

“LOS JUEGOS DE PATIO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO Y QUINTO ARTICULADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE “SAN BERNARDINO” DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.

**MAESTRAS INVESTIGADORAS
AURA CECILIA MUÑOZ LÓPEZ
MARTA CECILIA JOAQUI**



**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA
POPAYÁN
2020**

“LOS JUEGOS DE PATIO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO Y QUINTO ARTICULADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE “SAN BERNARDINO” DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.

**MAESTRAS INVESTIGADORAS
AURA CECILIA MUÑOZ LÓPEZ
MARTA CECILIA JOAQUI**

**DIRECTOR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
MILLER VELOSA SANDOVAL
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA
POPAYÁN
2020**



FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA
DE POPAYÁN

NOTA DE ACEPTACIÓN.

El presidente del Jurado y los jurados del trabajo "Los Juegos de patio como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la producción textual en los niños y niñas del grado cuarto y quinto articulado de primaria, Institución Educativa Gabriela Mistral, sede "San Bernardino" de la ciudad de Popayán". Presentado por las estudiantes Aura Cecilia Muñoz López y Marta Cecilia Joaquí. Una vez revisado el informe final y aprobada la sustentación del mismo, autorizan para que se realice los trámites concernientes para optar al título de Licenciadas en Educación básica con Énfasis en Educación Artística.

Firma de Jurado
Mg. Diana Paola Muñoz

Firma de Jurado
Mg. Miller Valosa.

Firma del Jurado
Mg. Paulo César Alegria.



Sedes administrativas: Claustro San José Calle 5 No. 8-58 - Los Robles Km 8 al sur
Sede Norte del Cauca: Calle 4 No. 10-50 Santander de Quilichao

Popayán, Cauca, Colombia
FÓN 57 (2) 8385225 | www.fup.edu.co | Fundación Universitaria de Popayán



DEDICATORIAS

Dedico este trabajo de grado principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, Carmen Lucrecia López Ortiz, por ser el pilar más importante, por demostrarme siempre su amor y apoyo incondicional. A mi padre, Ladimir Heriberto Muñoz Muñoz, quien sé que desde el cielo siempre me ha acompañado y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para él como lo es para mí. A mis hermanos Johana Elena Muñoz López y Andrés Ladimir Muñoz López, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuestos a escucharme y ayudarme. A mis sobrinos, Nicole y Santiago Muñoz Cruz, los inspiradores de mis trabajos y los causantes de incontables alegrías. A Rubén Darío Hoyos Giraldo, gracias por ser tan especial y tus invaluable consejos de padre, a Nidia Esmeralda Cruz por su apoyo y amor, más que una cuñada es una hermana para mí. Por último, a Cristian Joaqui Molina por la paciencia en mis desvelos y su incondicional amor. A mi compañera, Marta Cecilia Joaqui porque sin el equipo que formamos, no habiéramos logrado esta meta.

Aura Cecilia Muñoz López

Mi proyecto de grado lo dedico a DIOS por sus constantes bendiciones, a mi madre María Inés Joaqui que me inculcó siempre un pilar de valores fundamentales para mi vida y la búsqueda de mi construcción profesional y sé que desde el cielo está muy orgullosa. A mi querido padre Leonel Belalcázar, a mis hermanos (as), a mi hermosa Lina Benavidez, a mis adoradas hijas Mariana Posada Joaqui y Violetta Salazar Joaquí, quien desde muy pequeña me acompañó a las largas horas de clase y fue allí donde aprendió a través de un pincel amar el Arte, ellas son mi motivación para la culminación de este sueño. A mi gran amor incondicional Marlon Jimmy Burbano Delgado por su paciencia y apoyo. A todas aquellas personas que de alguna manera hicieron parte de este proceso en mi formación académica y profesional. A mi compañera de tesis Aura Cecilia Muñoz López por su excelente trabajo.

Marta Cecilia Joaqui

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a los docentes del programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Fundación Universitaria de Popayán, en especial a mi director de tesis, Magister en Educación, Miller Velosa Sandoval por guiar esta investigación y formar parte de otro objetivo alcanzado. Agradezco al Rector Jairo Miguel Chemas, Las Coordinadoras Luz Marina Rivera, Claudia Castro y a la Docente Pilar Mellizo de la Institución Educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino, por toda la confianza depositada. A mis amigos Sandra Burbano, Carlos Felipe Alegría, Patricia Melenje, Eliana Duran, Carolina Luna, Juan Esteban Tobar, Carlos Jaramillo, y dispuestos siempre para apoyarme con mis ideas, y por su valiosa amistad para ver cumplida la meta.

Aura Cecilia Muñoz López

Este trabajo de tesis de grado ha sido una bendición más. Sólo tengo palabras de agradecimiento infinitos al Director del programa, Carlos Manuel Cardona, a todos los docentes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística de la Fundación Universitaria de Popayán, a nuestro director de tesis el Magister Miller Velosa Sandoval, por su apoyo y orientación en este hermoso proyecto. Al rector Jairo Chemas y las coordinadoras Luz Marina Rivas y Claudia Castro, a la docente Pilar Mellizo de la Institución Educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino de Popayán, a los estudiantes de los grados cuarto y quinto. A mis grandes amigos que han sido un apoyo incondicional: Carlos Andrés Jaramillo, Eliana Durán, Patricia Melenje, Limbania Guaca y Juan Esteban Tobar Triana.

Marta Cecilia Joaqui

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tuvo como propósito fortalecer a través de los juegos de patio la producción textual de los niños y niñas de los grados Cuarto y Quinto (articulados) de la Institución Educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino, Municipio de Popayán, durante el periodo 2018 a 2020. De acuerdo con la observación diagnóstica hecha en dicha población, se identificaron las siguientes problemáticas, tales como, Inclusión social, dificultad para solución de conflictos, largos periodos de desescolarización, bajo rendimiento escolar y problemas de lectura y escritura. El ejercicio se realizó mediante el aprendizaje basado en el juego, como fuente principal de desarrollo cultural del niño, y en particular, el ejercicio de la actividad simbólica, a través, de la modalidad taller, enfocada en los lenguajes artísticos, donde el dibujo y la pintura, contribuyeron a la expresión creativa, la lectura simbólica de cada discente, fortaleciendo la autoestima y la seguridad frente al entorno. De igual manera, la danza y el teatro como medio para solucionar conflictos sociales, puesto que, mejoran la comunicación, el trabajo cooperativo y la sana convivencia. Esta tesis se enmarca en el enfoque cualitativo e Investigación Acción Participativa. Se presentó como resultado la producción de una cartilla pedagógica para su aplicación de manera transversalizada en el currículo, apoyando los procesos de enseñanza y aprendizaje con base en la lectura, la producción de textos y realización de los planos 3D y el levantamiento topográfico, incluido diseño y costos de los mismos, para la ubicación de los juegos de patio como estrategia lúdica.

PALABRAS CLAVES

Ambientes de aprendizaje, Juegos de patio, producción textual, Trabajo cooperativo, Lenguajes artísticos.

ABSTRACT

The purpose of this research project was to strengthen, through the playground games, the textual production of boys and girls in the fourth and fifth grades (articulated) of the Gabriela Mistral Educational Institution, San Bernardino headquarters, Municipality of Popayán, during the period 2018 to 2020. According to the diagnostic observation made in such population, the following problems were identified, such as, social inclusion, difficulty in conflict resolution, long periods of unschooling, low school performance and reading and writing problems. The exercise was carried out through play-based learning, as the main source of the child's cultural development, and in particular, the exercise of symbolic activity, through the workshop modality, focused on artistic languages, where drawing and painting, contributed to creative expression, the symbolic reading of each student, strengthening self-esteem and security in the face of the environment. Similarly, dance and theater as a means of solving social conflicts, since they improve communication, cooperative work and healthy coexistence. This thesis was framed in the qualitative approach and Participatory Action Research. As a result, the production of a pedagogical primer or book was presented for cross-curricular application in the curriculum, supporting the teaching and learning processes based on reading, the production of texts and the production of 3D plans and topographic surveys, including design. and costs thereof, for the location of playground games as a recreational strategy.

KEYWORDS

Learning environments, Playground games, text production, Cooperative work, Artistic languages.

Tabla de Contenido

CAPITULO 1.....	13
1.1 TÍTULO	13
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	14
1.4 OBJETIVO GENERAL.....	14
1.4.1 Objetivos Específicos.....	14
1.5. JUSTIFICACIÓN	15
CAPÍTULO 2. MARCO DE REFERENCIA	19
2.1 MARCO CONTEXTUAL	19
2.1.1 Colombia.....	19
2.1.2 Departamento del Cauca	21
2.1.3. Municipio de Popayán.....	25
2.1.4 Reseña Histórica De La Institución Educativa Gabriela Mistral Sede San Bernardino.	28
2.1.5 Misión	29
2.1.6 Visión.....	29
2.1.7 Marco Legal	30
2.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	33
2.2.1 Antecedentes De La Investigación	34
2.2.2 Componente Pedagógico.....	39
2.2.3 Componente Disciplinar	64
2.2.4 Estrategias Pedagógicas	81
CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO	83
3.1 CARACTERIZACIÓN DEL ENFOQUE CUALITATIVO.....	83
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN. INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPACIÓN	83
3.2.1 Etapa De Deconstrucción	84
3.2.2 Etapa De Reconstrucción	85
3.2.3 Etapa De Validación	85
3.2.4 Cronograma.....	86
3.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	87

3.3.1 Observación No Estructurada	87
3.3.2 Diario Pedagógico.....	87
3.3.3 Entrevista.....	88
3.3.4 Testimonio De Vida.....	88
3.3.5 Historia De Vida.....	89
3.3.6 Taller Diagnóstico	89
3.3.7 Población Y Muestra	89
3.3.8 Análisis E Interpretación De Datos.....	90
3.3.9 Convenciones	90
CAPÍTULO 4. ACTIVIDADES Y RESULTADOS	91
4.1 LIMITACIONES DEL ESTUDIO O INFORMACIÓN PREVIA.....	91
4.1.1 Observación No Estructurada	92
4.2 TALLERES FUNDAMENTALES.....	98
4.2.1 Taller N° 1. Habilidades Mofips, Habilidades Motora, Física, Perceptiva, Cognitiva Y Psicosocial.....	98
4.2.2 TALLER N°2. CARNAVAL DE PALABRAS.....	112
4.2.3 Taller N° 3. Rayueleros En Acción	119
4.3 CAPAS CONCEPTUALES. PROCESO INDUCTIVO	134
4.4 MAPAS MENTALES SOBRE CATEGORÍAS EMERGENTES	135
CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES.....	138
5.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS CATEGORÍAS EMERGENTES	138
5.1.1 Resistencia Al Cambio.....	138
5.1.2 Aprehensión Del Conocimiento Entre Pares	140
5.2 CONCLUSIONES.....	141
5.3 RECOMENDACIONES	142
6. ANEXOS.....	145
6.1 TABLA ESTADÍSTICA DE ESTUDIANTES MATRICULADOS 2018-2020. MUÑOZ LÓPEZ. AURA CECILIA. JOAQUI. MARTA CECILIA.....	145
6.2. TABLA ESTADÍSTICA PRUEBA SABER 2014-2017.	146
6.3 TABLA. ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO. TOMADA DE: CAMPOS ARENAS AGUSTÍN. ENFOQUES DE ENSEÑANZA BASADOS EN EL APRENDIZAJE.	147
6.4 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS PROPIAS DE LA INVESTIGACIÓN	149
6.5 COLABORADORES.....	163
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	165

INTRODUCCIÓN

La investigación titulada “LOS JUEGOS DE PATIO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO Y QUINTO ARTICULADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE “SAN BERNARDINO” DE LA CIUDAD DE POPAYÁN”, realizada por las maestras investigadoras Aura Cecilia Muñoz López y Marta Cecilia Joaqui, estudiantes de la Licenciatura en Educación con énfasis en Educación Artística, responde a las orientaciones dadas para optar al título de Licenciadas y cumple con los requerimientos de una investigación con enfoque cualitativa y Acción Participante.

El propósito de la investigación es posibilitar ambientes de aprendizaje a partir del juego en pro de favorecer y fortalecer la producción textual en los niños sujeto de estudio y conexo a ello permitir el trabajo en equipo, desarrollar la creatividad y generar espacios de sana convivencia.

El proyecto de investigación se sistematizó en cinco capítulos. Capítulo uno, en él se describe la diversidad de problemáticas del contexto escolar, tales como, Inclusión social, dificultad para solución de conflictos, largos periodos de desescolarización, bajo rendimiento escolar y problemas de lectura y escritura, los objetivos alcanzados y la importancia de fortalecer los procesos de producción textual a través de los juegos de patio.

Capítulo dos, Marco de Referencia (Colombia, Cauca y Popayán); Reseña histórica, Misión y Visión de la Institución Educativa Gabriela Mistral; Marco Legal (Constitución Política de Colombia, Código de Infancia y Adolescencia, Lineamientos Curriculares de Educación Artística); Marco Teórico Conceptual, Antecedente Internacional (investigación de Constanza Margarita Lizama Zúñiga, Catalina Elena Parra Brant, Sara Lisette Quezada De La Jara, Constanza Denise Silva Romero. Titulada “Seminario Juegos populares tradicionales en la hora de

patio en segundo ciclo de Educación Parvularia”, expone la importancia del juego en entornos de aprendizaje socio cultural y cómo favorecen los procesos de lectura y escritura), Antecedente Nacional (investigación por Isabel Cristina Alfaro Serna de la universidad de Melgar – Tolima, 2016, titulada “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición”, resalta la trascendencia y relevancia de los juegos de patio, en cuanto a, convivencia se refiere: a través de ellos se utilizan las dinámicas de trabajo, dando la oportunidad de buscar nuevas formas de comunicación, las cuales demostraron que no eran complejas, sino, por el contrario, que por su sencillez era para ser aplicado en todo momento y en cualquier contexto, antecedente local. La tesis de grado de Yuly Bolaños Díaz, Nayla Marilen Pérez Jiménez, Blanca Doris Bojorge Astaiza, “Jugando, Jugando, la tradición voy rescatando, estrategia lúdico pedagógica para fortalecer los acuerdos de convivencia en el aula por medio de los juegos tradicionales en los adolescentes”, donde exponen la importancia de la convivencia en el aula involucrando a educandos, padres de familia y docentes, y plantean la construcción conjunta de unión colectiva, de las esperanzas, de las aspiraciones, las expectativas, las necesidades, a partir de los juegos tradicionales o de patio, los cuales dieron lugar a múltiples variables como el diálogo, contacto físico, trabajo en equipo; Componente pedagógico, en referencia a las teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, Sostiene que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social y van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida y la teoría de Emilia Ferreiro, psico génesis del sistema de escritura, como los niños aprenden los procesos de lecto-escritura; Componente Disciplinar, en relación a los aportes de Blanca Fernández Quesada, El color en el lenguaje visual del arte, Acciones e intervenciones en el entorno (desde 2010) y Lenguajes Pictóricos (2007-2010), manifestaciones artísticas se defienden por la crítica posmoderna como intervenciones en el espacio urbano; y las estrategias de enseñanza, mediante el juego y con base en los conocimientos previos del grupo de estudiantes, la praxis , el código del lenguaje y las reglas de los juegos, como una herramienta Lúdica,

creativa, educativa y disciplinar para que contribuya en los procesos de formación integral de los discentes.

Capítulo tres, diseño metodológico, enmarcado en un enfoque cualitativo e investigación acción participante, etapa de deconstrucción (observación del contexto e identificación de las problemáticas), etapa de reconstrucción (aplicación de talleres fundamentales), etapa de validación (análisis de datos, resultados y conclusiones).

Capítulo cuatro, planteamiento de los talleres fundamentales (habilidades Mofics, Carnaval de palabras, Rayueleros en Acción).

Capítulo cinco, explicación de las categorías emergentes (Aprendizaje Inter Psicológicos Con transversalización del currículo en el área de español y matemáticas, Resistencia al cambio), resultados y conclusiones, referencias, anexos, bibliografía.

CAPITULO 1

1.1 TÍTULO

“LOS JUEGOS DE PATIO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO Y QUINTO ARTICULADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE “SAN BERNARDINO” DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La población matriculada en la Sede San Bernardino es muy particular, dado que en su mayoría provienen de familias un parentales, donde cuentan con la presencia de un sólo progenitor (padre o madre). En otros casos, se encuentran al cuidado de los abuelos, consecuencia de divorcios, muerte, e inclusive, incapacidad para el cuidado y bienestar de sus hijos. De igual manera, a la Institución Educativa han ingresado en el primer periodo del 2019, estudiantes de la Fundación para el Bienestar y Desarrollo Integral del Ser “FUNDASER”, la cual tiene como misión fortalecer a los niños, niñas y adolescentes en los procesos de readaptación social y brindar un apoyo en la formación académica, desde la modalidad internado. FUNDASER se vincula con la Institución Educativa Sede San Bernardino para adelantar la escolaridad de estos niños, niñas y adolescentes e integrar el trabajo colaborativo para fortalecer la sana convivencia.

De acuerdo con la observación diagnóstica hecha en dicha población, se identifican problemáticas, tales como, Inclusión social, dificultad para solución de conflictos, largos periodos de desescolarización, bajo rendimiento escolar y problemas de lectura y escritura.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo los juegos de patio posibilitan el desarrollo de la producción textual en los niños y niñas del grado Cuarto y Quinto articulado de primaria de la Institución Educativa “Gabriela Mistral”, sede San Bernardino?

1.4 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la producción textual de los niños y niñas de los grados Cuarto y Quinto articulados de la Institución Educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino, a través de los juegos de patio.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Generar espacios lúdicos e interactivos a través de los juegos de patio para el desarrollo de estrategias didácticas en pro de la creación de textos desde la interdisciplinariedad curricular.
- Diseñar juegos de patio y sus respectivas reglas de juego adaptados a la intención didáctica de la investigación.
- Levantar el Diseño Topográfico y Costos del proyecto, para la ubicación de los juegos de patio en la planta física.

1.5. JUSTIFICACIÓN

Mediante observaciones diagnósticas llevadas a cabo en la Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino, se establece las generalidades del contexto educativo y comunitario. Además, se conoce la población matriculada desde el periodo lectivo 2018-2 hasta la culminación del calendario académico, 2019 periodo uno y dos. De igual manera, se conocen las estadísticas de la sede principal y subsedes de las Pruebas Saber 2014-2017 ¹.

El análisis obtenido con los instrumentos de recolección de datos propios de la investigación determinó las siguientes problemáticas: Inclusión social, bajo rendimiento escolar, poco trabajo en equipo, bajo nivel de escritura y lectura, siendo más evidente en los grados cuarto y quinto articulado de primaria, integrados por estudiantes de la vereda San Bernardino y niños, niñas y adolescentes de la Fundación para el Bienestar y Desarrollo Integral del Ser - FUNDASER.

Se demuestra, en consecuencia, la necesidad del proyecto para abordar estrategias a partir de los juegos de patio con el fin de fortalecer la comprensión lectora, la producción textual. Además, de motivar hacia el trabajo en equipo y la sana convivencia, en pro de mejorar la calidad de vida, como lo afirma el Doctor en Lingüística, Ricardo Martínez:

“En las sociedades actuales la lectura es una de las principales maneras para participar de la vida social y ciudadana. Usamos la lectura para aprender, para trabajar, para divertirnos, para transformar nuestro entorno. Una mejor capacidad de comprensión lectora nos permite hacer todo esto de manera más provechosa y beneficiosa”².

¹ Anexo. [Tabla 6.1. ESTADÍSTICA PRUEBA SABER 2014-2017](#). Tomada de Institución Educativa Colegio Gabriela Mistral. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. Documento # 3. 2019.

² MARTÍNEZ. Ricardo. Comprensión lectora memoria de trabajo, fluidez y vocabulario en escolares cubanos. Actualidades investigativas en educación. Volumen 16, número uno-enero-abril. Pp1-18. Disponible en: <http://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v16n1/1409-4703-aie-16-01-00162.pdf>

De igual manera, se infiere la importancia de abordar lo concerniente a la escritura como un recurso pedagógico para potenciar el trabajo en equipo y mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, sujetos de investigación, debido a que el objeto de interés de aprender a leer y escribir ha sido reemplazado por la corrección de la lengua, donde los discentes han aprendido la fase inicial de lectoescritura de forma motivacional para ellos y rompiendo los esquemas que afirman que la lengua es sólo para la escuela. Por lo que el maestro que orienta todas las materias debe relacionar los aprendizajes lingüísticos con la vida del niño, rescatando la relación con la realidad, a través de los actos de lectura y escritura, como lo sugiere G. Wells en sus cuatro niveles de adquisición:

- Nivel Ejecutivo: dominio de la traducción del código oral al escrito y viceversa.
- Nivel Funcional: la lengua escrita como medio de comunicación interpersonal.
- Nivel Instrumental: busca y registra la información escrita.
- Nivel Epistémico: El dominio escrito al pensar y utilizar el lenguaje de forma creativa y crítica³.

Por lo tanto, los procesos de lecto escritura relacionados con la creatividad y el juego fortalecen el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes en sus procesos de maduración psicológica, sensorial y locomotora. Es importante, resaltar, entonces, que la presente investigación desarrollará estrategias innovadoras a través de la construcción de ambientes de aprendizaje donde el juego sea el instrumento para potenciar la producción textual y conexo a ello se pueda abordar el tema del trabajo en equipo y la creatividad.

Es así como las nuevas estrategias pedagógicas permiten rescatar los juegos tradicionales dentro del contexto educativo, con base en los procesos de evolución sociocultural de cada individuo, como lo señala, González Vargas:

³ MONJE MARGELI, Pilar. La lectura y la escritura en la escuela primaria. [En Línea]. Fecha [Octubre de 2018]. Disponible en: http://m.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1273155388.pdf

“... Sin saberlo, vivíamos en medio de tradiciones, compartiendo con otros y prolongando su vigencia, para que hoy nuestros hijos y nietos vuelvan a comenzarse, en una larga cadena entregada por la vía del ejemplo que invita a ser seguido, porque son valiosos, porque son útiles y poseen rasgos que contribuyen a la formación y desarrollo de las personas”⁴.

Estos procesos de evolución socio cultural son realizados bajo un enfoque cualitativo y una Investigación Acción Participante, teniendo en cuenta las variables independientes, dependientes y controladas en un periodo de observación, dando inicio con la experimentación y el desarrollo de la investigación en tres etapas: observación (registro detallado mediante ficha sistematizada), propuesta (posibles propuestas pedagógicas) e implementación (desarrollo de la actividad planteada).

Tal enfoque propende por la participación directa de los estudiantes y maestras investigadoras para dar respuesta a la pregunta problema planteada previamente en el proyecto.

De igual manera, la implementación de los juegos de patio son una herramienta en el desarrollo psicomotriz de niños y niñas para mejorar las capacidades intelectuales, emocionales y sociales, permitiéndole a los educandos alcanzar nuevos aprendizajes en cuanto a memoria, percepción y lenguaje a través de talleres estructurados y programados en el ámbito escolar, utilizando materiales y recursos propios del entorno. Dichos talleres son ejecutados mediante el juego permitiendo establecer roles, conciencia del movimiento muscular, corporal y expresivo, conciencia ambiental, disciplina y sensibilidad (VARONA. José Enrique)⁵.

⁴ UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO, FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN. Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia, seminario para optar al título de educadora de párvulos y al grado académico de licenciado en Educación Constanza Margarita Lizama Zúñiga, Catalina Elena Parra Brant, Sara Lisette Quezada De La Jara, Constanza Denise Silva Romero. Santiago de Chile, 2015.

⁵ SIMÓN-BENZANT, Yanet; LORES-RUIZ. Arbenis. Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas especiales. EduSol. vol. 13, núm. 45, octubre-

En tal sentido, recalcamos la injerencia total de los juegos de patio como mecanismo para desarrollar potencialidades desde la lectura, la escritura y el trabajo en equipo.

Por lo cual, González afirma:

“El establecer roles brinda al discente la capacidad crítica y reflexiva al abordar situaciones de su entorno, permitiéndole su libre desarrollo sensorial, motriz y cognitivo, lo cual media una herramienta motivacional que alienta la lectura crítica, la comprensión y producción de texto transversalizando las áreas del lenguaje y la Educación Física. Mediante el goce del jugar, leer y escribir que les permiten resolver satisfactoriamente situaciones de conflicto, mayor lucidez para afrontar nuevos retos, sus aprendizajes son significativos y son aceptados socialmente en cualquier contexto”⁶.

Por ende, se considera de gran relevancia fomentar los juegos de patio para potenciar la capacidad lectora y la producción textual como estrategia para mejorar el rendimiento escolar y, a su vez, contribuir en los conflictos de convivencia escolar, desde el ser, el hacer y el saber hacer en los diferentes contextos socio culturales.

diciembre, 2013, pp. 93-101 Centro Universitario de Guantánamo. Guantánamo, Cuba. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748684010>

⁶ FERNÁNDEZ GARCÍA. José ÁNGEL. A propósito de una ley: sobre la educación y la escuela. Primera parte. Capítulo XVIII. ¿libros impresos o libros digitales? Beneficios de la lectura. Sección B: saludable para la inteligencia emocional, las relaciones sociales y el desarrollo profesional. 2011.

CAPÍTULO 2. MARCO DE REFERENCIA

2.1 MARCO CONTEXTUAL

A continuación, se plantea el Marco Contextual donde se va a desarrollar el proyecto de investigación.

2.1.1 Colombia



Figura 1. Mapa político de Colombia.

Colombia, oficialmente República de Colombia, “es una república unitaria de América situada en la región noroccidental de América del Sur. Está constituida en un estado social y democrático de derecho cuya forma de gobierno es presidencialista. La capital de la república es Bogotá. Limita al este con Venezuela y Brasil, al sur con Perú y Ecuador y al noroeste con Panamá; en cuanto a límites marítimos, colinda con Panamá, Costa Rica, Nicaragua, Honduras, Jamaica, Haití,

República Dominicana y Venezuela en el mar Caribe, y con Panamá, Costa Rica y Ecuador en el océano Pacífico”⁷.

El país es la cuarta nación en extensión territorial de América del Sur y, con alrededor de 45,5 millones de habitantes según el primer balance del censo poblacional del DANE efectuado en el 2018, siendo la tercera en población en América Latina al tener en cuenta el número de hispanohablantes. Colombia posee una población multicultural, en regiones y razas. Su población es, en su mayoría, resultado del mestizaje entre europeos, indígenas y africanos.

La cultura de Colombia es multiétnica con culturas y rasgos diferentes de acuerdo con cada región. En la Región Andina predomina la herencia indígena y europea, mientras que la Región Caribe se caracteriza por la mezcla indígena y africana, y en menor medida europea. La región que da al océano Pacífico se caracteriza por las culturas negras e indígenas puras.

Según las estadísticas, Colombia cuenta con 87 pueblos indígenas que utilizan alguna de las 64 lenguas nativas. Por otra parte, cuenta con varios millones de habitantes afrocolombianos, más de 30 millones de blancos y mestizos, doce mil gitanos, y una gran cantidad de inmigrantes de diferentes lugares. Sin dudas, podríamos hablar de un crisol de razas que consigue vivir en armonía respetando las tradiciones ancestrales.

⁷ Mapa político de Colombia. Tomado de: blog Toda Colombia es mi pasión. Presidencia de la república de Colombia.

Disponibile

en:

https://www.google.com/search?q=Mapa+pol%C3%ADtico+de+Colombia.+Tomado+de%3A+blog+Toda+Colombia+es+mi+pasi%C3%B3n.+Presidencia+de+la+rep%C3%BAblica+de+Colombia&rlz=1C1CHBD_esCO875CO875&oq=Mapa+pol%C3%ADtico+de+Colombia.+Tomado+de%3A+blog+Toda+Colombia+es+mi+pasi%C3%B3n.+Presidencia+de+la+rep%C3%BAblica+de+Colombia&ags=chrome..69i57.4216j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Este complejo mestizaje encuentra su expresión no sólo en las tradiciones, artesanías y gastronomía colombianas, sino también en sus artes desde la arquitectura, la pintura y la escultura hasta la literatura, el cine y la fotografía, pasando por la música, la danza y el teatro.

De acuerdo con la etnología en Colombia hay una centena de idiomas o lenguas, de las cuales 80 son lenguas vivas y 21 están extintas. Colombia se destaca en el lenguaje artístico de la danza en todas las regiones del país: caribe, pacífico, andina y llanos orientales.

2.1.2 Departamento del Cauca

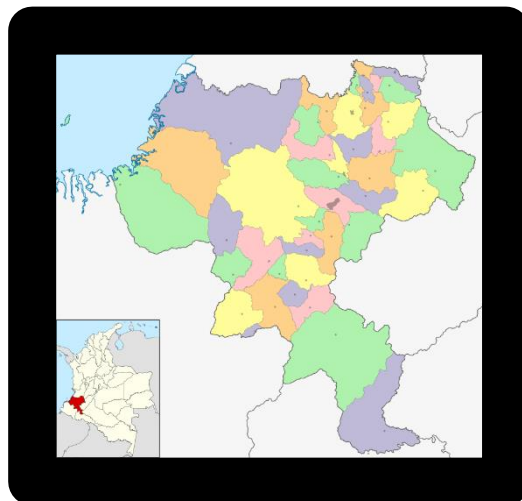


Figura 2. Mapa político Departamento del Cauca⁸.

Cauca es uno de los treinta y dos departamentos que conforman la República de Colombia, su capital es el Municipio de Popayán, se encuentra ubicado al suroccidente del país en las regiones Andina y Pacífico. Limita al norte con los

⁸ Mapa Departamental de Colombia. Departamento del cauca.
Disponible

en:
https://www.google.com/search?safe=active&rlz=1C1CHBD_esCO875CO875&sxsrf=ACYBGNSrUswgk0YedNlcJcWJBggOZ-shRg:1580342062913&q=mapa+departamento+del+cauca&tbn=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwjtgqL6gKrnAhWnxVkkHa7zBylQsAR6BAgLEAE&biw=1517&bih=694

Departamentos del Valle del Cauca y Tolima, al oriente con el Departamento del Huila, al suroriente con el departamento de Caquetá, al sur con los departamentos de Putumayo y Nariño y al noroccidente con el océano Pacífico; cuenta con una población de 1.404.313 habitantes según estadísticas del DANE 2017.

Dentro de su contexto Histórico específicamente en el periodo precolombino habitaban un gran número de tribus indígenas principalmente, los Paeces, Guambianos, Aviramas, Totoroes, Paniquitaes, Coconucos, Patías, Bojoles, Chapanchicas, Sindaguas, Timbas, Jamundies, y Cholos.

El primer conquistador que tuvo el departamento del Cauca fue Sebastián de Belalcázar en 1536, quien recorrió el valle del río Patía y posteriormente envió a explorar el Valle de Pubenza, donde actualmente queda la ciudad de Popayán, la cual fue fundada el 13 de enero de 1537. Posteriormente Carlos V, le concedió el título de gobernador vitalicio de la provincia de Popayán, el día 10 de mayo de 1540, cuya jurisdicción era pertinente en los Departamentos de Nariño y Cauca actualmente.

En el año de 1819 la provincia de Popayán conformaba el Departamento de Cundinamarca de la gran Colombia y en 1821 fue el centro del Departamento. En 1587 fue renombrado a estado soberano del Cauca con poder en las antiguas provincias de Pasto, Chocó, Cauca, Buenaventura y Caquetá. En 1886 el Cauca fue reconocido como Departamento y se ratificó en 1910.

