientes? O cuando le ayudas a un compañero ¿cómo crees que él se siente? y el porqué de esa emoción, entonces escogerá la paleta de la cara con la que se sienta reflejado ejemplo (una cara sonriente y se le dirá que esa es la cara de alegría).



-QUE SON LOS ANIMALES Y COMO SE CLASIFICAN:

*por consiguiente se da paso a la reproducción de un video donde se explicará a cerca de las características de los animales y como se clasifican:



*Después de reproducir el video se elaborara en el tablero un cuadro comparativo, es decir en una parte estara escrita vertebrados y en la otra invertebrados, las docentes llevaran impresos animales de estas dos clasificaciones, pasara un niños al azar y sacara la imagen del animal de una bolsa, lo mostrara a sus compañeros y entre todos lo pondrán donde corresponda, y se le dará una emoción a cada animal que salga ejemplo, si sale la vaca, se pondrá en los vertebrados y la docente les dirá a los estudiantes, las vacas cuando comen pasto se (alegran, enojan, entristecen, lloran) y allí ellos dirán la opción correcta de la emoción de los animales según la acción.



*Las docentes traerán impresas en hoja blanca una guía de máscaras de animales, donde los niños y niñas tendrán que recortarla y decorarla con rasgados de papel seda dependiendo el animal que le correspondió, la actividad se realizara en grupo, es decir los materiales serán utilizados de a dos estudiantes



*Luego de terminar con la decoración de las máscaras cada uno de los grupos se la pondrá y expondrá delante de sus compañeros que animal le correspondió, cuales características tiene y si es vertebrado o invertebrados



Actividades de Cierre:

* Para la actividad de cierre se trabajará el proyecto de aula “los juegos autóctonos” en conjunto con el eje de la paz donde con los niños y las niñas se realizarán ejercicios de juego acordes a su edad.

-Con ayuda de un video se explicará la transcendencia que ha tenido la golosa



-luego se explicará a los estudiantes las normas de convivencia y las reglas del juego:

*Normas de convivencia:

Colaborar y cooperar.

Ser respetuoso.

Ser generoso.

Ser atento

Jugar juntos.

*Reglas del juego:

Cada vez que se tire la piedra, se tendrá que leer la palabra que está en el cuadro, saltando de acuerdo a los cuadros que haya, ejemplo en un pie o en los dos y no debo de saltarme ningún cuadro.

-Jugaremos en 3 grupos a la golosa. Y saldremos a la cancha de baloncesto:

El juego consiste en dibujar en la cancha tres golosas y en cada cuadro se encontrarán escritas algunas palabras de animales como León, gato, perro, elefante, etc. cada una de las docentes tendrá un grupo y a medida que cada niño pase y vaya poniendo sus pies en cada uno de los cuadros va leyendo y deletreando las palabras de los animales o emociones, teniendo presente que cada niño tendrá la máscara que creo puesta.

-Este juego permitirá a los niños tener agilidad, concentración, entretenimiento, trabajo en equipo, diversión, convivencia y compañerismo.



**Al terminar cada una de las intervenciones cada niño realiza en su diario llamado “El mundo de los juegos, un viaje de paz” la reflexión de lo vivenciado en el día de hoy mediante un dibujo o una palabra y lo compartirá con sus padres de familia quienes aportaran también sus comentarios sobre la importancia del manejo de emociones la convivencia y la paz, es decir lo llevara a casa y en cada una de las intervenciones lo traerá y comentara antes sus compañeros que plasmó al terminar la clase.

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje:

- Reconocer los animales vertebrados e invertebrados, por medio de actividades explicativas como videos e imágenes.
 - Identificar el conocimiento y habilidades de las emociones y la convivencia utilizando el juego y la paz como eje principal para el aprendizaje.
 - Descubrir acciones, medidas y estrategias orientadas a promover el control de las emociones entre los miembros de la comunidad educativa.
-

Contenidos a desarrollar:

Tema:

- Conociendo sentimientos desde la paz
 - Que son los animales y como se clasifican
 - Juego autóctono: la golosa
-

Competencias en Educación Preescolar e Infantil (tenga en cuenta el tipo de población con la que va trabajar):

Competencias ciudadanas:

básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas

Ciencias naturales:

Explico adaptaciones de los seres vivos al ambiente.

Ética y valores:

Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y a evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar.

Recursos

Recurso físico: mascarar impresas, paletas de caras, papel seda, colbon, tijeras, colores, diario de juegos

Tecnológico: Televisor, USB.

Didáctico: Creación de la golosa, tizas de colores.

Evaluación y productos Asociados:

-Describe y caracteriza, utilizando la vista, como apoyo para expresar sus ideas y aprendizajes mediante la construcción del cuadro comparativo.

-Construir mediante las paletas de caras situaciones reales donde se den a conocer sentimientos que una persona puede llegar a sentir dependiendo el contexto.

Instrumentos de Evaluación:

Las docentes plantearan algunas situaciones respecto a las emociones que una persona puede llegar a sentir y de allí se les preguntara::

¿Qué siente un compañero cuando lo molestas?

¿Qué siente tu compañero cuando te expresas amablemente con él?

Si tú te burlas de un compañero por la forma en la que el habla ¿Cómo crees que se va a sentir?

Y allí tendrá que elegir una paleta adecuada para dar respuesta a la situación (enojada, alegre, triste, asombrada), se evaluara de manera oral para saber cómo se controlan las emociones y los sentimientos.



Por medio del Mini libro, los niños expresan libremente, que les gusto de las diferentes actividades del juego autóctono, de la convivencia y la paz, y como se sintieron.



-Por medio de una rubrica se evaluara a los niños y niñas, las actividades desarrolladas en el transcurso del día (anexo 1)

Referencias Bibliográficas:

-Emociones de animales: https://www.youtube.com/watch?v=_bGghMS0w10

-Cuento de las emociones de los animales: <https://cuentosparacrecer.org/blog/20-cuentos-para-trabajar-20-emociones>

-Video característica de los animales: <https://www.youtube.com/watch?v=SkkzIvhj1s8>

-Video animales vertebrados e invertebrados: <https://www.youtube.com/watch?v=eDRJMi6tAMk>

-Juego tradicional la golosa: www.culturarecreacionydeporte.gov.co

-Competencias ciudadanas: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

-Trabajo de grado, el juego como recurso educativo: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/>

-Actividades rectoras de la primera infancia: <https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial>

Nota. En esta tabla se muestra la elaboración de la secuencia didáctica número 1 llamada el

camino de los sentimientos

Anexo 18

Secuencia Didáctica 2 El mundo de las emociones

1. DATOS GENERALES	
Título de la secuencia didáctica: El mundo de las emociones	Secuencia didáctica No. 2
Institución Educativa: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara	Dirección: Cra 9 No 4-65 Sur. Villa del Rosario
Docente responsable: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Fecha: 29-09-2022
Área de conocimiento: -Ética y valores -Competencias ciudadanas	Tema: -Inteligencias emocionales integradas con la paz -Juego autóctono: la pirinola
Grado: 1ª	Tiempo: 4 horas
Descripción de la Secuencia Didáctica: En el desarrollo de esta secuencia didáctica se trabajará el eje de la paz, en conjunto con las competencias ciudadanas, donde se pretende resaltar en los niños y niñas, comportamientos positivos, el buen trato hacia los demás, la empatía, el compañerismo y el autocontrol frente a alguna emoción que sienta dependiendo la situación en la que se encuentre, estas actividades son dirigidas a la construcción de vínculos afectivos entre compañeros y el control de emociones para la construcción de habilidades cognitivas, comunicativas, conocimientos y actitudes para un ambiente escolar y familiar. Se desarrollara mediante talleres elaborados para fortalecer y poner en práctica el autocontrol de emociones que en algunos casos puede llegar a afectar a las personas que lo rodean, según Sandoval (2014): “La convivencia escolar se genera en la interrelación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa de un establecimiento educacional que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los niños y jóvenes” (p. 2).	
Actividad de Apertura: *Las maestras en formación, saludan a los estudiantes dando los buenos días, verificando y preguntando el estado de salud de los niños y niñas, e indagando como se sienten. *Luego realizaremos la lectura de un cuento llamado “Algo me hizo estar enfadado”	

"Algo me hizo estar enfadado"

Un niño ha roto mi juguete en el parque y eso me ha enfadado mucho.
Estoy muy disgustado y quiero llorar y gritar.
Mi cara se ha puesto roja y mi frente se ha arrugado.
Mi mamá se ha acercado, pero no quiero hablar.
Estoy furioso con el niño del parque y no paro de gritarle y de pelearme con él.
Entonces mamá me ha dado un abrazo. Me encantan los abrazos de mamá, me hacen sentir.
Mamá me ha enseñado un pájaro que hay en el árbol.
Me gusta mirar a los pájaros y sentarme con mamá.
Ahora estoy tranquilo.
Respiro despacio y le cuento a mamá lo que ha pasado.
Estoy triste por mi juguete, pero ya no estoy enfadado.
El niño del parque me ha pedido perdón y me ha dado un abrazo.
Ahora me siento mucho mejor.
Mamá me dice que vamos a intentar arreglar el juguete.
Como ya estoy tranquilo, vuelvo a jugar en el parque ¡que divertido!

Actividades de desarrollo:

*Se dará inicio a la explicación de las emociones a trabajar por medio de unas tarjetas que contendrán dibujos, es decir sobre la empatía, el autocontrol, el enojo, y el compañerismo:



*Al terminar la explicación y con ayuda de las tarjetas de las emociones, se realizara una mímica de emociones, Luego el niño o la niña coge una tarjeta y debe representar la emoción mímicamente. El resto debe adivinarla. Quien la acierta es el siguiente en salir.



Actividades de Cierre:

*Para la actividad de cierre se trabajará el proyecto de aula “los juegos autóctonos” en conjunto con el eje de la paz donde se realizara el juego de la pirinola, el cual consiste en que los estudiantes estarán ubicados **en** mesa redonda, donde se realiza un dialogo o debate para llegar a unas conclusiones y cada uno de los estudiantes opinara respecto a las acciones que pueden afectar a los demás y que soluciones se podrían dar.

1. Antes de iniciar se darán a conocer ciertas reglas del debate y de cómo jugar a la pirinola, es decir que en el debate todos estarán ubicados en sus puestos, el que quiera opinar o dar su punto de vista levantara la mano y los demás no los interrumpirán.



2. Luego de dar a conocer las reglas del juego se dispondrá a ubicar una pirinola en el centro del círculo y un estudiante tendrá que girarla, dentro de esa pirinola estarán los números del 1 al 4, dependiendo el número que caiga la docente leerá el caso que salga, teniendo en cuenta las 4 emociones que se dieron a conocer (empatía, autocontrol, enojo y compañerismo) al leerla el estudiante que quiera dar su punto de vista levantara la mano y así se llegara a un dialogo
-



3. al terminar con el debate se pondrá dos pirinolas en el centro, en una estará plasmada imágenes de personas (familia, niño, niña, estudiantes) y en la otra pirinola estarán las 4 emociones (empatía, enojo, autocontrol y compañerismo), pasara un estudiante y girara las dos al tiempo, es decir que si en la de personas le sale un niño y en la de emociones le sale enojo, el estudiante creara una historia con esas dos opciones que saco, tendrá en cuenta que anteriormente se le leyeron casos y será una base para la construcción de lo que le corresponda



******Al terminar cada una de las intervenciones cada niño realiza en su diario llamado “El mundo de los juegos, un viaje de paz” la reflexión de lo vivenciado en el día de hoy mediante un dibujo o una palabra y lo compartirá con sus padres de familia quienes aportaran también sus comentarios sobre la importancia del manejo de emociones la convivencia y la paz, es decir lo llevara a casa y en cada una de las intervenciones lo traerá y comentara antes sus compañeros que plasmo al terminar la clase.

