

**EL JUEGO UNA EXPRESIÓN EN EL RECONOCIMIENTO DE LAS TRADICIONES
CULTURALES EN LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO**

ISIS SOPHIA RODRÍGUEZ GUÁQUETA

2015223025

MARÍA JAQUELIN MALAMBO PINZÓN

2015223018

**Trabajo de grado para optar por el título de
Licenciadas en Recreación y Turismo**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO
BOGOTÁ D.C**

2020

**EL JUEGO UNA EXPRESIÓN EN EL RECONOCIMIENTO DE LAS TRADICIONES
CULTURALES EN LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Elaborado por:

Isis Sophia Rodríguez Guáqueta

Código: 2015223025

María Jaquelin Malambo Pinzón

Código: 2015223018

Asesor:

Henry Sánchez Heredia

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO
BOGOTÁ D.C
2020**

Tabla de Contenido

1. Presentación.....	7
1.1 Justificación.....	8
1.2 Planteamiento del problema: El juego y los niños en un contexto social.	9
1.2.1 ¿Cómo lograr que los niños de quinto grado del Instituto Distrital Gustavo Rojas Pinilla se apropien de las expresiones recreativas de la tradición cultural colombiana en la escuela presencial o mediada por las TICs?.....	10
1.3. Objetivos de Investigación.....	11
1.3.1 Objetivo General.....	11
1.3.2 Objetivos Específicos.....	11
1.4 Antecedentes: El juego en la formación - otras miradas documentales.....	11
1.4.1 La educación y sus normas.....	11
1.4.2 Cultura y Expresión.....	12
1.4.3 Herramientas de Desarrollo.....	14
2. MARCO TEÓRICO.....	17
2.1 Formación cultural y recreativa: Jóvenes formados en cultura y desarrollo humano.....	17
2.2 Valor cultural de los juegos tradicionales.....	19
2.3 Herramientas didácticas y La pedagogía en casa desde las TICs.....	23
3. Metodología.....	24
3.1 Tipo de Investigación.....	24
3.2 FASE I - Población y características.....	25
3.3 Grupo focal.....	27
3.4 FASE II – Diseño de Instrumentos y Validación.....	27
3.4.1 Matriz de categorías e indicadores iniciales.....	27
3.4.2 Matriz de actividades inicial.....	28
3.4.3 Matriz de categorías e indicadores finales.....	28
3.4.4 Matriz de actividades finales.....	28
3.4.5 FASE III - Cuadro de Observaciones Formales.....	29
4. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	30
5. CONCLUSIONES.....	32

APORTES AL CAMPO DE LA RECREACIÓN.....	33
ALCANCES Y LIMITACIONES.....	33
RECOMENDACIONES	34
6. ANEXOS.....	35
6.1 Cuadro 1. Categorías e Indicadores inicialmente planeadas	35
6.2 Cuadro 2. Actividades Inicialmente Programadas	36
6.3 Cuadro 3. Categorías e Indicadores finales	72
6.4 Cuadro 4. Actividades Finales.....	73
6.5 Tabla 1. Evidencias – Actividad 1.....	78
6.6 Tabla 2. Evidencias – Actividad 2.....	88
6.7 Tabla 3. Observaciones Formales – Actividad 1	102
6.8 Tabla 3. Observaciones Formales – Actividad 2.....	103
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104

Resumen

Palabras clave

Juego, tradición cultural, desarrollo tecnológico, estrategias recreativas

El presente proyecto pedagógico pretende mostrar el proceso de investigación adelantado, inicia con el planteamiento de actividades recreativas que hacen parte de la elaboración de un módulo práctico dirigido a los niños de quinto grado de primaria del colegio Gustavo Rojas Pinilla. Dicha propuesta se fundamenta en los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional (MEN s.f., p. 21)¹, en éstos se resalta la importancia y el valor formativo y cultural de los juegos tradicionales para potenciar el desarrollo humano y social en el contexto escolar.

En cuanto a las actividades recreativas se hizo un acercamiento a ese nuevo contexto social en el cual su crecimiento interpersonal se efectúa en la influencia tecnológica de manera que la metodología en práctica se pensó presencial y virtual, eso quiere decir que la forma de conocer a la población infante fue desde las respuestas al desarrollar los contenidos de los infogramas compartidos.