La fisiografía del Cauca se sitúa en la cordillera Andina conocido como el macizo colombiano, donde nacen la cordillera central y la occidental, además de los grandes ríos Cauca y Magdalena, convirtiéndola en una región rica en agua y fuente generadora de energía hidráulica.

El Cauca cuenta con cinco grandes cuencas:

- La cuenca del Alto Cauca, conformada por el río Cauca y sus afluentes los ríos Palo, Guengué, Negro, Teta, Desbaratado, Quilichao, Mondomo, Ovejas, Pescador, Robles, Piedras, Sucio, Palacé, Cofre, Honda, Cajibío, Piendamó, Tunía, Molino, Timbío y Blanco.
- La cuenca del Pacífico está conformada principalmente por los ríos Guapi, Timbiquí, Saija y Micay.
- La cuenca del Alto Magdalena tiene como su principal fuente de drenaje al río Páez al que confluyen los ríos San Vicente, Moras, Ullucos, Negro y Negro de Narvárez, y las quebradas Toez, Simbolía, Salado, Gualcar, Gallo, Macana, Honda y Totumo.
- La cuenca del Patía está conformada por el río Patía y sus tributarios: los ríos Guachicono, Ismita, Bojoleo, El Guaba, Sambingo y Mayo.
- La cuenca del Caquetá está conformada principalmente por el río Caquetá, al cual confluyen los ríos Cusiyaco, Cascabelito, Verdeyaco, Mandiyaco, Fragua, Cascabel, Curiaco y Pacayaco.

La actividad económica del departamento del Cauca se basa principalmente en la producción agrícola, con productos tales como: fique, caña de azúcar, caña panelera, café, papa, maíz, yuca, frijol, tomate, mora y espárragos⁹. También se desarrolla la ganadería con sus derivados cárnicos y lácteos, y en la actualidad ha tomado fuerza la piscicultura. El Departamento cuenta con grandes recursos naturales como el oro y el petróleo, los cuales son explotados indiscriminadamente. El Cauca alberga el centro de Educación superior pública, Universidad del Cauca, que ha tenido relevancia en la historia de la conformación de la República de Colombia. Entre sus instituciones de Educación Superior Privadas está la

⁹ CAUCA. Generalidades. Biblioteca Luis Ángel Arango.
Disponible en: <https://villegaseditores.com/bogota-360-la-ciudad-interior-biblioteca-luis-angel-arango-del-banco-de-la-republica>

Fundación Universitaria de Popayán, la Corporación Universitaria UNICOMFACAUCA, la Corporación Universitaria Autónoma del Cauca, entre otras.

El Departamento cuenta con cuarenta y uno municipios organizados en cinco provincias; tiene una gran proporción de indígenas, de los cuales se resalta el líder Manuel Quintín Lame. Etnográficamente el Departamento se encuentra conformado por Mestizos y Blancos (56,3%), Afroamericanos (22,2%) e Indígenas (21,6%).

Dentro de los sitios turísticos con lo que cuenta el departamento del Cauca está el Parque Nacional del Puracé, ubicado a 30 km al oriente de Popayán y que es de gran interés por propios y turistas ya que allí se encuentra el Volcán Puracé que ofrece atractivos naturales como aguas termales, géiseres y cascadas de agua, las termales más populares y visitadas por los turistas son las de Pisimbalá y Coconuco. El Parque Arqueológico de Tierradentro, en territorio de los Paeces, es un sitio visitado por ser una de las mayores atracciones precolombinas de Colombia y del departamento, comprende una extensa área de tumbas cavadas bajo la superficie de la tierra y pintadas de colores rojos y negros en diferentes matices. Los sitios arqueológicos más importantes de este parque son El Duende, Alto de San Andrés y El Aguacate.

Ya en el mar pacífico, el Parque Nacional Gorgona, es una bella isla tropical cubierta en un 85% por selva espesa donde se destacan árboles como el roble, el laurel y cocoteros cerca a las playas. La fauna es rica en reptiles de gran variedad, tortugas marinas y babillas; hay diversidad de especies marinas por las condiciones óptimas de las aguas: delfines, marsopas, cachalotes y ballenas jorobadas." Las especies de corales son la base de la riqueza biológica marina; incluye la isla de Gorgonilla, tres islotes y el sector marino circundante.

2.1.3. Municipio de Popayán

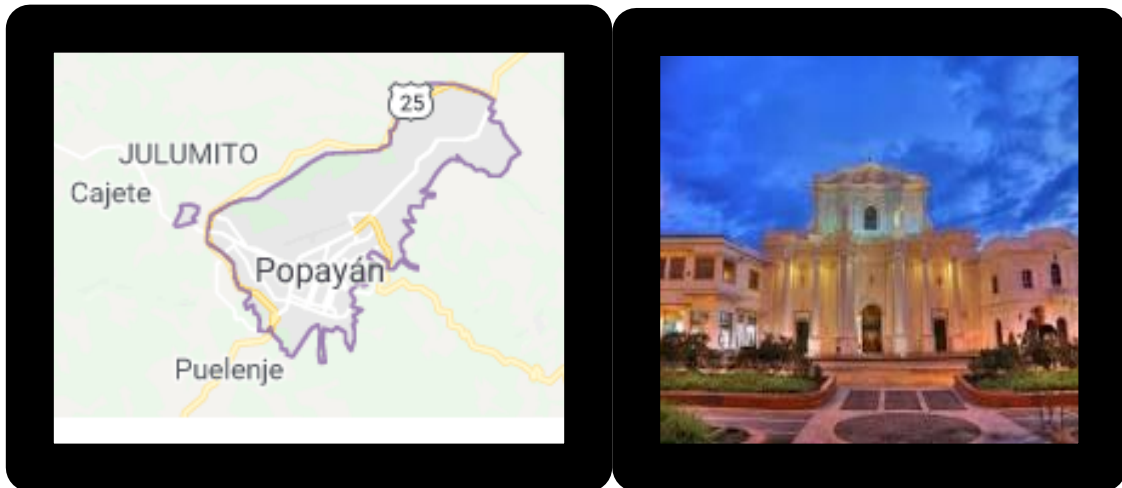


Figura 3. Mapa de Municipio de Popayán y Centro Histórico de la Ciudad¹⁰.

Asunción de Popayán, capital del departamento del Cauca, localizada en el valle de Pubenza, su extensión territorial es de 512 kilómetros cuadrados, su altitud es de 1760 metros sobre el nivel del mar, precipitación anual de 1941 mm, su temperatura promedio de 14/19 °C, distancia aproximada de 600 Kilómetros, capital de Colombia, la ciudad se destaca por su arquitectura colonial, cuyo sector histórico abarca 236 manzanas y sus reconocidas tradiciones religiosas, como las procesiones de semana santa declaradas por la UNESCO como Obra maestra del patrimonio oral inmaterial de la humanidad.

¹⁰ Mapa del Municipio de Popayán.

Disponible en:

https://www.google.com/search?safe=active&rlz=1C1CHBD_esCO875CO875&biw=1517&bih=694&tbm=isch&sxsr=ACYBGNRQQLO6j5AUyqcYZiUWd_aQxNxDnQ%3A1580342065984&sa=1&ei=MRsyXuHSO6i1ggfE7o-YAw&q=Mapa+de+Municipio+de+Popay%C3%A1n+y+Centro+Hist%C3%B3rico+de+la+Ciudad&oq=Mapa+de+Municipio+de+Popay%C3%A1n+y+Centro+Hist%C3%B3rico+de+la+Ciudad&gs_l=img.....10..35i39j0i8i30j0i24j35i362i39.5zFEdNKI2Kk&ved=0ahUKEwih937gKrnAhWomuAKHUT3AZMQ4dUDCAc&uact=5

El municipio de Popayán fue reconocido como la ciudad UNESCO de la gastronomía en el año 2005, por mantener métodos tradicionales de preparación a través de la tradición oral¹¹.

Según el historiador Diego Castrillón Arboleda el nombre de Popayán procede de la transgresión fonética “Pop-pioya-n”, donde Pop traduce “Gran cacique”, Pioyá, hace referencia al cacique que gobernaba las tierras y “n”, terminación que los aztecas dan a las palabras que representan lugares, por ejemplo, Yucatán. Popayán, fue fundada en 1537 por el conquistador Sebastián de Belalcázar. Su población es de 277.540 (2015) elaborado por el DANE”¹².

Asunción de Popayán, también se estableció como un importante centro político, religioso, económico, administrativo y militar de la gobernación del Gran Cauca, que comprendía un extenso territorio del sur- occidente colombiano, parte de los actuales departamentos de Nariño, el Valle del Cauca, Chocó, y Antioquia, contribuyente así al desarrollo histórico nacional.

El patrimonio cultural de Asunción de Popayán se desarrolla en los espacios públicos de la ciudad. El esquema urbanístico de Popayán, es aquel típico de las ciudades españolas de los siglos XVI Y XVII, caracterizado por la construcción de una plaza mayor en donde se encontraba el cabildo, el gobierno, la iglesia y el comercio.

Desde su fundación, la arquitectura de Asunción de Popayán ha experimentado grandes transformaciones como consecuencia de los sismos que han azotado la

¹¹http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/CNN_Popayan_Gastronomic_Declaration_en.pdf

¹² Bambuco e historia

Disponible en:
http://www.colombia.com/turismo/ferias_fiestas/2003/junio/festival_bambuco/bambuco_historia.asp

ciudad a lo largo de los años y el último terremoto, 31 de marzo de 1983 con magnitud de 5.5 en la escala de Richter.

Así, la capital caucana se ha clasificado desde el punto de vista cronológico en un Popayán colonial, Republicana desde 1858 y la llegada del ferrocarril, se caracterizó con un estilo ecléctico. Las festividades más relevantes de Popayán son: el día mundial de la poesía que se celebra cada año el 21 de marzo. La poesía contribuye a esta diversidad creativa al cuestionar de manera siempre renovada la manera en que usamos las palabras y las cosas, nuestros modos de percibir e interpretar la realidad. Merced a sus asociaciones y metáforas, y a su gramática singular, el lenguaje poético constituye, pues, otra faceta posible del diálogo entre las culturas. Diversidad en el diálogo, libre circulación de las ideas por medio de la palabra, creatividad e innovación: es evidente que el día Mundial de la Poesía es también una invitación a reflexionar sobre el poder del lenguaje y el florecimiento de las capacidades creadoras de cada persona.

Los platos típicos de la ciudad de Popayán también son un legado de la interacción cultural española e indígena, integrando componentes propios de la región y frutos traídos de España. Popayán cultural encontró que son muchas personas en la ciudad, que, mediante la preparación de comida típica, obtienen los recursos para subsistir y muchos de ellos tienen años en este negocio, pues resulta atractivo a turistas y propios de Popayán.

En sí, Popayán es una ciudad que alberga diferentes manifestaciones de grupos o personas que se encargan de hacer crecer cultura día a día, por lo que lo anterior es un llamado a las Instituciones para que apoyen a quienes mantienen viva toda una tradición.

La ciudad de Popayán se caracteriza por el Bambuco (Sotareño ritmo característico de la zona andina colombiana, cuyo origen se ha localizado en el departamento del Cauca, a mediados del siglo XVIII, en el ambiente de los esclavos traídos de África,

asimismo es una danza de enamoramiento o ritual religioso y con un ritmo Bambuco caucano (Lento), típico en Popayán.

El vestuario de la Ñapanga que significa mujer de pueblo representa a la mujer payanesa de la época de la colonia. Eran mujeres criollas o mestizas que atendían las labores servidumbre en las residencias de los españoles radicados en Popayán, además es fácil de encontrarlo o verlo portar por las damas en las procesiones de semana santa de la ciudad, conocidas como “sahumadoras” y este mismo es portado en la tradicional danza bambuco (Sotareño).

A continuación, se describe el vestuario de la mujer y el hombre:

- a) La mujer, utiliza el típico traje de ñapanga payanesa que consiste en una falda de paño larga hasta los tobillos y estrecha, con encajes en el borde de la falda, maneja colores vivos; en el borde de la cintura, un pañuelo blanco bordado, que le sirve para secar sus manos; la blusa blanca y bordada a mano según el color de la falda. También porta una gargantilla de cinta pegada a su cuello con un crucifijo, que representa la fe religiosa del payanés, una balaca que hace contraste con el amarre de sus trenzas y con el color de la falda; lleva alpargata blanca en lana, con un vivo que contrasta con la falda. La alpargata la trae sin talonera para que, al ejecutar el baile, esta golpee con el talón y produce un sonido rítmico.
- b) El hombre, porta pantalón oscuro, camisa clara de manga larga, ruana a cuadros, rabo de gallo, sombrero de paño de ala corta y alpargata blanca.

2.1.4 Reseña Histórica De La Institución Educativa Gabriela Mistral Sede San Bernardino.

La institución educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino, se encuentra legalizada en el sector oficial, de carácter académico, funciona con el calendario A,

donde se forman estudiantes de ambos géneros (mixto), en la zona rural de la vereda San Bernardino en el municipio de Popayán, a 2.6 kilómetros del casco urbano y sus clases son en jornada única.

La institución está bajo la dirección del Rector, Magister Jairo Miguel Chemas y la coordinación de Claudia Castro, Especialista en Aprendizaje Autónomo y la docente titular, Pilar Mellizo, Licenciada en Educación Básica con énfasis en Lengua Castellana e Inglés.

En la sede San Bernardino se ofrecen los grados de Transición hasta grado Quinto de primaria con el modelo Educativo de Escuela Activa (Aprender haciendo). Es una institución católica, con libertad de culto, de carácter público, donde los estudiantes pagan unos derechos de matrícula, pero no hay pensiones. Los alumnos de la escuela son habitantes de la vereda San Bernardino, familias que son de estrato 1, 2, 3 bajo medio. Su fuente económica es el trabajo al jornal. Su promedio de estudiantes es aproximadamente de 60 (algunos de sus estudiantes provienen de la Fundación para el Bienestar y Desarrollo Integral del Ser – FUNDASER.

2.1.5 Misión

Forma integralmente bachilleres académicos mediante el desarrollo de las competencias básicas, humanísticas, tecnológicas y laborales que contribuyen a la realización de su proyecto de vida y al mejoramiento de su entorno.

2.1.6 Visión

La Institución Educativa Gabriela Mistral, pretenderá del 2015 al 2020 posicionarse por la calidad en el servicio educativo mediante la aplicación de los principios, postulados y el fortalecimiento de las alianzas estratégicas. Actualmente se encuentra en proceso de actualización por parte de los entes competentes.

2.1.7 Marco Legal

La investigación soporta su marco legal a través de la Constitución Política de Colombia, Código de Infancia y adolescencia, Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación para la Educación Artística.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA DE 1991

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

ARTÍCULO 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley¹³.

¹³ <https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>

ARTÍCULO 70: El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

ARTÍCULO 71: La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades¹⁴.

CÓDIGO DE LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA -LEY 1098

ARTÍCULO 28. DERECHO A LA EDUCACIÓN: Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

ARTÍCULO 31. DERECHO A LA PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS, LAS NIÑAS Y LOS ADOLESCENTES: Para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho

¹⁴ <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>

a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su interés. El Estado y la sociedad propiciarán la participación activa en organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, cuidado y educación de la infancia y la adolescencia.¹⁵

ARTÍCULO 43. OBLIGACIÓN ÉTICA FUNDAMENTAL DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS. Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán:

1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los Derechos Humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.

LINEAMIENTOS CURRICULARES DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

Este texto es resultado del trabajo coordinado de más de cuatrocientos maestros, artistas e instituciones interesadas en dar significado en el diseño curricular, al área de Educación Artística. Simboliza acuerdos en torno a su función educativa en el contexto cultural colombiano y recoge tanto aportes conceptuales, como experiencias significativas para la comunidad educativa en general. Su finalidad es aportar a la educación colombiana una propuesta sistematizada de orientaciones que permitan desentrañar de la experiencia vital de nuestro hacer educativo una

¹⁵ LEY 1098 DE 2006. (noviembre 8). Diario Oficial No. 46.446 de 8 de noviembre de 2006. <Esta ley entró a regir seis (6) meses después de su promulgación, según lo dispuso el Art. 216>. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. En línea {28 de marzo de 2020} Disponible en: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm#top

comprensión sobre el arte, una posición frente a lo artístico y una vocación suficientemente fortalecida por aprendizajes de técnicas que contribuyan a fortalecer en cada uno de los interesados, su capacidad de expresión en la modalidad artística hacia la cual sienten preferencia y tienen aptitudes. En la evaluación de la educación artística el elemento inmediatamente perceptible es lo sensible de lo artístico presentado por el estudiante y que permitirá contrastar el carácter de lo técnico, pero es poco probable que el maestro o quien esté respondiendo por el proceso pedagógico se quede en la estructura sensible de aquello que se presenta como artístico. Es indispensable a través de la evaluación hacer avanzar el proceso hacia la crítica del arte como manera de profundización en lo realmente significativo, so pena de quedarnos alimentando el gusto como único juicio valorativo de la sensibilidad y permitiéndole a éste suplantar los espacios de la reflexión verdaderamente artística.¹⁶ El juego abre ventanas del ser para el cultivo de emociones fundamentales en el aprendizaje de la convivencia como la confianza y la aceptación del otro en su legitimidad. Nos lleva a ámbitos fantásticos e imaginativos en donde uno se abandona en el personaje que determina el juego.¹⁷

2.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

A continuación, se presenta el Marco Conceptual que soporta el proyecto de investigación.

¹⁶ Constitución Política de Colombia. En línea [28 de marzo de 2020]. Disponible en: <https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>

¹⁷Ministerio de ciencias, Colciencias. Constitución Política de Colombia de 1991. En línea [28 de marzo de 2020]. Disponible en: <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>

2.2.1 Antecedentes De La Investigación

2.2.1.1 antecedente internacional

Para el desarrollo de la investigación se considera valiosa la tesis para optar al título de educadora de párvulos y al grado académico de licenciado en Educación de Constanza Margarita Lizama Zúñiga, Catalina Elena Parra Brant, Sara Lisette Quezada De La Jara, Constanza Denise Silva Romero. Titulada **“Seminario Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia”**¹⁸

La investigación trata de nuevas estrategias pedagógicas con el fin de rescatar los juegos de patio dentro del contexto educativo, con base en los procesos de evolución sociocultural de cada individuo. Dicho proceso fue realizado con un enfoque cualitativo y una investigación acción participante, donde se abordaron variables independientes, dependientes y controladas a partir de un periodo de observación para dar inicio a la experimentación y el desarrollo de la investigación dada en tres etapas: observación (registro detallado), propuesta (posibles propuestas pedagógicas) e implementación (Desarrollo de la actividad planteada).

El ejercicio de investigación se implementó en un grupo de 35 estudiantes donde 16 son de sexo masculino y 19 de sexo femenino, entre 5 y 6 años de edad.

La técnica utilizada para la recolección de datos fue, en primera instancia, la observación en la interacción de los niños y niñas en un ambiente de descanso

¹⁸ UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO, FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN. Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia, seminario para optar al título de educadora de párvulos y al grado académico de licenciado en Educación Constanza Margarita Lizama Zúñiga, Catalina Elena Parra Brant, Sara Lisette Quezada De La Jara, Constanza Denise Silva Romero. Santiago de Chile, 2015.

siendo supervisado por los docentes titulares y registrado por las investigadoras en una ficha detallada y sistematizada.

Al terminar la fase de implementación se evidenció, el desarrollo psicosocial en grupos heterogéneos fortaleciendo las relaciones interpersonales y demostrando un interés, manifestado en la autonomía y confianza, donde el juego es utilizado como estrategia de recreación y traspaso cultural, además de recuperar gran parte de la identidad de su contexto cultural¹⁹.

Esta investigación presenta un planteamiento similar al de “LOS JUEGOS DE PATIO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO Y QUINTO ARTICULADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE “SAN BERNARDINO DE LA CIUDAD DE POPAYÁN., puesto que, los juegos de patio son de gran importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas en sus procesos de formación, además de fortalecer la comprensión lectora y la producción textual de los mismos. Las nuevas estrategias pedagógicas permiten rescatar los juegos tradicionales dentro del contexto educativo, con base en los procesos de evolución sociocultural de cada individuo, como lo señala, González Vargas et al (1998).

2.2.1.2 antecedente nacional

En este aparte se tiene como antecedente de tipo nacional el trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título profesional en Licenciatura en Pedagogía Infantil por Isabel Cristina Alfaro Serna de la universidad de Melgar –

¹⁹ UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO, FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN. Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia, seminario para optar al título de educadora de párvulos y al grado académico de licenciado en Educación Constanza Margarita Lizama Zúñiga, Catalina Elena Parra Brant, Sara Lisette Quezada De La Jara, Constanza Denise Silva Romero. Santiago de Chile, 2015. Pág 127-132.

Tolima. 2016, titulado Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición.²⁰

La metodología del proyecto se realiza en dos fases: la primera, la caracterización de las estrategias pedagógicas de los niños en las edades de cero a siete años, y la segunda fase, los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención.

Los instrumentos para la recolección de datos y establecer las variables fueron mediante la observación participante y no participante, entrevista no estructuradas, diarios de campo, revisiones documentales e interacción con los diferentes miembros de la comunidad educativa.

El enfoque utilizado fue de tipo cualitativo, etnográfico y descriptivo que dieron como resultado la realidad de la educación en los niños. El tipo de investigación abordada fue investigación Etnográfica, lo que permitió la relevancia de los juegos de patio como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal, para ayudar a los niños con dificultad motriz.

Es importante resaltar que los juegos tradicionales son conocidos por el ser humano y han estado presentes en la niñez de cada uno sin importar su contexto. Siempre han estado allí para inculcar significativos valores y costumbres que han pasado de una generación a otra, permitiendo acercar al niño a la comprensión de su entorno. Estos juegos han contribuido al íntegro desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y sociales del ser humano desde su edad inicial.

Es de acotar que los docentes conocen los juegos tradicionales, pero no su importancia y el valor cultural que tienen. Tampoco hay motivación para aplicar actividades que fortalezcan esta dimensión del desarrollo. Ocupan el tiempo en

²⁰ ALFARO SERNA. Isabel Cristina. Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. Universidad del Tolima. Instituto de Educación a distancia. Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil Melgar – Tolima. 2016

otras actividades. Con la ejecución de este proyecto se intenta ofrecer a la institución las herramientas necesarias para contribuir a este proceso en los niños, no sólo desde el contexto educativo sino también proponiendo estrategias de trabajo a padres de familia y demás comunidad educativa.

Se resalta la trascendencia y relevancia de los juegos de patio, en cuanto a, convivencia se refiere: a través de ellos se utilizan las dinámicas de trabajo, dando la oportunidad de buscar nuevas formas de comunicación, las cuales demostraron que no eran complejas sino, por el contrario, que por su sencillez era para ser aplicado en todo momento y en cualquier contexto.

Se toma como referente esta tesis de grado muy relacionada con el proyecto “LOS JUEGOS DE PATIO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO Y QUINTO ARTICULADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE “SAN BERNARDINO DE LA CIUDAD DE POPAYÁN”, puesto que se plantea trabajarlos desde el aula de clases para fortalecer vínculos culturales; Además de orientar y potencializar los valores como el respeto, la tolerancia, la lealtad y el más relacionado, el compañerismo o trabajo en equipo, como lo expone el fundamento teórico planteado por Jiménez:

“se entiende el juego como instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus pares y con los adultos”.²¹

²¹ Tomado de ALFARO SERNA. Isabel Cristina. Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. Universidad del Tolima. Instituto de Educación a distancia. Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil Melgar – Tolima. 2016

2.2.1.3 antecedente local

La tesis de grado de Yuly Bolaños Díaz, Nayla Marilen Pérez Jiménez, Blanca Doris Bojorge Astaiza, “Jugando, Jugando, la tradición voy rescatando, estrategia lúdico pedagógica para fortalecer los acuerdos de convivencia en el aula por medio de los juegos tradicionales en los adolescentes”, donde exponen la importancia de la convivencia en el aula involucrando a educandos, padres de familia y docentes, y plantean la construcción conjunta de unión colectiva, de las esperanzas, de las aspiraciones, las expectativas, las necesidades, a partir de los juegos tradicionales o de patio, los cuales dieron lugar a múltiples variables como el diálogo, contacto físico, trabajo en equipo.

La metodología para llevar a cabo este proyecto de investigación se realizó mediante los instrumentos: entrevistas, observación no estructurada, diario de campo, que dieron lugar al diagnóstico y delimitación de su línea de investigación.

El desarrollo de la investigación se llevó a cabo mediante un enfoque cualitativo y una investigación acción participante, establecida por etapas, donde se logró establecer estrategias para mejorar el trabajo en equipo, seguir las normas sociales a partir del juego, mejorar la comunicación y la interacción desde el nivel personal y el entorno, según lo establecido por Vygotsky, 1979:

“En el juego se unen las dos líneas de desarrollo, la natural y la socio - histórica, siendo el juego una necesidad más que un placer. Donde todo juego simbólico tiene normas internas que le dan sentido a la imitación representativa para darle un significativo de su entorno”²².

El proyecto se enlaza con la investigación formativa, “LOS JUEGOS DE PATIO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO Y QUINTO ARTICULADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN

²² BOLAÑOS DIAZ, Yuli; PÉREZ JIMÉNEZ, Nayla Marilen; BOJORGE ASTAIZA, Blanca Doris. Tesis de grado, Jugando, Jugando, la tradición voy rescatando: Estrategia lúdico pedagógica para fortalecer los acuerdos de convivencia en el aula por medio de los juegos tradicionales en los adolescentes. Fundación Universitaria de Popayán. 2018.

EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE “SAN BERNARDINO DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.”, en la forma de abarcar las estrategias para mejorar los canales de comunicación e interacción entre los pares, llevándolos a un entorno de sana convivencia a través de los juegos de patio, con los cuales se fomenta su conocimiento cultural; Además de motivar su creatividad e imaginación para desenvolverse satisfactoriamente en el ambiente escolar en todas las áreas del conocimiento y, en especial, en su acercamiento a la producción textual.

2.2.2 Componente Pedagógico

2.2.2.1 sobre la teoría sociocultural de lev Vygotsky.

sostiene que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social y van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. El trabajo de investigación “Los juegos de patio como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la producción textual” permite la construcción individual y colectiva del individuo, donde la exploración del juego es la base de las propuestas didácticas para que los estudiantes fortalezcan sus capacidades intrapsicológicas e interpsicológicas, como lo plantea Lev Vygotsky:

“Todas las funciones psíquicas superiores son relaciones sociales interiorizadas”.²³

El juego es semejante a un gran tronco de un árbol (zona de desarrollo próximo) para que las nuevas pedagogías generen cambios en el sistema educativo actual mediante el proceso al extender sus ramas y cobijar las necesidades cambiantes en los discentes sin desconocer su contexto socio cultural y formativo.

Las exigencias del siglo XXI direccionan a los discentes a alcanzar niveles de desempeño en campos personales, académicos y sociales. En consecuencia, el propósito de esta investigación es ofrecer herramientas lúdicas, didácticas y

²³ UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID. CARRETERO Mario. Vigotsky y el aprendizaje escolar. Baquero Ricardo. Aique Grupo Editor. Libro de Edición Argentina. Segunda Edición. 1997.

pedagógicas para fortalecer las habilidades comunicativas y de aprendizaje, considerando al aprendizaje por medio del juego como un nuevo postulado que lleve al educando a realizarse como persona autónoma, crítica, reflexiva, con control de sí mismo, con buena relación frente a los demás, lo cual genera en ellos una estructura con bases sólidas para su desarrollo integral.

2.2.2.1.1 Los ambientes de aprendizaje.

En la actualidad los ambientes de aprendizaje deben facilitar a toda persona para que potencialice sus capacidades y poder identificar un problema y sus causas, en buscar información, en identificar tendencias, patrones, secuencias y relaciones entre fenómenos, con la finalidad de dar soluciones a cualquier problemática a partir de una evaluación continua que se complemente de forma asertiva en ámbitos socio culturales, dado que se vive en un mundo marcado por la velocidad, la transformación acelerada del conocimiento y los avances en las tecnologías de la información. En tal sentido, los ambientes de aprendizaje lúdicos e interactivos son parte vital en nuestra propuesta investigativa, por cuanto, son el escenario para la aplicación de los juegos de patio para el desarrollo de estrategias en pro del trabajo en equipo y la producción textual.

Para ello se plantea que los estudiantes desarrollen cualidades y características que le permitan un desempeño pleno con sus pares y entorno, a través de los principios educativos llamados las 3E's (Ministerio Educativo de Australia)²⁴.

- Pensador comprometido: Explora, descubre, innova, comunica, optimista, esperanzador en el futuro, piensa críticamente, usa las Tic's, trabaja en equipo, transversaliza áreas y disciplinas para identificar y dar solución a problemas.

²⁴ CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje—1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 17-18. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0

- Ciudadano ético: humilde, sincero, respetuoso, empático, compasivo, colaborador, comunicador asertivo.
- Espíritu emprendedor: crea sus propias oportunidades y alcanza metas en cualquier actividad por medio de la perseverancia y la disciplina, está en constante autoevaluación para alcanzar la excelencia, no se detiene, es competitivo, adaptable y pertinente al tomar decisiones en los obstáculos que se puedan presentar.

Un estudiante que cumpla con esos requerimientos y, en nuestro caso, los estudiantes de la Institución Educativa San Bernardino y FUNDASER, debe comprometerse a trabajar de manera transversalizada para generar textos por medio de los juegos de patio, ser respetuoso con los demás en aras de fomentar un ambiente de sana convivencia y poseer un espíritu emprendedor matizado de constancia, disciplina, entre otros.

También desarrolla, de igual manera, habilidades, tales como:

- Habilidades de comunicación y presentación.
- Habilidades de organización y manejo de tiempo.
- Habilidades de investigación e indagación.
- Habilidades de iniciativa y autodirección, de autoevaluación y reflexión, de participación grupal, innovación y liderazgo.

Lo que conlleva al desarrollo de sus mentes con gran sentido de libertad y logros de alto rendimiento a partir de nuevas estrategias didácticas implícitas en los ambientes de aprendizaje, en el trabajo en equipo y la producción de textos a partir de los juegos de patio.

2.2.2.1.2 Qué son los ambientes de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje son diversos escenarios que preparan a todo individuo con disposición para procesos de enseñanza-aprendizaje, frente a los problemas del mundo actual, en otras palabras, personas con capacidad y criterio para resolver situaciones de conflicto por medio del trabajo en equipo, aprender por sí mismo y automotivarse para tareas con mayor exigencia.

Estos escenarios buscan romper los paradigmas tradicionales en educación, fortaleciendo el pensamiento crítico, la solución flexible de problemas, transferencias de habilidades y el uso del conocimiento en nuevas situaciones, como lo expone Darling-Hammond, al igual que, Dewey, con su teoría, el máximo desarrollo potencial al fortalecer la democracia y promover el bien común²⁵, donde la educación se centra en los estudiantes y estos, a su vez, participan activamente en la construcción de nuevos aprendizajes.

Un ambiente de aprendizaje adecuado forma al ser a través de sus conocimientos previos y genera pensamiento crítico estableciendo nuevos métodos y procedimientos que garantizan la confiabilidad de la respuesta, expresándose de forma oral, escrita, visual, con lo cual se fomenta el trabajo independiente y colaborativo de los estudiantes de la sede San Bernardino y FUNDASER, para la toma de decisiones y otros posibles medios en la sustentación de los hallazgos. Por último, responden a reducir la distancia entre el centro educativo y el mundo real, por medio de los ambientes de aprendizaje lúdico e interactivo, motivando a los participantes a pasar de sujetos pasivos a sujetos activos, de estudiante a investigador, de consumidor e imitador a productor de conocimiento.