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje:

-Reconocer mediante el juego de la mímica como mis acciones ya sean correctas o incorrectas pueden llegar a afectar a los demás.

-Implementar a los niños y niñas mediante actividades lúdicas el autocontrol, la empatía, y el compañerismo con situaciones de la vida diaria.

Contenidos a desarrollar:

Tema:

-Inteligencias emocionales integradas con la paz

-Juego autóctono: la pirinola

Competencias en Educación Preescolar e Infantil (tenga en cuenta el tipo de población con la que va trabajar):

Competencias ciudadanas:

- Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas.

Ética y valores:

-Comprendo la importancia de los valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato, el respeto por sí mismo y por los demás y los práctico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo).

Recursos

Recurso físico: tarjetas, imágenes impresas, colores, diario de juegos, cuentos, titere

Tecnológico: Televisor, USB.

Didáctico: Pirinolas con imágenes

Evaluación y productos Asociados:

-Reconoce en su entorno la importancia del autocontrol de las distintas emociones como el compañerismo y la empatía por medio de actividades reflexivas

-Analiza y relaciona las emociones en distintas situaciones de la vida diaria que pueden llegar a afectar a los demás

Instrumentos de Evaluación:

-Mediante tarjetas que contendrán dibujos, sobre la empatía, el autocontrol, el enojo, y el compañerismo, los estudiantes realizarán una mímica empleando cada una de las emociones y los demás tendrán que adivinar que emoción está gestualizando, y al adivinar tendrán que decir en qué situación se presenta dicha emoción.



- Por medio del Mini libro, los niños expresan libremente, que les gusta de las diferentes actividades del juego autóctono, de la convivencia y la paz, y como se

sintieron.



-A través de una rubrica se evaluará a cada niño sus habilidades, participación actitud (anexo 2)

Referencias Bibliográficas:

-Cuento “algo me hizo estar enfadado”: www.cuentosyrecetas.com

-Juego tradicional la pirinola: <https://definicion.de/perinola/>

-Competencias ciudadanas: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

-Trabajo de grado, el juego como recurso educativo: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/>

-Actividades rectoras de la primera infancia:

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial>

Nota. En esta tabla se muestra la elaboración de la secuencia didáctica número 2 llamada el mundo de las emociones

Anexo 19

Secuencia Didáctica 3 la conciencia y la convivencia ecológica

1. DATOS GENERALES	
Título de la secuencia didáctica: la conciencia y la convivencia ecológica	Secuencia didáctica No. 3
Institución Educativa: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara	Dirección: Cra 9 No 4-65 Sur. Villa del Rosario
Docente responsable: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Fecha: 06-10-2022
Área de conocimiento: -Ética y valores -Ciencias naturales -Competencias ciudadanas	Tema: -Conciencia ecológica y convivencia escolar por medio de la paz -Juego autóctono: la gallinita ciega
Grado: 1ª	Tiempo: 4 horas

Descripción de la Secuencia Didáctica:

En el desarrollo de esta secuencia didáctica se trabajará el eje de la paz y como tema de proyecto de investigación “La gallinita ciega”, el cual hace parte de la temática los juegos autóctonos, donde se explicará la tradición del juego, normas, y nombres que este lleva en diferentes regiones del país, para la ejecución de estas intervenciones se tomó como base las competencias ciudadanas como estrategia de convivencia y paz en los niños y las niñas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales, y comprender que mis acciones pueden afectar a la gente cercana.

Se desarrollará mediante talleres elaborados para fortalecer los vínculos entre compañeros, el control de sus emociones, sentimientos, el ver qué acciones son correctas e incorrectas para no afectar a los demás, llevando una buena comunicación, según el autor Lawrence (1997), afirma que si “los niños aprenden a poner en orden sus sentimientos, a reaccionar a la tensión de forma no impulsiva y a comunicarse eficazmente con los demás, será entonces más probable que respondan a situaciones sociales de una manera reflexiva y responsable” (p.102).

Actividad de Apertura:

*Las maestras en formación, saludan a los estudiantes dando los buenos días, verificando y preguntando el estado de salud de los niños y niñas, y realizando una pequeña oración de acción de gracias.

*Para dar inicio se reproducirá una canción muy famosa llamada “Marranito se le cayó el papelito de Jorge veloz”, los estudiantes la escucharán y analizarán que varias de nuestras actitudes pueden llegar a afectar a la naturaleza y a los demás.



Actividades de desarrollo:

*Para dar una orientación más clara de la temática, se les enseñará un video de las acciones correctas e incorrectas que pueden llegar a afectar tanto a la naturaleza como a las personas cercanas:



Para nutrir más la temática las docentes darán algunos ejemplos acerca de las acciones que pueden afectar a la gente más cercana:

1. Agredirlo físicamente y verbalmente
2. Quitarle los materiales al compañero
3. Burlarse de los demás
4. Discriminar a una persona, ya sea por su color de piel, rasgos, estatura etc.
5. Arrojar basura en el suelo, en ríos, en la escuela etc.

*Para tener más conciencia sobre las acciones correctas e incorrectas y la convivencia de los estudiantes dentro del aula de clase, se realizara un juego de roles, este juego consiste en realizar grupo de 2, y cada uno va a actuar como lo hace su compañero, es allí donde todos socializaremos cada uno de los comportamientos y aportaremos aspectos positivos a cada uno para poder mejorar acciones incorrectas y generar aspectos de paz dentro del aula.

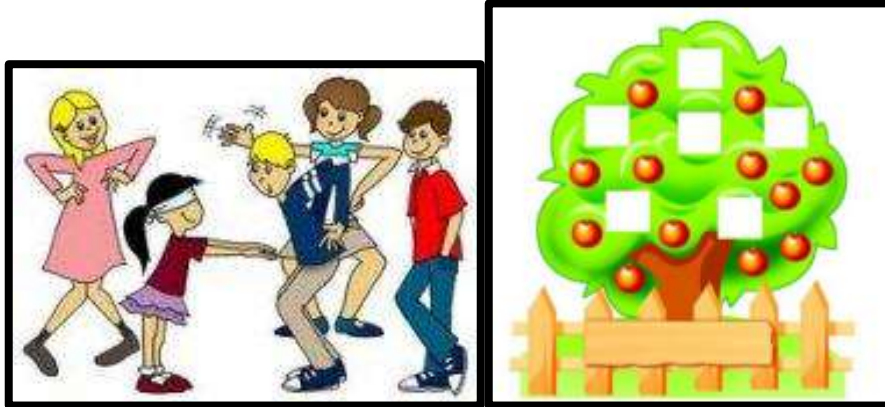


Actividades de Cierre:

A cada estudiante se le dará una manzana en papel iris y dentro de esa manzana escribirá una palabra de lo que aprendió el día de hoy, y esta manzana la tendrá en su mano para el desarrollo de la actividad.

* Para la actividad de cierre se trabajará el proyecto de aula “los juegos autóctonos” en conjunto con el eje de la paz donde con los niños y las niñas realizarán ejercicios de juego acordes a su edad, en este caso el juego a realizar es el de la gallinita ciega, organizaremos los pupitres en mesa redonda, y nos ubicaremos en el centro, en el tablero estará pegado un gran árbol, antes de dar inicio al juego se dará un momento para respirar profundo llevando el autocontrol y así no llegar a ninguna dificultad en el desarrollo.

-Un niño o niña tendrá los ojos vendados, se le dará dos vueltas mientras tanto diremos “gallinita gallinita estas un poco cieguita” los demás estudiantes harán lo posible por rodearlo y no dejarse agarrar, el estudiante que quede en los brazos de la gallinita tendrá que leer la palabra que escribió en la manzana y explicar por qué y llevarla y pegarla en el árbol y así sucesivamente con los demás.



**Al terminar cada una de las intervenciones cada niño realiza en su diario llamado “El mundo de los juegos, un viaje de paz” la reflexión de lo vivenciado en el día de hoy mediante un dibujo o una palabra y lo compartirá con sus padres de familia quienes aportaran también sus comentarios sobre la importancia del manejo de emociones la convivencia y la paz, es decir lo llevara a casa y en cada una de las intervenciones lo traerá y comentara antes sus compañeros que plasmo al terminar la clase.

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje:

- Identificar acciones correctas e incorrectas mediante el juego de roles y cuáles son sus consecuencias para no afectar a los demás.
- Fomentar en los niños actividades creativas para el disfrute y la generación de vínculos positivos con la docente y los compañeros.
- Generar ambientes propicios para la diversión y el trabajo en equipo, mediante los juegos tradicionales.

Contenidos a desarrollar:

Tema:

- Conciencia ecológica y convivencia escolar por medio de la paz
- Juego autóctono: la gallinita ciega

Competencias en Educación Preescolar e Infantil (tenga en cuenta el tipo de población con la que va trabajar):

Competencias ciudadanas:

- Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.

Ética y valores:

- Conozco y respeto las reglas básicas del dialogo como el uso de la palabra y el respeto por la palabra del otro (práctico lo que he aprendido en otras aéreas sobre la
-

comunicación, los mensajes y la escucha activa).

Recursos

Recurso físico: papel crac, imágenes impresas, manzanas en papel iris, diario de juegos, cuentos, lápiz

Tecnológico: Televisor, USB, baffle

Didáctico: la gallinita ciega

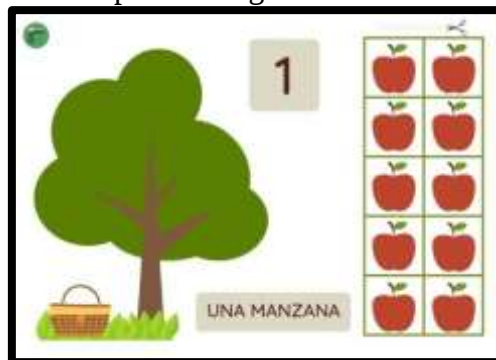
Evaluación y productos Asociados:

-Generar la participación de cada uno de los estudiantes por medio de actividades en conjunto relacionadas con las emociones y el compañerismo

-Concientizar a los niños mediante el juego la convivencia y la paz dentro y fuera del aula de clase

Instrumentos de Evaluación:

-Mediante la construcción de un árbol de emociones, estará un árbol en papel crac pegado en el tablero, cada uno de los niños tendrá una manzana, en el cual escribirá que acción cree que es correcta para no llegar a afectar a los compañeros.



-Por medio del Mini libro, los niños expresan libremente, que les gusto de las diferentes actividades del juego autóctono, de la convivencia y la paz, y como se sintieron.