²⁵ CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje—1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 19. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0

2.2.2.1.3 Clases de ambientes de aprendizaje.

Las clases de ambientes de aprendizaje varía de acuerdo al enfoque del contexto y las necesidades socio culturales en que se implementarán.

A continuación, se nombran los enfoques que se abordan en ambientes de aprendizaje y su generalidad:

- Aprendizaje basado en problemas (ABP), se caracteriza por la solución de un problema que debe ser resuelto bajo el uso del pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas al trabajar en equipo, en este proceso se manifiesta liderazgo y mejora de la comunicación.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABPR), tiene una concepción constructivista del aprendizaje y el énfasis en aprender por medio de la didáctica, situado en categorías inclusivas como la pedagogía basada en actividades y la indagación.
- Aprendizaje basado en equipos (ABE), Proviene del campo universitario, con la finalidad en la fuerte demanda en la toma de decisiones tomadas en equipo en ámbito públicos y privados, aludiendo una manera efectiva de incorporarse en el campo social y laboral.
- Aprendizaje basado en el servicio (ABS), pedagogía en que los estudiantes aprenden mediante acciones concretas al vivir una experiencia y se combina servicio a la comunidad con objetivos académicos.
- Aprendizaje basado en la investigación (ABI), usa un método científico como estrategia de aprendizaje y es usado en todos los niveles educativos.
- Aprendizaje basado en el Juego (ABJ), mediante el auge de la tecnología y su atracción ha extendido el juego clásico en la escuela al juego digital. En la investigación se pretende rescatar los juegos de patio con el fin de articular la historia cultural con los saberes y que permitan una sana convivencia escolar y potenciar las habilidades cognitivas en tareas propias de la lectura-escritura, incrementado la producción textual de los discentes con libertades

creativas y sensibles.²⁶ El Aprendizaje Basado en el Juego es relevante y pertinente para el desarrollo de la pregunta problema y de los objetivos propuestos en la investigación, por cuanto, da bases para su ejecución.

2.2.2.1.4 Jugar y aprender

La historia del juego es inherente en la historia del hombre e inclusive en la de los animales, puesto que se han encontrado representaciones lúdicas de los pobladores que así lo demuestran, impactando las diversas esferas evolutivas del ser en campos sociales, cultural, religiosa, política y económica.

Es de considerar que el juego da inicio con actos creativos del ser humano desde las etapas iniciales de vida, mediante un objeto que al manipularlo está creando y viviendo un momento único e irrepetible. Por ende, el juego hoy en día tiene un tratamiento especial con propósitos educativos y fines pedagógicos. En consecuencia, el juego valida nuestra intención al ser considerado como un eje para dar respuesta a la pregunta problema.

El juego en el proyecto de investigación “Los juegos de patio como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la producción textual”, está definido como la actividad espontánea y libre de elección a partir de la naturalidad del juego en la vida de las personas, especialmente en los niños, facilitando el crecimiento y desarrollo, pues brinda una variedad de resultados y lecturas que permiten su utilización en la mejora de ambientes de aprendizaje, como lo expone Gutiérrez:

“su definición es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados, y su lectura es múltiple”²⁷.

²⁶ CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje—1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 25. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0

²⁷ CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje. Aprendizaje basado en el juego. Definición. 1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 174. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0

A continuación, se relaciona la importancia del juego, a través de algunos autores:

- Aristóteles: El juego es la virtud y la felicidad.
- Platón: El juego tiene un gran valor formativo para las leyes y la mente.
- Rousseau: El juego es la posibilidad para el niño tenga un acercamiento con el conocimiento del mundo y la sociedad de una manera natural y acorde a su edad.
- Pestalozzi: Reconoce al juego como una experiencia directa en el aprendizaje del niño a partir de sus intereses.
- Huizinga: Destaca la libertad del jugador, el orden que genera el juego y su relación con la belleza y su inherencia en la cultura.
- Roger Caillois: El juego tiene finalidades intrínsecas, no se trata de crear ningún objeto, obra ni riqueza sólo el placer de la actividad lúdica en sí misma.²⁸

2.2.2.1.5 El juego y sus clases.

El juego es una actividad humana compleja con algunos elementos importantes dentro de la conducta lúdica, estableciendo relaciones entre el juego y ritos de la sociedad, como lo cita Johan Huizinga, quien define el juego como “la ocupación libre teniendo en cuenta algunos límites espaciales y temporales con reglas²⁹”.

Piaget concibe el juego como una manifestación del pensamiento infantil en la actividad lúdica del niño en donde desarrolla nuevas estructuras mentales, allí evidenciamos varias clases de juego en su etapa evolutiva como el juego motor o

²⁸ CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje. Aprendizaje basado en el juego. Sustento del uso del juego. 1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 177-178. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0

²⁹ Bernabéu, Natalia y Goldstein, Andy. Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabéu y Andy Golstein-Bogotá: Ediciones de la U,2012.144 p.,24 cm. ISBN978-84-277-1628-5. 2. Juego creatividad y aprendizaje. Capítulo 5. Pág. 47. Tit. 375.78

de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas³⁰. De ahí que para nuestro proyecto de investigación sea importante definir qué tipo de juego se va a realizar de acuerdo con nuestra pregunta problema y objetivos trazados. En tal sentido, nuestra propuesta es abordar los juegos de patio como estrategia para desarrollar el trabajo en equipo, mantener una buena convivencia y generar procesos de producción textual. Es de resaltar que los juegos de patio a trabajar tienen un valor agregado fundamental: se hacen adaptaciones a los mismos y se proponen unas reglas de juego específicas.

2.2.2.1.6 Características del juego.

Al tener en cuenta las múltiples definiciones sobre el juego, se abordan diferentes características del mismo a través de la investigación y relacionados implícitamente con el proyecto de investigación “Los juegos de patio como estrategia para fortalecer la producción textual”, como lo son:

- El juego como actividad libre: los discentes exploran, crean a partir de su espontaneidad y originalidad desde sus propias reglas de juego, lo cual los lleva a comunicarse y fijar acuerdos de sana convivencia y asertividad en la resolución de conflictos.
- El juego y su combinación de realidad y fantasía: permiten que los niños, niñas y adolescentes desarrollen su ser interior a partir de la fantasía, reconociendo su “Yo”, para fortalecer su imaginación y creatividad.
- El juego se desarrolla en tiempo y espacio propio: las maestras investigadoras facilitan el espacio y los discentes establecen las reglas del juego con la finalidad de fortalecer los valores, tales como, el respeto y la responsabilidad, dada su propia experiencia, puesto que las normas no

³⁰ Bernabéu, Natalia y Goldstein, Andy. Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabéu y Andy Golstein-Bogotá: Ediciones de la U,2012.144 p.,24 cm. ISBN978-84-277-1628-5 1. La escuela ante los cambios sociales 2. Juego creatividad y aprendizaje 3. Modelo 4. Aplicación en el aula I.Tit. 375.78

determinan que un juego sea siempre el mismo, por el contrario, el final puede ser imprevisto, aunque alcance el objetivo para el que fue diseñado.

Dado lo anterior Huizinga manifiesta que el juego es una actividad libre y espontánea, que brinda a los niños, niñas y adolescentes la oportunidad de resolver conflictos reales a través de actitudes creativas.

Visto desde el punto de vista de la salud mental del psiquiatra D.W .Winnicott, quien sitúa la actividad lúdica como un espacio entre el mundo interior y el mundo exterior donde cada individuo establece barreras entre él y las cosas que lo rodean, lo cual genera un espacio potencial en una zona de juego intermedia lo que permite la relación, entre el niño y el mundo³¹.

³¹ Bernabéu, Natalia y Goldstein, Andy. Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabéu y Andy Golstein-Bogotá: Ediciones de la U,2012.144 p.,24 cm. ISBN978-84-277-1628-5. 2. Juego creatividad y aprendizaje. Pág. 49-51..Tit. 375.78

2.2.2.1.7 Por qué es importante jugar: Las funciones del juego.

El proyecto de investigación “Los juegos de patio como estrategia para fortalecer la producción textual”, da relevancia al juego debido a que promueve actitudes vitales que transforman al individuo que juega.

Con el juego se pretende que los participantes exploren y descubran formas asertivas en la resolución de situaciones problémicas, para producir cambios personales significativos puesto que, el juego activa y estructura las relaciones interpersonales que contribuyen a definir su propia identidad, además, de facilitar cualquier aprendizaje a nivel físico, y mental, como lo señala Hilda Cañeque, en su obra Juego y vida, “quien juega relaciona las nuevas situaciones vitales que se le presenten con otras escenas vividas desde su propia experiencia como de la historia de su propia comunidad”³².

Ciertamente, el juego es catártico y posibilita múltiples aprendizajes significativos, a partir de una evasión saludable de la realidad al dar salida al mundo imaginario, puesto que los participantes deconstruyen de manera placentera sus conflictos internos y los expulsan fuera de su psique. Los ambientes lúdicos e interactivos canalizados con el juego establecen distracciones para que las defensas psicológicas del jugador aflojen y generen libertad de sus limitantes y dificultades emocionales dando lugar a fortalecer su resistencia ante situaciones de fracaso, es decir, asumirá constructivamente que el error genera aún más aprendizaje.

Nuestra intención a través del proyecto investigativo es generar cambios en la población, sujetos de estudio, que redunden en su formación desde el trabajo en equipo, la solución de conflictos grupales y personales, entre otros, teniendo como pretexto pedagógico los juegos de patio y la creatividad.

³² Bernabéu, Natalia y Goldstein, Andy. Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabéu y Andy Goldstein-Bogotá: Ediciones de la U,2012.144 p.,24 cm. ISBN 978-84-277-1628-5. 2. Juego creatividad y aprendizaje. Pág. 52..Tit. 375.78

2.2.2.1.8 Los juegos y la educación

En los procesos de educación el juego permite integrar a un individuo a la sociedad, especialmente desde la niñez dado que lo afirma como ser, favorece su desarrollo intelectual y lo disfruta con mayor interés puesto que están más abiertos a experimentar y transferir en ambientes lúdicos a otros pares. En esta etapa se potencializan habilidades como: discriminación, análisis, síntesis, formulación de juicios, desarrollo de la atención, la memoria, la expresión, la comunicación y la creatividad. Se pretende, por consiguiente, en el desarrollo de la propuesta investigativa, aportar elementos para el cambio desde la participación activa en los juegos de patio propuestos. El juego, en tal sentido, es una herramienta pedagógica muy efectiva para promover aprendizajes.

Posteriormente, en la adolescencia el acercamiento con la realidad depende de su contexto socio cultural donde se identificará y será sujeto de inclusión, puesto que el juego le permitirá descubrir y formar su personalidad. Además, es de anotar, que algunos de los sujetos participantes en la investigación son estudiantes que provienen de una Fundación y poseen ciertas características especiales, en cuanto, a su comportamiento, lo que se constituye en un reto para las maestras investigadoras.

En cuanto a la competencia cognitiva, el juego impacta el aprendizaje, pues facilita el desarrollo de valores, la afectividad, sensibilidad, creatividad, motricidad, entre otros. Según Chris Crawford, “La mayor motivación para el juego es el aprendizaje. Es decir, aprendemos a través del juego”³³. Tales aprendizajes se deben reflejar en los hallazgos y resultados que se desprendan de nuestra investigación.

³³ CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje—1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 186. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0

Con relación a lo anterior, observar el Anexo Tabla 1.1.2. Aspectos que mejora el juego. Tomada de: CAMPOS ARENAS Agustín. Enfoques de Enseñanza basados en el aprendizaje.

La aplicación del juego dentro del proyecto de investigación se ejecutará didácticamente de una manera reflexiva, bajo las siguientes consideraciones:

- Combinar la diversión y el placer con el desarrollo integral del estudiante.
- Establecer los objetivos de los talleres a realizar y metas superables.
- Relacionar algunas temáticas del currículo dentro del juego.
- Socializar las experiencias después del juego.
- Jugar mediante actividades cooperativas que fomenten el respeto por los demás.
- Colocar atención en los procesos del estudiante en el juego y no en resultado.
- Sistematizar las producciones textuales.
- Evaluar los aprendizajes.

De igual manera, se considerarán tres componentes para respetar el campo de acción pedagógico en la escuela, ellos son: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad para los estudiantes. En consideración a lo anterior, se ha escogido a la Institución Educativa San Bernardino para el desarrollo del proyecto durante dos períodos académicos, desde la intervención pedagógica del patio como ambiente de aprendizaje propicio para lograr los objetivos del mismo.

2.2.2.1.9 El rol del docente en el juego.

La función del docente es la de acompañar, mediar, facilitar, los aprendizajes, como lo expone López Fernández³⁴, al describir el rol del docente en tres etapas:

- Etapa Inicial: la elección del juego por parte del docente debe tener relación con los contenidos y objetivos de enseñanza, teniendo en cuenta la edad y los conocimientos e intereses de los estudiando, así se dará la motivación necesaria para cumplir con la asimilación de la temática que se plantee con cada juego.
- Etapa de desarrollo: el docente relaciona el juego con los aprendizajes curriculares, las normas, la evaluación en los procesos tanto individuales como colectivos.
- Etapa Final: el docente realiza una evaluación del juego que determina la validez del aprendizaje y arroja los cambios de estrategia dentro del juego para alcanzar los objetivos planteados.

Por lo anteriormente expuesto los “Ambientes de aprendizaje lúdicos e interactivos, mediante el trabajo en equipo, los juegos de patio como estrategia para fortalecer la producción textual” aportan las siguientes ventajas:

- Los estudiantes fortalecerán el trabajo colectivo, resolverán los problemas y desarrollarán un pensamiento reflexivo.
- Los estudiantes tendrán la oportunidad de contribuir para el cambio en las normas de juego.
- Se dinamizará las sesiones de enseñanza-aprendizaje potenciando el interés del estudiante para el estudio.
- Contribuirá al desarrollo de la creatividad, percepción inteligencia emocional y la autoestima.
- Fortalecerá la competencia lingüística, ampliando el vocabulario, la lectura, la escritura y la escucha.
- Fortalecerá los aprendizajes independientes.

El papel de las maestras investigadoras, en consecuencia, es aportar herramientas a los docentes y todo agente educativo, en cuanto al juego se refiere, como una herramienta didáctica en la formación integral de los niños, niñas y adolescentes. Se pretende con la investigación, dejar una base conceptual y práctica sobre cómo trabajar con los juegos de patio para desarrollar ambientes cooperativos, lúdicos, creativos y formadores.

2.2.2.1.9.1 la creatividad

La creatividad es la conducta humana más compleja que se manifiesta en diferentes campos del arte, como la ciencia y la literatura, teniendo en cuenta algunos aspectos, tales como, personas, ideas y obras creativas, procesos creadores, ambiente y entornos creativos. En tal sentido, se considera la relación de la creatividad en los procesos cognitivos del ser humano a partir de sus emociones, su personalidad y su contexto.

Arthur Koestler (1964), plantea una teoría tripartita de la creatividad: “Todos los campos creativos mantienen simetría que conectan al mundo científico con la creación artística”, es allí donde la mente se encuentra en dos planos distintos diferentes a la realidad para dar como resultado una realidad nueva³⁵. Es por ello, que desde la investigación se intentará mostrar resultados a partir del implemento de la creatividad, proponiendo nuevos juegos (adaptaciones creativas de algunos juegos de patio tradicionales). Este aspecto es el valor agregado que desde la investigación se desprende y que permite un aporte al proceso investigativo llevado a cabo en la Institución Educativa San Bernardino de la ciudad de Popayán.

³⁴ CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje—1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 186. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0. Pág. 223-226.

³⁵Bernabéu, Natalia y Goldstein, Andy. Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabéu y Andy Golstein- Bogotá: Ediciones de la U, 2012. 144 p., 24 cm. ISBN 978-84-277-1628-5 1. La escuela ante los cambios sociales 2. Juego creatividad y aprendizaje. Pág 56-57 Tit. 375.78

2.2.2.1.9.2 Qué es el proceso creativo

El proceso creativo del proyecto se fundamenta en el proceso cognitivo y la preparación de talleres de prácticas pedagógicas alternativas mediante los juegos de patio tradicionales y la implementación de las normas o reglas del juego. Teniendo en cuenta que el proyecto se basa a partir del juego, se aplicará las siguientes fases:

- La preparación o delimitación del problema.
- La incubación, es la planeación de estrategias para dar varias soluciones para aplicar en las problemáticas.
- La iluminación, es donde se aplican las estrategias para los juegos tradicionales con los estudiantes de cuarto y quinto articulado en el momento de realizar el juego asignado.
- La verificación, es donde analizamos y evaluamos si las estrategias aplicadas en los juegos han sido efectivas y es aquí donde comprobamos que los estudiantes se acogieron de una manera lúdica e interactiva a las normas de juego arrojando excelentes resultados, generando nuevas ideas aplicadas a la creatividad del pensamiento.³⁶

2.2.2.1.9.3 La personalidad creativa

Algunas de las características de la personalidad creativa es el alto nivel de tolerancia, el entusiasmo positivo, la ausencia de actitudes críticas y la idea de generar un cambio, teniendo en cuenta que la persona creativa es original e imaginativa, huye del conformismo, evita la rutina y rompe las reglas establecidas sin tener miedo a asumir riesgo ante los obstáculos, el caos. Son de mente abierta

³⁶ Bernabéu Natalia y Golstein.Andy.Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabéu y andy Golstein-Bogotá:Ediciones de la u.2012-144p.,24cm.ISBN978-84-277-1628-5 1 La escuela ante los cambios Sociales 2.juego creatividad y aprendizaje.Pág 59 Tit.375.78

a nuevas experiencias de creación basadas en sentimientos, ideas y valores, tienen una motivación interna y un gran reto por el trabajo sin presiones externas. Por ello poseen habilidades como la fluidez, la habilidad de pensar, la flexibilidad, la capacidad de trabajo con ideas nuevas combinando información, percepción, intuición y abstracción.³⁷ La investigación asume como un reto el ayudar a desarrollar el espíritu creativo a través de la producción textual, el trabajo colaborativo y las estrategias lúdicas pedagógicas, donde los juegos de patio se convertirán en el pretexto indicado para alcanzar tal fin.

2.2.2.1.9.4 La creatividad en el contexto educativo

Dentro del contexto educativo Vigotsky nos plantea en su obra “Pensamiento y lenguaje escrito” que la creatividad existe en todos los seres humanos. Es allí donde al realizar los juegos de patio tradicionales se estimula la lúdica mediante el juego y se motiva a los estudiantes a un trabajo continuo, a la construcción de habilidades motoras, lógico matemáticas, habilidades del lenguaje, que ayudan como canal en la producción textual, los cuales generan nuevos conocimientos, y evitan que el pensamiento creativo se pierda, al encontrar un equilibrio entre la libertad y los límites, respetando las reglas del juego al brindar un espacio de autocontrol y libertad.³⁸

El contexto educativo, por ende, se constituye en el espacio ideal para el trabajo colaborativo (la labor mancomunada entre estudiantes, docentes, investigadoras y padres de familia tiene una relevancia, en la medida que son agentes aportantes al desarrollo del proyecto), para el fomento de la creatividad (la elaboración de los

³⁷ Bernabeu.Natalia y Goldstein,Andy.Creatividad y aprendizaje/NataliaBernabeuy Andy Goldstein-Bogotá:Ediciones de la u.2012.144p.24cm.ISBN978-84-277-1628-51. La escuela ante los cambios sociales2.Juego creatividad y aprndizaje Pag 60Tit.375.78

³⁸ Bernabeu.Natalia y Goldstein,Andy.Creatividad y aprendizaje/NataliaBernabeuy Andy Goldstein-Bogotá:Ediciones de la u.2012.144p.24cm.ISBN978-84-277-1628-51. La escuela ante los cambios sociales2.Juego creatividad y aprendizaje Pag 61-62.Tit.375.78

juegos, sus normas y las producciones a partir de ellos), para la formación en valores, entre otros.

2.2.2.1.9.5 Los entornos creativos de aprendizaje

Los entornos creativos de aprendizaje se constituyen en espacios para el desarrollo de actividades de asimilación y producción de conocimientos, habilidades y comportamientos. Estos espacios pueden ser físicos o no. Dentro de los entornos creativos encontramos el contexto escolar de la sede San Bernardino, donde se desarrolla talleres pedagógicos que integran a los estudiantes en las actividades programadas, favoreciendo la construcción de habilidades y la oportunidad de elección y descubrimiento mediante la exploración a través de los sentidos para generar un equilibrio entre desafíos y habilidades³⁹. Toda institución educativa se debe constituir en un entorno creativo de aprendizaje y con el proyecto investigativo se contribuye en el desarrollo de la creatividad a partir de la lúdica y fomenta la producción textual, en directa relación con ambientes de sana convivencia y trabajo en equipo. La Institución Educativa San Bernardino de la ciudad de Popayán se constituye en un entorno creativo de aprendizaje con características muy específicas lo que hace que el proyecto tenga una mayor relevancia investigativa, especialmente para la muestra de estudiantes que provienen de FUNDASER.

2.2.2.1.9.6 La comunidad: fuente de creatividad

Toda comunidad es un excelente espacio para trabajar los juegos de patio tradicionales al tener en cuenta, no solamente, los conocimientos previos que traen desde sus hogares, pues es allí donde se forma el carácter físico, mental y espiritual de cada individuo, sino también, la interacción social teniendo en cuenta las

³⁹ Bernabeu, Natalia y Golstein, Andy. Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabeu y Andy Goldstein-Bogotá: Ediciones de la u. 2012. 144p. 24cm. ISBN 978-84-277-1628-51. La escuela ante los cambios sociales 2. Juego creatividad y aprendizaje Pag 63. Tit. 375.78

costumbres culturales, dentro del contexto educativo y social mediante un proceso de aprendizaje con los juegos, como tradición y legado cultural de los antepasados.

En la sede Educativa San Bernardino donde se realizan los talleres aplicados a los juegos, tales como, La Rayuela, El Stop, La Escalera, se generan lluvias de ideas, que activan el pensamiento de los estudiantes para potenciar la producción textual enriqueciendo las relaciones entre los participantes de una manera integral.

La participación de la comunidad y, en especial, de los padres de familia, será de gran ayuda para el desarrollo del proyecto: para el acondicionamiento de los espacios requeridos para el diseño de los juegos de patio. Sus aportes serán tenidos en cuenta para la ejecución del proyecto de investigación.

De igual manera, los aportes de las docentes titulares de la Institución Educativa San Bernardino, respaldan y complementan la propuesta desde su experiencia pedagógica y profesional.

2.2.2.2 sobre la teoría de Emilia Ferreiro.

Psico génesis del sistema de escritura, cómo los niños aprenden los procesos de lecto-escritura.

"La evolución que hemos esbozado muestra claramente que la comprensión del sistema de escritura exige su propia reconstrucción interna, una reconstrucción en la cual los problemas de naturaleza lógica están constantemente presentes (correspondencia término a término, relación entre el todo y las partes, etc.), tanto como la reflexión metalingüística"

El niño que construye este conocimiento está lejos de asemejarse al que produce, penosamente, ruidos con la boca cuando ve formas con los ojos; está lejos de

asemejarse al que sólo aprende una técnica, para solamente después poder pensar; está lejos de parecerse al niño que concebimos cuando sólo pensamos en términos de métodos para enseñar y no de procesos de adquisición de conocimiento"⁴⁰. En tal sentido, los aportes de Emilio Ferreiro serán de gran ayuda para relacionar lo abordado desde la lecto-escritura con los niños de la Institución Educativa San Bernardino de la ciudad de Popayán.

2.2.2.2.1 La producción textual y la lectura

Es de gran importancia la lectura y la producción textual en los procesos de aprendizaje de los discentes a partir de la pedagogía, entendida ésta, como el arte de enseñar, posibilitando una amplia gama de recursos inherentes en el devenir de los niños, niñas y adolescentes en sus procesos de formación que involucran la lectura y la escritura desde su ser, saber y el saber hacer.

Dado lo anterior, el proyecto de investigación “Los juegos de patio como estrategia Lúdico Pedagógica para fortalecer la producción textual”, aporta a los estudiantes y a su comunidad un espacio de interacción cuyos componentes potencializan factores educativos y sociales con la finalidad de producir textos por medio del juego, siendo éstos, a su vez, transformadores de su realidad.

Este proceso se lleva a cabo con profesores, directivos, padres de familia, programas, currículo y comunidad, mediante las siguientes categorías:

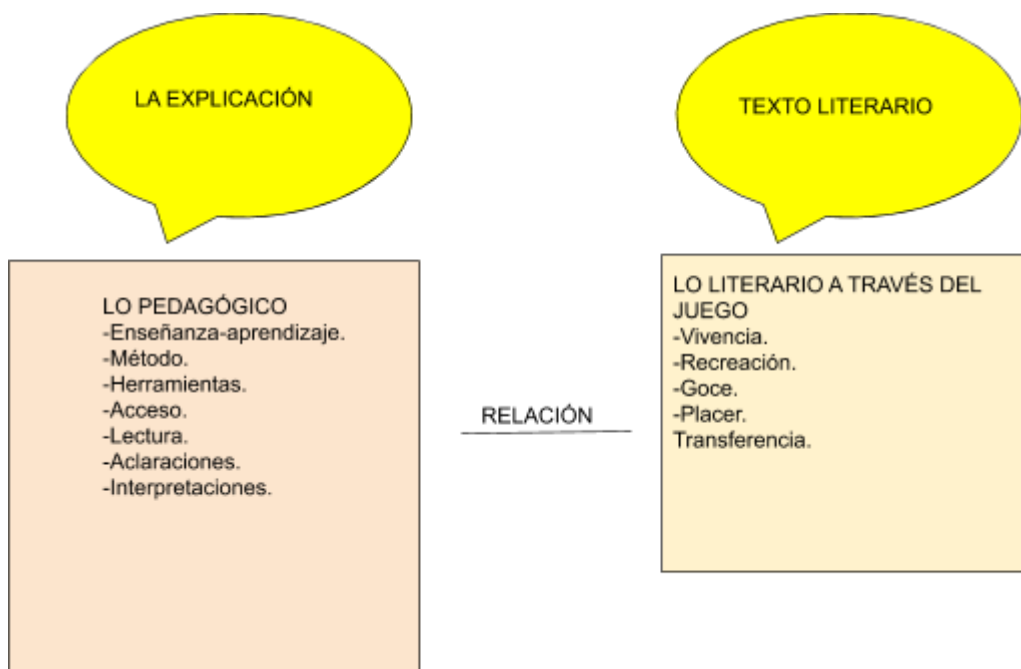
- Flexibilidad: disposición para adaptar los diferentes eventos y juegos que intervienen en el proceso educativo del proyecto.

⁴⁰ FERREIRO, Emilia. Aprender a leer y a escribir. Psicogénesis del sistema de escritura. En línea {21 de abril de 2020}. Disponible en: <https://sites.google.com/site/aprenderaleeryescribir/como-se-aprende-como-se-ensena/partir-de-los-conocimientos-previos>

- Interdisciplinariedad: acción que rodea las áreas y programas afines con la finalidad de transversalizar culturalmente a una comunidad en ámbitos escolares y sociales.
- Descentralización: delega funciones, evaluaciones, diagnósticos con miras a promover y aplicar con mayor eficacia los principios y componentes pedagógicos en cuanto a lectura y la escritura se refiere por medio del juego.
- Praxis: conjunto de actividades pedagógicas alternativas enfocadas en el juego a través del proyecto de investigación contribuyendo a la transformación de la realidad educativa de los estudiantes⁴¹.

Las categorías expuestas facilitan al docente enseñar en el sentido de la palabra, definiendo lo literario desde la palabra “vivir” puesto que se siente, se disfruta y se recrea.

Dentro de la producción textual y la lectura se debe diferenciar entre lo pedagógico y lo literario a partir del juego como medio de aprendizaje.



⁴¹ La Explicación del texto Literario a través del Juego. Elaboración Aura Cecilia Muñoz López. Fuente, UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS. Centro de enseñanza Desescolarizada, Baquero Gacharna, Mariana, Cañon Vega, Nora, Parra Rozo, Omar. Pág, 79-83. Bogotá, 1990.

Figura 4. La Explicación del texto Literario a través del Juego. Elaboración Aura Cecilia Muñoz López. Fuente, UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS. Centro de enseñanza Desescolarizada, Baquero Gacharna, Mariana, Cañon Vega, Nora, Parra Rozo, Omar. Bogotá, 1990.

2.2.2.2.2 Educar para leer, educar para escribir.

El proyecto de investigación se direcciona a la producción textual con los niños de Cuarto y Quinto articulados de la sede San Bernardino a través del juego para contribuir asertivamente en la educación partiendo de métodos de lectura y escritura que permitan saber, conocer, entender, sentir, soñar, y disfrutar de los mismos, como lo plantea, Petrucci, "Leer es vivir".

A su vez se aplicará actividades pedagógicas alternativas de carácter complementario enfocadas en la escritura para que los estudiantes se familiaricen con los códigos lingüísticos y su estructura. De igual manera, la lectura de sus escritos espontáneos les motiva un pensamiento profundo, reflexivo y crítico de sus producciones, como lo plantea Pardo de León y Diez Vegas, "Leer y escribir no es sólo una adquisición de competencias sino el logro de la capacidad de poder resolver pruebas en una sociedad del conocimiento con soluciones donde compartan una actividad lúdica e imaginen y creen sus propias reglas del juego, como participantes autónomos con un libre albedrío ya que la lectura y lectoescritura deben ir de la mano, son necesarias en el proceso de la formación de cada individuo lector y escritor y son tratadas en todos los niveles educativos de manera espontánea, creativa y lúdica".⁴²

2.2.2.2.3 La escritura en la escuela: la escritura creativa de los escolares

Es de gran relevancia la escritura inmersa en el juego y para el proyecto porque los estudiantes por medio de estos van a crear sus propias historias a través de sus

⁴² Coordinadores: CERRILLO Pedro C. / YUBERO Santiago 2a Edición corregida, revisada y aumentada la formación de mediadores para la promoción de la lectura pag 123-124

vivencias cotidianas y generan hábitos de escritura, trascendiendo sus niveles imaginarios y colocando en circulación su mundo interior, donde “la fantasía es la hermana pequeña de la imaginación”. Es allí donde se evidencia la capacidad creativa y de escritura que poseen los niños y niñas, a través de la recreación grupal e individual, con grandes cambios en las reglas del juego a los juegos propuestos, recreando historias divertidas e imaginarias, que para ellos es un festival multicolor de aventuras, las cuales trascienden el contexto social, puesto que, ellos estudian en un sistema escolar que no favorece estas prácticas. Los talleres de los juegos tradicionales generarán ese espacio de esparcimiento y conocimiento a través de historias, cuentos, dinámicas ⁴³. Por lo tanto, la escritura creativa a partir de los juegos de patio será una herramienta pedagógica a utilizar para alcanzar los objetivos de la investigación y dar respuesta a la pregunta problema.

2.2.2.2.4 La escritura en la formación del lector

La escritura en la formación del lector es una de las estrategias más adecuada en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes, como un proceso que se puede ir cultivando desde la etapa inicial de una manera continua desde la escuela mediante los juegos de patio tradicionales, dando unas orientaciones básicas y empezando con textos cortos, con un vocabulario sencillo, llevando a los estudiantes a crear hábitos constantes en la lectura y articulando la escritura como ejercicio práctico para la elaboración de cuentos, fábulas, historietas, como lo plantea Gianni Rodari en su obra “La Gramática de la fantasía”, “hay que apostar muy fuerte a los valores educativos y formativos de la escritura, aunque la práctica se puede iniciar en otras actividades diferentes de pensar, leer, preguntar y dialogar”. Como maestras orientadoras tener en cuenta que la escritura es una de las destrezas que se aprende practicando y eso conlleva a desnudar el pensamiento, las ideas y emociones en cada vivencia y allí es donde al orientar a los estudiantes se debe resaltar su trabajo de una forma positiva, dándoles

⁴³ Coordinadores: CERRILLO Pedro c/YUBERO santiago 2a Edición corregida, revisada y aumentada La formación de mediadores para la promoción de la Lectura pág. 125

confianza para que desarrollen sus capacidades creativas, al explorar la caligrafía al aire libre, con juego de palabras ,versos, creando ensaladas narrativas que se puedan aplicar a los diferentes juegos tradicionales de patio.⁴⁴

2.2.2.2.5 El trabajo en equipo

El término trabajo en equipo se coloca en auge debido a las altas expectativas laborales, dado que las personas se educan para ser empleadas, obreras y no se contemplaba el término líder y más aún el pensamiento reflexivo-crítico, que da la libertad para liberarse intelectual y financieramente.

Ahora bien, en la actualidad, se define al trabajo en equipo desde diversos conceptos, y denominación y todo depende del contexto en que se aplique, aunque por lo general, a la palabra equipo se la relaciona con la frase grupo. Se desconoce que esta última, agrupa personas, pero no todas tienen el mismo interés. Caso contrario del equipo donde las personas que lo integran buscan el mismo propósito. En términos del diccionario, equipo es, personas organizadas para prestar un servicio, y grupo, pluralidad de seres o cosas que forman un conjunto.

Al tener la claridad de estos dos términos se plantea el ejercicio de investigación desde los “Los juegos de patio como estrategia Lúdica Pedagógica para fortalecer la producción textual”, con la finalidad que los estudiantes se organicen para estructurar los juegos de patio desde su diagramación, personalización y reglas, afianzando sus habilidades, los valores del respeto y la responsabilidad, la colaboración solidaria, la autoestima y el reconocimiento de su identidad. Como lo afirma García: “Un equipo es una sociedad social altamente organizada y orientada hacia la consecución de una tarea común. Comprendido por un número reducido de personas que adoptan e intercambian roles y funciones con flexibilidad, de acuerdo con unos

⁴⁴ coordinadores;CERRILLO Pedro c/YUBERO santiago 2a Edición corregida, revisada y aumentada

procedimientos y que disponen de habilidades para manejar su proceso socio afectivo en un clima de respeto y confianza”⁴⁵

En consecuencia, el trabajo en equipo será uno de los pilares y objetivos a alcanzar en el presente proyecto de investigación, por cuanto, es requisito indispensable para la aplicación de los juegos de patio y la construcción e invención de los textos.

2.2.2.2.6 Cómo fomentar el trabajo en equipo dentro y fuera del aula.

Las estrategias planteadas en la investigación para fomentar el trabajo en equipo se basan en la experiencia y sensibilidad de quienes intervienen en las actividades, por medio de métodos que identifican un problema, brindan posibles soluciones y llevan a la toma de decisión asertiva para el bien común. En este sentido, el docente orienta el cómo trabajar, indica la ruta y traza pautas para la consecución de los objetivos.

A continuación, se relacionan las estrategias utilizadas por las investigadoras:

- Grupo de discusión: temas libres y de interés de los educandos para fortalecer la motivación al momento de participar.
- Mesa redonda: con la finalidad de debatir los temas generados en el grupo de discusión.
- Juego de interpretación de papeles: Los estudiantes establecen un guión para presentar la temática a sus pares, asumen sus roles y finalmente describen sus acciones.
- Formación de grupos para la construcción colectiva de cuentos a partir de los juegos de patio.

⁴⁵ SECRETARIA DE EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Unidad UPN 042. DE LA CRUZ MAY, Esperanza. Tesina, Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación, Plan 94.. El trabajo en equipo como estrategia didáctica en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la escuela primaria. C.D. Del Carmen. Campeche. 2010.

- Sesiones de trabajo para la revisión de las producciones textuales y su publicación.

Lo anterior se sustenta en palabras de Jiménez Carlos, quien precisa que “a partir de ambientes lúdicos se potencializan los procesos asumidos individual y colectivos”⁴⁶.

Por consiguiente, los procesos que se fortalecen son:

- Promoción de paz, cooperación y solidaridad.
- Capacidad de comunicación y trabajo en equipo.
- Aumento de la imaginación y la creatividad.
- Capacidad de articular lo emotivo con lo cognitivo.
- capacidad de lectura y escritura ante nuevos códigos.
- capacidad de producir nuevos conocimientos.

2.2.2.2.7 El liderazgo en grupos pequeños.

La asignación de roles permite que los estudiantes se identifiquen dentro del contexto y asuman funciones a partir de sus habilidades físicas, emocionales, cognitivas y psicológicas y una de estas funciones es el liderazgo.

El estudiante que se identifica como líder en un grupo brinda seguridad equilibrio y contribuye a la participación del grupo, además, de establecer bases que posibilitan obtener éxito en los objetivos con mayor frecuencia.

La investigación propende por dar orientaciones a los discentes para que asuman roles de líderes, bajo las siguientes pautas:

⁴⁶ SECRETARIA DE EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Unidad UPN 042. DE LA CRUZ MAY, Esperanza. Tesina, Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación, Plan 94.. El trabajo en equipo como estrategia didáctica en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la escuela primaria. Capítulo dos. C.D. Del Carmen. Campeche. 2010.

- Iniciación: inicia, facilita e intercambiar ideas.
- Representación: Defiende la postura y actúa en nombre del equipo.
- Integración: Genera un ambiente agradable y reduce conflictos.
- Organización: Estructura el trabajo y el tiempo de sí mismo y del grupo para alcanzar las tareas.
- Dominio: Toma decisiones y manifiesta opiniones.
- Comunicación: Solicita, suministra comunicación relacionada con el equipo.
- Reconocimiento: conoce y destaca las habilidades individuales y colectivas del equipo.
- Producción: Fija metas de cumplimiento y estimula el alto rendimiento.

Estas pautas garantizan que haya mayor motivación en los sujetos participantes de la investigación para que se reconozcan como líderes representativos de su comunidad.⁴⁷

2.2.3 Componente Disciplinar

2.2.3.1 investigación de blanca Fernández Quesada.

El color en el lenguaje visual del arte. acciones e intervenciones en el entorno (desde 2010) y lenguajes pictóricos (2007-2010). Manifestaciones artísticas se defienden por la crítica posmoderna como intervenciones en el espacio urbano. La posmodernidad, insuflada por un fuerte sentimiento democrático, impulsa la búsqueda de nuevos espacios de trabajo, nuevos lugares en los que actuar directamente; la urgencia por intervenir, dialécticamente, en la sociedad en la que se vive. El eje central para la producción artística es la necesidad de construir un espacio social, habitable y que responda a las necesidades “de todos” (los

⁴⁷SECRETARIA DE EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Unidad UPN 042. DE LA CRUZ MAY, Esperanza. Tesina, Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación, Plan 94.. El trabajo en equipo como estrategia didáctica en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la escuela primaria. Capítulo dos. Patrones de conducta.C.D. Del Carmen. Campeche. 2010.

integrantes de una sociedad multiétnica, multirracial y multicultural)⁴⁸. Es de anotar, entonces, que desde lo disciplinar sus aportes serán fundamentales en lo referente a lo pictórico y las posibles intervenciones en el ambiente de aprendizaje escogido para la investigación en curso.

2.2.3.1.1 espacio público de intervención pedagógica

El patio es un espacio urbano que sirve para situar el discurso del arte en una coordenada física en donde podemos plantear propuestas lúdicas que renueven el contexto educativo, generando nuevos usos experimentales y de tipo conceptual que inciten a los estudiantes de los grados Cuarto y Quinto articulados de la sede San Bernardino a mirar nuevas formas de aprehensión de un espacio con un énfasis artístico a la hora de diagramar los juegos de patio tradicionales. Es allí donde los estudiantes se encuentran con nuevas sensaciones y efectos ante un panorama diferente y nuevo para ellos, siendo de gran aporte en su formación integral.⁴⁹

⁴⁸ FERNÁNDEZ Quesada Blanca. Tesis Doctoral Nuevos Lugares de Intención Intervenciones Artísticas en el Espacio Urbano, como una de las salidas a los circuitos convencionales: Estados Unidos, 1965-1995 página 11.

⁴⁹ FERNÁNDEZ Quesada Blanca. Tesis Doctoral Nuevos Lugares de Intención Intervenciones Artísticas en el Espacio Urbano, como una de las salidas a los circuitos convencionales: Estados Unidos, 1965-1995 página 94 capítulo 4.

Por consiguiente, la propuesta investigativa “Los juegos de patio como estrategia Lúdico Pedagógica para fortalecer la producción textual”, tiene como propósito hacer una intervención de enseñanza-aprendizaje en el patio de la Institución Educativa San Bernardino: en primera instancia, la reconstrucción de algunos juegos ya existentes y luego la elaboración de otros, con un valor agregado de innovación y planteándose la posibilidad de ser una institución piloto y ejemplo para las otras sedes de la Institución Educativa Gabriela Mistral de la ciudad de Popayán.

2.2.3.1.2 El patio como escenario de aprendizaje.

El patio como escenario de aprendizaje, permitirá la posibilidad de una futura diagramación de los diferentes juegos de patio con fines académicos, generando espacios de interacción lúdico pedagógico con el fin de plantear una propuesta innovadora en la planta física y posibilitar un cambio dentro del contexto educativo, involucrando tanto a padres de familia como docentes, administrativos, y estudiantes y de esa manera lograr una transformación del entorno.⁵⁰

Un escenario de aprendizaje como el que la investigación tendrá en cuenta incidirá en aspectos, tales como, el trabajo en equipo, una sana convivencia, la producción textual, entre otros. Los juegos de patio, por ende, se constituyen en un escenario de aprendizaje potencializador de conocimientos, habilidades y competencias.

2.2.3.1.3 La actuación del arte en el patio como espacio de intervención pública.

El arte se hace presente en el diseño de los diagramas de los juegos tradicionales de patio en la zona rural de la sede San Bernardino, donde se “invade”, en el buen uso de la palabra, un espacio que tiene un fin específico de recreación, dándole una segunda utilidad en beneficio de la comunidad educativa, generando nuevos

⁵⁰ FERNÁNDEZ Quesada Blanca Tesis doctoral nuevos lugares de intención intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales: Estados Unidos 1965-1995 capítulo 4

campos de gran expectativa para que los estudiantes se diviertan de manera sana. Es allí donde se propicia encuentros de trabajo artístico, al generar encuentros de esparcimiento, con fines lúdico pedagógicos mediante el trabajo con la pintura, al plasmar los juegos para luego ser utilizados en la interacción, creación y fantasía, articulando el arte como medio de enseñanza para nuestros educandos.⁵¹

El arte no se constituye en un pretexto sino en una razón válida y pertinente para desarrollar una propuesta pedagógica innovadora, que interviene no solamente el espacio físico sino también la parte afectiva, emocional e intelectual de los participantes.

2.2.3.1.4 La cartografía desde una mirada artística

En la intervención del espacio urbano en la sede San Bernardino se utiliza un elemento indispensable como la cartografía y algunos elementos de reciclaje para la diagramación de los juegos de patio tradicionales, tales como, La serpiente, La rayuela, Stop.

Es allí donde se articula el trabajo del artista viendo un espacio diferente para el arte, en donde reaviva la conciencia de su experiencia con fines didácticos, generando una experiencia positiva. Es labor de las maestras investigadoras en su rol de artistas, el de intervenir adecuadamente los espacios para su buena funcionalidad y no se conviertan en obstáculo o inconveniente para otros tipos de actividades en la Institución Educativa San Bernardino. De ahí que la cartografía y visualización de los espacios debe ser bien pensada, para que los juegos de patio cumplan con el objetivo propuesto.

⁵¹ FERNÁNDEZ Quesada Blanca Tesis doctoral nuevos lugares de intención intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales: Estados Unidos 1965-1995 capítulo 4

Mediante el proceso de aplicación de la pintura articulamos de una manera participativa a los estudiantes de Cuarto y Quinto a explorar el mundo mágico de la artística como un elemento viable en el proceso de la enseñanza aprendizaje mediante los juegos y de esa manera crear un espacio agradable ante los ojos de la comunidad educativa.⁵²

2.2.3.1.5 La escuela como entorno de acción.

se evidencia la escuela como entorno de acción, debido a que los estudiantes, docentes, comunidad e investigadoras desarrollan una serie de actividades conjuntas con la intención de adquirir aprendizajes y mejorar el espacio escolar, acompañados de la mejor actitud, utilizando los recursos dados por la institución y los obtenidos por gestión de las autoras del proyecto de investigación. Por consiguiente, el entorno escolar facilita nuevos conocimientos al llevar a la reflexión y análisis de los mismos en aprovechamiento de la formación de los discentes en general.

Las actividades pedagógicas alternas se realizaron en forma concienzuda entre los sujetos participantes, docentes e investigadoras, dando lugar al acercamiento con el entorno, además de, señalar las necesidades de los estudiantes a la falta de acompañamiento de algunos padres de familia, en cuanto a, la educación y la interacción socio cultural de los niños, niñas y adolescentes, específicamente los discentes de “FUNDASER”.

Se inició el proceso mediante lecturas reflexivas sobre la importancia de la comunicación entre pares, cuya temática fue seleccionada de acuerdo a las observaciones no estructuradas realizadas por las maestras investigadoras y la información suministrada por la docente titular de los grados cuarto y quinto

⁵² FERNÁNDEZ Quesada Blanca Tesis doctoral nuevos lugares de intención intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales: Estados Unidos 1965-1995

articulados de primaria de la Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino. También se analizaron los datos suministrados por la orientadora tutora de la Fundación para el Bienestar y Desarrollo Integral del Ser - FUNDASER-.

Con el análisis preliminar recogido mediante estos instrumentos se estableció las necesidades y dificultades básicas de los discentes, en cuanto a, los valores, como la autoestima, el respeto, la responsabilidad, trabajo en equipo y hábitos de estudio. Por consiguiente, se inicia un proceso de actividades innovadoras de orientar las clases a través del juego como medio para mejorar la convivencia, dando como resultado la participación de los sujetos participantes en la investigación de forma significativa con sus aportes en la estructuración de reglas de los juegos de patio propuestos en el proyecto y en la producción textual.

Para concluir, la escuela suministra el espacio adecuado para las actividades expuestas en el proyecto de investigación y da como resultado las alternativas de solución a la problemática analizada en colectivo sobre el proceso realizado por los estudiantes de la Institución Educativa y su comunidad. Las maestras investigadoras se enfocan en desarrollar la cultura escolar, fortalecer la producción textual y rescatar los juegos de patio como estrategia lúdico-pedagógica como acción innovadora social y educativa, como lo expone Blanco y Messina, "la innovación no es un fin en sí misma, no equivale a invención, no es aislada e individual, no es espontánea, requiere disposición, acción, pues sin investigación no hay innovación". citados por Meza Chávez, Mildred Carmen; González de Zurita, María Isabela, en La interacción Escuela - Entorno: Una experiencia innovadora.⁵³

⁵³ Meza Chávez, Mildred Carmen; González de Zurita, María Ysabela LA INTERACCION ESCUELA-ENTORNO: UNA EXPERIENCIA INNOVADORA Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 9, núm. 1, enero-abril, 2009, pp. 1-20 Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica

2.2.3.1.6 Arte, juego y creatividad

Las artes en la educación primaria permiten e incluyen otros conocimientos y determinan el entorno del niño configurando su cultura visual, puesto que es una rama pedagógica directa de la Educación Artística que da productos visuales, ya sean reconocidos como artísticos o no.

La Educación Artística ha evolucionado y su estudio proporciona a los discentes aportes cognitivos, psicomotores, dominio afectivo, que fortalecen la inteligencia emocional y la identidad propia. En consecuencia, desde la Educación Artística y en este caso la pintura, se tendrá como un valioso insumo para dar respuesta a la pregunta problema y a los objetivos planteados. En este contexto, el docente juega un papel clave para que los niños, niñas y adolescentes se involucren con el arte y canalicen el impulso y coloquen en juego su creatividad a partir de metodologías adecuadas que orienten su expresión, y el grado de desarrollo físico y mental. El maestro que genera un ambiente de aprendizaje adecuado genera iniciativa, exploración y la producción, sin descuidar los conocimientos previos y las habilidades de aprendizajes particulares de los estudiantes.⁵⁴

La creatividad debe verse reflejada en la producción textual que realicen los estudiantes a partir de los juegos de patio innovadores propuestos.

2.2.3.1.7 el trabajo colectivo desde el arte: propuesta lúdico-creativa de juegos para el direccionamiento de la producción textual.

Al observar la actividad creativa del niño esta se sitúa en el juego infantil, sin que éste pierda el contacto con la realidad, vinculándola con su percepción a través del juego y convirtiéndola en una experiencia vital. Como lo señala Winnicott, D.W,

⁵⁴ NUERE, Silvia. Arte, Juego y Creatividad. ISBN: 978-84-15458-02-9. depósito legal: M- 14197-2012.Pág, 163-164. España.

"El juego es una experiencia creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida".⁵⁵

Por medio del juego se estructura el intelecto a lo largo de la vida. El juego, por ende, se redireccionará para lograr que los estudiantes, además de divertirse, puedan producir textos desde lo colectivo y posibilitar un desarrollo de actividades matizadas por una sana convivencia. En consecuencia, la propuesta lúdico-creativa propende porque los estudiantes participantes en la investigación se conviertan en potenciales escritores y fortalezcan su trabajo en equipo transversalizando las diferentes áreas que incentiven y desarrollen su creatividad, al generar nuevas alternativas que enriquezcan su identidad.

2.2.3.1.8 adaptación de los juegos de patio en pro del desarrollo del niño y la creación textual

La investigación tiene un valor agregado y es la adaptación de los juegos de patio y sus respectivas normas de juego. En tal sentido, es importante señalar que para el desarrollo de la propuesta investigativa se tomaron como referencia algunos juegos de patio tradicionales, tales como, La Escalera, La Rayuela, El Stop y se adaptaron o modificaron para lograr el objetivo de la misma. De igual manera, se hace la propuesta de las normas de juego para llevar a los estudiantes participantes a la creación textual.

A continuación, se presenta la historia y estructura de los juegos planteados para el desarrollo de la investigación:

⁵⁵ NUERE, Silvia. Arte, Juego y Creatividad. ISBN: 978-84-15458-02-9. depósito legal: M- 14197-2012.España.

LA ESCALERA



Figura 5. Didáctica, Juego la Escalera. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López, con fines netamente académicos.

HISTORIA

La escalera es un juego inventado en la India, hace parte de la familia de juego de dados, incluye el pachisi (juego de mesa de la India y Pakistán), conocido como ludo (también llamado Parkase), sus nombres originales eran moksa patam vaikunthapaaii o paramapada sopaanam (escalera de la salvación). Este juego llegó a Inglaterra y fue comercializado con el nombre Snakes and Ladders (serpientes y escaleras), después el mismo concepto del juego fue introducido a Estados Unidos con el nombre Chutes and Ladders (canaletas y escaleras) como una versión mejorada del deporte inglés de interiores por el pionero Milton Bradley en el año de 1943.

El juego la escalera estaba asociada con la filosofía hindú tradicional y su relación con el Karma y Kama (destino y deseo). Su énfasis era el destino, en contraposición al pachisi que se enfoca en la vida con la mezcla de habilidades (libre albedrío y suerte). Este juego ha sido utilizado para enseñar las buenas obras en contraposición de las malas. La escalera representa las virtudes (generosidad, la fe, y la humildad), mientras que la serpiente representa los vicios (lujuria, la ira, el asesinato, y el hurto).

La lección moral del juego consiste en que la persona logra la salvación por medio de las buenas acciones, mientras que las malas acciones le llevan a la reencarnación en formas diferentes de vida. las escaleras son en menor cantidad que las serpientes para recordar que los caminos del bien son más difíciles de transitar. Finalizando el número cien o el estipulado en la diagramación representa el concepto de Moska o salvación.⁵⁶

REGLAS DEL JUEGO LA ESCALERA Y LAS SERPIENTES

1. Los jugadores comienzan con una ficha, que representa a cada uno de ellos, en el casillero inicial, usualmente representado por el número uno.
2. Se turnan para lanzar un dado o girar un dial numerado que les indica la cantidad de casillas para avanzar.
3. Las fichas se mueven en el tablero en forma ascendente avanzando desde el extremo inferior izquierdo hacia el extremo superior y pasar una vez por cada casilla.
4. Si la ficha del jugador cae en una escalera, debe subir por ella hasta la casilla en que termina.
5. Por el contrario, si cae la ficha donde comienza la cabeza de la serpiente, debe descender por ésta hasta la casilla donde finaliza su cola.
6. Si el jugador al lanzar los dados obtiene un seis podrá mover dos veces en un solo turno.
7. Si el jugador al lanzar los dados obtiene tres seis consecutivos, deberá regresar al casillero inicial y no podrá mover su ficha hasta obtener un seis nuevamente, en este caso solo moverá una vez la ficha.
8. El jugador que esté a seis o menos casillas del final debe obtener el número exacto de casillas faltantes para llegar a cien para ganar, si saca menos o más de ese número el jugador no podrá moverse.
9. El jugador que llegue de primero a la casilla cien es el ganador.

⁵⁶WIKIPEDIA. Biblioteca Libre. Juego Escaleras y Serpientes. En Línea {04 de octubre de 2018}. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Serpientes_y_escaleras#Juego

ADAPTACIÓN AL JUEGO LA ESCALERA PARA MEJORAR LA SANA CONVIVENCIA Y LA PRODUCCIÓN TEXTUAL

- Juego por equipos con igual número de participantes.
- Escogen un representante por cada equipo.
- Cada representante tendrá un turno a la vez.
- Para saber qué representante iniciará el juego, ambos participantes lanzarán el dado, quien saque el mayor puntaje tendrá el primer turno para su equipo.
- Por cada lanzamiento del dado el representante se ubicará en el lugar designado por el número del dado sobre el tablero, posteriormente dirá una palabra en voz alta, que sea escuchada por ambos equipos.
- El segundo representante antes de hacer su lanzamiento del dado deberá escribir una frase con la palabra que enunció anteriormente el representante del otro equipo, en un lapso no mayor a un minuto. Debe hacer pública la frase realizada.
- Luego tomará el dado y lanzará, para ubicarse en el número que bote el lanzamiento. Una vez ubicado, dirá en voz alta otra palabra, para que el representante adversario haga exactamente lo mismo.
- Ambos participantes pueden ser ayudados por su equipo para pensar y escribir la frase, siempre que continúen de forma coherente el hilo de lo escrito.
- El primer equipo en llegar a la meta (número 30 o el estipulado), será el ganador y obtendrá la autoría del cuento.

Nota: el Docente también podrá asignar las palabras a cada número para orientar un aprendizaje en una determinada área y fortalecer un tema.

De igual manera se adecua la orientación de valores a partir de preguntas que motiven a los participantes a comunicarse a través del juego mediante el diálogo, la escritura, el dibujo, porque contar no es solo escribir, es sentir.

LA RAYUELA



Figura 6. La Rayuela, Juego de Patio Tradicional. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui.

HISTORIA

La Rayuela se origina desde la época del periodo prehispánico antes que llegaran los españoles a conquistarnos allí narra la historia que el grupo los mapuche jugaban al *tecum*, que la hacían realizando una raya en la tierra y luego lanzaban piedras muy pequeñas de colores para resaltar los tejos primitivos de los jugadores. También cuentan que en Chile la rayuela es llamada (luche) y fue difundido a través de la historia de las civilizaciones.

En la Grecia clásica tenía el nombre de escolias, y en Roma Imperial el juego de los odres. Según la arqueología ratifica la infinidad de tipologías que han encontrado en los restos romanos como en pavimentos, edificaciones públicas en algunas calles próximas e incluso en el cementerio, en todo este proceso han encontrado uno de los dibujos más antiguos al realizar los trazados de las calles la ciudad de Roma, mediante la ampliación del imperio romano con la edificación de vías que unieran el norte de Europa con los países mediterráneos y Asia supuso

que había una forma adecuada para la divulgación de otros juegos y que las calzadas eran las más indicadas para realizar el juego de la rayuela, pero según Román (Victoriano Yague Sanz, 2002, 167) Aún no hay una claridad del origen, pero es un juego que se realiza en todos los continentes y en muchos países entre ellos Rusia, India, Nepal, China , Inglaterra, Birmania y EEUU, con la diferencia en la forma de jugar (Victoriano Yague Sanz, 2002, 167) . Tiene infinidad de nombres según el país entre ellos: infernáculo, pata coja, calajanso o tejo en España; truccino, paradiso o strangallucce en Italia; hop scotch en Inglaterra; munzenwurfspiel en Alemania; marop en la India, etc. Arcaica y universal, la rayuela posee una infinidad de enigmas en cuanto su origen y aun se les atribuye a los naipes, mitos religiosos, mágicos como muchos otros juegos, un pequeño enigma etnológico para los estudios que no se han puesto todavía de acuerdo sobre sus orígenes y le han atribuido, como a los naipes, significados místicos., con una conexión en los progresos del alma entre otros. Una de las versiones de este juego se dio en Europa del Renacimiento en La Divina Comedia de Dante Alighieri, obra en la cual el personaje, cuando sale del Purgatorio y quiere alcanzar el Paraíso, tiene que atravesar una serie de mundos (nueve, para ser exactos) hasta lograrlo. El jugador actúa a modo de ficha. Debe saltar de casilla en casilla, a la pata coja, empujando la piedra que se suponía representaba su alma. Partía de la Tierra para conseguir el Cielo (Urano), vigilando no caerse en el pozo o en el Infierno (Plutón) durante su recorrido. En ningún caso la piedra debía pararse sobre una línea, ya que, de la Tierra al Cielo, no hay fronteras zonas de demarcación, separaciones, descanso. Una referencia que se hace sobre este juego es la de Julio Cortázar en su libro de la rayuela, el cual en uno de sus extractos del libro decía: “La rayuela se juega con una piedrecita que hay que empujar con la punta del zapato. Ingredientes: una acera, una piedra pequeña y un bello dibujo pintado con tiza preferentemente de colores. En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra, es muy difícil llegar con la piedra pequeña al Cielo, casi siempre se calcula mal y la piedra se sale del dibujo pintado en el piso. Poco a poco, sin embargo, se va adquiriendo la habilidad necesaria para salvar las diferentes casillas (rayuela, caracol, rayuela rectangular, rayuela de fantasía, poco usada) y un día se aprende a salir de la Tierra y remontar

la piedrecita hasta el Cielo, hasta entrar en el Cielo, lo malo es que justamente a esa altura cuando casi nadie ha aprendido a remontar la piedrecita hasta el Cielo, se acaba el golpe de la infancia y se cae en las novelas, en la angustia del divino cohete, en la especulación de otro Cielo al que también hay que aprender a llegar. Y porque se ha salido de la infancia se olvida que para llegar al Cielo se necesitan como ingredientes una piedra pequeña y la punta de un zapato”. (Victoriano Yague Sanz, 2002, A grandes rasgos, la rayuela que se juega en Chile, consiste en colocar en el suelo una plataforma o cajón, atravesada por la mitad por una lienza tensada blanca. El jugador se ubica a una distancia determinada y lanza un tejo, o rayuela, que debe caer justo en la lienza. Se obtiene el mayor puntaje si el tejo cae sobre ella y menos puntos mientras más alejado caiga de ella.

REGLAS DEL JUEGO

1. El juego se efectúa individualmente o en grupo si se requiere.
2. El primer jugador realiza un lanzamiento de una piedra desde la salida al cuadro con el número uno. No debe pisar ese cuadro. Debe continuar con el recorrido de La Rayuela saltando con uno o con los dos pies según se requiera y al regresar tomar la piedra, así obtiene el punto.
3. Si una línea es pisada o pierde el equilibrio, ya sea al saltar o al recoger la piedra, pierde el turno, y pasa el otro jugador. Si es por equipos, el jugador siguiente será el del equipo contrario.
4. El ganador es el que primero termine el recorrido de la rayuela con el mayor puntaje, o con la captura de las piedras del equipo, si se está jugando colectivamente.

ADAPTACIÓN AL JUEGO LA RAYUELA PARA MEJORAR LA SANA CONVIVENCIA Y LA PRODUCCIÓN TEXTUAL

1. Se determina el tema a tratar según la asignatura, lo que posibilita el trabajo de una manera transversal.
2. Se establece el valor en puntos por cada casilla.

3. Se nombra a un estudiante como Redactor (tiene como función anotar los puntos de cada equipo y restarles puntuación si es el caso). Será nombrado por votación de todo el grupo.
4. Se solicita a los estudiantes establecer equipos de juego. Estos dependen del número de rayuelas establecidas en el patio o lugar de juego.
5. Una vez ubicados los equipos en cada rayuela, su primer jugador lanzará la piedra a la primera casilla. Deberá saltar a la casilla siguiente y hacer el recorrido de la rayuela de ida y vuelta. Al regresar debe tomar la piedra y nombrar en voz alta una palabra en relación al tema curricular.
6. El resto del equipo debe anotar las palabras de los equipos contrarios para que su equipo no repita la palabra.
7. Si un equipo repite la palabra, pierde los puntos obtenidos en el recorrido. El Redactor llevará los puntos anotados en un lugar visible.
8. El primer equipo en tener las diez palabras pasa a la segunda ronda con el puntaje obtenido más diez puntos por cada equipo contrario. El segundo equipo pasa con el puntaje obtenido, menos el valor de la primera casilla. Así sucesivamente con el resto de los equipos.
9. En la segunda ronda los equipos deben escribir en forma clara y coherente los conceptos de las palabras del tema curricular establecido, el primer equipo en completar la segunda fase le sumará a su puntuación el valor de las cinco primeras casillas de la rayuela, para pasar a la tercera ronda.
10. En la tercera ronda cada integrante del equipo expresa, en forma escrita, una frase o con una palabra del tema curricular se elabora una historia. Al tener todas las narraciones por equipo, el Redactor las contará para comprobar que estén completas y asignarle a su puntuación la suma de las cinco últimas casillas de la rayuela.
11. El equipo que más puntuación tenga ganará el juego.
12. Las narraciones escritas de los estudiantes serán revisadas por el docente. Se evaluarán en criterios de ortografía y coherencia y se les asignará una valoración o nota en el área del tema curricular o en las áreas que se hayan transversalizado.

STOP



Figura 7. Juego Stop. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui.

HISTORIA DEL STOP

El juego del stop colombiano es un juego tradicional de la infancia de nuestros antepasados hasta nuestros días. Según la historia cuentan que es llamado stop o tutsi fruta que se juega con un lápiz y papel su origen viene desde el siglo XIX desde Alemania y también su nombre varía, de acuerdo al país. En Colombia se juega según la región y encontramos infinidad de nombres como Totto, Alto el lápiz, Ensalada rusa, Lápiz quieto, Alto fuego, Stop, que juegan los niños y se realiza para recrear en las fiestas infantiles con niños y adultos generando un espacio de esparcimiento entre los invitados teniendo un objetivo que es escribir el mayor número de letras en las respectivas casillas con una letra específica.