-Mediante una rubrica se evaluara a los niños y las niñas con caras, sus habilidades en el desarrollo de las diferentes actividades propuestas en clase. (anexo 3)

Referencias Bibliográficas:

- El marranito, Jorge Veloza: <https://www.youtube.com/watch?v=NK4igFvRXDU>
 - Acciones correctas e incorrectas: <https://www.youtube.com/watch?v=J-s3IM9pw6M>
 - Juego tradicional la gallinita ciega: <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/la-gallinita-ciega-juegos-populares-para-ninos/>
 - Competencias ciudadanas: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
 - Trabajo de grado, el juego como recurso educativo: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/>
 - Actividades rectoras de la primera infancia:
<https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial>
-

Nota. En esta tabla se muestra la elaboración de la secuencia didáctica número 3 llamada la conciencia y la convivencia ecológica

Anexo 20

Secuencia Didáctica 4 El buen trato en las relaciones humanas y en el juego

1. DATOS GENERALES	
Título de la secuencia didáctica: La magia del buen trato	Secuencia didáctica No. 4
Institución Educativa: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara	Dirección: Cra 9 No 4-65 Sur. Villa del Rosario
Docentes responsables: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Fecha: 20-10-2022
Área de conocimiento: -Ética y valores -Competencias Ciudadanas	Tema: -El buen trato en las relaciones humanas y en el juego -Juego autóctono: la carretilla
Grado: 1ª	Tiempo: 4 horas

Descripción de la Secuencia Didáctica:

En el desarrollo de esta secuencia didáctica se trabajará las competencias ciudadanas en conjunto con el juego tradicional la carretilla abordando diferentes estrategias de convivencia y paz en los niños y las niñas, mediante el buen trato entre compañeros y docentes, donde se respete las opiniones, diferencias, ideas, cultura y se aprenda mutuamente de quien nos rodea.

Se desarrollará mediante talleres elaborados para fortalecer los vínculos entre compañeros y aprender de una manera más dinámica y lúdica.

Vigotsky destaca la importancia de las interacciones sociales, tras la idea de la “Mediación” y de la “Internalización” como aspectos fundamentales para el aprendizaje, defendiendo que la construcción del conocimiento ocurre a partir de un

intenso proceso de interacción entre las personas.

Actividad de Apertura:

*Las maestras en formación, saludan a los estudiantes dando los buenos días, verificando y preguntando el estado de salud de los niños y niñas, e indagando como se sienten.

*Luego se observará y aprenderá la canción “la cumbia del buen trato” donde los niños y las niñas identificarán algunas características del buen trato hacia los compañeros



Actividades de desarrollo:

*Se comenzará preguntando a los niños si saben que es el buen trato. Luego se observará un video donde los niños podrán evidenciar las características, cualidades, del buen trato.



*Así mismo se les realizará a los niños las siguientes preguntas:

¿Qué entendiste sobre el buen trato?

¿Realizas el buen trato con tus compañeros?

¿Cómo aplicamos el buen trato en el aula de clase?

*Se construirá un acróstico con los niños, donde se evidencie la participación y respeto por la opinión de los compañeros, ejemplo:



*Dibujando el buen trato: los estudiantes en su cuaderno dibujaran un pequeño mural donde expresen libremente su imaginación y el aprendizaje que tuvieron durante la clase, luego se jugara al tingo tingo tango para que los niños puedan realizar una socialización de su dibujo a sus compañeros y docentes.

Actividades de Cierre:

*Para la actividad de cierre se trabajará el proyecto de investigación “los juegos autóctonos” en conjunto con el eje de la paz donde se realizará el juego de la carretilla. Este juego lo realizaremos en un espacio abierto donde los niños se puedan desplazar, utilizaremos las zonas verdes de la institución.



*Se explican las normas del juego:

1. Debemos tener una distancia mínima de 30 cm para poder realizar las parejas, esto quiere decir que debemos estar detrás de la raya que las maestras muestren.
2. Cada niño y niña se realizará en pareja
3. Los equipos que no alcancen a llegar a la línea tendrán que realizar varios ejercicios de estiramiento como: saltar en un pie, mover las manos, cabeza, realizar con la cintura círculos etc.
4. Esta actividad se realizará con el fin de motivar a los niños y las niñas por participar y realizar actividades que son importantes para su desarrollo cognitivo.

*Con ayuda de este juego se reforzará el buen trato con los compañeros:

Antes de realizar el juego se leerá un cuento a los niños del buen trato llamado “dale la mano a él buen trato” se socializará con los estudiantes dando reflexiones y los diferentes comportamientos del buen trato.

*Al salir hacia la zona verde donde se realizará el juego, se escogerá a 4 niños donde serán unos periodistas.

*Los niños que harán el rol de periodista entrevistarán y grabarán a los participantes haciéndoles preguntas como:

¿Usted cuantas veces ha jugado la carretilla?

¿Practicaría la carretilla con sus familiares?

¿Cómo le parece el juego?

*Al terminar cada una de las intervenciones cada niño realiza en su diario llamado “El mundo de los juegos, un viaje de paz” la reflexión de lo vivenciado en el día, mediante un dibujo o una palabra y lo compartirá con sus padres de familia quienes aportarán también sus comentarios sobre la importancia del buen trato, la convivencia y la paz, es decir lo llevará a casa y en cada una de las intervenciones lo traerá y comentará antes sus compañeros que plasmo al terminar la clase.

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje:

-Lograr que los niños y niñas identifiquen el buen trato por medio de actividades explicativas como videos e imágenes.

-Incitar a los niños y niñas en el conocimiento de la paz y el buen trato a través del buen trato

- Desarrollar el conocimiento y habilidades de los niños y las niñas por medio del buen trato entre pares

Contenidos a desarrollar:

Para el desarrollo de esta secuencia didáctica se desarrolló de acuerdo a las competencias ciudadanas en conjunto con el eje de la paz y los juegos autóctonos

Tema:

-El buen trato en las relaciones humanas

-Juego autóctono: la carretilla

Competencias en Educación Preescolar e Infantil:

Competencias ciudadanas:

-Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar

Ética y valores

- Conozco y respeto las reglas básicas del dialogo como el uso de la palabra y el respeto por la palabra del otro

Recursos

Recurso físico: Guía, cuaderno, tijeras, colbón, lápiz, y colores

Tecnológico: Televisor, USB

Recurso didáctico: Juego tradicional la carretilla.

Evaluación y productos Asociados:

- Reconoce de manera adecuada el buen trato
- Analiza y ejecuta adecuadamente el buen trato en su convivencia llegando a situaciones que lleven a la paz
- Implementa los juegos autóctonos como fortalecimiento de habilidades motrices

Instrumentos de Evaluación:

- Se desarrolla por medio de un mini libro donde los niños y las niñas expresan libremente un dibujo combinando el juego tradicional y el buen trato.



- En el transcurso de las actividades se genera una rubrica de caras (emociones) donde se califica a cada niño según su comportamiento, actitud, participación (Anexo 4)

Referencias Bibliográficas:

- DBA, ética y valores, grado 1 :
http://www.iecov.edu.co/planes_de_area/Plan_de_area_Etica_primaria_2019.pdf
- Lineamientos ética y valores grado primero:
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf7.pdf
- La cumbia del buen trato: <https://www.youtube.com/watch?v=IkiA1n2aqUY>
- El buen trato <https://www.youtube.com/watch?v=33bCAIncUFc>
- Dale la mano a el buen trato https://www.youtube.com/watch?v=AcjSJ_XkZiQ
- Competencias ciudadanas: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Trabajo de grado, el juego como recurso educativo: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/>
- Actividades rectoras de la primera infancia:
<https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial>

Nota. En esta tabla se muestra la elaboración de la secuencia didáctica número 4 llamada la magia del buen trato

Anexo 21

Secuencia Didáctica 5 Respetando ando

1. DATOS GENERALES	
Título de la secuencia didáctica: Respetando ando	Secuencia didáctica No. 5
Institución Educativa: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara	Dirección: Cra 9 No 4-65 Sur. Villa del Rosario
Docentes responsables: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Fecha: 03- 11-2022
Área de conocimiento: -Ética y valores -Competencias Ciudadanas	Tema: -El respeto por la opinión de los otros -Juego autóctono: encostados por medio de la paz
Grado: 1ª	Tiempo: 4 horas
Descripción de la Secuencia Didáctica: La secuencia didáctica se desarrollará mediante actividades y juego tradicional, para identificar el respeto y la opinión entre compañeros y docentes, esto hará que se desarrolle un ambiente de trabajo armonioso, respetuoso donde haya una convivencia sana.	
De acuerdo con, Ward, Bochner y Furnam (2001) afirman que el contacto entre individuos de diversas culturas resulta cada vez más común y frecuente. Tanto que las personas nacidas en una cultura a menudo buscan visitar sociedades diferentes a las suyas con el fin de trabajar, estudiar	
Actividad de Apertura: *Las maestras en formación, saludan a los estudiantes dando los buenos días, verificando y preguntando el estado de salud de los niños y niñas, e indagando como se sienten. *Se observará un video llamado “el drago de aguazul” donde se tendrá un dialogo con los niños de que es el respeto	



Actividades de desarrollo:

*Luego se realizará una sopa de letras



*Cada niño escogerá una palabra que le haya llamado su atención y creará una frase, después la compartirá con sus compañeros y docentes

*Con el juego tingo tingo tango, se pedirá a los niños que piensen que quieren ser cuando sea mas grande, al niño que le caiga tango dirá que profesión u oficio quiere realizar, sus demás compañeros respetaran su turno de hablar.

En el cuaderno realizará su dibujo de acuerdo con lo que se haya hablado

Actividades de Cierre:

*Se realizará el juego tradicional “encostalado” el cual se va a jugar en las zonas verdes de la institución.

*Se preguntará a los niños

¿Sabías que existía este juego?

¿Lo has jugado?

¿Cómo crees que se juega?

¿Te gustaría jugar?

¿Por qué otro nombre lo conoces?

*Luego de realizar las preguntas se les dirá a los niños las normas del juego:

-Saltar en los dos pies

-Tener el costal hasta la cintura

-No salirse del costal hasta terminar

*Los niños y las niñas realizarán el juego en 3 equipos de 11 estudiantes, se pondrá un inicio y un final, cada vez que un integrante del grupo termine tiene que correr a dar el costal a sus demás compañeros.

-Los costales tendrán letreros dirigidos al respeto ejemplo: amor, amistad, tolerancia, valor, compañerismo etc.

-Al pasar cada grupo el primero que termine armara un rompecabezas donde descubrirán una frase oculta.

-Los demás grupos se tendrá una charla de reflexión sobre el respeto a la opinión de sus demás compañeros.



*Al terminar cada una de las intervenciones cada niño realiza en su diario llamado “El mundo de los juegos, un viaje de paz” la reflexión de lo vivenciado en el día, mediante un dibujo o una palabra y lo compartirá con sus padres de familia quienes aportarán también sus comentarios sobre la importancia del respeto hacia la opinión de los otros, la convivencia y la paz, es decir lo llevará a casa y en cada una de las intervenciones lo traerá y comentará antes sus compañeros que plasmo al terminar la clase.

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje:

-Identificar las cualidades del respeto mediante el diálogo con mis compañeros

-Potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de los juegos tradicionales.

-Desarrollar el valor y respeto mediante actividades lúdicas con los demás pares

Contenidos a desarrollar:

Para el desarrollo de esta secuencia didáctica se desarrolló de acuerdo a las competencias ciudadanas en conjunto con el eje de la paz y los juegos autóctonos

Tema:

- Respeto por la opinión de los demás
- Juego autóctono: Encostalados por medio de la paz

Competencias en Educación Preescolar e Infantil

Competencias ciudadanas:

- Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona

Ética y valores

- Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo.

Recursos

Recurso físico: Guía, cuaderno, tijeras, colbón, lápiz, y colores

Tecnológico: Televisor, USB

Recurso didáctico: Juego tradicional la carretilla.