REGLAS DEL JUEGO DEL STOP

- En la columna izquierda el profesor dirá una letra por la que empiece el contenido curricular que se desee trabajar.
- En la primera fila aparecen escritos los contenidos que los alumnos deben trabajar de la asignatura correspondiente.

- Los alumnos deben rellenar todas las filas de una letra con el bolígrafo azul. ¡El primer equipo que completa todos los recuadros de una misma letra dice en voz alta Stop! y el resto de grupos debe soltar inmediatamente el bolígrafo a no ser que tengan una palabra empezada.
- Cada grupo dice la palabra que ha colocado en función del concepto y de la letra y se puntúa de la siguiente manera. El profesor es el que se encarga de dar validez a cada respuesta:
- Si el recuadro está en blanco o el concepto es incorrecto: 0 puntos.
- Si la palabra del grupo es correcta y no la repite ningún otro

ADAPTACIÓN AL JUEGO EL STOP PARA MEJORAR LA SANA CONVIVENCIA Y LA PRODUCCIÓN TEXTUAL

1. Para iniciar el juego del stop se socializa para todos los participantes las reglas.
Se asigna un turno cada participante para que diga cualquier letra.
2. A la cuenta de uno dos y tres se da la orden para iniciar el juego, de inmediato se dice la letra y empieza.
3. Para cada letra se asigna un tiempo determinado de dos o tres minutos.
4. El primer participante que termine de llenar los cuadros debe gritar "STOP". En ese momento los demás deben dejar de escribir.
5. Cada participante de manera muy atenta va marcando cada casilla dándole su respectivo puntaje.
6. Allí se deben tener en cuenta los valores asignados: si la palabra no está repetida vale 100 puntos, si está repetida vale 50 puntos. Al final de cada ronda, hay una casilla que dice total. Allí deben colocar el resultado de la suma de sus puntajes
7. Así debe continuar hasta llegar a la ronda número diez y cada participante debe sumar y luego socializar ante los demás cada uno su puntaje.

8. El puntaje más alto será el ganador.
9. Luego se entrega a cada participante las hojas donde cada uno realiza las casillas para colocar sus respectivos nombres y letras.
10. En la casilla izquierda se colocará la letra indicada.
11. De manera ordenada cada casilla será marcada con un nombre (país, fruta, profesión, entre otras).

2.2.3.1.9 Los juegos de patio y la pintura.

La pintura, como expresión o manifestación artística, será considerada en la investigación como instrumento para llevar a cabo la propuesta lúdico-creativa. En este sentido y con una intención de trabajo mancomunado, colectivo, se busca la participación de los diferentes entes de la comunidad educativa para llevar a cabo una “minga pictórica” y de esa manera generar un ambiente de aprendizaje propicio para el logro de los objetivos propuestos. Esta actividad de tipo cooperativo sirve para fomentar una sana convivencia y permitir que los estudiantes sean partícipes directos del proyecto.

2.2.4 Estrategias Pedagógicas

Las estrategias pedagógicas están enfocadas hacia el proceso de enseñanza aprendizaje y son de vital importancia dado que involucran diferentes áreas del conocimiento como la Psicología, la Sociología, la Didáctica, entre otras. Permiten mejorar y resolver las problemáticas vigentes dentro del aula de clase y facilita el aprendizaje desde diferentes metodologías, técnicas, herramientas lúdicas. Es así como el docente, de forma flexible, facilita los aprendizajes de una manera significativa en pro de alcanzar los objetivos deseados.

La investigación “Los juegos de patio como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la producción textual en los niños y niñas de los grados cuarto y quinto

articulado de la sede san Bernardino” ,aborda estas estrategias a partir de la práctica, implementando el juego, la praxis , el código del lenguaje y las reglas de los juegos, como una herramienta lúdica, creativa, educativa y disciplinar para que el niño tenga la plena libertad de usar su imaginación y la creatividad, que contribuya en los procesos de formación integral de los discentes, y fortalezca en los estudiantes el descubrimiento del propio cuerpo desde la sensibilidad, afiance las relaciones afectivas, aportando en el crecimiento emocional, la sana convivencia y readaptaciones educativa y sociales como ejes fundamentales para su desarrollo. Además de potencializar su pensamiento crítico, el respeto hacia los demás.

Las estrategias pedagógicas se transversalizan mediante los lenguajes artísticos, el teatro, la danza, el dibujo y la pintura, las cuales ampliaron el margen de acción del docente para orientar temáticas desde las áreas de español y Literatura, en procesos de redacción y cohesión de los textos producidos, en Matemática, fortaleciendo los conceptos de Unidad de medida, Longitud y Área, Geometría, en relación a las figuras básicas y en las Ciencias Naturales.

CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 CARACTERIZACIÓN DEL ENFOQUE CUALITATIVO

El proyecto de investigación “Los juegos de patio como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la producción textual en los niños y niñas del grado cuarto y quinto articulado de primaria, institución educativa Gabriela mistral, sede “San Bernardino” de la ciudad de Popayán, desde el segundo periodo del 2018 y hasta el primer periodo del 2020”, se realizará mediante un enfoque cualitativo y una Investigación Acción Participativa.

Utilizó un enfoque cualitativo usado principalmente en las Ciencias Sociales basado en la fenomenología, hermenéutica y la interacción social al emplear métodos en la recolección de datos que son no cuantitativos, aplicados en la investigación Acción-Participación, cuya acción de tipo cualitativo busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, con la participación de los propios colectivos a investigar.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN. INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPACIÓN

El proyecto “Los juegos de patio como estrategia lúdica pedagógica para fortalecer la producción textual”, plantea su ejercicio desde la Investigación Acción Participante.

La Investigación Acción Participante se enfoca en el sujeto de investigación bajo una problemática establecida a través de la recolección de datos en una comunidad y quienes durante el proceso se convierten en sujetos participantes. En este tipo de investigación intervienen la comunidad, los colaboradores y los investigadores, donde se genera acción, la cual se entiende no sólo como el actuar, si no por el contrario, direcciona al cambio social o praxis, como resultado de una reflexión-

investigación continua de la realidad. De igual manera, se resalta que no hay que esperar al final de la investigación para llegar a la acción, puesto que se realizan durante todo el proceso incidiendo en la realidad de los sujetos de estudio, mediante talleres de prácticas pedagógicas alternos.

A continuación, se relaciona la estructura de la Investigación acción participante.

3.2.1 Etapa De Deconstrucción

Relacionada con la identificación de las problemáticas, a través de instrumentos de recolección de datos que aportan testimonios y consideraciones de los investigadores interesados en la misma. De igual manera permite la construcción del plan de acción sobre la realidad seleccionada. Los acercamientos al contexto del aula de los grados cuarto y quinto articulados de la Institución Educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino, permitió una reflexión antes, durante y después de las acciones señalando las dificultades. El desarrollo del proyecto requirió tener una mente abierta con actitudes de responsabilidad: personales, académicas, sociales y políticas, con una postura de análisis crítico, llevando a tomar una posición crítica. Dado lo anterior, se llegó a la pregunta problema, donde se evidencia el tema de investigación que estaba presente en el aula: Los juegos de patio como una herramienta lúdico pedagógica para fomentar la producción textual. Posteriormente, se realiza el planteamiento de objetivo general y específicos dando origen a los talleres de prácticas pedagógicas alternativas para afianzar la lectura y la escritura en los discentes. Para la realización del proyecto fue necesaria una búsqueda bibliográfica acorde al tema y la construcción del estado del arte, donde se evidencia unos antecedentes de investigación internacional, nacional y local, que aportaron ciertos elementos (metodología, didácticas, referentes teóricos, entre otros) al proyecto de investigación. Todo ello permitió el inicio de la construcción del componente pedagógico basado en teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, la teoría de Emilia Ferreiro, psico génesis del sistema de escritura y el componente disciplinar con base en la Investigación de Blanca Fernández Quesada, El color en

el lenguaje visual del arte y Acciones e intervenciones en el entorno y Lenguajes Pictóricos.

Nota: Esta etapa fue desarrollada en el periodo Agosto a noviembre de 2018.

3.2.2 Etapa De Reconstrucción

Corresponde con la ejecución del plan de acción a partir de la reconstrucción del mismo representado en mejoras, transformaciones o cambios considerados pertinentes, con la finalidad del tema de investigación. En esta etapa del proceso se parte de la generación de una práctica pedagógica alternativa, a través de los talleres artístico – pedagógicos que son fundamentales en el proyecto visualizados en el componente disciplinar, y favoreció el fenómeno que se encontró en el aula de clase del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino. En el desarrollo de los talleres se evidencian dificultades que hacen modificar los pasos para obtener mayor acercamiento con los discentes logrando una reflexión dentro de la práctica y conectar esta etapa para la validación de la siguiente. En esta etapa se aplicaron dos talleres completos y el tercero se inició y no se culminó, por la situación de salubridad que pasa el país, con la Pandemia COVID-19. Sin embargo, la situación no detuvo el análisis e interpretación de los datos obtenidos, con la propia experimentación.

Nota: Esta etapa se desarrolló en el periodo comprendido desde Enero a junio de 2019 y Julio a noviembre de 2019.

3.2.3 Etapa De Validación

Comprende una reflexión permanente, en el desarrollo de la investigación, además de la sistematización, codificación, categorización de la información, y la consolidación del informe de investigación que da cuenta de las acciones, reflexiones y transformaciones propiciadas a lo largo de la investigación, donde

3.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los datos de la investigación “Los juegos de patio como estrategia lúdica pedagógica para fortalecer la producción textual”, se llevaron a cabo mediante:

3.3.1 Observación No Estructurada

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Existen dos clases de observación: la Observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso (el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo), lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación. Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y por tanto, sin preparación previa.⁵⁷

3.3.2 Diario Pedagógico

Es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario pedagógico es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.⁵⁸

⁵⁷ RRPPnet. Portal de relaciones públicas. En Línea {10 de septiembre de 2019} Disponible en: <http://www.rrppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>

⁵⁸ DICCIONARIO. En Línea{10 de septiembre de 2019}. Disponible en: <https://definicion.de/diario-de-campo/>

3.3.3 Entrevista

Es un término que está vinculado al verbo entrevistar (la acción de desarrollar una charla con una o más personas con el objetivo de hablar sobre ciertos temas y con un fin determinado).⁵⁹

3.3.4 Testimonio De Vida

Es una estrategia de la investigación cualitativa que origina versiones alternativas de la historia social (hechos humanos), a partir de la técnica de entrevista no estructurada donde se reconstruye las opiniones, experiencias, anécdotas, eventos, costumbres, relatos. El registro se puede hacer por escrito o por vídeo. La transcripción debe hacerse en el lenguaje de la persona entrevistada. Esta estrategia de investigación experiencial permite, a través de la voz de los actores, encontrar hallazgos (resultados) que permitan ir comprendiendo el problema de investigación. Por ejemplo, los procesos de socialización, de estudio –el aula y la escuela- los actores clave a las cuales se les solicita la narración de su experiencia son profesores de la escuela y el tópico focalizado puede ser su carrera como maestro, sus opiniones sobre la práctica educativa de otros profesores o de los profesores de ciertas asignaturas, su formación como docente a partir de su ingreso a un instituto de formación, sus primeros años de docencia, sus experiencias con los estudiantes.⁶⁰

⁵⁹ DICCIONARIO. En línea {19 de septiembre de 2019}. Disponible en: <https://definicion.de/entrevista/>

⁶⁰ HERNANDEZ, Marisol. Estrategia de la investigación Cualitativa. En Línea {04 de mayo de 2020}. Disponible en: <http://metodologiadeinvestigacionmarisol.blogspot.com/2014/04/estrategia-de-la-investigacion.html>

3.3.5 Historia De Vida

Es un proceso de entendimiento y empatía con el relato, de modo que en el resultado se captan los sentimientos, modos de ver y se aprecien las perspectivas de vida. Es decir, es una forma de estudio descriptivo, determinada por un contexto de tipo educativo, social y cultural.⁶¹

3.3.6 Taller Diagnóstico

Es una técnica fundamental de todo proceso investigativo que consiste en observar el fenómeno, en este caso se trabaja con los estudiantes para obtener información, registrarla para su posterior análisis. También con esta técnica el investigador podrá obtener un mayor número de datos que lo acerquen más a la realidad que se quiere investigar.⁶² Se aplica en el proyecto mediante talleres que contienen cuatro actividades con una duración de dos horas por sesión.

3.3.7 Población Y Muestra

POBLACIÓN:

La investigación se desarrolla con la población de la Institución Educativa Gabriela Mistral, sede San Bernardino, en la que se encuentran matriculados sesenta y dos estudiantes durante el periodo escolar 2020.

⁶¹ HERNANDEZ, Marisol. Estrategia de la investigación Cualitativa. En Línea {04 de mayo de 2020}. Disponible en: <http://metodologiadeinvestigacionmarisol.blogspot.com/2014/04/estrategia-de-la-investigacion.html>

⁶² CHAMORRO VILLOTA, Edith Mercedes; ENRIQUEZ ZAMORA , Diana Lucia; SOLARTE CHICAIZA, Ruby Ximena. Universidad de Nariño. Facultad de Educación. Licenciatura en Lengua Castellana y Literatura. El Juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios, grado quinto uno de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Municipal Normal de Pasto. San Juan de Pasto, 2015.

MUESTRA:

La investigación tomó como muestra a los estudiantes de la Sede San Bernardino del grado Cuarto y Quinto articulados de primaria. Actualmente se encuentran matriculados diecinueve estudiantes pertenecientes a FUNDASER y a la vereda San Bernardino.

3.3.8 Análisis E Interpretación De Datos

En el proyecto de investigación el análisis de datos se llevó a cabo de forma inductiva, organizada y sistematizada, en cuanto a , observación no estructurada, diario pedagógico, entrevista, historia de vida, entre otros, permitiendo que las maestras investigadoras lograron alcanzar resultados positivos y hallazgos visualizados en la descripción de las categorías emergentes, cuyas conclusiones y recomendaciones establecen la importancia del desarrollo del proyecto, y su continuidad ampliando sus líneas de investigación.

3.3.9 Convenciones

CONVENCIÓN	SIGNIFICADO
M1 M2	Maestras Investigadoras
EST	Estudiantes, todo el grupo
E1, E2, E3	Cada Estudiante
LM1	Coordinadora
DT	Docente Titular
PL	Plan Lector

CAPÍTULO 4. ACTIVIDADES Y RESULTADOS

4.1 LIMITACIONES DEL ESTUDIO O INFORMACIÓN PREVIA

La continuidad del Proyecto y la aplicación del taller final sufrió un cese de actividades debido a la situación de salud que afecta el país y el resto del mundo. El gobierno decreta la cuarentena preventiva para evitar contagios y muertes por la enfermedad llamada Coronavirus (Covid-19). El presidente Iván Duque emite un comunicado⁶³ anunciando que a partir del 16 de marzo los colegios públicos y privados no orientaran clases presenciales y que se debe plantear estrategias virtuales para la continuidad de los procesos de formación, norma que el Ministerio de Educación Nacional - MEN - acata hasta la fecha. Ante esto las investigadoras continúan con los compromisos propios de la investigación y finalizan la aplicación del taller, se considera que los datos recogidos hasta el momento permitieron alcanzar los objetivos y solución a la pregunta problémica, terminando con la entrega de dos productos: el primero, una cartilla pedagógica como herramienta para los docentes y valorización a las construcciones textuales de los sujetos participantes; la segunda, el diseño en 3D de los planos realizados en interdisciplinariedad con la Facultad de Arquitectura de la Fundación Universitaria de Popayán - FUP - con el cual se mejoran los ambientes de aprendizaje, especialmente, los involucrados con el juego, articulados a su vez, con el Proyecto Ambiental Escolar - PRAE - de la Institución.

Es de resaltar que para el periodo 2020-1, el contexto escolar ha mejorado gracias a la articulación de la DT y las M1,2 en la transversalización del currículo, en las áreas de Español y Literatura, Ciencias Naturales, y Matemáticas, por medio de los talleres pedagógicos, donde el juego fue el pretexto para que los estudiantes progresan en el campo socio afectivo y presentaran avances significativos en los aprendizajes cognitivos y actitudinales. Este resultado asertivo y significativo causó

⁶³ ELTIEMPO.COM, POLÍTICA Y NACIÓN. En línea {30 de abril de 2020}. Disponible en: <https://www.eltiempo.com/politica/coronavirus-en-colombia-se-suspenden-clases-presenciales-en-colegios-publicos-y-privados-473100>

que algunos actores de la muestra volvieran a sus hogares para continuar su formación desde casa, y en la institución educativa cercana al lugar de residencia. Este cambio de la muestra no afectó el objetivo del proyecto de investigación dado el enfoque y el tipo de Investigación Acción Participativa, dado que al ser emergente y flexible permite a las investigadoras aplicar las actividades y adecuar las estrategias de enseñanza mediante el juego para la producción textual. En relación con esta aclaración, es de resaltar que la codificación para este periodo ha sido modificada para los EST nuevos y la muestra antigua conserva su código (EST de cuarto que actualmente cursan 5).

4.1.1 Observación No Estructurada

La implementación de la observación no estructurada, brindó un acercamiento al contexto de aula, con lo cual, se evidenciaron algunas de las problemáticas educativas y sociales (patrones de conducta, mirada estereotipada, desvalorización del trabajo, lenguaje desmotivante, desinterés por la educación, Indiferencia frente al otro) permitiendo establecer el objetivo general para dar solución a la pregunta planteada en el proyecto de investigación.

	FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA	Código: D-FO-082
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha de Observación: 26/02/2019

Hora de inicio: 9:30 am

Hora de Finalización: 12:00 pm


Observador (es): Aura Cecilia Muñoz López, Marta Cecilia Joaqui

Lugar de Observación: Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino

REGISTRO DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA:

Observación del contexto escolar en todos los grados de primaria, cuyo propósito es establecer la motivación de los educandos para procesos de comprensión y producción de textos, a través de los juegos de patio. Se inicia a las nueve y media de la mañana la actividad con el saludo y la presentación de las M1, M2, en acompañamiento de las DT. Seguido se indica un ejercicio de activación del cuerpo con base en movimientos de lateralidad articulado a la dinámica del teléfono roto. Posteriormente, se da lectura al cuento popular sueco "La casa de Halvar", dando lugar al análisis del cuento en una mesa redonda, se obtuvo la atención y participación esperada. En la socialización se notó la capacidad de análisis e interpretación de los EST de segundo y tercero. En cuanto a los EST de cuarto y quinto la interpretación fue regular, se evidenció desinterés por sus procesos de formación, irrespeto por las opiniones de sus pares, no hay empatía con el juego. Se debe fortalecer el interés por la lectura. Con la dinámica del teléfono roto se recopiló una lluvia de palabras similares que permitieron elaborar una composición musical, "Cuchi, cuchi, cuchi, te gusta el cuy, te gusta el cuy, te gusta la leche, gracias, gracias, la leche. quieres ser mi amigo, quieres ser mi amigo, ra, ra, ra. Bonito sí, quiero ser, mi amigo". Por último, se cierra la actividad sugiriendo la representación gráfica del cuento según su percepción personal para ser entregada a la DT en la clase que ellas dispongan. Se entregó a los EST un compartir. Al finalizar la observación las M1, M2 establecen que es propicio realizar actividades para fortalecer el interés por la lectura a través del juego, mediante un lenguaje asertivo que incluya la dinámica del juego como estrategia sin mencionar la palabra "jugar", puesto que causa resistencia entre los participantes. Es imperante conocer sobre el manejo de EST que requieren atención inclusiva, dado que el E19, tienen un diagnóstico de meningitis.

4.1.1.1 Segundo Proceso de Observación

	FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA	Código: D-FO-082
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha de Observación: agosto 27 y 28 de 2019

Hora de inicio: 7:15 am

Hora de Finalización: 10:00 am

Observador (es): Aura Cecilia Muñoz López, Marta Cecilia Joaquí

Lugar de Observación: Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino


REGISTRO DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA:

Se inicia un proceso de observación de los estudiantes de cuarto y quinto de primaria articulado de la Sede San Bernardino. El desarrollo de la clase se orientó de la siguiente manera: a partir de la hora de inicio hasta las siete y media los estudiantes riegan las plantas asignadas, no hay un saludo especial, la DT indica con firmeza la actividad y la responsabilidad con la planta; después ingresan al salón con la indicación de la DT de acomodar sus puestos, lo que les tomo 8 minutos, éstos están ubicados en forma de semicírculo con dirección al tablero. Una vez se ubicaron, la DT realiza la lectura de "María la larga", mitos y leyendas. Esta lectura fue dinámica y los EST se mostraron interesados. Los EST identificaron al terminar la lectura el personaje principal y las partes de la misma (inicio, nudo y desenlace). Seguidamente los niños y niñas toman un libro de su interés para continuar su proceso lector, el ejercicio lo llevaron a cabo durante 15 minutos, algunos tomaron su libro con interés y motivación, por el contrario, la E1, no se conectó con su PL,

por lo cual la DT se disgustó y lo manifestó abiertamente: “E1, como siempre sin terminar lo que inicias”. Seguidamente, la DT coloca un audio de sanación mental y superación personal, del Doctor Lern, el cual hace referencia al espejo y que se enfoca en cuatro palabras: Lo siento, Perdóname, Te amo y Gracias. La duración del audio es de 10 minutos, al terminar explica el audio. Ante el ejercicio los EST, se mostraron sin concentración, sin interés y no lo realizaron a cabalidad. La DT, no realiza una reflexión sobre este mecanismo y continúa la clase. Realizan ejercicios de calentamiento de manos indicando algunos movimientos y repeticiones, tales como, abrir y cerrar, girar a la derecha y luego a la izquierda, mover uno a uno los dedos, entre otros. Seguidamente la DT solicita la tarea que consistía en entregar los cinco capítulos corregidos del cuento para el evento del cóctel literario. Se resalta el trabajo de E3, E5, E9, E10, E11, puesto que cumplieron con la tarea. Los demás EST, se quedaron sin descanso por orden de la DT.

Dado lo anterior se planteó una serie de sugerencias a la DT, sin embargo, no se llevaron a cabo debido a la caminata programada por DT, con lo cual los EST se encuentran entusiasmados. Por el contrario, el E7 no estaba involucrado en la actividad por conductas agresivas frente a sus compañeros y frente a ello la DT se predispuso. Apelamos frente al caso y nos informó que para que la caminata se diera, una de nosotras debía quedarse con el niño o en su defecto dejarlo con llave en uno de los salones. En ese orden de ideas, decidimos que la M2 se quedara con E7 y M1 realizará la caminata con el grupo de EST y la DT. Antes de salir del plantel M1 habló con el E7 y él llorando manifestó: “No me siento bien”. M1, lo abraza y le tranquiliza. Después M2 continuó con el proceso, la DT les indicó las reglas para la salida, entre ellas, no apartarse del grupo, no irrumpir en casa ajena, recoger los frutos que estuvieran al alcance de ellos en el recorrido. Una vez hecha las recomendaciones salimos en sentido noroccidente, por una carretera en buen estado, pero no pavimentada, M1 iba detrás de la DT quien iba con la mayoría de los niños adelante. M1 se queda atrás con E1 y E2 hablando de una serpiente muerta a la mitad del camino y de los trabajos de M1, lo que les causó gran interés. Poco a poco, se fueron involucrando más EST, hasta alcanzar a la DT quien siempre guardaba una distancia prudente de M1 para facilitar la interacción con los estudiantes. El trayecto de la caminata entre ida y vuelta duró una hora y se habló de diversos temas, además, de recoger una estopa llena de limones. Se regresó al plantel educativo poco antes del refrigerio que da la institución por el Programa de Alimentación Escolar - PAE -. En general fue bastante gratificante la comunicación con los EST y se rompió el hielo, para lograr trabajar los talleres propuestos. Ya en el plantel M2 y su hija, en compañía de E7 socializaron todo lo que ellos habían realizado: un recorrido por el colegio, la lectura del libro “De regreso a casa” y un dibujo hermoso narrando su experiencia, evidenciando de manera espontánea el amor por su entorno. La observación concluyó con abrazos, risas, y un “cuando vuelven M1 y M2, ojalá todos los días”, frases de todos los EST.

4.1.1.1.1 Tercer proceso de Observación no estructurada

	FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA	Código: D-FO-082
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha de Observación: 04 de marzo de 2020

Hora de inicio :8:30 am

Hora de Finalización: 10:00 pm

Observador (es): Aura Cecilia Muñoz López, Marta Cecilia Joaqui

Lugar de Observación: Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA:

Las M1 y M2 ingresamos a la sede San Bernardino a las 8:15 am, nos recibe la DT del grado de preescolar, nos saludó y se retira al salón de clase, mientras nos dirigimos al aula de clase de los grados cuarto y quinto, la M1, se acerca a la puerta del aula y levanta la mano para llamar la atención de la DT, ella le dice que espere levantando la mano, pasaron cinco minutos para que se nos permitiera ingresar al salón, antes de ingresar la DT, les dice a los EST “guarden los materiales y van a estar atentos a las M1,2, como les comente ellas van a trabajar con nosotros varias actividades”, nos mira y nos dice “ya pueden pasar”. Al entrar los EST, se levantaron de sus puestos y corrieron a darnos un abrazo, los lazos afectivos estaban firmes gracias a las actividades anteriores, nos sorprendió que inclusive los EST nuevos también nos recibieron de igual manera. La M2, pregunta, ¿Cómo han pasado las épocas decembrinas y como se sienten el día de hoy? a esta cuestión algunos EST, responden E4, “muy bien profe, comí mucho buñuelo y estuvimos muy contentos”, E16, “yo solo la pase con mi abuela, mis papás les tocó trabajar, pero estuvimos bien”,

E3, “nosotros no celebramos estas fiestas, pero si descansamos bastante y fuimos de paseo”, Los E1,5, 7, 14, 15, al unísono y respectivamente “la pasamos bien y jugamos, futbol, hay si mucho partido con mis primos, entreno casi a diario, bastante deporte”, interviene la M1, ¿cuéntenme qué deportes les gusta o una afición que hayan practicado en estas vacaciones?, recuerden que habíamos quedado en hacer actividades productivas en vacaciones y promover el respeto por los demás. Gira y tocando el hombro o la cabeza cada EST responden: E1,5,7, 14,15, practicaron fútbol, E8,9,16,17, practicaron baloncesto, E3, 13,10,17, desarrollaron actividades como pintar, escribir canciones, tocar guitarra, pasear mascotas. Una vez alcanzamos la atención del grupo de EST, se da inicio a la clase con ejercicios de respiración y vocalización, utilizando las vocales, la altura del sonido y la técnica apropiada de respiración, guiado por la M2 durante 15 minutos, el realizar este proceso facilita la atención de los discentes para el desarrollo de la clase enfocado en el juego a través de una entrevista, en esta segunda fase se dividió a los EST en dos grupos y con la ayuda de un celular y auriculares cada grupo plantea una noticia, el grupo que acompañó a la M1, establece una noticia de una embarcación llamada Snarck, ellos han tenido que llegar a puerto porque en mar abierto han sufrido un susto descomunal y ha enfermado a algunos de los tripulantes, los EST utilizaron los personajes que ha creado para el cóctel literario, se muestran activos y enlazaron la historia por medio de la técnica de entrevista, lo que para la M1 resulta positivo como estrategia lúdica y como una instrumento de recolección de datos enfocado alrededor del juego fortalece la comunicación, la interacción entre pares, el reconocimiento del otro y como potencializa los procesos de lectura y escritura. En el grupo guiado por la M2, los EST plantearon la técnica de la entrevista con un interesante tema “El periodista soy yo “ Se inicia con la aventura de un joven que le gustaba viajar y recorrer el mundo y había trabajado muy duro para poder cumplir su sueño, allí cada EST realizó sus preguntas y se enfocaron en la información personal, evidenciando el interés por conocer más sobre su compañero, cómo se sentía, porque estaba estudiando, así enfocaron toda la entrevista a escudriñar y conocer más a ese compañero que tenían a su lado, todos esos testimonios fueron focalizados porque nos permiten tener una información verídica y concisa del grupo, estaban contentos, por jugar cada uno con su rol. finalizando la actividad, la DT se acerca y manifiesta que los niños deben salir al descanso, antes de ello los EST, compartieron cómo se sintieron con las actividades, se recogió información relevante para la aplicación de los talleres, por ejemplo, que los EST se sienten más cómodos trabajando en equipo, se destacaron los líderes innatos, los colaboradores, los solidarios, y los EST con mayor grado de sensibilidad. Las M1 y M2 dan por cerrada la observación y se despiden de los participantes quienes se dirigen al patio central para continuar con su descanso. nos despedimos de la DT.

4.2 TALLERES FUNDAMENTALES

4.2.1 Taller N° 1. Habilidades Mofcips, Habilidades Motora, Física, Perceptiva, Cognitiva Y Psicosocial

PARTICIPANTES: Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino. Estudiantes de grado cuarto y quinto articulados de primaria.

LUGAR: Aula Múltiple, Kiosco, Zona verde, Cancha del Plantel Educativo.

TIEMPO: 4 Sesiones de 2 horas, Total 8 horas.

JUSTIFICACIÓN: El taller “Activo mis habilidades Mofcips”, se desarrolla con la finalidad de fortalecer el trabajo en equipo por medio de ambientes de aprendizajes lúdicos, interactivos y colaborativos, facilitando su sana convivencia. Como lo expone MADRONA, Pedro Gil:

“Los niños haya en el cuerpo las principales vías para entrar en contacto con la realidad, aportando conocimientos del mundo en que crecen y se desarrollan, descubriendo sensaciones y acciones corporales que aportan para su comunicación y expresión en todos los campos”.

OBJETIVO EDUCATIVO: Motivar el desarrollo creativo de los educandos por medio del juego para la producción textual.

OBJETIVO EXPRESIVO: Fortalecer la sana convivencia a través de la expresión corporal.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

ACTIVIDADES:

Yo soy un termo-motor: - Saludo de Bienvenida a cargo de la docente titular, seguido de la oración de la mañana, “Dios nos acompaña”. Posteriormente el riego del jardín, “el entorno de la naturaleza”. Cada estudiante realiza la labor de cuidado

a su planta (proyecto de aula). Terminada la labor se inicia con la Dinámica “Manejo del cuerpo”- Parte I: se desarrolla ejercicios de calentamiento desde nivel leve hasta alcanzar un nivel intenso, el cual se caracteriza por desplazamiento de carreras con variaciones de velocidad y se termina con el estiramiento. Después los estudiantes participan de la lúdica “Del juego a la palabra”, la cual se encuentra con dos estaciones: en la primera, encuentran frases que contiene acciones, sujetos y verbos; en la segunda, encuentran conectores y artículos. La lúdica consiste en realizar varias carreras por cada frase hasta organizar la estructura de la oración simple. Al finalizar se observa las oraciones elaboradas en la lúdica por los estudiantes, los cuales realizan un análisis de lo estructurado y las partes de la oración simple. Se guardan las evidencias en la carpeta de cada estudiante.

Mi cuerpo es un resorte: - Saludo de Bienvenida, se recibe a los estudiantes en la puerta del plantel con un abrazo y preguntando cómo les ha ido. Paso seguido se realiza el acompañamiento del riego del jardín, los discentes comparten sus logros en la siembra y la evolución de la misma. Luego se procede a la dinámica “Manejo del cuerpo” - Parte II, la cual está ubicada en la cancha en un circuito de obstáculos donde se inicia con el baile deportivo, con ritmo Salsa Choke y terminado deben realizar carrera corta de velocidad, para llegar a la siguiente fase donde toman una costalilla, y hacen carrera, al terminar llegan a la barra de equilibrio, elaborada con tablas, al pasar por ella toman un aro por el cual deben pasar su cuerpo y la fase final se realiza con la Lúdica “Predica y aplica”, donde se encuentran con dos murales y una mesa donde hay una variedad de palabras con las que deben formar y escribir la estructura de la oración simple y consignarla en los murales y para finalizar la actividad, los estudiantes realizan un análisis de las oraciones escritas en el mural y retroalimentan los errores de sintaxis y de ortografía.

Mi cuerpo es música: - Saludo de Bienvenida, los estudiantes se acercan y son emotivos con su saludo y afecto. Seguido se le acompaña a la actividad del proyecto de aula, riego del jardín y se les indica que se deben acercar al kiosco, donde se inicia la dinámica “Me conecto con mi ser interior”. Los estudiantes se ubican formando un círculo en posición de Loto con apoyo (sentados, cruzada las piernas,

apoyo de mano en rodilla y espalda recta), donde el ambiente se encuentra aromatizado con incienso, iluminado con veladoras y con música mantra de fondo. Se realizan ejercicios de respiración, relajación, concentración y emisión de sonidos para potenciar los chakras con el interior del ser y fomentar la expresión creativa. La actividad continúa su desarrollo con el suministro de materiales para realizar la composición artística de su carpeta, con la técnica “dibujo y pintura “y se finaliza con una exposición y conversatorio de sus creaciones artísticas.

Plasmo mi identidad: Saludo de Bienvenida, con una oración para dar gracias por el alimento en el comedor de Fundaser. Seguidamente, se retoma el conversatorio de las creaciones artísticas y se reflexiona sobre ello, para dar paso a la lectura del cuento “El mundo de Nakibe”, autora Aura Cecilia Muñoz, donde los estudiantes participan activamente al responder las preguntas que se realizan de la lectura y se fomenta la motivación por el proceso de lecto-escritura, realizan su apreciación en forma escrita. Posteriormente, se realiza el juego “Stop”, que consiste en ubicar palabras que inician con una determinada letra en cada casilla del tablero diagramado en el patio con tiza, quien termine en primer lugar obtiene un puntaje que se suma al finalizar el juego, máximo cien puntos por equipo. Para finalizar los estudiantes deben entregar en una planilla las palabras escritas del Stop y se lleva a cabo un recorrido por los diferentes juegos para retroalimentar el léxico y se guardan la evidencia.

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Colocar en práctica, mediante el juego y con base en los conocimientos previos del grupo de estudiantes, la praxis , el código del lenguaje y las reglas de los juegos, como una herramienta lúdica, creativa, educativa y disciplinar para que contribuya en los procesos de formación integral de los discentes, y fortalecer en los estudiantes el descubrimiento del propio cuerpo desde la sensibilidad, afianzando las relaciones afectivas, que aportan en el crecimiento emocional, dando lugar a una sana convivencia y readaptación educativa y social como ejes fundamentales para su desarrollo.

RECURSOS

HUMANOS: Estudiantes, Docentes y Maestras investigadoras.

MATERIALES: Consola de sonido, memoria USB, extensión de energía, música deportiva zumba, mantra y de otros géneros, cronómetro, silbato, aros, cuerdas, costales, papel, lápices, borradores, sacapuntas, colores, tiza, cinta de enmascarar, marcador borrable, tiza, velas, incienso, pintura, pinceles, folders, papel iris, papel silueta y refrigerios.


FINANCIEROS: Recursos propios.

FÍSICOS: Aula de clases, salón múltiple y cancha deportiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- El respeto por sus pares.
- El compromiso durante el proceso del taller.
- Liderazgo durante el desarrollo de las actividades al tener en cuenta sus habilidades y saberes.
- Expresión corporal y coordinación durante las dinámicas “Manejo del Cuerpo”, habilidades motrices básicas.
- La claridad, cohesión y redacción a partir de la estructura de la oración simple.
- La elaboración de textos breves, coherentes, cohesivos, adecuados en cuanto al uso del código de la lengua escrita y a las situaciones comunicativas dadas.

4.2.1.1 Diario pedagógico

	FORMATO DE DIARIO PEDAGÓGICO	Código: D-FO-081
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha: septiembre 04 al 25, 16 de Octubre de 2019

Hora de Inicio: 7:15 Am

Hora de Finalización: 10:00 Am

Taller: Taller Habilidades Mofics, (motrices, físicas, cognitivas y sociales). Duración dos horas diarias. Total, horas ocho.

Actividad:

1. Yo soy un termo-motor.
2. Mi cuerpo es un resorte.
3. Mi cuerpo es música.
4. Plasmo mi identidad.

Descriptivo	Argumentativo	Propositivo
<p>se inicia el proceso con la aplicación de los talleres a los estudiantes de grado 4 y 5 de primaria articulado de la sede San Bernardino.</p> <p>El desarrollo de la clase se orientó de la siguiente manera: A partir de las 7:15 am hasta las 7:35 am, los EST riegan las plantas asignadas, es una labor que hacen con</p>	<p>En el ejercicio de investigación se evidencia la importancia de fortalecer las habilidades comunicativas (Leer, Escribir, Escuchar y Hablar), siendo esta última de mayor atención, dado que el lenguaje inapropiado conlleva a situaciones de conflicto en el aula tanto en el campo educativo como en el social. Por ende, el juego es la herramienta lúdica que permite el libre desarrollo y abre canales de comunicación asertivos en la formación de los EST, como lo</p>	<p>En relación con la finalidad del taller en la implementación del juego como herramienta lúdica pedagógica, permitió en primera instancia un espacio de interacción fortaleciendo los canales de comunicación, permitiendo el acercamiento de los EST con las M1,2 y así profundizar en su contexto social. El proceso fue llevado secuencialmente con actividades</p>

<p>agrado y disposición. La DT hace el llamado de los EST para que se ubiquen en la cancha. Una vez ubicados se les invita a realizar un círculo para explicarles la dinámica de la clase. La atención, en primera instancia, de los EST fue buena, es decir su atención se daba por la curiosidad de lo que íbamos a trabajar, pero sobre todo el estar fuera del aula de clases. La actividad se activa con un calentamiento suave del cuerpo y se fue incrementando por espacio de 30 minutos. Durante la actividad se colocaron estaciones de palabras: en la estación uno se ubican palabras que contienen sujetos y predicados, en la estación dos se ubican artículos definidos, indefinidos, posesivos y algunos conectores. Los EST debían correr por las estaciones y por cada carrera tomar una sola palabra para formar una oración simple en un espacio dentro de la cancha, el ejercicio fue realizado por todos los participantes, manifiestan que la actividad es chévere y correr cada dos metros tan rápido y a la vez pensar los hace sentir</p>	<p>señala Lev Vigotsky⁶⁴, al expresar que “el juego es un papel de gozo que impulsa el desarrollo mental, potencializando la atención, concentración”. De igual manera, señala que “la comunicación es aquella que permite manifestar al ser humano en una interrelación entre el yo y el tú, dando lugar a un nosotros como seres actuantes con conciencia mediadores en el crecimiento afectivo y cognitivo de las personas.</p>	<p>que potenciaron la capacidad Socio afectiva de los participantes y se evidenció en: El acercamiento afectivo de la E1 con las M1,2, permitió que trabajara con mayor disposición. Las artes plásticas dibujo y pintura fue de gran aceptación pues se sintieron libres al expresarse, con lo cual se evidencia que las actividades realizadas potencian la capacidad Socio afectiva de los participantes y permite el desarrollo y aplicación de los talleres pedagógicos para alcanzar el objetivo y planteamiento del problema.</p>
---	---	--

⁶⁴ TRIPERO, Andrés. Revista Cultural. E-Innova BUCM. Artículo, Vigotsky y su teoría constructivista. En línea {29 de Abril de 2020}. Disponible en: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XqomYKgzbIU>

<p>cansados. Seguidamente escriben la oración en una hoja en blanco que se les suministró, y en voz alta manifestar que terminaron de escribir la oración en la estructura simple. Para el cierre de la actividad nos apoyamos M1 Y M2 con la DT para revisar la sintaxis de la oración según lo explicado por ella en clases, obteniendo buenos resultados al realizar la evaluación de la actividad. La mayoría de EST lograron estructurar varias oraciones simples, varios de ellos fueron bastante recursivos para sugerir la palabra que necesitaban, tan sólo a la E1, se le dificulta el desarrollo de la actividad, debido a la predisposición frente a la DT, quien desvalorizó la tarea, utilizando la expresión “La oración está mal, es muy corta. Como siempre, sin ánimo de trabajar”, causando frustración y tristeza en la E1. Ella lo manifestó, “A esa vieja nada de lo que yo haga le gusta. Ojalá siempre ustedes estuvieran aquí”.</p> <p>Actividad dos: se establece en la cancha un circuito de deporte y uno cognitivo. La actividad inicia con</p>		
--	--	--

<p>el baile deportivo desde el ritmo musical Salsa Choke por alrededor de 20 minutos, una vez realizado el calentamiento, se explica a los EST las fases y obstáculos de la actividad: deben recorrer 2 metros hasta llegar a las cuerdas, donde realizan saltos rápidos con ambos pies, luego se trasladan dos metros más y deben tomar un costal, introducir su cuerpo hasta el tronco y saltar hasta llegar a las vigas de equilibrio, las cuales deben cruzar, al finalizar del circuito encuentran aros de gimnasia con los cuales hacen un ejercicio de coordinación, al terminar corren hacia el pasillo donde los esperan dos carteles uno dispone una fracción de la oración con errores ortográficos a propósito y el otro un posible predicado. Cada EST debe articular la oración y corregir los posibles errores de ortografía. Durante este proceso se evidencia que la muestra está sujeta a las actitudes de la E2. Si ella muestra interés los demás trabajan, por lo que se prestó atención en ella para que participara mediante establecimiento de rol como líder deportivo. De esta manera culminó la actividad.</p>		
---	--	--

<p>Posteriormente, se revisó con la DT y se realizaron recomendaciones de reglas gramaticales.</p> <p>Actividad tres:</p> <p>los EST realizan las anotaciones en sus bitácoras puesto que el riego no se dio dado la lluvia del día anterior. El E3 estaba contento porque su planta de tomate ya tenía frutos. Todo lo contrario, pasó con el E5: su planta, estaba muriendo, eso le causó indisposición, al punto que expresó, "Profe, yo no quiero seguir sembrando". Ante ello se habló con el E5 y se le tranquilizó, él demostró disposición y continuó con su tarea. Después, mientras ellos terminaban sus acotaciones, las M1 y M2 limpiamos el kiosko y colocamos los materiales para desarrollar la actividad, entre ellos: la consola de sonido para ambientar el espacio, las velas de incienso, las pinturas, carpetas, pinceles, entre otros. una vez se preparó el espacio se dió el llamado a los EST, quienes se sentaron en forma circular. Al principio les incomodó mucho sentarse en el piso por temor a ensuciarse sus uniformes y porque la DT estaba muy pendiente de que</p>		
--	--	--

<p>los uniformes no sufrieran daño para no tener inconvenientes con los padres de familia. Al observar la veladora encendida en medio de ellos, se colocaron a la expectativa, y muy inquietos por lo que la M2 empezó a hablar sobre la importancia de la luz y el papel de esta en la meditación. El E4 manifestó temor, “Profe, me pegaron cuando encendí una vela en casa. Por eso no debo acercarme”, a lo que se le manifestó que estaba seguro con las M1, M2, DT y nada le iba a pasar estaba con sus compañeros, él asintió con la cabeza en señal de estar conforme y continuamos con la actividad. Seguidamente se les entregó una vela de incienso y se encendió. Se explicó de qué están elaboradas. Ellos atentos escuchaban, aunque la E1 y el E5 manifiestan, respectivamente, “El olor me marea, lo quiero apagar, me incomoda”, “ A mí, me da por estornudar, se me van a salir los mocos, y ríe”. M1, consideró que el segundo caso es sólo en burla y no dispuesto a realizar la actividad, él es ambivalente. Paso seguido se colocó el audio de meditación con el cual se emitían sonidos y se indican</p>		
--	--	--

<p>posturas del cuerpo. Además, se sugirió cerrar los ojos para mayor concentración. En la meditación, los E1,2,4,5, y 10 no cerraban los ojos, sin embargo, mostraron respeto por sus compañeros. participó la educadora de Fundaser. Después se colocó música instrumental y se entregó a cada EST su carpeta más material para que iniciaran su proceso artístico con la técnica del dibujo y la pintura. El E3 (no le gusta pintar) y siete no terminaron el proceso y lo entregaron así. Las E1,2 solicitaron llevarlo para terminar de decorarlo y uno solo manifestó que no le gusta pintar, E3,” No me gusta pintar, porque hay sólo sufrimiento en mi vida, las cosas alegres no existen”. En respuesta a la anterior situación, la M1, le toma de la mano, lo invita a sentarse y le habla con la finalidad de tranquilizarlo, argumentando, “Observa a tu alrededor, ya no estás en peligro, te rodean muchos amigos y personas que como yo queremos verte feliz, nuestro pasado nos hace fuertes y nos prepara para el futuro, tienes en tus manos la oportunidad de colocarle color y alegría a tu vida, no debes</p>		
--	--	--

<p>dejarte vencer, has luchado para estar aquí, no pierdas el tiempo en lo que ya pasó, mira con amor tu nuevo futuro”. El E3, se levanta, suspira y da dos pasos para alejarse, de pronto gira y apresuradamente abraza a la M1, y dice “Gracias, necesitaba que me escucharan”, luego se retira. Mientras esto ocurría la M2, terminaba la actividad. Una vez, estando solas las M1 y M2 evaluaron la situación y expresan que se requiere apoyo especializado.</p> <p>Actividad cuatro:</p> <p>Se inicia el proceso en la aplicación de los talleres de los EST de grado 4 y 5 de primaria articulado de la sede San Bernardino.</p> <p>Se llega a la sede y en la entrada se encuentra la coordinadora, LM con la educadora de Fundaser. Manifiestan que la DT canceló la clase el día hoy, y solo informó a Fundaser y a estudiantes. Ante esto la M1, solicita a la educadora, “¿Se puede trabajar con los chicos en la Fundación?”. Ella manifiesta que podemos trabajar en Fundaser con los EST. M1, enciende la moto e invitó al E3</p>		
--	--	--

<p>a que me acompañe dada la empatía generada en la conversación del día anterior. Me traslado hasta la Fundación con el E3, quién se observa tranquilo y relajado, en el camino me cuenta sobre el cultivo de tomate, y las transformaciones de su planta. El E3 realiza un recorrido por todo Fundaser comentando sobre la infraestructura del lugar, habló también de las actividades que realizan por medio de talleres especialmente las que a él le gustan, Cívica, Panadería y Granja. En el lugar cuentan con algunas cabezas de ganado y ordeñan cada viernes, tienen gallinas, y un lago donde hacen actividades de cría y pesca. Hay una piscina, que está llena de arena porque estaba en mal estado y también una cancha de futbol, la cual esta para sembrar pasto.</p> <p>El E3 me comenta que en los alojamientos duermen separados por género, en camarotes organizados en línea y en cada alojamiento caben de 29 a 40 personas. También se observan a los demás EST quienes estaban desayunando, al ver a la M1 bajaron a saludar, les agrado la visita y</p>		
--	--	--

<p>manifestaron con sus rostros el entusiasmo de trabajar. Nos facilitaron un salón amplio con buena iluminación, aunque estaba sucio, sin embargo, trabajamos a gusto. La M1 Saca de su bolso el cuento "El mundo mágico de Nakive" escrito por ella en el año 2017, les cuenta un poco de cómo escribió el cuento y las dificultades que tuvo, pero que logró vencer. A ellos les llamó la atención el diseño de la carátula e hicieron preguntas al respecto, E2, ¿Profe lo hizo con algún programa?, M1, "Sí, busqué las imágenes y con el programa lo fui adaptando a lo que necesitaba. E6 ¿Le dolió la mano de tanto escribir?, M1, "No, lo hice tomando pausas activas". E9 "¿Qué son pausas activas?", antes que respondiera los E4, 5 y 8 respondieron con risas, "Pues descansar". M1 "Ojo es descansar sin perder la concentración, es decir, si estoy cansada de escribir hago ejercicios de relajación para mis manos y luego continúo. Todos dicen "Ah, yaa". Después todos fueron atentos al escuchar la lectura del cuento, mientras les leía, fueron muy receptivos sobre todo los E6.7.8 y 9.</p>		
--	--	--

<p>Terminada la lectura, E7, “Habla sobre el inicio del mundo”, E9,” La creación de dos mundos”, E6, “Todo fue un sueño”. Al escucharlos la M1, les facilita una hoja para que expresaran lo que había sentido con la lectura y con la personalización de la carpeta que elaboraron anteriormente, muy concentrados iniciaron a escribir, se los observa motivados y diligentes en cuanto a la escritura. A medida que terminaban se acercaban a la M1, entregaban su aporte y se despiden afectuosamente, Las E1 y 2 al salir preguntaron si estaríamos en el cóctel literario, respondimos que “Por supuesto”. Al terminar de salir los estudiantes, se cerró el salón y nos despedimos de la educadora.</p>		
--	--	--

4.2.2 TALLER N°2. CARNAVAL DE PALABRAS

CARNAVAL DE PALABRAS

PARTICIPANTES: Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino. Estudiantes de grado cuarto y quinto articulados de primaria.

LUGAR: Aula Múltiple, Kiosco, Zona verde, Cancha del Plantel Educativo.

TIEMPO: 4 Sesiones de 2 horas, Total 8 horas.

JUSTIFICACIÓN

El taller “Carnaval de Palabras”, se desarrolla con la finalidad de fortalecer el aprendizaje cooperativo a través del trabajo en equipo, el establecimiento de roles, la expresión gestual y corporal, la atención, la concentración, el vocabulario y la redacción independiente. Como lo expone, Tonucci y Perkins:

“Es importante que el aprendizaje de los niños a través del juego permite la práctica de diferentes realidades observadas en su vida cotidiana para que experimenten y comprendan el mundo”.

OBJETIVO EDUCATIVO: Afianzar la praxis escrita mediante el uso de palabras, orientadas a la producción textual.

OBJETIVO EXPRESIVO: Propiciar el disfrute por la creación de textos empleando la lúdica.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

ACTIVIDADES:

Cóctel de Palabras: - Saludo de Bienvenida, acompañado de preguntas como, ¿Cómo estuvo la semana de receso?, ¿Qué actividades deportivas llevaron a cabo?, ¿Quiénes se vieron afectados por el incidente del rayo?, ¿Cómo están sus familias? Después se realiza el acompañamiento al riego del jardín, el entorno de la naturaleza (proyecto de aula) y se reflexiona sobre cómo encontraron las plantas. Se retoma las planillas del juego Stop, dando una a cada grupo, diferente de la propia, con la finalidad de realizar la actividad “Fuego lento, stop”, en la cual los estudiantes aportarán en forma escrita las nuevas reglas del juego, un trabajo en equipo para dar paso a la lúdica “Lo que escribo, me lo creo”. En ella colocarán su expresión y creatividad en ejercicio, pues con las palabras del Stop realizarán un guion corto para presentar un pequeño sketch con los recursos disponibles en el entorno. De esta manera, se realiza un acercamiento con el lenguaje teatral, se

afianza el cooperativismo y la confianza, Al finalizar se efectúa un conversatorio de la experiencia en clase.

Recreo la mente: - Saludo de Bienvenida, se realiza en el salón de clases, efectuando una oración, luego se da un espacio de diez minutos para el riego del jardín y se solicita que al terminar ingresen a la sala de sistemas para continuar con la lúdica, film, "Corazón de tinta". Los discentes solo observan con la finalidad de motivar su imaginación, y alentar la lectura y la escritura.

Desafío mi creatividad: Riego del jardín, el entorno de la naturaleza (proyecto de aula) actividad que realizan en autonomía para luego pasar al salón de clase donde se reciben con un saludo de bienvenida, acompañada de la canción "Color esperanza" de Diego Torres. Se les entrega la letra y se motiva a cantarla con la ayuda de la pista para fortalecer su expresión oral y vocal, lo cual da la apertura a la lúdica "El cadáver exquisito", cuya temática es el Film "Corazón de Tinta", donde los estudiantes colocarán en práctica esta técnica que rompe estereotipos al dibujar y pintar, fortaleciendo así su desarrollo creador. Las composiciones se exponen en el corredor principal del plantel, para el disfrute visual de los demás grados. Para finalizar la actividad se realiza el juego " La Rayuela", explicando las reglas a los educandos y con el ánimo de brindar un espacio de juego donde manifiesten su personalidad de manera espontánea.

Rayueleros: Saludo de Bienvenida. Se promueve saludar con un choque de manos o a través de movimientos que integren el cuerpo. Posteriormente realizan el riego del jardín. Luego los estudiantes se ubican en la cancha para la lúdica "Quemados": consiste en establecer dos grupos, cada uno jugará la rayuela, al llegar al cielo (número 10) el participante inicia la narración de una historia escribiendo en una plenaria, la cual está dividida en tres partes: inicio, nudo o desenlace y final. Cada participante del equipo aporta en la creación de la historia hasta terminarla. El primer equipo en darle fin, es el ganador. Posteriormente se cierra la actividad con la presentación de la danza "Gotan Project", donde las docentes investigadoras asumirán el papel de dos bailarines al realizar una coreografía en relación al juego

de patio “la Rayuela”, con la finalidad de despertar el interés por el lenguaje artístico de la danza y fomentar la expresión corporal, la confianza y el respeto por sus pares. Finalmente se escucha los comentarios de los estudiantes.

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Incremento de vocabulario a través del juego, fomento de la lectura por medio de imágenes de su propia creación, y despertar la curiosidad por la danza, el canto con base en los conocimientos previos de los estudiantes, donde la praxis, el código del lenguaje y las reglas de los juegos, son una herramienta lúdica, creativa, educativa y disciplinar que contribuyen en los procesos de formación integral de los discentes. Además de afianzar la sensibilidad y las relaciones interpersonales que aportan en el crecimiento emocional, dando lugar a una sana convivencia y readaptación educativa y social como ejes fundamentales para su desarrollo.

RECURSOS

HUMANOS: Estudiantes, Docentes y Maestras investigadoras.

MATERIALES: Televisor, computador, consola de sonido, memoria USB, extensión de energía, música deportiva, zumba, mantra y de otros géneros, cronómetro, silbato, aros, cuerdas, costales, papel, lápices, borradores, sacapuntas, colores, tiza, cinta de enmascarar, marcador borrable, tiza, velas, incienso, pintura, pinceles, folders, papel iris, papel silueta, tela y refrigerios.

FINANCIEROS: Recursos propios.


FÍSICOS: Aula de clases, salón múltiple y cancha deportiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- El respeto por sus pares.
- El compromiso durante el proceso del taller.

- La actitud frente a sus composiciones artísticas al tener en cuenta sus habilidades y saberes.
- Expresión gestual y corporal durante los sketches.
- La claridad, cohesión y redacción a partir de la estructura de la narración de una historia corta.

4.2.2.1 diario pedagógico.

	FORMATO DE DIARIO PEDAGÓGICO	Código: D-FO-081
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha: septiembre 30 a noviembre a 20 de 2019

Hora de Inicio: 7:15 Am

Hora de Finalización: 10:00 Am

Taller: Taller “Carnaval de palabras” Duración dos horas diarias. Total, horas ocho.

Actividad:

1. Cóctel de palabras.
2. Recreo mi mente.
3. Desafío mi creatividad.
4. Rayueleros.

Descriptivo	Argumentativo	Propositivo
Siendo las 7:40 am se inicia la jornada después de realizar su actividad cotidiana y llenar la bitácora del día, proseguimos a trabajar en nuestro taller “Cóctel de palabras”, donde realizamos el saludo a cargo de la M1 y	Cuando articulamos dentro las estrategias pedagógicas el juego del Stop estamos aplicando nuevos métodos de enseñanza que buscan un gran cambio de hábitos en los EST, generando o abriendo nuevos espacios fuera del aula de clase como nos lo	Articular las actividades lúdicas como el juego del Stop con los estudiantes nos permite retroalimentar los conocimientos previos vinculando las áreas del conocimiento y abriendo nuevos escenarios donde se aplica la

<p>luego se dan las debidas indicaciones de la actividad que se va realizar en un espacio abierto. en este caso, en la cancha de baloncesto. Allí organizamos unos grupos de trabajo integrado por 4,5 6 EST. Cada grupo deberá nombrar un coordinador. Luego se le dio a los EST tizas de colores para que dibujaran sobre el piso el cuadro del Stop. A la EST E3 le gustó mucho la actividad, se integró al grupo y ayuda a diagramar el Stop. El coordinador debía decirles cuántas casillas debían hacer según las letras que se iban a trabajar. En este caso fueron diez casillas. En el grupo del EST E3 se les dificulta un poco porque no sabían quién liderará el grupo. Pidieron asesoría de la M2 para que los orientara de cómo debía realizarse el ejercicio. Ya teniendo todos los grupos listos, cada uno con su debida plantilla impresa para que el coordinador la fuera llenando. Se inició el juego a la cuenta de tres. Se inicia con la M1 quien dice la letra indicada para que fueran buscando los nombres: ciudad, color, fruta, entre otras, para ir llenando su respectiva casilla. Así esperábamos unos tres minutos</p>	<p>plantea Blanca Quesada para construir nuevos lugares de esparcimiento donde puedan actuar directamente teniendo como eje central la producción textual de sus propias creaciones artísticas a la hora de diagramar en el patio o en la cancha de fútbol, evidenciando el trabajo en equipo, la solidaridad con sus compañeros, apoyándose y orientándose entre ellos y al realizar la actividad de manera organizada encontramos a un líder para coordinar. Por eso las M1 y la M2 les entregamos los materiales como las hojas con las planillas para hacer el Stop, las tizas para realizar los trazos. Todos participan a la hora de escribir las palabras que se indicaron en su momento, evidenciando que durante el proceso había algunos inconvenientes a la hora de interactuar con el otro y se fueron solucionando en el transcurso de la actividad, también dificultades para trabajar en equipo y no se sentían conectados. En ese momento la M1 les dio la debida indicación y se continuaba con el ejercicio y, en general, todos participaron de manera activa, generando al final un ambiente agradable y de armonía para todos, donde el juego fue la herramienta indicada para conectar al grupo con la actividad lúdica orientando a los EST a crear, pensar, imaginar y articular.</p>	<p>diagramación al aire libre, observando el interés y la participación de los estudiantes de manera positiva, ya que se vincularon todo, rompiendo esas barreras de temor, miedo siendo el docente el generador de esa confianza a la hora de orientarlos a realizar la lúdica. Así se rompe con ese paradigma del encierro donde no encontraron paredes o ventanas, se sentían libres para expresar por medio del dibujo lo que más les gustaba.</p> <p>Con esta actividad realizada al aire libre se evidenció que los EST se sentían contentos porque no había paredes o ventanas que para ellos significa encierro, como si estuvieran privados de su libertad. All contrario, esta actividad nos permite enseñarles que se puede trabajar en estos espacios, siempre y cuando, sigamos unas reglas y normas de comportamiento, articulando un aprendizaje por medio de una lúdica que los activa a pensar, imaginar, crear y ser autónomos en lo que ellos quieren y les agrada.</p> <p>Es una nueva visión para nosotros los docentes, ver otras metodologías que nos permiten escudriñar en los discentes y ver</p>
---	---	---

<p>y el equipo que terminara debía decir con voz fuerte la palabra Stop. Debíamos tener en cuenta que la palabra de un equipo que coincidiera con el otro valía a mitad, la que no estaba repetida valía cien. Se observó que el equipo del EST E9 no lograron colocarse de acuerdo en que palabra se debía escribir y terminaban era en un altercado, echándose la culpa del uno al otro. Se les aclaró que debían trabajar en equipo y la idea era fortalecer aquellas falencias que se tenían en cuanto a la escritura de los fonemas, que no era una competencia, que la idea era que disfrutaran de una manera lúdica la actividad llamada Stop. Haciendo esa aclaración a los EST, ya se calmaron los ánimos, porque veíamos algunos enojados porque no les rendía la escritura de las palabras. Ya al terminar el juego del Stop la M1 y la M2 nos encargamos en compañía de los grupos se sumará el puntaje de cada casilla y que se escribiera el total. Así terminamos la actividad con los EST, al final se veían caras sonrientes y manifestaban que había sido de gran satisfacción hacer esos ejercicios que les permitían salir</p>		<p>nuevas formas y alternativas para enseñar los temas.</p>
--	--	---

del aula de clases a respirar otro aire y se sentían libres. Se guardan los Stop para ser anexadas en la cartilla.		
--	--	--

4.2.3 Taller N° 3. Rayueleros En Acción

RAYUELEROS EN ACCIÓN

PARTICIPANTES: Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino. Estudiantes de grado cuarto y quinto articulados de primaria.

LUGAR: Aula Múltiple, Kiosco, Zona verde, Cancha del Plantel Educativo.

TIEMPO: 8 Sesiones de 2 horas, Total 16 horas.

JUSTIFICACIÓN

El taller “Rayueleros en acción”, pretende a través del cumplimiento de reglas fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes al implementar el orden y la disciplina para desarrollar destrezas y habilidades motoras e intelectuales por medio del juego, con fines de enseñanza y aprendizaje en los procesos de producción textual, además de retroalimentar conocimientos de la vida y para la vida.⁶⁵

OBJETIVO EDUCATIVO: Fortalecer el concepto de Unidad de medida, Longitud y Área, y la aplicación de los colores primarios y secundarios.

⁶⁵ GUATO RUIZ, Nelly Maribel. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Parvularia. Modalidad Semipresencial. Proyecto de Investigación “El Juego de la Rayuela y el Cumplimiento de Reglas con los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Manuela Espejo de la ciudad de Ambato” CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MANUELA ESPEJO DE LA CIUDAD DE AMBATO”. Ambato-Ecuador. 2016

OBJETIVO EXPRESIVO: Motivar la creatividad y la producción textual por medio de la elaboración didáctica del juego y sus nuevas reglas.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

ACTIVIDADES:

Te voy a contar un cuento: - Saludo de Bienvenida. Sobre la pared al lado de la puerta de entrada del salón de clase se sitúa un cartel con tres símbolos: un corazón, las manos y los pies. Los estudiantes deben seleccionar uno de ellos y realizar un saludo que contenga la imagen seleccionada para ingresar, esto con la finalidad de afianzar lazos afectivos. A continuación, se indica a los discentes que se ubique de frente a la pantalla y observen el video elaborado con las siguientes imágenes, que cuentan la historia y reglas de La rayuela⁶⁶. Posteriormente a ello, elaboran un escrito con la síntesis de lo observado, y se finaliza con la socialización oral de sus construcciones escritas.