Evaluación y productos Asociados:

- Reconoce sus errores y aprende de ellos
- Respeto la opinión de sus compañeros
- Implemente los juegos autóctonos como estrategia de solución de problemas
- Desarrolla valores a través de sus conocimientos, juego y los relaciona en la solución de conflictos

Instrumentos de Evaluación:

- Con ayuda de una sopa de letras los niños y niñas identificarán las cualidades del respeto



- Por medio del Mini libro, los niños escribirán una frase alusiva a el respeto hacia sus
-

compañeros y docentes.



-En el transcurso del desarrollo de las actividades se realizará una rubrica con caras (emociones) identificando a cada niño en el como estuvo en la clase (anexo 5)

Referencias Bibliográficas:

-DBA, ética y valores, grado 1 :
http://www.iecov.edu.co/planes_de_area/Plan_de_area_Etica_primaria_2019.pdf
-Lineamientos ética y valores grado primero:
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf7.pdf
-el dragón de aguazul <https://www.youtube.com/watch?v=CtEeL3KFCRI>
-Plataforma digital canva
-Competencias ciudadanas: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
-Trabajo de grado, el juego como recurso educativo: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/>
-Actividades rectoras de la primera infancia:
<https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial>

Nota. En esta tabla se muestra la elaboración de la secuencia didáctica número 5 llamada respetando ando

Anexo 22

Secuencia Didáctica 6 - Ayudando a mis amigos, a resolver conflictos

1. DATOS GENERALES	
Título de la secuencia didáctica:	Secuencia didáctica No.
Ayudando a mis amigos, a resolver conflictos	6
Institución Educativa:	Dirección:
Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara	Cra 9 No 4-65 Sur. Villa del Rosario
Docente responsable:	Fecha:
-Angie Daniela Cruz Casas	17-11-2022
-Ingrid Astrid Rocha Muñoz	

Área de conocimiento:

-Ética y valores
-Competencias Ciudadanas

Tema:

-Resolución de conflictos
-Juegos autóctonos y la resolución de conflictos
: la golosa, la pirinola, gallinita ciega, la carretilla, encostados La rana

Grado: 1ª**Tiempo:** 4 horas

Descripción de la Secuencia Didáctica:

El desarrollo de esta secuencia didáctica se abordará los juegos autóctonos en conjunto con el eje de la paz, donde se realizan actividades de aprendizaje y resolución de conflictos entre las niñas, niños, padres de familia y docentes, compartiendo momentos de felicidad y reconociendo como puedo contribuir a formar un lugar de paz

Se aplicará mediante talleres elaborados para fortalecer los vínculos entre compañeros y aprender de una manera más dinámica y lúdica, en el cual se aplican las competencias ciudadanas para la solución de diferentes conflictos, a través del viejo método de ensayo y error han adquirido capacidad para enfrentarse con éxito a las situaciones conflictivas.

Actividad de Apertura:

*Las maestras en formación, saludan a los estudiantes dando los buenos días, verificando y preguntando el estado de salud de los niños y niñas, e indagando como se sienten.

*Luego realizaremos la lectura de un cuento llamado “no quiero ir a la escuela”
Llevaremos títeres para contar la historia.



*Se realizará con los niños una reflexión de porque Fátima no quiere ir a la escuela

*Luego se preguntará

¿A ti te ha pasado lo de Fátima?

¿Cómo solucionamos los conflictos con los compañeros?

¿Te parece bien resolver conflictos peleando?

Actividades de desarrollo:

*Se jugará con los niños el juego de roles donde se llevarán fichas bibliográficas representando un conflicto y su solución.

*Se jugará pasa pasa la pelota, donde el niño que quedo con la pelota escogerá una de las fichas, la pegará en el tablero y dirá que corresponde esa ficha.



*Luego de haber pasado 6 estudiantes se podrá ver cual es el conflicto. Se preguntará a los niños como creerían que se puede solucionar ese conflicto.

*Se observará un video del puente resolución de conflictos



En el cual se realizará la retroalimentación haciendo preguntas a los niños como:

¿Crees que lo que hace el oso está bien? ¿Por qué?

¿Cómo te sentirás tu si fueras el reno?

¿Qué harías para resolver ese conflicto?

Actividades de Cierre:

*Se desarrollarán los juegos tradicionales la golosa, la pirinola, gallinita ciega, la carretilla, encostados y la rana

*Se llevará un video donde estén los juegos tradicionales, para que los padres de familia y los niños tengan el conocimiento por medio de imágenes de que se trata.

* Luego de ver el video, se preguntará a los niños

¿Sabías que existía este juego?

¿Lo has jugado?

¿Cómo crees que se juega?

¿Te gustaría jugar?

¿Por qué otro nombre lo conoces?

*Después de tener esta conversación con los niños, se les explicara junto con los padres de familia lo que se va a realizar en el patio

*En el patio se tendrán 6 están donde cada uno de ellos tendrá un juego, en este están encontraran el nombre y normas del juego.

*Se realizarán 6 equipos y el padre de familia va a hacer el líder del grupo

*Cada equipo tendrá 10 minutos para poder participar en el juego

*Cada equipo tendrá un cuento donde los niños y el padre de familia, tendrán que buscar la solución al conflicto que encuentren en el cuento

“El niño que insulta demasiado” “Amigas burlonas” “El puente” “Los primos” “Animales” “El parque”



-así mismo se escogerá dos integrantes de cada equipo para que compartan su cuento con los demás compañeros

*Al terminar cada una de las intervenciones cada niño realiza en su diario llamado “El mundo de los juegos, un viaje de paz” la reflexión de lo vivenciado en el día, mediante un dibujo o una palabra y lo compartirá con sus padres de familia quienes aportaran también sus comentarios sobre la importancia de la resolución de conflictos, la convivencia y la paz, es decir lo llevara a casa y en cada una de las intervenciones lo traerá y comentara antes sus compañeros que plasmo al terminar la clase.

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar estrategias para la resolución de conflictos entre pares

- Desarrollar habilidades motrices en los niños y las niñas mediante juegos tradicionales
- Identificar los diferentes conflictos que están en la sociedad

Contenidos a desarrollar:

-Para el desarrollo de esta secuencia didáctica se desarrolló de acuerdo a las competencias ciudadanas en conjunto con el eje de la paz y los juegos autóctonos

Tema:

- Resolución de conflictos
- Juegos autóctonos: La golosa, la pirinola, la carretilla, encostados, la rana

Competencias en Educación Preescolar e Infantil

Competencias ciudadanas:

- Conozco y uso estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.

Ética y valores

- Reconoce los miembros de su familia, de su comunidad educativa y es respetuoso con sus compañeros y profesores.

- Identifica los deberes y derechos de su comunidad educativa y pone en práctica normas
-

de convivencia

Recursos

Recurso físico: Guía, cuaderno, tijeras, colbón, lápiz, y colores

Tecnológico: Televisor, USB

Recurso didáctico: Juego tradicional la carretilla.

Evaluación y productos Asociados:

- Reconoce sus errores y aprende de ellos
 - Respeta la opinión de sus compañeros
 - Implemente los juegos autóctonos como estrategia de solución de problemas
 - Desarrolla valores a través de sus conocimientos, juego y los relaciona en la solución de conflictos
-

Instrumentos de Evaluación:

- Por medio del Mini libro, los niños expresan libre y creativamente un mural donde represente lo aprendido en los encuentros.



- Se evaluara por medio de una rubrica (anexo 6) donde los niños y las niñas identifiquen a través de caras (emociones) como estuvieron en cada actividad.
-

Referencias Bibliográficas:

- DBA, ética y valores, grado 1 :
http://www.iecov.edu.co/planes_de_area/Plan_de_area_Etica_primaria_2019.pdf
 - Lineamientos ética y valores grado primero:
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf7.pdf
 - El puente: <https://www.youtube.com/watch?v=gQiaAb6VGt8>
 - Solución de conflictos
 - Competencias ciudadanas: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
-

-Trabajo de grado, el juego como recurso educativo: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/>
 -Actividades rectoras de la primera infancia:
<https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-inicial>

Nota. En esta tabla se muestra la elaboración de la secuencia didáctica número 6 llamada ayudando a mis amigos a resolver conflictos.

Anexo 23

Diario de campo 1

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA		
Nombre del espacio académico de la Práctica Pedagógica: Proyecto de grado	Nombre del docente en formación: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Programa: Licenciatura en educación infantil
Semestre: Decimo	CAU: Chiquinquirá	Fecha: 22-09-2022
Nombre de la Institución Educativa /Institución donde desarrolla la práctica: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara		
Nivel: 1°	Espacio Académico/ Pedagógico acompañado Ética y valores- Ciencias Naturales- Competencias ciudadanas	
Número de la sesión de práctica: 1	Nombre del docente tutor de la práctica:	

Descripción de las actividades impactantes	Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica
LECCIONES APRENDIDAS:	

Para el desarrollo de esta sesión se llevó a cabo el día jueves 22 de septiembre, en el grado 1ª con un total de 34 estudiantes, 19 niños y 15 niñas, en horario de jornada mañana de 6:30am a 10:30am, en el desarrollo de la intervención fue evidente la participación tanto de los niños y niñas como de la docente del grado.

Así mismo estas actividades se iniciaron con alegría, entusiasmo e intriga por parte de los niños al preguntarse de que se trataba la actividad a realizar, las actividades de esta intervención fueron orientadas a fortalecer la convivencia, la paz y conocer la clasificación de los animales vertebrados e invertebrados mediante los juegos tradicionales, en este caso la golosa.



Ilustración 1 Juego la golosa y clasificación de animales

Para el inicio de la clase se dio paso a la reproducción de un cuento interactivo a cerca de las emociones de los animales, al principio los niños se distrajeran, ya que el video inicio con la voz del narrador sin imágenes, ellos demostraron aburrimiento, pero al iniciar las imágenes con cada uno de los animales y al ver y escuchar cómo se sentían los animales al estar frente a una situación, los niños se cuestionaron al enterarse que los animales sentían tristeza, alegría y enojo; al terminar el video los estudiantes muy asombrados comentaron que así como ellos sentían alegría al tener familia los animalitos sentían la misma sensación que una persona.



Ilustración 2 Visualización del video de las emociones de los animales

En esta actividad de desarrollo se realizó la construcción de las máscaras de los distintos animales vertebrados e invertebrados como: mariposas, arañas, gatos etc. a cada niño se le entrego en una hoja blanca la cara del animal impresa, los estudiantes en sus manos como materiales para la decoración de la máscara tenían colores y tijeras, la mayoría de los estudiantes sintieron felicidad del animal que les correspondió, pero algunos se sintieron frustrados por el animal, puesto que a unos niños les salió la

INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN

En cuanto al desarrollo de esta secuencia didáctica, fue muy interesante e impactante ver que los niños y las niñas se sentían motivados al realizar las actividades relacionadas a los juegos, en este caso en el momento de realizar el juego tradicional de la golosa, fue gratificante ya que con ayuda de estos los niños refuerzan lectura, sus habilidades en cuanto a motricidad gruesa se van desarrollando adecuadamente, en algunos casos ellos sienten libertad de expresión al jugar e ir aprendiendo; es allí que surge una pregunta ¿es conveniente tanto para los niños como para las docentes implementar los juegos tradicionales en cada una de las áreas?

Desde nuestro punto de vista y al poder darle respuesta a ella nosotras como maestras en formación que pensamos que el juego es un recurso esencial para adquirir un aprendizaje significativo, y no solo eso, sino que también sirve para fortalecer la paz, vínculos afectivos y sociales entre compañeros de clase.