Tribu Mapuche

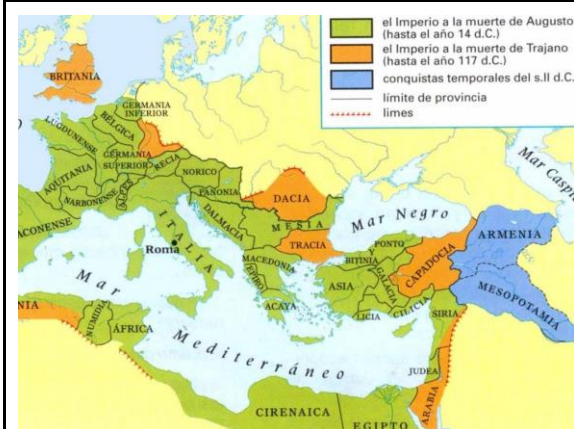


Juego Tecum

⁶⁶ MUÑOZ LÓPEZ, Aura Cecilia. Audiovisual, La Historia de Napu, La rayuela. En línea {29 de abril de 2020}. Disponible en: <https://youtu.be/X3VLDy0StUj>



Grecia clásica, juego escolias



Roma imperial, juego odres



Trazado en el foro de la ciudad de Roma





Mundo mágico, rituales de paso



Nombre que se le da a la rayuela



Rayuela, en Zautla, México.



Rayuela, en Chile.



Calajanso, nombre de la rayuela en España



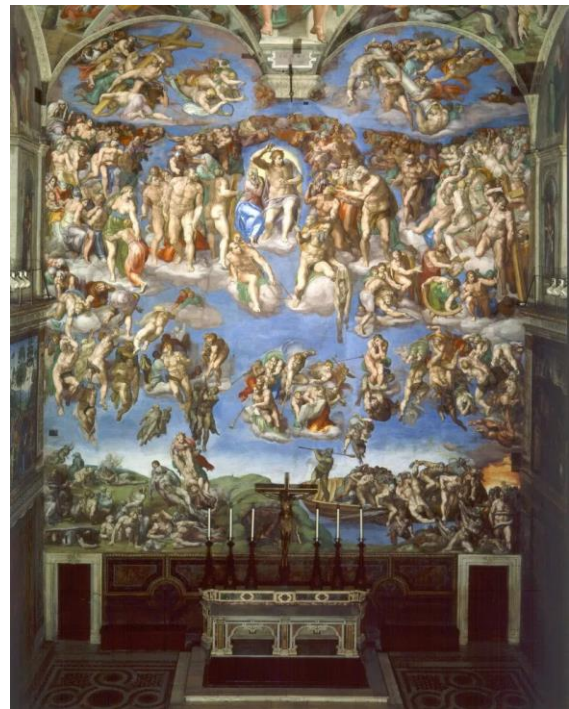
Truccino, nombre de la rayuela en Italia.



Hop scotch, nombre de la rayuela en Inglaterra



Relacionado con el alma, el espíritu, y la divinidad.



Capilla sixtina, Miguel Ángel



Basada en la Divina Comedia, de Dante Alighieri



Los 9 mundos de la Divina Comedia



Reglas de la rayuela.



LA RAYUELA

Requisitos

- Una superficie plana y amplia
- Una tiza
- Un pedazo de madera
- El dibujo sobre la superficie
- Ganas de participar

Reglas de Juego

Objetivo

- El juego consiste en acumular puntos mediante saltos sobre la superficie sin tocar las líneas del dibujo y sin pisar la casilla que tiene el pedazo de madera.

Participantes

- De dos a más jugadores(as)

Desarrollo del juego


- Cada participante arroja el pedazo de madera sobre el lugar que ha elegido de la superficie.
- A continuación, debe dar saltos en cada uno de los espacios del dibujo utilizando solo un pie cuando se trate de un cuadrilátero y dos cuando se trate de un rectángulo.
- El recorrido debe ser tanto de ida como de vuelta. Al llegar al inicio se vuelve a lanzar el pedazo de madera para reiniciar el recorrido.
- Debe evitar tocar las líneas del gráfico o salirse del mismo. De hacerlo pierde su turno y le corresponde a otro participante.
- Puede organizarse el juego por equipos con diversos nombres y número de integrantes.

Ganador


- El ganador se define por el participante que hizo la mayor cantidad de puntos.

Importante

Algunos tipos de textos instructivos son las recetas, los manuales para uso de aparatos, los reglamentos, etc. Los textos instructivos están escritos en segunda persona y emplean oraciones imperativas o imperativas.



LA RAYUELA



- **Competencias básicas**
 - Competencia matemática.
 - Competencia cultural y artística.
 - Competencia en comunicación lingüística.
 - Competencia social y ciudadana.
 - Autonomía e iniciativa personal.
- **Objetivos**
 - Favorecer los procesos sensoriomotores en torno a desplazamientos y giros que desarrollen la coordinación general.
 - Utilizar reglas sencillas en situaciones de juego.
 - Desarrollar la psicomotricidad gruesa.
 - Mejorar la agilidad y la soltura motriz.
 - Mejorar la habilidad para el dibujo.

En síntesis

Metri-Avión: - Saludo de Bienvenida, se realiza en el salón de clases, efectuando una oración. Luego se da un espacio de diez minutos para el riego del jardín y se solicita que al terminar ingresen al salón de clases. Ya ubicados en el salón de clase se proyecta unos videos que contienen: La historia de las unidades de medida, explicación del concepto de metro y las unidades que contiene. De igual manera, ejercicios de conceptualización. Información con la cual los niños y niñas realizan un ejercicio práctico de medición, llevando a trazar, dibujar, medir la longitud y el ancho de los ejercicios dados. Para finalizar se coloca a consideración las medidas para la diagramación del juego didáctico, en plenaria, la que obtenga mayor votación será la que se se utilizara.

Videos:

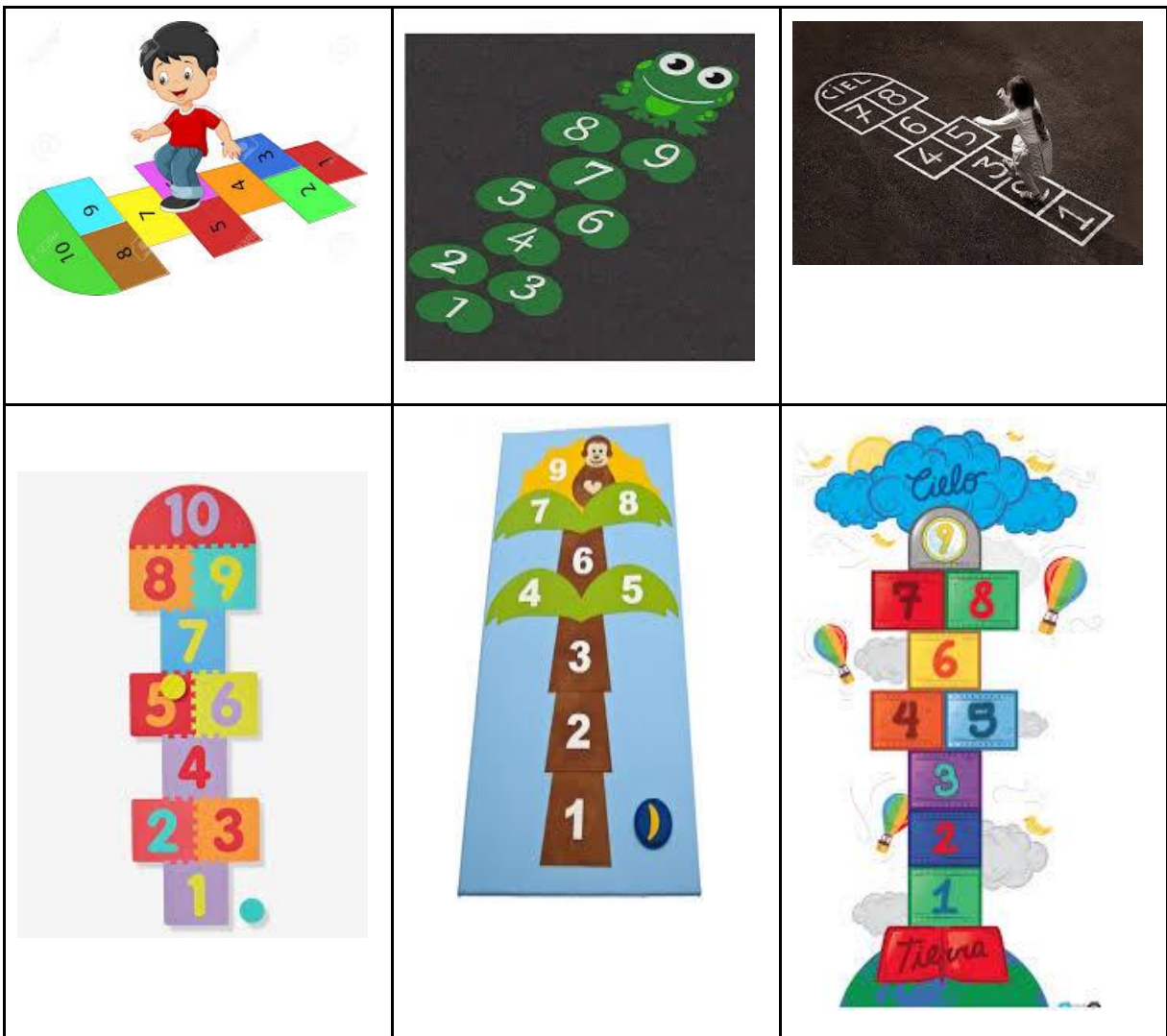
<https://www.youtube.com/watch?v=FmsPiQFfKN4>

<https://www.youtube.com/watch?v=wk6WSiILWvU>

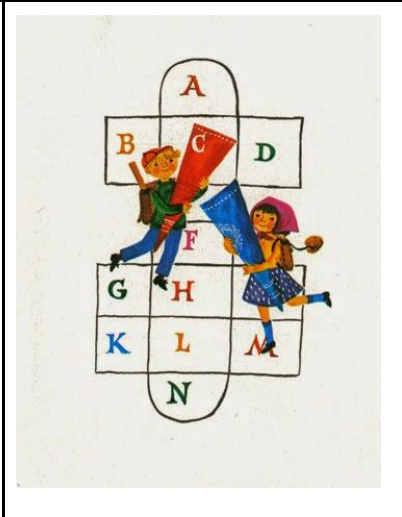
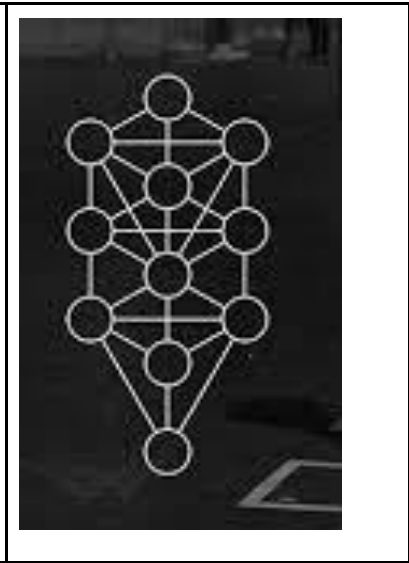
<https://www.youtube.com/watch?v=0TxNnk8LCXU>

<https://www.youtube.com/watch?v=-FvTH9sdL3Q>

Diagramo mi Odre: Saludo Inicial, con la oración “Empezando el día en las manos⁶⁷ de Dios”. Terminada la oración se proyecta imágenes con diseños diferentes de La rayuela, con la finalidad de motivar la creatividad al representar la simbología en el juego didáctico. En esta parte del ejercicio debatirán y deciden la forma de La rayuela. Una vez determinada realizarán una creación colectiva del boceto a lápiz del juego, para luego llevarlo a la elaboración sobre tabla. Para ello se coloca a disposición de los estudiantes los siguientes materiales: Algunas plantillas, papel, lápiz, borrador, regla, metro y sacapunta. Para Finalizar hallaran el área del mismo. Durante la actividad se reproduce música instrumental.



⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=FmsPiQFfKN4>





Escolia, el pintor: Saludo de Bienvenida, oración al Padre Celestial⁶⁸. Posteriormente, realizan el riego del jardín, en autonomía. Una vez terminada la labor se invita a los estudiantes a ingresar al salón donde se proyectará un video con la técnica para la mezcla de los colores primarios y obtener los colores secundarios⁶⁹ Después de observar el video se lleva a práctica la elaboración del círculo cromático con el acompañamiento de las maestras investigadoras. Se facilita: las pinturas, pinceles y papel. Una vez terminado el ejercicio se inicia el proceso de dar color al boceto realizado en la actividad anterior, para después aplicarlo al juego didáctico que se elaborará en tabla.

Aserrín Aserrán: Saludo de Bienvenida, se declama el poema, “La Buena Madera” del autor Douglas Malloch⁷⁰, para fomentar el respeto por los árboles, y la relación con el hombre. Se coloca el video “Los árboles”⁷¹ para concientizar e invitar a reflexionar sobre los beneficios que se obtienen al obrar de buena manera. A partir de la declamación y el video se escucha la opinión de los estudiantes y el mensaje

⁶⁸ https://www.youtube.com/watch?v=_aZvqvcS8kc

⁶⁹ <https://youtu.be/0Jli70erGsE>

⁷⁰ <https://www.encontrarse.com/n/43411-la-buena-madera>

⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=QoI3OMRwkac>

que les deja el poema y el audiovisual. Al terminar se entrega a los estudiantes un trozo de tabla, previamente cortado con las medidas y la forma establecida y en la que iniciarán la producción del juego didáctico aplicando los conceptos dados. El proceso inicia con el trazo de las medidas, largo y ancho, fortaleciendo el concepto de longitud y de área. Paso seguido se entrega un trozo de lija para pulir la tabla y se afianza el compromiso con el medio ambiente, resaltando que la madera es un material ecológico, de gran utilidad que al degradarse no contamina, es un material de construcción sostenible, además, reduce los índices de dióxido de carbono. Se concluye la actividad marcando su tabla por uno de los lados.

Grafo Didáctico: Saludo de Bienvenida. Se realiza la lúdica Amarelinha africana,⁷² con la cual se afianzará el trabajo en equipo, la activación del cuerpo y la mente a través del ritmo, la coordinación y la concentración al bailar. Al terminar la actividad, cada estudiante toma su tabla para iniciar la delineación de su boceto a partir de las orientaciones de las maestras para cortar los moldes y el cómo se plasman dentro de la tabla, es decir, cada niño y niña toma su boceto y recorta el perímetro de la forma, una vez hecho esto, se fija con cinta a la tabla para que con el lápiz marque el contorno, después se retira el molde para que corten el número que tiene cada uno en el boceto y se fija nuevamente para que lo definan. Así sucesivamente con todos los componentes que tengan en su boceto. Los moldes serán guardados en sus respectivas carpetas. Terminado este proceso se les suministra en un recipiente el fijador para ser aplicado con brocha sobre la tabla y con esto concluye la actividad, puesto que debe secar por un periodo de 24 horas.

Arcoiris: Saludo de Bienvenida, con la canción Dios creó, de Alex Campo,⁷³ con la finalidad de sensibilizar la parte espiritual y la apreciación de lectura de imágenes contenidas en el video, para fortalecer los colores primarios y secundarios. Terminada la canción, los estudiantes toman su tabla y se inicia el proceso de

⁷² <https://www.youtube.com/watch?v=-7CgMxVgaI4>


⁷³ <https://www.youtube.com/watch?v=vroldGbPUY>

mezcla de colores por ellos mismos con base en su boceto. Una vez realizada esta parte, comienzan a aplicar el color en las figuras de la tabla y se espera el tiempo de secado para continuar con el siguiente paso, este proceso se lleva a cabo durante toda la sesión. Se finaliza con los comentarios del proceso.

Producción textual de las reglas de Juego: Saludo de Bienvenida. Oración colectiva, iniciada por una de las maestras, continuada por cada estudiante y finalizada por otra maestra. terminada la oración, se les entrega a cada estudiante un equipo de bioseguridad conformado tapaboca y guantes para el manejo del barniz, dado que es una sustancia con un olor fuerte y su consistencia pegajosa. Paso seguido, se le orienta de forma práctica cómo aplicar el sellante en las tablas. El proceso de secado toma un lapso de 24 horas. Posteriormente se invita a los estudiantes a que por equipo escriban las nuevas reglas y le den un nuevo nombre al juego de La rayuela, las cuales se socializarán en la misma clase para dar la corrección de estructura y ortografía por ellos mismos. Terminado este proceso se pasarán en limpio para la entrega con el didáctico, finalizando así la actividad.

Socialización y entrega del material didáctico: Saludo de bienvenida, a cargo de la maestra investigadora Marta Cecilia Joaquín, la cual socializa la importancia y la implementación del juego La rayuela en las actividades escolares. A continuación, se proyecta un video elaborado con las evidencias fotográficas del proceso y producido por la maestra investigadora Aura Cecilia Muñoz. Seguidamente se da la palabra a un estudiante seleccionado por sus pares para el discurso elaborado con la docente titular Pilar Mellizo para la entrega del juego didáctico en la Institución educativa y se exhibe el juego y sus nuevas reglas por parte de otro estudiante. Luego se cede la palabra al Rector y a la Coordinadora del plantel. Este encuentro se llevó a cabo en las instalaciones de la sede de San Bernardino, sala múltiple, en acompañamiento del cuerpo administrativo, docentes, estudiantes y la comunidad.

4.2.3.1 diario pedagógico

	FORMATO DE DIARIO PEDAGÓGICO	Código: D-FO-081
	DOCENCIA	Versión: 01

Fecha: 11 de marzo de 2020

Hora de Inicio: 8:30 am

Hora de Finalización: 10:00 am

Taller: Rayueleros en acción

Actividad:

1. Te voy a contar un cuento.
2. Metri-avión.
3. Diagramo mi odre.
4. Escolia, el pintor.
5. Aserrín Aserrán.
6. Grafo Didáctico.
7. Arcoíris.
8. Producción textual de las reglas de Juego.
9. Socialización y entrega del material didáctico.

Descriptivo	Argumentativo	Propositivo
Las M1,2, llegamos a las 8:30 am a la Sede San Bernardino, los EST de cuarto y quinto se encontraban en el aula de clase con la DT, ella estaba por terminar la clase, mientras tanto las M1 y 2, nos dirigimos al salón de audiovisuales. Al ingresar se colocó un poco de orden en la ubicación de las sillas frente al televisor, Paso seguido, en el lado derecho de	Al trabajar con los EST se evidenció un gran interés en los videos. Observan detenidamente la historia que se va tejiendo con las imágenes recreando una historia de un juego que es de mucho agrado para ellos, en los diferentes contextos y les permite retroalimentar aquellos procesos de lectura y escritura como lo plantea Ferreiro Emilia: "El niño que construye el conocimiento está lejos de asemejarse al que produce". Toda esa articulación	Transversalizar dentro de las áreas académicas las estrategias audiovisuales como herramientas que han venido fortaleciendo la parte socio afectiva con un solo objetivo imaginar, inventar y escribir lo más significativo para ellos, evidenciando actitudes muy positivas, el trabajo en grupo, generando confianza y autonomía total apoyan y fomentan la

<p>la pared se ubicaron tres figuras a una altura promedio en relación a la estatura de los estudiantes. En la parte superior, un corazón, parte media, las manos, parte inferior, los pies. Pasados 10 minutos de la llegada, la DT dio la indicación a los participantes de salir del aula de clase y dirigirse a la sala de video. Una vez ahí los EST, debían tocar cualquiera de las figuras y plantear un saludo utilizando la figura que seleccionó. Este ejercicio también fue llevado a cabo por las M1,2, rompiendo el hielo. Todos los EST participaron activamente y fueron ingresando y ubicándose en el espacio. Una vez sentados la M1 les explica la actividad, los EST, observarán un video, para después analizar en grupo. No se les orienta nada sobre el contenido del mismo con la finalidad de que reflexionen sobre él y aporten sus ideas. El video fue elaborado por la M1 con fines a la actividad. El video se titula La historia de Napu y está direccionado a la historia de La rayuela, con una duración de tres minutos. El vídeo se repitió dos veces. Una vez terminada la reproducción del mismo los EST, inician a</p>	<p>de formas lo llevan a crear su propia reconstrucción de su historia de La rayuela, seleccionando una lluvia de ideas que son de gran aporte para la creación donde sea el artista de su obra y donde plasme sus creencias, sueños, fantasías, y sienta la plena libertad de jugar y transformar un espacio.</p>	<p>producción textual, para enriquecer su vocabulario, mediante nuevos conocimientos que les permita escribir sus propias historias de vida, articuladas al juego así como se pudo observar que los EST.</p>
--	--	--

<p>participar con una lluvia de ideas que la M2 iba tomando nota en el tablero. La E10, dice” El personaje principal es Napu y los secundarios son los padres”. La E11, explica “Napu no le gusta trabajar, él sólo quería jugar, porque era niño, y también recorrer el mundo”. E5 aporta “Él era de una tribu y La rayuela se la conocía con el nombre de Tecum”. E8, expresa “En otras partes tenía diferentes nombres, en Grecia, Scolia, en Inglaterra Jacuya”. Le interrumpe E6 “Si, si, en Chile se llama Patacoja, en China, Napo y en Colombia, Rayuela”. E2 levanta la mano y la M2 le da la palabra, “Profe, a Napu los padres le regalaban piedras de colores, no tiras como dice E4”. E4, ríe “Eso fue lo que escuche”. Sigue participando la E3, “Él también hizo algo que no debía, se llevó sin permiso unos zarcillos para cambiarlos por comida, dinero para viajar”. Sobre este punto se reflexiona bastante. Las M1,2 dieron tiempo para socializar eventos similares al de Napu. Las narraciones que dieron fueron desde un niño cuidando a otro, fugarse para ver al padre, volarse para ir a jugar, entre otros. Estas anécdotas</p>		
---	--	--

<p> permitieron dar paso al segundo momento de la actividad, los EST, narraron en forma escrita un cuento donde ellos se encontraban con Napu y compartían ideas, juegos e historias. Se brindó un espacio de alrededor de 30 minutos. Las narraciones fueron muy nutridas y relacionadas con el personaje que han creado en el aula con la DT para la continuidad del cóctel literario. Una vez terminada la producción textual, los EST pasaban al patio central para dar cierre a la actividad. Ahí jugaran al Tecum. El cierre fue orientado por la M2, la cual manifiesta que los EST estuvieron activos, respetuosos y participativos con el juego. Después alrededor de las 9:45, la DT manifiesta que deben pasar al comedor por el refrigerio y con ello concluye la actividad. </p>		
---	--	--

4.3 CAPAS CONCEPTUALES. PROCESO INDUCTIVO

Las capas conceptuales surgen a través, de un proceso inductivo y riguroso, que permitió un acercamiento al contexto socio educativo, siendo interpretado a partir, del análisis de los datos, obtenidos de las observaciones no estructuradas y de los diarios pedagógicos de cada taller fundamental, con los cuales surgieron una

amplitud de temáticas de carácter negativo y positivo considerados en las capas intermedias, Mirada estereotipada, Patrones de conducta y Percepciones del sujeto, en el campo de acción general estas capas están contempladas en las categorías emergentes, Resistencia al cambio y Aprehensión del conocimiento entre pares (Aprendizaje transversalizado en el currículo). A continuación, se visualizan mediante el esquema de Categorización por capas, figura 9.



Figura 9. Esquema de categorización por capas. Método Inductivo. Elaborado por Aura Cecilia Muñoz López.

4..4 MAPAS MENTALES SOBRE CATEGORÍAS EMERGENTES

A continuación, se muestran los esquemas de categorías emergentes negativa y positiva.

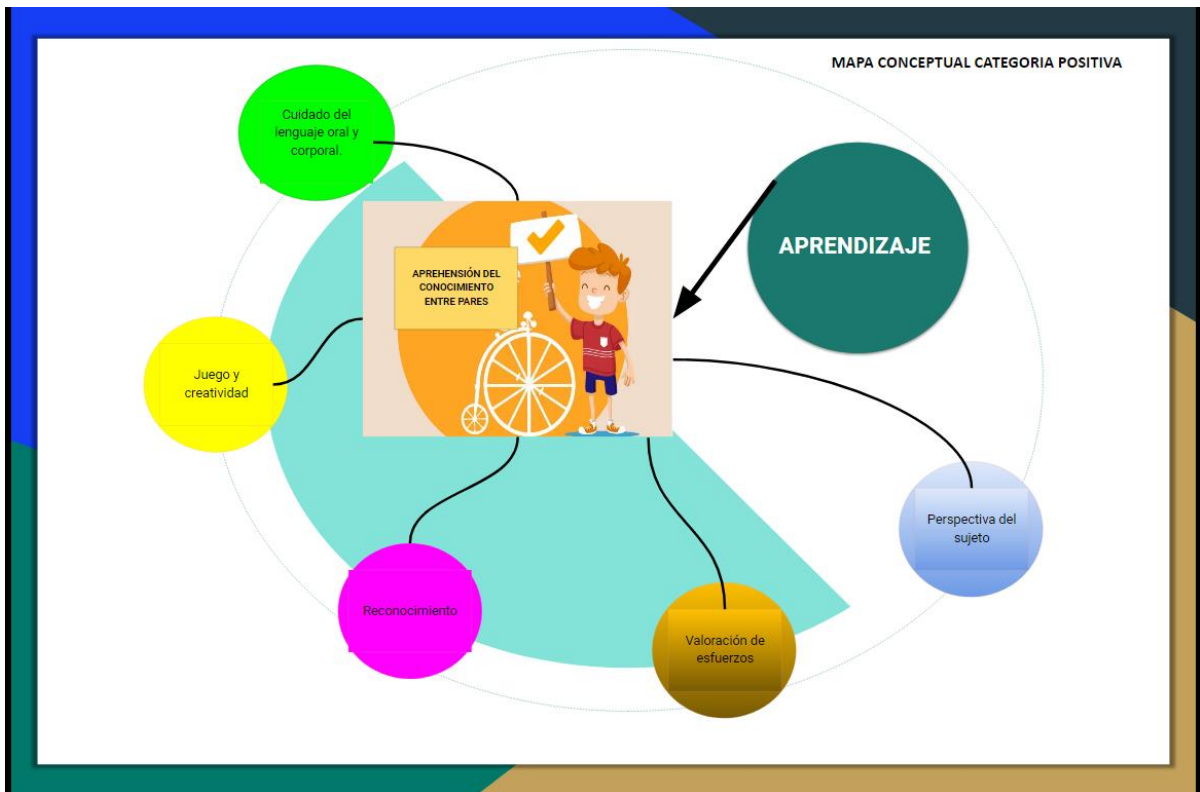


Figura 10. Mapa Conceptual Categoría Positiva. Elaborado por Aura Cecilia Muñoz López, Marta Cecilia Joaqui.

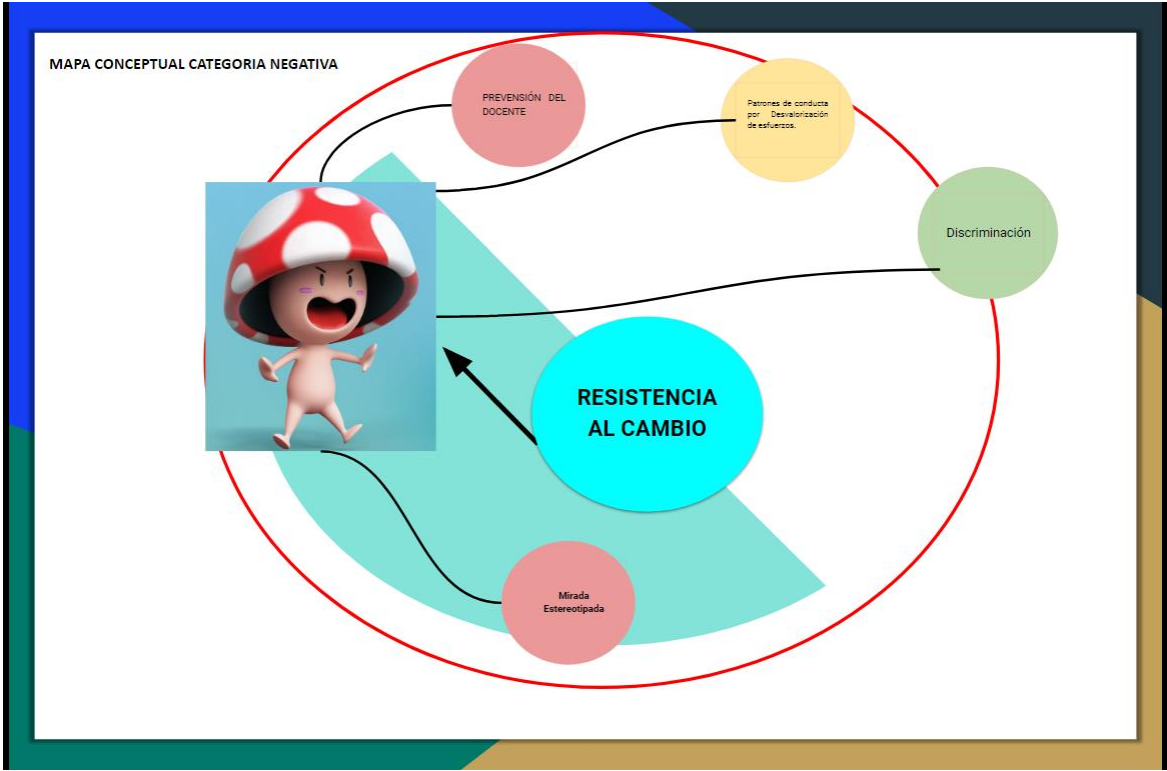


Figura 11. Mapa Conceptual Categoría Negativa. Elaborado por Aura Cecilia Muñoz López, Marta Cecilia Joaqui.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES

5.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS CATEGORÍAS EMERGENTES

A través de la recolección, organización, análisis y sistematización de los datos obtenidos para la Investigación Acción Participativa, permitió profundizar el comportamiento del sujeto participante en su contexto educativo. Las primeras observaciones no estructuradas evidenciaron factores negativos en los estudiantes y establecen una categoría negativa y su análisis se referencia en la aplicación del primer taller pedagógico. En el desarrollo del segundo y tercer taller, se fija la segunda categoría positiva. Con la reflexión de estas, se resalta la investigación llevada a cabo por las investigadoras en forma rigurosa. A continuación, se describe cada categoría emergente.

5.1.1 Resistencia Al Cambio

“La resistencia al cambio es contemplada desde el punto de vista Psicológico, como la defensa ante la crítica de su historia personal y social, produciendo un estancamiento en la transformación, al no comprender lo que tiene por delante, el miedo al ataque y el miedo a la pérdida, encuadrado a dar respuesta a los conflictos intrapersonales en relación al sentimiento de culpa cuyo campo de acción es el “yo”, permitiendo develar el contexto original oculto tras una máscara utilizada actualmente. Esto le permite pasar de la repetición al recuerdo y propende a superar patrones de conducta negativos y dejar de resistirse al cambio, a la transferirse a una nueva etapa de vida”, como lo expone Winnicott,

“Es remiso a ver la transferencia como una de las formas de la resistencia del yo. Ubica a estos intentos de actualización más del lado de la repetición de la necesidad, de la búsqueda de curación, que del lado de la necesidad de repetir”⁷⁴.

La recolección de datos a través, de la Observación no estructurada, Diarios pedagógicos, Entrevistas y Testimonio de vida, registran patrones de conducta negativos, a causa del contexto social de los estudiantes y que aún al salir de un espacio lleno de conflictos, de violencia, continúan resistiéndose a dejarlos, no aceptan que la etapa de cambio es positiva. Esto sigue sucediendo en el contexto educativo presentándose situaciones de discriminación entre pares, víctimas de mirada estereotipada, por el lugar y la familia de la que proceden. De igual manera, la predisposición y tensión que hay entre discentes y la docente titular por la desvalorización de los esfuerzos en sus trabajos. Para comprender de mejor manera esta categoría, se menciona la siguiente situación: fuera del aula de clase, se encuentran dos estudiantes realizando la tarea diaria de riego en la planta que tienen a cargo. Uno de ellos muy contento porque su planta ha dado fruto y él otro frustrado porque su planta está muriendo. Aparece un tercer actor y se burla de su compañero y de su tristeza e indiferente le hiere con la frase “Eso siempre les pasa a los pobres y los que están de malas”. Acostumbrado ya a escuchar este tipo de frases, para él normales. Ante esta situación, la M1, que escucha la conversación, se acerca e invita a los dos estudiantes a la reflexión sobre cómo las actitudes y el lenguaje que se adopta pueden ayudar o derrumbar el espíritu de la persona, por lo cual, invita a dejar estos comportamientos e informa a la DT, sobre esta confrontación, obteniendo la siguiente respuesta: “Él es así por el contexto del que viene. No es mucho lo que se puede hacer aquí”. Esto evidencia con la facilidad que la docente titular se predispone y cae en la mirada estereotipada hacia el otro, fallando en la orientación social y afectiva. Sumado a ello, crea barreras comunicativas que ocasionan una resistencia a los aprendizajes y a los cambios sociales enmarcados en la escuela y regidos por las normas del manual de

⁷⁴ VAINER Alejandro, LUCIONI Isabel, TAGLE Alfredo, Revista Topia, Un sitio de Psicoanálisis, sociedad y cultura. Artículo, Las Resistencias en el análisis. En línea {01 de Mayo de 2020}. Disponible en: <https://www.topia.com.ar/articulos/las-resistencias-en-el-an%C3%A1lisis>

convivencia, visualizando a la escuela como una cárcel, un espacio para pasar el tiempo, conllevando a la falta de interés, de atención, de concentración y de compromiso en el desarrollo de su propio ser.

5.1.2 Aprehensión Del Conocimiento Entre Pares

El aprendizaje en la especie humana es un aspecto intrínseco. Sabiendo esto, es necesario establecer metodologías pedagógicas que apoyen dicho concepto. La observación de nuestro entorno contribuye con el conocimiento de cómo los niños aprenden. Una de estas observaciones es mirar el tipo de juegos que escogen los niños: sus enfoques se basan en lo que observan de sus familiares y logran establecer y aprender el funcionamiento de nuestras sociedades. Por ello, el juego se convierte en el arma fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consecuentemente, contribuye con el desarrollo de la creatividad que ayuda a darle forma a nuestro mundo a través de nuestro ingenio y forma de verlo, aportando de manera significativa a la formación de los estudiantes. Esto implica un esfuerzo por parte del educando que bajo sus propias capacidades se esfuerza por alcanzar los estándares básicos. Estos esfuerzos son muchas veces ignorados por parte del docente, pero reconocerlos es una parte fundamental que aporta de manera positiva en el educando, llenándolo de confianza en sí mismo, fortaleciendo su autoestima y generando en él motivos para continuar con su formación académica. Se promueve de esta manera un autorreconocimiento como un ser humano que aporta a su propio entorno con interacción y relevancia como persona integral. Si unimos las anteriores categorías, el juego y creatividad, esfuerzo, reconocimiento, llegamos a un aprendizaje construido con base en estas premisas. que ayudan enormemente en la apropiación del conocimiento y en la noción de la otredad. Por consiguiente, reconocer y aceptar al otro dentro de las diferencias y unido al proceso de enseñanza-aprendizaje conlleva a una apropiación del conocimiento entre pares. a un cambio positivo de la DT en cuanto a la flexibilidad con los discentes, abriendo espacios de esparcimiento que les permiten acercarse y compartir a través de juego, dejando experiencias agradables con aprendizajes para sus vidas. Lo anterior se

refuerza teniendo en cuenta el planteamiento de Vigotsky quien dice que “es más importante el aprendizaje que se produce a través de la interacción social por parte del niño con un tutor competente” y de esa manera se construye confianza, autonomía y seguridad.

5.2 CONCLUSIONES

Finalmente se concluye que:

- Cuando el docente realiza cambios en las estrategias de enseñanza, utilizando la lúdica como herramienta pedagógica, crea un ambiente de aprendizaje adecuado donde los participantes potencializan sus habilidades físico-motoras, académicas y sociales. Por lo cual, concluimos que los procesos de aprendizaje mediante el juego (ABJ) fueron pertinentes para el desarrollo de la atención, concentración y memoria a largo plazo, factores que influyen de manera directa en la formación intelectual y en el desarrollo asertivo de su personalidad. Por ende, los actores construyeron espacios para la conciliación, el reconocimiento del otro y su propia identidad.
- La aplicación de los talleres pedagógicos permitió el trabajo colaborativo entre los estudiantes quienes presentaron mayor disposición con cada actividad planteada por las investigadoras y que alcanzaran la unión y la confianza entre ellos. Asimilaron los cambios en los espacios con agrado y recibieron las orientaciones temáticas con alegría, aportando imaginación y creatividad, inherentes en los procesos de lectura y escritura y evidenciados en la producción textual. Para valorar ese compromiso y trabajo, se elaboró una cartilla con estrategias pedagógicas basadas en algunos juegos de patio tradicionales.
- El lenguaje artístico desde las artes plásticas, técnica del dibujo y la pintura, fueron catalizadores de atención, creatividad y de la expresión emocional de los estudiantes, con lo cual ellos elaboraron las gráficas contempladas en la

cartilla pedagógica, la cual se elaboró con la finalidad de brindar estrategias de enseñanza que permiten transversalizar el currículo en distintas áreas especialmente la enfocada al estudio del arte, denominada en el currículo académico como Artística. La cartilla con sus expresiones de vida y color enmarcan la importancia del color y la pintura en los procesos mentales de los estudiantes y sus implicaciones socio culturales.

- La importancia de la Educación Artística como eje fundamental para la transversalización del currículo en las áreas de Matemática, Geometría, Ciencias Naturales y Español y Literatura. Además de, abrir espacios para la práctica interdisciplinar entre los programas de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística y Arquitectura de la Fundación Universitaria de Popayán, permitiendo el desarrollo social y la entrega del diseño en 3D de la Sede San Bernardino, para la adecuación de la planta física, promoviendo la mejora de los ambientes de aprendizaje, especialmente, los destinados al juego y al cuidado del medio ambiente y sin restar importancia a las aulas de clase.

5.3 RECOMENDACIONES

- Se recomienda mejorar los ambientes de aprendizaje articulando ayudas audiovisuales para aumentar su léxico y generar nuevos conocimientos y fluidez para la redacción de cuentos, historias basadas en sus aprendizajes previos y que se sientan motivados y rompan con determinada monotonía escolar. Es importante que la Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino, se convierta en una escuela piloto en la generación de ambientes de aprendizaje a través del juego, que propicie en los estudiantes nuevas formas de aprender y de formarse integralmente.
- Para toda persona que desee promover la Investigación Educativa como fundamento en su práctica docente, se sugiere leer, investigar sobre los aportes fundamentales de la educación Artística, los lineamientos

curriculares, del ministerio de educación nacional, teniendo en cuenta las orientaciones pedagógicas que existen orientadas a la educación artística en básica y media.

- Apropiarse dentro de los proyectos de aula el desarrollo de los juegos tradicionales como la rayuela, la escalera, el stop entre otros, como instrumentos lúdicos esenciales para ayudar en el fortalecimiento del ejercicio corporal, con grandes aportes al desarrollo intelectual y psicosocial del discente.
- Se continúe los procesos pedagógicos para fortalecer en los discentes los valores, formando seres integrales, con grandes capacidades y habilidades para transformar su propio entorno, siendo el docente el facilitador de conocimientos significativos para la vida y que estos a su vez trascienden a sus familias y comunidad. En tal sentido, es importante que, desde el currículo de la Institución Educativa Gabriela Mistral y sus sedes, se establezca en su Proyecto Educativo Institucional, la importancia de considerar los ambientes de aprendizaje y, en especial, los juegos de patio, como una estrategia no sólo para el fomentar la lúdica sino para proponer nuevos aprendizajes desde las diferentes asignaturas.
- Se recomienda involucrar dentro de currículo de la Institución Educativa, los lenguajes artísticos, como herramientas de vital importancia para el proceso enseñanza aprendizaje, fundamentales en la formación de los niños, generando espacios para evidenciar las diferentes formas de aprender. Dar la merecida importancia a la pintura, la danza, el teatro para la implementación de estrategias que coadyuven a la formación holística de los estudiantes.
- Tener en cuenta que los estudiantes requieren nuevos espacios, donde tengan libertad para expresar, percibir mediante el juego esas experiencias, al entrar en contacto con otras personas, ya que el niño aprende haciendo y experimentando en su propio entorno, fortaleciendo la motricidad fina,

gruesa, la lateralidad, la espacialidad, entre otras. De ahí que la generación de ambientes de aprendizaje mediados por el juego potencia una sana convivencia y un eficiente trabajo colaborativo. En tal sentido, es importante que la Institución Educativa Gabriela Mistral y, en especial, a través de su sede San Bernardino, abanderen procesos pedagógicos innovadores con el uso de los juegos de patio y permitir se continúen trabajando estos proyectos pedagógicos, enfocados en los lenguajes artísticos.

6. ANEXOS

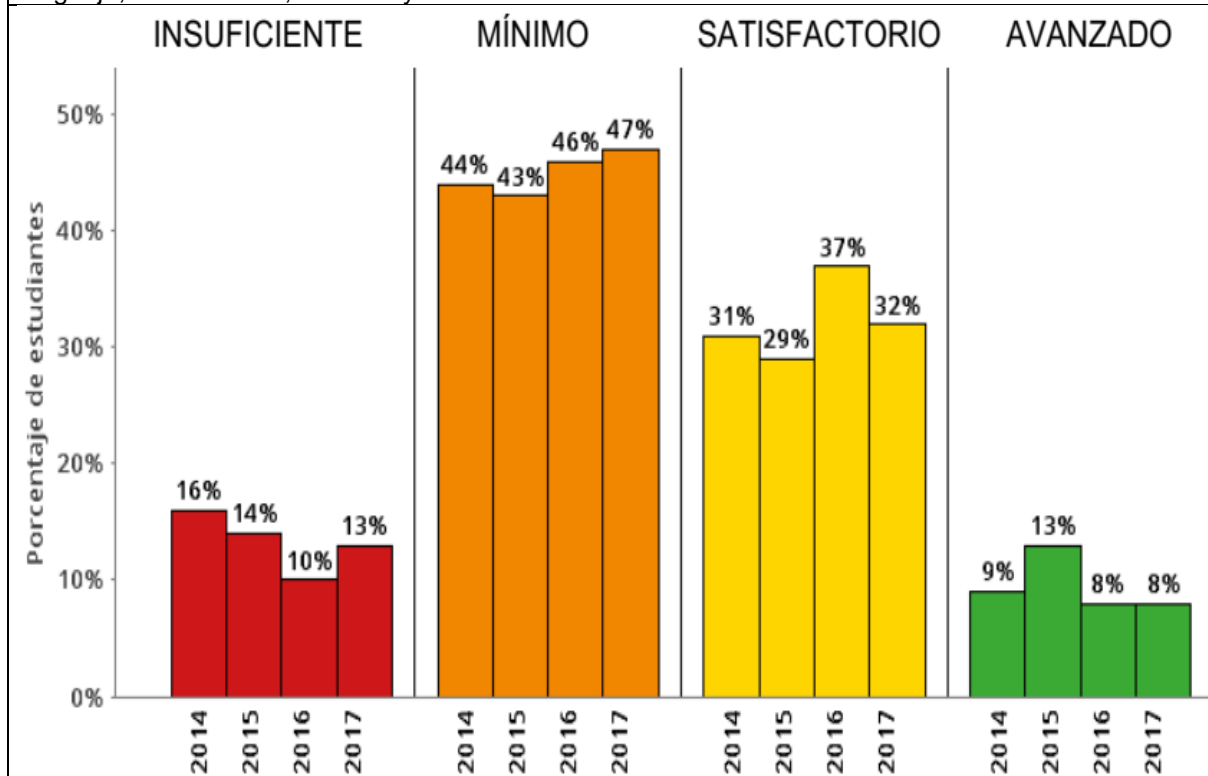
6.1 TABLA ESTADÍSTICA DE ESTUDIANTES MATRICULADOS 2018-2020.

MUÑOZ LÓPEZ. AURA CECILIA. JOAQUI. MARTA CECILIA.

ESTUDIANTES MATRICULADOS EN LA SEDE SAN BERNARDINO 2018		ESTUDIANTES MATRICULADOS EN LA SEDE SAN BERNARDINO 2019	ESTUDIANTES MATRICULADOS EN LA SEDE SAN BERNARDINO 2020
GRADO	NÚMERO DE ESTUDIANTES	NÚMERO DE ESTUDIANTES	NÚMERO DE ESTUDIANTES
TRANSICIÓN	7	7	6
PRIMERO	10	8	11
SEGUNDO	8	10	7
TERCERO	10	10	5
CUARTO	7	11	5
QUINTO	10	11	9
TOTAL	52	57	43

6.2. TABLA ESTADÍSTICA PRUEBA SABER 2014-2017.

Tomada de Institución Educativa Colegio Gabriela Mistral. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. Documento # 3. 2019



6.3 TABLA. ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO. TOMADA DE: CAMPOS ARENAS AGUSTÍN. ENFOQUES DE ENSEÑANZA BASADOS EN EL APRENDIZAJE.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
DESARROLLO PSICOMOTOR	DESARROLLO COGNITIVO	DESARROLLO SOCIAL. Juegos Simbólicos	DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL
Coordinación motriz.	Estimula la atención, memoria, creatividad, imaginación, discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático.	Procesos de comunicación y cooperación con los demás.	Desarrolla la subjetividad del niño.
Equilibrio.	Desarrolla la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.	Conocimiento del mundo adulto.	Produce satisfacción emocional.
Fuerza.		Preparación para la vida laboral.	Controla la ansiedad.
Manipulación de Objetos.		Estimulación del desarrollo moral.	Controla la expresión simbólica de la agresividad.
Dominio de los sentidos.		Juegos Cooperativos:	Facilita la resolución de conflictos.

		Favorecen la comunicación, unión y confianza en sí mismos.	
Discriminación sensorial.		Potencia el desarrollo de las conductas prosociales.	Facilita patrones de identificación sexual.
Coordinación visomotora.		Disminuye las conductas agresivas y pasivas.	
Capacidad de imitación.		Facilita la aceptación interracial.	

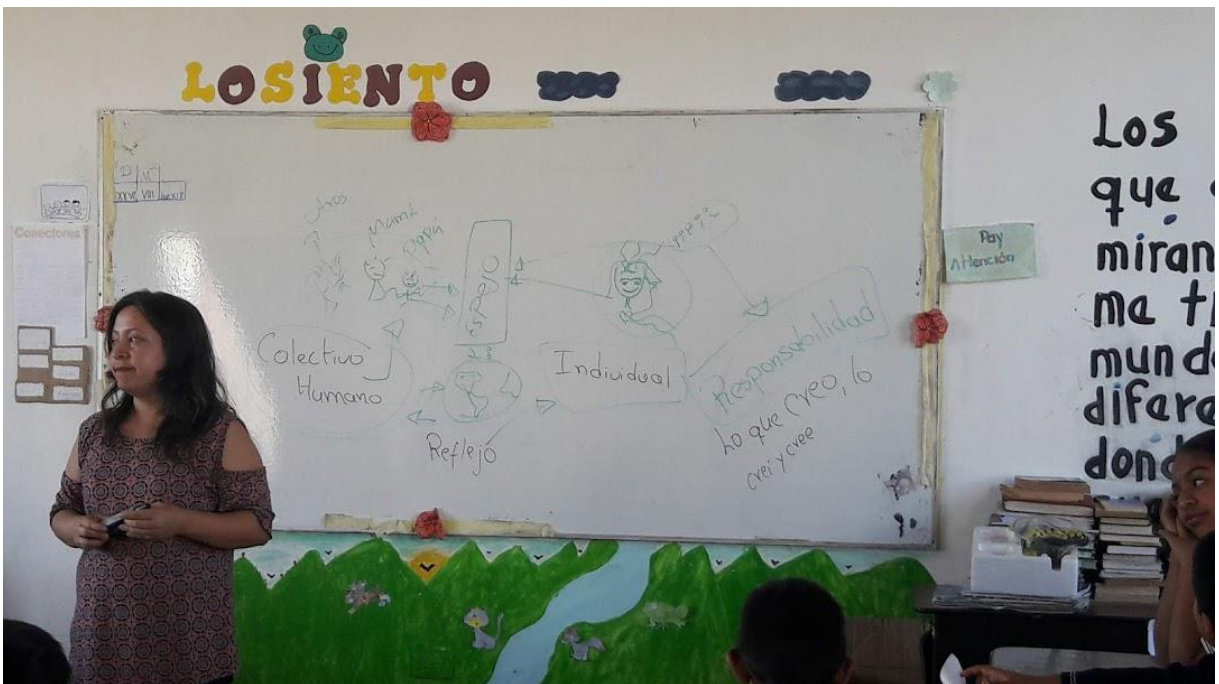
6.4 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS PROPIAS DE LA INVESTIGACIÓN



Planta Física Institución Educativa Gabriela Mistral, Sede San Bernardino. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui. Fines netamente académicos.



Contexto de Aula. Fotografía tomada por Aura Cecilia MUÑOZ López. Fines netamente académicos.



DT, Explicando. Audio de meditación, en el aula. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Transversalización en el área de Educación Física, Implementación del Tecum. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui. Fines netamente académicos.

...visitar a Bogotá donde estaban sus
sus hijos. Ella lo aceptó.

Primer viaje al Nudo de los Pastos donde
su hermano ahí pasó unos días con él
recordando viejos tiempos.

Muy deprimido aunque nadie lo notara,
después de pasar una semana con su
hermano nuevamente emprendió viaje desde
el Nudo de los Pastos hasta Bogotá DC.
Muy nostálgica se lo pasa mirando por
la ventana durante todo el viaje sin dejar
de llorar lagrímicas se sentía culpable
de haber perdido a sus dos hijos.

Se preguntaba constantemente ¿qué hubiese
pasado si hubiese dejado a mi esposa onces?
Mis hijos estuvieron aquí conmigo, seré
felices los tres.

Esto y muchos otros pensamientos rondaban
en la mente de Paola.

No hay otra opción

Al llegar a Bogotá DC en el terminal salió
compró un almuerzo para uno con sopa
Arroz y omelc para llevar.

llamó a su papá José por que lo recogerá. El hijo
es menor de edad por lo sereno de la
casa y el terminal. El carro de él era
rojo con vidrios negros; Paola subió
hablaron todo el camino hasta que
llegaron al barrio Bosa ya ando casi con
charlando por horas hablaban de la niñez de
Paola como era ella de pequeña y cómo
Paola Paola se sentía muy querida y se decía
unos segundos y de repente se encuentra en el
Museo Valencia, al Fondo ya de hambre
con ropa lujosa resultó que estaban en
el 1874 ella se aserco y cuando el hombre
completamen

Una mañana Paola se levantó a
hacer desayuno y notó que debía ir a
hacer mercado. Su esposo no había
llegado desde el día anterior, el niño
quien dormía a si que ella decidió no
despertarlo e ir sola.

Pasados unos minutos recibió una
terrible llamada era su vecina quien le
dijo que regresara pronto que algo pasaba
en su casa.

Su esposo había llegado nuevamente y al
ver que Paola no estaba se enfureció, se
esquitó con el niño que lleno de miedo corrió
hacia el balcón donde resbaló y cayó de
un segundo piso lo que le causó la muerte.

Fue llevado a Prisión, ella fue interin

El cambió

En el mes de noviembre un viernes 4 de
2012 en la Valle del Cauca Paola
Alvarez, perdió un bebé por maltrato de su
esposo Juan. Él no los trataba muy bien,
era alcohólico siempre llegaba y se pegaba
a su esposa y al niño cuando interfería.
Fue en uno de esas borracheras eso que
Paola perdió a su esperado bebé,
con una torceda en el birifle.

Ella nunca lo denunció ni le contó a
nadie por que estaba muy enamorada de
su esposo y no quería separar la
familia, además cuando él no estaba
borracho siempre le pedía perdón lloraba
arrepentido le decía que lo amaba, día
siempre le decía que la amaba, día

Producción Textual. Etapa Inicial. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Caminata Escolar. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Taller 1. Actividad del Juego a la Palabra. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Taller 1. Actividad del Juego a la Palabra. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui. Fines netamente académicos.



Taller 1. Actividad del Juego a la Palabra. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui. Fines netamente académicos.



Taller 1. Actividad Mi cuerpo es música. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Taller 2. Actividad Desafío mi creatividad. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui. Fines netamente académicos.



Taller 2. Actividad Desafío mi creatividad. Cadáver Exquisito. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui. Fines netamente académicos.



Taller 2. Actividad Desafío mi creatividad. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Taller 3. Actividad Te voy a contar un cuento. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Taller 3. Actividad Te voy a contar un cuento. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Taller 3. Actividad Te voy a contar un cuento. Fotografía tomada por Aura Cecilia Muñoz López. Fines netamente académicos.



Taller 3. Actividad Te voy a contar un cuento. Fotografía tomada por Marta Cecilia Joaqui. Fines netamente académicos.

6.5 COLABORADORES

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN

Miller Velosa Sandoval, Magíster en Educación con acentuación en Desarrollo Cognitivo. Director, proyecto de Investigación. Subdirector, Programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística.

DOCENTES INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL, SEDE SAN BERNARDINO

Jairo Miguel Chemas. Magíster en Pedagogía.

Luz Marina Rivera, Licenciada en Educación Básica; Especialidad Gerencia Educativa.

Claudia Castro Licenciada en básica, Especialista en Gerencia educativa.

Pilar Mellizo, Licenciada en Educación Básica con énfasis en Castellana e inglés.

Ana Sofia Barco, Especialista en Gerencia de Proyectos Educativos.

Leisa Ruiz, Licenciada en Religión; Postrgrado en Psicología Infantil.

SEMILLERO ARQUITECTURA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN

Director. Arquitecto Juan Carlos Diaz

Estudiantes

Andrés Felipe Orozco.

Arley López Córdoba.

Jhon Alexander Garzón Salazar.

Kevin Alexander Ortega

Laura Pino

Yilmer Muñoz Yela.

ASESORES EXTERNOS

Jennifer Vannesa Halaby Zapata. Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, recreación y Deporte. Especialista en Entrenamiento Deportivo. Maestría en Deporte Actividad Física.

Juan Pablo Pino López. Licenciado en Matemáticas. Profesional Universitario en Ingeniería de Sistemas y Programación.

Marlon Jimmy Burbano Delgado. Profesional Universitario en Biología Química y especialista en Pedagogía Ambiental

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERNABÉU, Natalia y GOLDSTEIN, Andy. Creatividad y aprendizaje/Natalia Bernabéu y Andy Golstein-Bogotá: Ediciones de la U,2012.144 p.,24 cm. ISBN 978-84-277-1628-5 1. La escuela ante los cambios sociales 2. Juego creatividad y aprendizaje 3. Modelo 4. Aplicación en el aula I.Tit. 375.78
- BOLAÑOS DIAZ, Yuli; PÉREZ JIMÉNEZ, Nayla Marilen; BOJORGE ASTAIZA, Blanca Doris. Tesis de grado, Jugando, Jugando, la tradición voy rescatando: Estrategia lúdico pedagógica para fortalecer los acuerdos de convivencia en el aula por medio de los juegos tradicionales en los adolescentes. Fundación Universitaria de Popayán. 2018.
- CAMPOS ARENAS, Agustín. Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje—1ª. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2017. P. 300; 24 Cm. Incluye bibliografía. ISBN 978-958-762-664-3 – e- ISBN 978-958-762-665-0.
- CERRILLO, Pedro y YUBERO, Santiago. Revisada y aumentada La formación de mediadores para la promoción de la Lectura. 2a Edición corregida pág. 125.
- CHAMARRO, Edith Mercedes, ENRÍQUEZ, Diana Lucía y SOLARTE, Ruby Ximena. El juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios en los estudiantes del grado Quinto Uno, jornada de la mañana de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto - Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Lengua Castellana y Literatura, Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, 2015.

- CHAMORRO VILLOTA, Edith Mercedes; ENRIQUEZ ZAMORA, Diana Lucia; SOLARTE CHICAIZA, Ruby Ximena. Universidad de Nariño. Facultad de Educación. Licenciatura en Lengua Castellana y Literatura. El Juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios, grado quinto uno de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Municipal Normal de Pasto. San Juan de Pasto, 2015. Disponible en: http://m.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1273155388.pdf
- ESTADÍSTICA PRUEBA SABER 2014-2017. Tomada de Institución Educativa Colegio Gabriela Mistral. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. Documento # 3. 2019. Tomada de Institución Educativa Colegio Gabriela Mistral. Siempre día - e: Informe por colegio 2017 - Resultados- pruebas saber 3°, 5° y 9°. 2016.
- FERNÁNDEZ GARCÍA. José Ángel. A propósito de una ley: sobre la educación y la escuela. Primera parte. Capítulo XVIII. ¿libros impresos o libros digitales? Beneficios de la lectura. Sección B: saludable para la inteligencia emocional, las relaciones sociales y el desarrollo profesional. 2011.
- FERNÁNDEZ QUESADA, Blanca. Tesis doctoral nuevos lugares de intención intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales: Estados Unidos 1965-1995.
- Meza Chávez, Mildred Carmen; González de Zurita, María Isbelia LA INTERACCIÓN ESCUELA- ENTORNO: UNA EXPERIENCIA INNOVADORA Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 9, núm. 1, enero-abril, 2009, pp. 1-20 Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica.

- GALVIS PANQUEVA, Álvaro. Ambientes educativos CLIC - Creativos, Lúdicos, Interactivos y Colaborativos para aprender en la era de la información. Universidad de Los Andes, Centro de Investigación y Formación en Educación - CIFE, Bogotá, 2013.
- GUATO RUIZ, Nelly Maribel. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Parvularia. Modalidad Semipresencial. Proyecto de Investigación “El Juego de la Rayuela y el Cumplimiento de Reglas con los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Manuela Espejo de la ciudad de Ambato” CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MANUELA ESPEJO DE LA CIUDAD DE AMBATO” Ambato-Ecuador.2016.
- MADRONA, Pedro Gil; CONTRERAS, Onofre Ricardo; BARRETO GÓMEZ, Jordán Isabel, en la revista Iberoamericana de Educación 47 (1), 71-96,2008.
- MARTÍNEZ, Ricardo. Comprensión lectora memoria de trabajo, fluidez y vocabulario en escolares cubanos. Actualidades investigativas en educación. Volumen 16, número uno-enero-abril. Pp1-18. Disponible en: <http://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v16n1/1409-4703-aie-16-01-00162.pdf>
- MARTÍNEZ. Ricardo. Comprensión lectora memoria de trabajo, fluidez y vocabulario en escolares cubanos. Actualidades investigativas en educación. Volumen 16, Pp1-18. En línea {30 de Abril de 2020}. Disponible en <http://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v16n1/1409-4703-aie-16-01-00162.pdf>
- MONJE MARGELI, Pilar. La lectura y la escritura en la escuela primaria. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, ISSN 0213-8646,

ISSN-e 2530-3791, N° 18, 1993 (Ejemplar dedicado a: Didáctica de la lengua y la literatura), págs. 75-82

- MUÑOZ, Delfi del Carmen y otros. Estrategias lúdicas para la producción textual de los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Corporación Instituto Educativo “El Socorro”, Sede San Fernando de la ciudad de Cartagena - Trabajo de grado para optar el título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en Lengua Castellana, Universidad de Cartagena en convenio con la Universidad del Tolima, Cartagena de Indias, 2017.
- OCAMPO, A. Competencia lectora y comprensión lectora desde una perspectiva de educación inclusiva. Entrevista a Andrés Calero. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 20(3), 1-12 (2018). Recuperado de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/2186>
- REVISTA EDUCACIÓN 33(1), 33-39, ISSN: 0379-7082, 2009, JUGANDO CON PERSONAJES LITERARIOS, Emilio Chinchilla Rodríguez, Asesor Nacional en Macro evaluación, Dirección de Gestión y Evaluación de la Calidad, Ministerio de Educación Pública San José, Costa Rica.
- SECRETARIA DE EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Unidad UPN 042. DE LA CRUZ MAY, Esperanza. Tesina, Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación, Plan 94. El trabajo en equipo como estrategia didáctica en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la escuela primaria. C.D. Del Carmen. Campeche. 2010.
- SIMÓN-BENZANT, Yanet; LORES-RUIZ, Arbenis Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas especiales EduSol, vol. 13, núm. 45, octubre-diciembre, 2013, pp. 93-101 Centro

Universitario de Guantánamo. Guantánamo, Cuba. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748684010>

- TRIPERO, Andrés. Revista Cultural. E-Innova BUCM. Artículo, Vigotsky y su teoría constructivista. En línea {29 de Abril de 2020}. Disponible en:
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XrsSr2hKjIV>
- UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO, FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN. Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia, seminario para optar al título de educadora de párvulos y al grado académico de licenciado en Educación Constanza Margarita Lizama Zúñiga, Catalina Elena Parra Brant, Sara Lisette Quezada De La Jara, Constanza Denise Silva Romero. Santiago de Chile, 2015.
- VELA BUCURU, Lesilie Lizeth, MIRANDA ZACIPA, Stephania, YICED ALBA, Yudy, LOZANO, Evelyn Daniela. Facultad de Ciencias de la Educación. Licenciatura en Pedagogía Infantil. Juego, Tecnología y pensamiento Infantil. Disponible en:
<https://www.slideshare.net/LeslieLizethVelaBucu/el-juego-stop-81681992>

WEBGRAFÍA

- ELTIEMPO.COM, POLÍTICA Y NACIÓN. En línea {30 de abril de 2020}. Disponible en: <https://www.eltiempo.com/politica/coronavirus-en-colombia-se-suspenden-clases-presenciales-en-colegios-publicos-y-privados-473100>
- FERREIRO, Emilia. Aprender a leer y a escribir. Psicogénesis del sistema de escritura. En línea {21 de abril de 2020}. Disponible en: <https://sites.google.com/site/aprenderaleeryescribir/como-se-aprende-como-se-ensena/partir-de-los-conocimientos-previos>
- FUNDACIÓN PARA EL BIENESTAR Y DESARROLLO INTEGRAL DEL SER. En línea {17 de noviembre de 2019}. Disponible en: <http://www.aecidcf.org.co/documentos/MI%2017.208%20A.Medina-FUNDASER.pdf>
- MIRANDA, Sofia. Educar Chile. Fomento Lector. ¿Cómo influye la lectura en la calidad de vida? En Línea {25 septiembre de 2019}. Disponible en: <http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=1fe3c92-54fa-48dd-a882-75afe4771dff&ID=229757&PT=35&FMT=6727>
- MOLL, Santiago. Aprendizaje Cooperativo. El juego del Stop!. En línea 21/04/2020. Disponible en: <https://justificaturespuesta.com/aprendizaje-cooperativo-el-juego-del-stop/>
- VAINER Alejandro; LUCIONI Isabel y TAGLE Alfredo, Revista Topia, Un sitio de Psicoanálisis, sociedad y cultura. Artículo, Las Resistencias en el análisis. En línea {01 de Mayo de 2020}. Disponible en: <https://www.topia.com.ar/articulos/las-resistencias-en-el-an%C3%A1lisis>