BUENAS PRÁCTICAS:

En cuanto al desarrollo de esta secuencia didáctica fue muy gratificante para nosotras, puesto que se vio reflejado el objetivo que queríamos lograr en cada uno de los estudiantes realizándose satisfactoriamente:

- ✓ Se pudo evidenciar el trabajo en equipo
- ✓ Cada estudiante diseño creativamente su máscara aunque al principio algunos no les gusto el animal que les correspondió, pero al final se vieron animados de darle color a la máscara.
- ✓ Por otro lado la golosa sirvió como avance para fortalecer la lectura
- ✓ Y por último el juego tradicional sirvió como instrumento principal para crear vínculos afectivos y sociales sin dejar a un lado la paz y el trabajo en conjunto.
- ✓ Los niños y niñas presentaron actitudes positivas en el desarrollo de las actividades, se mostraron participativos y con disposición de trabajar en las temáticas propuestas.

mariposa y expresaron que ese era un animal de niña, les comentamos a los niños que los animales no tenían definición si era para mujer o para hombre que sin importar los colores o las formas los animales pertenecían a la naturaleza, al final se decidieron por decorarla con colores a gusto de ellos, dándoles su toque personal a cada una de las máscaras.



Ilustración 3 Construcción de máscaras de animales

Por ultimo en la actividad de cierre se dio paso al juego tradicional la golosa, pero antes de realizarlo se dieron a conocer algunas normas como: ser respetuoso, ser atento, ser generoso y jugar en equipo; cada estudiante llevaba puesta su máscara para que el juego fuera un poco más interactivo, se armaron dos grupos uno de niñas y otro de niños, en las golosas aparecían escritos algunos animales que vimos en la clase, la idea era que cada niño a medida que iba saltando leía el animal escrito, la gran mayoría de los estudiantes leen claramente y se sentían orgullosos de realizar la actividad correctamente, pero hubieron dos estudiantes Denier y Juan José que no podían avanzar en la golosa porque aún se les dificulta bastante la lectura, sus compañeros les brindaron ayuda y entre todos leyeron para que ellos pudieran avanzar.



Ilustración 4 juego de la golosa

Por ultimo al finalizar todas las actividades, Por medio del Mini libro, los niños expresan libremente, que les gusto de las diferentes actividades del jugo autóctono, de la convivencia y la paz, hubieran algunos estudiantes que no realizaron el dibujo completo puesto que ya se sentían cansados y se acercaba la hora de salir a descanso, se les animo a los niños y niñas a realizar la actividad, comentándoles que el mejor dibujo pasaría a exponer, todos se pusieron juiciosos y realizaron el dibujo de lo que aprendieron en clase.



Ilustración 6 Participación positiva frente al juego y la construcción de la máscara

RETOS Y REFLEXIONES:

A partir de la experiencia que se vivió en esta intervención, como maestras en formación, fue un encuentro gratificante, donde los niños demostraron que los interés durante el encuentro pedagógico.

Los niños y las niñas demuestran comodidad en aprender sobre los juegos, algunos niños conocían el juego, otros no y se mostraron interesados en aprenderlos y realizar las actividades correctamente.

Así mismo, un reto más para incluir esta secuencia nos resalta que los juegos tradicionales son una estrategia importante para el aprendizaje de los niños y no solo eso también adquieran conocimientos, habilidades y destrezas con estos y se crean lazos de paz y convivencia, puesto que estos ayudan a que los niños interactúen con sus pares, participen de manera activa, mejoren sus relaciones interpersonales y sea agradable tanto para ellos como para nosotras.



Ilustración 5 Construcción del mini libro

METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA

El principio que se trabajó para esta intervención fueron las tendencias humanistas de (Carl Rogers, Hamachek, A. Maslow) donde nos resalta que el docente en educación humanista está basado en relación con el respeto y el buen trato hacia sus estudiantes creando entornos sociales acordes y agradables para fomentar ambientes armónicos, según Hamachek (1987), afirma que El profesor debe partir siempre, de “las potencialidades y necesidades individuales de los estudiantes y con ello crear y fomentar un clima social fundamental para que la comunicación de la información académica y la emocional sea exitosa” (p.22)

Para esta intervención se resaltó el trabajo mediante secuencias didácticas, donde se presentó un proceso secuencial de cada uno de los momentos de las actividades a realizar, es por ello que se utilizó como proceso de participación en la que los niños, intervinieron y compartieron sus ideales frente a sus compañeros, pero sin dejar a un lado el modelo institucional que es el desarrollo integral humano, donde el estudiante se asume como un ser en continua formación, dotado de experiencias y saberes propios, los instrumentos que se implementaron y fueron enlazados con la educación humanista, fue mediante un dialogo que se entablo con los estudiantes, realizando preguntas y cada estudiante dándole solución a estas, algunas de las preguntas fueron ¿Qué siente un compañero cuando lo molestas? Y ¿Qué siente tu compañero cuando te expresas amablemente con él?, cada niño expreso su punto de vista frente a lo que pensaba de cada una de las preguntas.

En el desarrollo de este taller para fortalecer los vínculos entre compañeros y aprender de una manera más dinámica y lúdica. El teórico Ortega (1991) afirma que el juego se produce de todo aquello que le impactó al niño de situaciones que recuerda y de lo “que le gustó, etc. y utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo para representarlo. Su pensamiento acompaña a las acciones que ejecuta y le da un significado al juego, empleando también un lenguaje entendido por él” (p.21)

EVIDENCIAS:



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Modelo pedagógico Normal Superior: <https://normalsuperiorchiquinquirá.edu.co/>
- Modelo tendencias humanistas: <file:///D:/User%20files/Downloads/ortiz-ocac3b1a-modelos-pedag3b3gicos-y-teor3adas-del-aprendizaje.pdf>
- Juego tradicional la golosa: www.culturarecreacionydeporte.gov.co
- Competencias ciudadanas: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Nota. Análisis diario de campo uno

Anexo 24

Diario de campo 2

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA		
Nombre del espacio académico de la Práctica Pedagógica:	Nombre del docente en formación:	Programa:

Proyecto de grado	-Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Licenciatura en educación infantil
Semestre: Decimo	CAU: Chiquinquirá	Fecha: 29-09-2022
Nombre de la Institución Educativa /Institución donde desarrolla la práctica: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara		
Nivel: 1º	Espacio Académico/ Pedagógico acompañado Ética y valores- Competencias ciudadanas	
Número de la sesión de práctica: 2	Nombre del docente tutor de la práctica:	

Descripción de las actividades impactantes	Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica
LECCIONES APRENDIDAS: Esta secuencia se realizó el jueves 29 de septiembre, en la jornada de la mañana de 6:30 am a 10:30 am, con 30 estudiantes, los 4 estudiantes que faltaron se encontraban enfermos, en el desarrollo de la intervención fue evidente la participación tanto de los niños como de la docente. Se inició el día con mucha energía, actitud positiva y entusiasmo. Estas actividades estuvieron orientadas a desarrollar las emociones en conjunto con el eje de la paz y el juego tradicional la pirinola. Como actividad de inicio, se dio paso al cuento llamado “algo me hizo estar enfadado”, este cuento fue narrado con un amigo títere llamado Juanito, los niños y niñas al escuchar el cuento se sintieron asombrados a ver como Juanito se enojaba por todo y se desquitaba con sus compañeros, al terminar el cuento la niña Sara Valentina levanto su mano y dando su opinión nos comentó que algunos de los niños del salón se parecían a Juanito porque eran muy rabiosos y al estarlo empujaban a sus compañeros, uno de esos niños levanto la mano y exclamo que el ya no era rabioso que ya controlaba sus emociones y respiraba profundo.	INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN Una de las ideas que han surgido luego de realizar la intervención, de observar y conocer más de la manera y el trabajo que llama la atención de los niños y niñas, es el desarrollo y fortalecimiento de su aprendizaje mediante actividades relacionadas con enriquecer su motricidad fina, gruesa y cognitiva, con ayuda de los juegos autóctonos donde los niños puedan interactuar, conocer y explorar, proporcionando un enriquecimiento en su aprendizaje, mediante videos, imágenes, actividades de pintura, literatura, juego y exploración de su entorno, esta intención evolucionó desde la primera intervención que se realizó, ya que a los niños les hacía falta un recurso o herramienta de interacción, para realizar en su jornada escolar, teniendo en cuenta que se está trabajando de una manera presencial, en la institución, a petición de la docente, también fue una sugerencia de ella poder tener una alternativa de juego y unión familiar fuera de su jornada académica, para el repaso y refuerzo de las diferentes temáticas, uno de los interrogantes que nos surgió al implementar esta secuencia fue ¿es indispensable el juego para crear lazos afectivos?, es allí que en muchas aulas de



Ilustración 7 Dialogo del cuento "algo me hizo estar enfadado"

Para la actividad de desarrollo mediante tarjetas con dibujos se dio a conocer las emociones de enojo, empatía, autocontrol y compañerismo, la mayoría de los estudiantes ya conocían el significado de cada emoción, pero alguno les causo curiosidad la palabra empatía, porque no tenían conocimiento de que significaba eso, uno de las niñas muy atentas decidió pasar al frente y explicarles que significaba esa palabra, muchos quedaron sorprendidos a ver que esa palabra ya la implementaban en su aula, otros afirmaron que el autocontrol siempre lo aplicaban para las emociones.

Se pegaron las tarjetas en el tablero y decidimos jugar al tingo tango para que al azar un estudiante pasara e hiciera la mímica de una emoción y los demás estudiantes la adivinaran, fue una actividad muy interesante puesto que la mímica que realizaban era de situaciones que ocurrían en el salón.



Ilustración 8 mímica de las emociones

Para la actividad de cierre como juego tradicional se realizó “la pirinola” se llevó dos pirinolas la primera tenía imágenes de personas como familia, compañeros, niño y niña, la segunda tenía escrito las emociones, enojo, compañerismo, empatía, y autocontrol, nos ubicamos con los estudiantes en el centro del patio en mesa redonda y en medio de ellos ubicamos las pirinolas, voluntariamente pasaba un participante y giraba las dos pirinolas, en una le salió la imagen de un niño y en la otra la palabra compañerismo, la frase que Julián creo fue “el niño le presta los colores y el lápiz a su amigo”, los demás aplaudieron la respuesta de Julián y exclamaron que esa acción es correcta para sus compañeros, todos estuvieron participativos y cada uno quiso dar a conocer una situación dependiendo la emoción.

clase por falta de tiempo o disposición de las docentes estos vínculos carecen de reforzar día a día.

BUENAS PRÁCTICAS:

En cuanto al desarrollo de esta secuencia didáctica fue muy gratificante para nosotras, puesto que se vio reflejado el objetivo que queríamos lograr en cada uno de los estudiantes realizándose satisfactoriamente con ayuda del juego tradicional:

- ✓ Se crearon situaciones reales de las emociones donde cada estudiante reflexiono a cerca de su comportamiento
- ✓ Fue notorio el trabajo en equipo
- ✓ Los estudiantes estuvieron atentos y tuvieron claridad en cuanto al significado de cada emoción
- ✓ El juego de la pirinola fue divertido para los estudiantes puesto que crearon frases acordes a comportamientos correctos que debemos tener en nuestra aula de clase.



Ilustración 10 Participación en las actividades

RETOS Y REFLEXIONES:

A partir de la experiencia que se vivió en esta intervención, como maestras en formación, fue un encuentro gratificante, donde los niños demostraron que los aprendizajes adquiridos durante el encuentro pedagógico obtuvieron un aprendizaje humanista, es decir los niños y niñas realizan sus actividades de manera respetuosa en un ambiente social armónico.

Los niños y las niñas demuestran interés en aprender sobre los juegos, y el cómo poder ayudar y convivir con sus demás compañeros, algunos niños conocían el juego, otros no y se mostraron interesados en aprenderlos y realizar las actividades correctamente.

Así mismo un reto más para incluir los juegos tradicionales, donde los niños adquieran conocimientos, habilidades y



Ilustración 9 Juego tradicional la pirinola

METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA

Los principios que se trabajaron para esta intervención fueron las tendencias humanistas de (Carl Rogers, Hamachek, A. Maslow) y el modelo pedagógico de la Escuela Normal Superior con el desarrollo integral humano, estos dos modelos los implementamos puesto que nos refiere que los estudiantes se asumen como seres en continuos aprendizajes, y nosotros como maestros mediante el juego debemos dejar que los estudiantes exploren y comparen el juego con las situaciones de la vida cotidiana, como lo afirma Rogers (1978), “El maestro no debe limitar ni poner restricciones en la entrega de los materiales pedagógicos, más bien debe proporcionarles a los estudiantes, todos los que estén a su alcance” (p.22).

Para esta intervención se resaltó el trabajo mediante secuencias didácticas, donde se presentó un proceso de secuencial de cada uno de los momentos de las actividades a realizar, es por ello que se utilizó como proceso de participación en la que los niños, intervinieron y compartieron sus ideales frente a sus compañeros, los instrumentos que se utilizaron para esta secuencia fueron enlazados con el modelo institucional en este caso la educación humanista donde mediante las tarjetas que contendrán dibujos, sobre la empatía, el autocontrol, el enojo, y el compañerismo, los estudiantes realizaran una mímica empleando cada una de las emociones y los demás tendrán que adivinar que emoción esta gestualizando, y al adivinar tendrán que decir en qué situación se presenta dicha emoción.

por otra parte cabe resaltar que en cuanto a los juegos se afirma que son una técnica elemental para el desarrollo social de los niños y niñas es por ello que Sandoval (2014): hace referencia que “La convivencia escolar se genera en la interrelación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa de un establecimiento educacional que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los niños y jóvenes” (p. 2).

destrezas con estos juegos, puesto que estos ayudan a que los niños interactúen con sus pares, participe de manera activa y sea agradable de diversión y aprendizajes.

EVIDENCIAS:**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

-Modelo pedagógico Normal Superior: <https://normalsuperiorchiquinquirá.edu.co/>

-Modelo tendencias humanistas: <file:///D:/User%20files/Downloads/ortiz-ocac3b1a-modelos-pedag3b3gicos-y-teorc3adas-del-aprendizaje.pdf>

-Juego tradicional la pirinola: <https://definicion.de/perinola/>

-Competencias ciudadanas: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Nota. Análisis diario de campo dos

Anexo 25

Diario de campo 3

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA

Nombre del espacio académico de la Práctica Pedagógica:

Proyecto de grado

Nombre del docente en formación:

-Angie Daniela Cruz Casas

-Ingrid Astrid Rocha Muñoz

Programa:

Licenciatura en educación infantil

Semestre:

Decimo

CAU:

Chiquinquirá

Fecha:

06-10-2022

Nombre de la Institución Educativa /Institución donde desarrolla la práctica:

Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara

Nivel:

1º

Espacio Académico/ Pedagógico acompañado

Ética y valores- Competencias ciudadanas

Número de la sesión de práctica:

Nombre del docente tutor de la práctica:

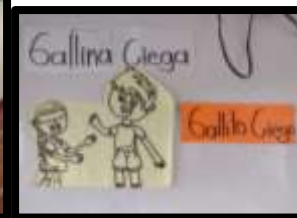
Descripción de las actividades impactantes	Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica
LECCIONES APRENDIDAS: Esta secuencia se realizó el jueves 06 de octubre, en la jornada de la mañana de 6:30 am a 10:30 am, con 28 estudiantes, en el desarrollo de la intervención fue evidente la participación tanto de los niños como los padres de familia y acompañantes. El día inicio con la mañana muy fría, los estudiantes se encontraban con pereza, puesto que se realizó una actividad donde los estudiantes tenían que mover todo su cuerpo para calentarse y sacar la pereza, se efectuó la canción de la hormiguita, ningún estudiante la conocía, así que se sorprendieron de lo animada que era. Por otra parte las actividades planeadas en la secuencia estuvieron orientadas a conocer acciones correctas e incorrectas que afectan a las personas que nos rodean, en conjunto con el eje de la paz y el juego tradicional la pirinola. Como actividad inicial se dio paso a la reproducción de un video musical muy famoso llamado “Marranito se le cayó el papelito de Jorge Veloza”, los estudiantes la escucharon y analizaron que varias de nuestras actitudes pueden llegar a afectar a la naturaleza y a los demás, al terminar la canción se preguntó a los estudiantes acerca de la reflexión que nos dejó la canción, la mayoría contestaron que les pareció muy gracioso el ritmo, a otros les gusto la letra de la canción porque nos daba a entender las malas acciones que tenemos los seres humanos.  <i>Ilustración 11 Dialogo de la canción "el marranito"</i> Para la actividad de desarrollo se reproduce un video situaciones cotidianas sobre las acciones correctas e incorrectas, las cuales se les explicó a los niños que se debían controlar para no afectar a los demás, se dio ejemplos como: yo estoy enojado porque quiero el lápiz que tiene Danna y como Danna no me lo quiere prestar porque es de ella yo la voy a empujar, esto esta correcto o incorrecto. Así los niños iban participando y se les fue explicando cada acción con ejemplos relacionados con la cotidianidad, algunos de los niños participaron mencionando situaciones correctas como si alguien se resbala o cae al piso yo lo ayudo a	INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN En cuanto al desarrollo de esta secuencia, nos surgió un gran interrogante al observar como a los estudiantes les falta estimular y crear hábitos constantes de actividades donde cada uno exprese su opinión frente a estrategias afectivas, es decir ¿Qué importancia tiene implementar en todas las áreas la empatía y el respeto a la opinión de los compañeros? Al emplear el juego tradicional fue notoria el cómo los niños y niñas se sintieron agrados de ser escuchados, de ver como ellos pueden expresar su opinión frente a una situación y darle solución, demostrando que las acciones correctas enriquecen sus valores humanos, es de allí que se toma la iniciativa de evolucionar y ser constantes en cuanto a la implementación de actividades del juego relacionada con la ética y valores. BUENAS PRÁCTICAS: En cuanto al desarrollo de esta secuencia fue muy impactante ver el progreso de los estudiantes en cuanto a sus acciones, puesto que se vio reflejado el objetivo que queríamos lograr en cada uno de los estudiantes realizándose satisfactoriamente con ayuda del juego tradicional: ✓ Los estudiantes diferenciaron algunas de las acciones correctas e incorrectas que podemos hacer ✓ Se respetó la opinión de cada compañero que daba a conocer el dibujo de su acción en la manzana. ✓ Se dio solución a acciones incorrectas logrando que los estudiantes reflexionaron frente a esto ✓ Fue notorio el trabajo en equipo, la participación de los estudiantes y la construcción del árbol de las emociones. ✓ El juego de la gallinita fue un momento de diversión, de sentir tranquilidad al expresar libremente lo que cada uno pensaba frente a la temática.

levantar, otros dijeron acciones incorrectas como empujar al compañero, no controlarme cuando tengo rabia etc., cada uno de los niños se auto cuestionó y dijo que acción incorrecta a cometido y entre ellos se daban solución frente a cada situación planteada, para ellos esta actividad fue muy enriquecedora porque se tomaron un momento en el cual pudieron reflexionar y comentar que son mejor las acciones correctas que las incorrectas.



Ilustración 12 Socialización del video de acciones correctas e incorrectas

Para la actividad de cierre se utilizó como juego tradicional “la gallinita ciega” pero antes de realizar el juego se pegó en el tablero un árbol y a cada estudiante se le entrego una manzana y allí escribir o dibujar una acción ya sea correcta e incorrecta, con los estudiantes nos ubicamos en círculo y la docente Miriam eligió a un participante para hacer de gallinita, se le dará dos vueltas mientras tanto diremos “gallinita gallinita estas un poco cieguita” los demás estudiantes harán lo posible por rodearlo y no dejarse agarrar, el estudiante que quede en los brazos de la gallinita tendrá que leer la palabra que escribió en la manzana y explicar por qué y llevarla y pegarla en el árbol y así sucesivamente con los demás, los niños se sintieron muy motivados ya que la mayoría dibujo una acción correcta y la compartió con sus compañeros, un estudiante llamado Juan José dijo una frase que llamo nuestra atención, él dijo que una acción correcta es ayudar a los papas porque ellos son los que nos dan el alimento día a día; esto motivo y causo sentimentalismo en alguno de los estudiantes.



RETOS Y REFLEXIONES:

Para nosotras como docentes en formación fue un gran reto implementar en los estudiantes algunas de las actividades propuestas, puesto que los estudiantes llevaban un ritmo de no respetar la opinión del compañero, ya que se ponían a hablar, o se distraían con facilidad, el árbol de las acciones sirvió como método para que cada uno de los estudiantes expresara libremente su opinión acerca de las acciones que pueden llegar a afectar a las personas que lo rodean.

Es por ello que como futuras maestras implementemos actividades de juego relacionadas con la afectividad y el entorno social, porque es allí donde un niño crea ambiente de respeto así mismo y hacia los demás, es decir nosotros los maestros debemos comprender a los estudiantes poniéndose en el lugar de ellos, siendo sensible a sus percepciones y sentimientos.



Ilustración 13 Construcción del árbol de las acciones y la gallinita ciega

METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA

El principio que se trabajó para esta intervención fueron las tendencias humanistas de (Carl Rogers, Hamachek, A. Maslow) donde nos resalta que algunos aspectos positivos que debe tener un maestro ante el aprendizaje de los estudiantes es ser inclusivo, ser innovador, permitir que los estudiantes respeten la opinión de los demás, es por ello que Carlos, Hernández y García, 1991; Sebastián, (1986), el maestro debe “estar abierto ante nuevas formas de enseñanza u opciones educativas” (p.21)

Para esta intervención se resaltó el trabajo mediante secuencias didácticas, donde se presentó un proceso secuencial de cada uno de los momentos de las actividades a realizar, es por ello que se utilizó como proceso de participación en la que los niños, intervinieron y compartieron sus ideales mediante un dibujo, pero sin dejar a un lado la educación humanista tanto de la institución como del modelo pedagógico a trabajar, ya que se enlazan con las actividades y el juego tradicional donde se crean ambientes afectivos, de paz y convivencia, los instrumentos que se trabajaron para esta secuencia mediante la construcción de un árbol de emociones, estará un árbol en papel crac pegado en el tablero, cada uno de los niños tendrá una manzana, en el cual escribirá que acción cree que es correcta para no llegar a afectar a los compañeros, es decir este instrumento va de la mano con el modelo puesto que está ligado al respeto frente a la opinión de cada individuo.

EVIDENCIAS:





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

-Modelo pedagógico Normal Superior: <https://normalsuperiorchiquinquirá.edu.co/>

-Modelo tendencias humanistas: <file:///D:/User%20files/Downloads/ortiz-ocac3b1a-modelos-pedagc3b3gicos-y-teorc3adas-del-aprendizaje.pdf>

-Juego tradicional la gallinita ciega: <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/la-gallinita-ciega-juegos-populares-para-ninos>

-Competencias ciudadanas: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Nota. Análisis diario de campo tres

Anexo 26

Diario de campo 4

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA

Nombre del espacio académico de la Práctica Pedagógica: Proyecto de grado	Nombre del docente en formación: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Programa: Licenciatura en educación infantil
Semestre: Decimo	CAU: Chiquinquirá	Fecha: 27-10-2022
Nombre de la Institución Educativa /Institución donde desarrolla la práctica: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara		
Nivel: 1º	Espacio Académico/ Pedagógico acompañado Ética y valores- Competencias Ciudadanas	
Número de la sesión de práctica:	Nombre del docente tutor de la práctica:	

Descripción de las actividades impactantes	Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica
LECCIONES APRENDIDAS: Para la ejecución de esta sesión se realizó el jueves 10 de septiembre, en la jornada de la mañana de 6:30 am a 10:30 am, con 34 estudiantes, en el desarrollo de la intervención fue evidente la participación tanto los niños como los padres de familia y acompañantes. Así mismo empezamos las actividades con mucha energía y entusiasmo. Estas actividades estuvieron orientadas a desarrollar el respeto por la opinión del compañero, en conjunto con el eje de la paz y el juego tradicional encostados.  <i>Ilustración 1 juego carretilla</i> Para la actividad de apertura Se realizó la oración y agradecimiento del día, luego se realizó ejercicios de estiramiento con los estudiantes y gritamos “Fuera pereza” Se inició la clase con un video llamado la “la cumbia del buen trato” donde los niños bailaron y repitieron la canción para poderla aprender. Actividad de desarrollo. Después de ver el video se hizo una charla con los niños sobre el buen trato, donde dimos ejemplos de comportamiento que evidenciamos en el aula de clase y en la hora del descanso estos son: Si yo veo que David esta siempre solo tomando onces, yo lo invito que se haga conmigo y mis amigos. Los niños expresaron que ellos siempre convivían con los mismos amigos y no con sus demás compañeros así que iban a	INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN En el encuentro de esta práctica pedagógica nos surgió una pregunta ¿Cómo desde el buen trato se puede mejorar actitudes de convivencia en los hombres del grado 1ºa? Esta con el fin de fortalecer vínculos de compañerismo entre los pares hombres, puesto que se evidencia actos de convivencia como golpes y malas palabras. Se pueden desarrollar diferentes estrategias y juegos y estos problemas se ven reflejados en ellos así que se puede mejorar con estrategias de diálogos, juegos y participación para que se vayan conociendo en gustos, juegos, color favorito entre otros.  <i>Ilustración 7 explicación actividades</i> BUENAS PRÁCTICAS: En el desarrollo de la intervención se pudo reflejar la importancia que los niños le dieron a la convivencia, la paz por medio del buen trato. 1.El implemento de las actividades por medio del juego hace que los niños presten más atención se interesen e interactúen de manera activa el aprendizaje es más notorio que seguir indicaciones y realizarlas en el cuaderno o el libro. 2.Las temáticas que se trabajaron en el aula como las del buen trato, fueron actividades atractivas para los estudiantes, puesto que iban encaminadas a la participación de cada estudiante.

invitar a sus amigos para que no dejaran solo a ningún niño o niña de su salón.

Luego de esta charla realizamos un acróstico del buen trato, se explica a los niños que es un acróstico que va de manera horizontalmente y siempre sus palabras van en mayúscula, donde se va construyendo según la letra que este.

A ellos les gusto la actividad puesto que era la primera vez que habían realizado esta actividad.



Ilustración 2 acróstico

Luego en una hoja de su cuaderno de ética y valores los niños construyeron un mural con el título “Dibujando el buen trato” los dibujos que realizaron los niños iban encaminados en la ayuda, compartir con sus compañeros hacer amigos nuevos. Fue una actividad interesante porque empezaran a incluir niños que se la pasaban solitos en el descanso, se levantaban de su puesto para mostrarle a su nuevo amiguito que lo había dibujado, la felicidad del otro niño se reflejó en su carita al saber que ya tenía amigos

Para la **actividad de cierre:**

En el aula de clase se explico a los niños las normas, recomendaciones que se tenía que tener para poder jugar el juego de la carretilla, puesto que cada uno tenía responsabilidad de no hacer caer a su compañero porque lo podía lastimar.

Esta actividad se realizó con el fin de motivar a los niños y las niñas por participar y realizar actividades que son importantes para su desarrollo cognitivo, y estar atentos en los momentos

3. Los niños realizaban las actividades, con preguntas como profe voy bien, o profe explíqueme, etc. Estos momentos fueron muy agradables puesto que nos dábamos cuenta de que los niños si les estaban gustando las actividades que estábamos trabajando con ellos.

RETOS Y REFLEXIONES:

A partir de la experiencia que se vivió en esta intervención, como maestras en formación, fue un encuentro donde los niños demostraron sus aprendizajes durante el encuentro pedagógico obtuvieron un aprendizaje significativo.

1. Demuestran interés en aprender sobre los juegos, y el cómo poder ayudar y convivir con sus demás compañeros, algunos niños conocían el juego, otros no y se mostraron interesados en aprenderlos y realizar las actividades correctamente.

2. Los juegos tradicionales, contribuyen conocimientos, habilidades y destrezas a los estudiantes, puesto que estos ayudan a que interactúen con sus pares, participen de manera activa y sea agradable tanto para ellos como para nosotras.

3. Un reto en esta intervención fue que este día estaba lloviendo y no pudimos realizar la actividad en las zonas verdes de colegio, para que ellos niños realizaran el juego con mayor tranquilidad.



Ilustración 8 acróstico

donde sus compañeros están confiando en ellos y en el cómo lo podemos ayudar.

Ilustración 3 juego la carretilla



METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA

Se desarrollará mediante secuencias elaboradas para fortalecer los vínculos entre compañeros y aprender de una manera más dinámica y lúdica.

Vigotsky (1979), destaca la “importancia de las interacciones sociales, tras la idea de la “Mediación” y de la “Internalización” como aspectos fundamentales para el aprendizaje, defendiendo que la construcción del conocimiento ocurre a partir de un intenso proceso de interacción entre las personas” (p.94).

Ilustracion4 Juego autóctono

EVIDENCIAS:

Ilustración 5 explicación de actividades



Ilustración 6 actividades del día



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

-Aprendizaje-significativo: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo

-Pedagogía por proyectos: <https://santillanaplus.com.co/>

-Investigación acción participativa: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-de-accion-participativa/>

-Juegos tradicional, la carretilla historia: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/carretilla-juegos-para-ninos/>

-Actividades rectoras: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primera-infancia-y-de-la-educacion-inicial>

Nota. Análisis diario de campo cuatro

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA		
Nombre del espacio académico de la Práctica Pedagógica: Proyecto de grado	Nombre del docente en formación: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Programa: Licenciatura en educación infantil
Semestre: Decimo	CAU: Chiquinquirá	Fecha: 10-11-2022
Nombre de la Institución Educativa /Institución donde desarrolla la práctica: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara		
Nivel: 1°	Espacio Académico/ Pedagógico acompañado Ética y valores- Competencias ciudadanas	
Número de la sesión de práctica: 5°	Nombre del docente tutor de la práctica:	

Descripción de las actividades impactantes	Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica
LECCIONES APRENDIDAS: Para la ejecución de esta sesión se realizó el jueves 10 de septiembre, en la jornada de la mañana de 6:30 am a 10:30 am, con 34 estudiantes, en el desarrollo de la intervención fue evidente la participación tanto los niños como los padres de familia y acompañantes. Así mismos empezamos las actividades con mucha energía y entusiasmo. Estas actividades estuvieron orientadas a desarrollar el respeto por la opinión del compañero, en	INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN El objetivo de realizar actividades motivantes que dejen enseñanzas a los estudiantes es un reto muy grande así que el implemento de los juegos autóctonos es una metodología muy factible para el aprendizaje de los estudiantes, por medio de una pregunta como ¿El juego y el respeto son habilidades para que los niños y las niñas construyan amistades? Esto nos deja un reto para formar personas razonables e independientes en una sociedad que fortalezca la convivencia escolar y social por medio del respeto

conjunto con el eje de la paz y el juego tradicional encostalados.

Ilustración 1 frases del respeto



Para la actividad de apertura

Se realizó la oración y agradecimiento del día, luego se realizó ejercicios de estiramiento con los estudiantes y gritamos “Fuera pereza”

se inició la clase con un cuento llamado “Tomas”, se llevó un peluche de perro y se les conto la historia de este y de su amo, los niños estuvieron muy atentos al cuento y se pusieron en los zapatos de Tomas.

La reflexión del cuento con los niños y las niñas fue muy interesante puesto que captaron el mensaje oculto que era el tema central del encuentro, este era el respeto. Se indago a los niños con preguntas como: ¿será que el amo trataba bien a Tomas? ¿Por qué el amo le hacía eso a Tomas?, donde respondieron de manera argumentada y clara el proceso que se debía tener al tener un perro en casa.

Actividad de desarrollo.

Se llevo a los niños una sopa de letras donde tenían que encontrar 6 palabras correspondiente a el respeto, en esta actividad algunos niños son muy agiles y lo realizaban solos, al ver esta situación decidimos que era mejor guiarle a los niños para que pudieran realizar su ejercicio. Este momento se evidencio el compañerismo, puesto que el niño que estaba al lado ayudaba si no encontraba alguna palabra.

Luego de realizar la sopa de letras en el cuaderno de ética y valores los niños escogieron una palabra y con ella realizaron una frase, se jugo a el tingo tingo tango y el niño que le correspondía leía su frase. Una frase que nos llamo mucho fue la de Sara donde decía. “Me respeto a mí y respeto a mis compañeros” le preguntamos el porque de la frase y nos respondió profe porque si yo me respeto puedo respetar a mis

BUENAS PRÁCTICAS:

En el desarrollo de la intervención se pudo reflejar la importancia que los niños le dieron a la convivencia, la paz y el juego tradicional, puesto que ellos, estaban ansiosos y a la expectativa del que íbamos a realizar, del conocer el juego y como poder ayudar a sus compañeros a través de estos juegos.

Para nosotras fue muy gratificante porque aparte de que los niños obtuvieron nuevos aprendizajes, se vio reflejado el trabajo en equipo y la interacción con sus demás compañeros.

Es por eso que decidimos resaltar procesos de enseñanza alumnos maestras en formación:

- 1.El implemento de las actividades por medio del juego hace que los niños presten más atención se interesen e interactúen de manera activa el aprendizaje es más notorio que seguir indicaciones y realizarlas en el cuaderno o el libro.
- 2.Los estudiantes de 1° A son niños razonables y en la reflexión del respeto se dieron cuenta que estaban realizando algunas acciones incorrectas con sus compañeros
- 3.Esta actividad del respeto y el juego encostalados hizo que los niños trabajaran en equipos se formaron nuevos vínculos de amistad.



Ilustración 7 rompecabezas

RETOS Y REFLEXIONES:

A partir de la experiencia que se vivió en esta intervención, como maestras en formación, fue un encuentro gratificante, donde los niños demostraron que los aprendizajes adquiridos durante el encuentro pedagógico obtuvieron un aprendizaje significativo.

- 1.Los niños y las niñas demuestran interés en aprender sobre los juegos, y el cómo poder ayudar y convivir con sus demás compañeros, algunos niños conocían el juego, otros no y se

compañeros, ayudándolos no riéndome de ellos, compartiendo en el descanso.



Ilustración 2 sopa de letras

Para la actividad de cierre:

Se realizó el juego tradicional encostados donde se explicó a los niños, en el aula de clase, los cuidados correspondientes para que no se lastimaran o se cayeran en el momento de saltar en el costal. Se realizaron grupos de 5 estudiantes, donde cada uno tenía una palabra como: respeto, amabilidad, empatía, compañerismo. Así nos dirigimos hacia la cancha donde los niños tenían una meta.

Cada equipo tenía que gritar la palabra que le correspondió para apoyar a sus compañeros, el primer equipo que terminara tenía que correr hacia una mesa, donde encontraron un rompecabezas, el cual tenían que armar y leer a sus compañeros la frase que se encontraba allí.



Ilustración 3 explicación del juego

mostraron interesados en aprenderlos y realizar las actividades correctamente.

2. Es un reto más para incluir los juegos tradicionales, donde los niños adquieran conocimientos, habilidades y destrezas con estos juegos, puesto que estos ayudan a que los niños interactúen con sus pares, participen de manera activa y sea agradable tanto para ellos como para nosotras.

3. Al hablar del respeto algunos estudiantes se sintieron identificados, pues que en un ejemplo que dimos donde decía que algunos niños excluían a otros y no jugaban con ellos en la hora del descanso, ni en compartir en el restaurante, una niña dijo que ella se iba a volver amiga de Sara para que ella no se sintiera sola.

Este momento fue motivante para que otros niños dijeran que ellos también querían tener amigos para jugar en su descanso.



Ilustración 8 rompecabezas

En este momento los niños y las niñas se divertieron mucho, puesto que era un juego que no habían jugado y algunos no las conocían, la falta de tiempo no deja que todos los niños participen, entonces los niños quedan un poco tristes por no alcanzar a participar, así que les decimos que en la otra clase pasaran de primeras para que puedan conocer y jugar todos los juegos

Esta actividad se realizó con el fin de motivar a los niños y las niñas por participar y realizar actividades que son importantes para su desarrollo cognitivo, y estar atentos en los momentos donde sus compañeros están enfadados, en el cómo lo podemos ayudar.



Ilustración 4 juego encostalados

-En el mini libro los niños dibujaron el valor del respeto en conjunto con el juego autóctono encostalados, los dibujos de los niños fueron muy lindos puesto que se dibujaron a ellos mismos jugando con sus amiguitos y en el costal también colocaron una frase como el respeto, amabilidad, comprensión, empatía.



METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA

Se desarrollará mediante talleres elaborados para fortalecer los vínculos entre compañeros y aprender de una manera más dinámica y lúdica, De acuerdo con, Ward, Bochner y Furnam (2001) afirman que el “contacto entre individuos de diversas culturas resulta cada vez más común y frecuente. Tanto que las personas nacidas en una cultura a menudo buscan visitar sociedades diferentes a las suyas con el fin de trabajar y estudiar” (p.11).

Para esta intervención se resaltó el trabajo por talleres, como un proceso de participación en la que los niños, intervinieron y compartieron sus ideales frente a sus compañeros y docentes, los instrumentos que se implementaron fueron la participación de los niños, las niñas, docente acompañante y maestras en formación, mediante las experiencias vividas en las actividades de esta sesión, también se utilizó como guía, videos off line para los niños y las niñas, tuvieran el conocimiento previo a cada actividad a tratar.

EVIDENCIAS:



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- Aprendizaje-significativo: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo
- Pedagogía por proyectos: <https://santillanaplus.com.co/>
- Investigación acción participativa: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-de-accion-participativa/>
- Juegos tradicional, encostados historia: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/encostados-juegos-para-ninos/>
- Actividades rectoras: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primeria-infancia-y-de-la-educacion-inicial>

Nota. Análisis diario de campo 5

Anexo 28

Diario de campo 6

CONTEXTO DEL ESPACIO DE LA PRÁCTICA

Nombre del espacio académico de la Práctica Pedagógica: Proyecto de grado	Nombre del docente en formación: -Angie Daniela Cruz Casas -Ingrid Astrid Rocha Muñoz	Programa: Licenciatura en educación infantil
Semestre: Decimo	CAU: Chiquinquirá	Fecha: 17-11-2022
Nombre de la Institución Educativa /Institución donde desarrolla la práctica: Escuela Normal Superior Sor Josefa Del Castillo y Guevara		
Nivel: 1º	Espacio Académico/ Pedagógico acompañado Competencias ciudadanas- Ética y valores	

Número de la sesión de práctica:	Nombre del docente tutor de la práctica:

Descripción de las actividades impactantes	Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica
LECCIONES APRENDIDAS: Para la ejecución de esta sesión se realizó el día miércoles 16 de noviembre, en la jornada de la mañana de 6:30 am a 9:30 am, con 34 estudiantes, y dos padres de familia, en el desarrollo de la intervención fue evidente la participación tanto los niños como los padres de familia. Así mismos empezamos las actividades con mucha energía y entusiasmo. Estas actividades estuvieron orientadas a desarrollar 6 juegos autóctonos: la golosa, la pirinola, encostados, gallinita ciega, la carretilla y la rana. Donde cada uno estaba en un stand. En el aula de clase se explicó a los niños el proceso que íbamos a tener para poder participar en todos los juegos, se formaron 5 grupos de 6 estudiantes, cada grupo tenía 10 minutos en el juego y cada vez que sonara el pito se debía de cambiar del stand, se recordó las normas de cada juego y el cómo se jugaba. En la cancha se organizaron frente a cada stand, a los padres de familia que asistieron se explicó en qué consistía cada juego, sus normas y ellos se hicieron cada uno en el equipo donde estaba su hijo o hija. La docente acompañante fue también participe de esta gran actividad así que ella nos ayudaba guiando uno o dos grupos  para que los niños se sentirán acompañados y realizaran el juego bien. <i>Ilustración 1 explicación de los juegos</i> Después de la explicación comenzamos a jugar, los niños estaban muy emocionados por comenzar los juegos, los padres de familia se sentían muy gratos de compartir no solo con su hijo si no con sus demás compañeritos. Cada vez que sonaba el pito cambiaban de juego muy emocionados.	INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN Luego de haber realizado las intervenciones, es enriquecedor observar a los estudiantes de 1º a como es de su agrado realizar los juegos autóctonos con sus normas, ayudando a sus compañeros, enseñando el cómo se hace o explicando frente a sus docentes como se llama el juego, como se juega, los cuidados que se deben de tener. Por lo cual nos surge una pregunta ¿Por qué no se implementan los juegos autóctonos en el aprendizaje de los estudiantes? Confirmamos que los juegos tradicionales son fundamentales en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que a través de ellos se puede no solo tratar el juego si ver diferentes áreas del saber cómo matemáticas, lenguaje, ciencias sociales, competencias ciudadanas, ética y valores entre otras y es más factible que los niños recuerden dichos temas por medio del juego que estar en el aula de clase. BUENAS PRÁCTICAS: Al estar finalizando nuestra última practica con los estudiantes y padres de familia para nosotras fue de gran agrado compartir y transmitir enseñanza aprendizaje donde se vio reflejado el trabajo en equipo, la responsabilidad, compañerismo, autocontrol, entre las cualidades que fuimos trabajando en el transcurso de cada secuencia didáctica *Se desarrollo de manera planeada cada stand para la ejecución de los juegos tradicionales con niños y padres de familia

El juego que más querían jugar era la rana puesto que tenían dos entonces podían participar más veces, nos dimos cuenta que las enseñanzas en los juegos anteriores los estudiantes las replicaban en cada juego como el respeto, la tolerancia, el compañerismo entre otras.



Ilustración 2 juegos autóctonos

Para finalizar realizamos un círculo con todos los estudiantes maestras y padres de familia, donde tuvimos una reflexión del que palabras habíamos visto en los juegos, preguntamos a los padres de familia como se habían sentido sus repuestas fueron: Me sentí muy feliz de haber podido asistir a este ratico, es muy gratificante ver como los niños aprenden y se divierten.

En este momento también jugamos la gallinita ciega con los padres de familia, a los dos se les tapo los ojos y los niños les decían hacía que dirección tenían que ir. Cuando el Señor



Morales encontró a la Señora Ximena los niños gritaron mucho, se les pregunto que tan importante les parecía los juegos en la infancia de los niños; El señor Morales respondió que eran muy importantes porque muchas veces en la casa no podían realizar ninguno de estos juegos, además de que estaban aprendiendo a compartir con sus demás compañeros no solo el juego si no los buenos modales, el respeto, la convivencia entre ellos mismo.

Ilustración 3 juegos encostados y pirinola

METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA

Se aplicará mediante secuencias elaborados para fortalecer los vínculos entre compañeros y aprender de una manera más dinámica y lúdica, en el cual se aplican las competencias

*Los niños entendieron y apropiaron las cualidades de convivencia y paz mediante los juegos autóctonos y los implementan en su diario vivir, y en el juego.



Ilustración 4 juego la pirinola

RETOS Y REFLEXIONES:

Para este último encuentro tuvimos varios retos

1. Los padres de familia de 34 estudiantes solo llegaron 2 a la institución
2. Algunos niños se acomplejaron por no tener a su papá porque tenían que trabajar.
3. Poder ordenar y hablar a los niños en el patio, para que tuvieran conocimiento de las actividades a realizar
3. El tiempo fue muy corto para las actividades, quedaron niños sin poder jugar “la gallinita ciega” donde se realizó en un círculo para que los niños vieran jugar a los padres de familia y poder participar del juego.

*Fue un encuentro muy gratificante a pesar de que los padres de familia no pudieron asistir, los dos padres de familia que nos acompañaron se fueron muy contentos, realizaron y compartieron no solo con su hijo si no con demás compañeritos conociendo un poco del aprendizaje adquirido a sus hijos.

ciudadanas (2004) donde afirma que para “la solución de diferentes conflictos, a través del viejo método de ensayo y error han adquirido capacidad para enfrentarse con éxito a las situaciones conflictivas” (p.22).

Lo llevamos a cabo por medio del juego, donde los niños ya al tener un conocimiento previo, lo ajusta y lo clarifica con los nuevos conocimientos donde se evidenció el trabajo en equipo e individual, de los niños, como un espacio propicio para el intercambiando de conocimientos, ideales y experiencias, reconociendo los diferentes aprendizajes en el inicio de procesos de comunicación, socialización y participación en los niños y niñas.

Para esta intervención se resaltó el trabajo por secuencias didácticas, como un proceso de participación en la que los niños, intervinieron y compartieron sus ideales frente a sus compañeros, docentes, y padres de familia, los instrumentos que se implementaron fueron la participación de los niños, las niñas, docente acompañante, padres de familia y maestras en formación, mediante las experiencias vividas, en las actividades de esta sesión.

EVIDENCIAS:



Ilustracion juegos autoctonos



Ilustración 5 juegos autóctonos

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- Aprendizaje-significativo: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo
- Pedagogía por proyectos: <https://santillanaplus.com.co/>
- Investigación acción participativa: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-de-accion-participativa/>
- Juegos tradicionales: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/tradicionales-juegos-para-ninos/>
- Actividades rectoras: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primer-infancia-y-de-la-educacion-inicial>

Nota. Análisis diario de campo seis