La intención del proyecto no es evaluar sino reconocer y despertar un interés hacia lo propio de la cultura, esa razón intangible del juego capaz de trascender de una cultura a otra, esos juegos criollos que cuentan una historia los cuales se conocen y hacen parte de la formación.

¹ Ministerio de Educación Nacional, lineamientos curriculares, (s.f) p. 21

Abstract

Keywords: Play, cultural tradition, technological development, recreational strategies

The research process of the project begins with the proposal of recreational strategies, these being part of the creation of a practical module aimed at children in the fifth grade of primary school at the Gustavo Rojas Pinilla School. This approach is based on the curricular guidelines of the Ministry of National Education (MEN s.f., p. 21), which establishes the importance, value and objective that the traditional game deserves as a power of contextual and ideological human development seen from its cultural identity taking into account technological advances facing a rather traditional and evaluative institutional reality.

As for recreational strategies, an approach was made to this new social context in which its interpersonal growth is carried out in technological influence so that the methodology in practice was thought face-to-face and virtual, that means that the way of knowing the Infant population ranged from responses to developing the contents of the shared infograms.

The intention of the pedagogical project is not to evaluate but to recognize and awaken an interest in the culture itself, that intangible reason for the game capable of transcending from one culture to another, those Creole games that tell a story which are known and are part of the formation.

1. PRESENTACIÓN

El presente trabajo de grado pretende implementar estrategias pedagógicas elaboradas desde el estudio de un contexto social infantil, fundamentada desde algunos autores que aportan y presentan al juego como parte de la tradición cultural, se resalta la importancia de la apropiación de los valores culturales a través del juego, así como el aporte a las áreas de Educación Física, Recreación y Deportes y a la Educación artística. Es necesario motivar a los niños para que aprendan los juegos tradicionales y por esta vía recuperar la tradición cultural y aportar a la capacidad de ser autores y actores de sus juegos.

Una de las características de los niños es hacer parte de las generaciones se valen de los dispositivos tecnológicos para la realización de sus tareas y para jugar, la era digital se ha constituyendo en una herramienta imprescindible en la vida humana para la solución de sus problemas y necesidades y para el disfrute del tiempo de ocio. Vale mencionar que la mayoría de los niños de este colegio no tiene acceso a los medios tecnológicos más avanzados, hecho que genera mayores desigualdades sociales y culturales.

Teniendo en cuenta lo anterior, se piensa que no en todas las familias cuentan con herramientas tecnológicas que posibiliten las mismas fortalezas en todos los niños, evidenciando allí una problemática para el desarrollo del proyecto y desde esta perspectiva se pretende desarrollar en el ámbito escolar la preservación del juego tradicional como aporte a la formación y a la construcción de identidad de los niños en el contexto escolar, desde la Recreación

En el desarrollo de las herramientas pedagógicas se estudió e identificó si algunos valores de la cultura estaban o no adheridos al juego y si esto hacía parte de una formación en un marco curricular, por ello se tomaron algunos de los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional, el cual nos brindó la posibilidad de fortalecer algunos valores tradicionales desde el juego y es allí donde se evidencia la importancia de la apropiación de los juegos tradicionales en un ámbito escolar ya que la formación del estudiante se hace en gran parte de su vida en la institución.

1.1 Justificación.

Las herramientas pedagógicas dan la posibilidad de proyectar y elaborar de una forma acertada la apropiación de algún conocimiento, en este caso da la posibilidad de fortalecer la formación cultural desde el juego que hace parte de la formación integral para favorecer las interacciones humanas y el desarrollo como sujetos interpersonales de apropiación social. Huizinga, 1990 quien toma al juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que es algo inherente del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo activa y estructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza en los niños y niñas cómo mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender (P.p 6-7. 2014 a)².

Por lo tanto si el juego se pone en práctica en un entorno habitual (serio) es importante tener en cuenta que el juego realizado de manera armónica entre adultos y niños no sólo entretiene sino que genera beneficios en las diferentes etapas del desarrollo humano ya que favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la motricidad, el pensamiento creativo, la socialización, potencia la percepción sensorial, mejora el estado de ánimo y la motivación, incentiva la imaginación, disminuye los sentimientos de soledad y una de las variables más importantes cuando los niños están en etapa de crecimiento y formación de hábitos, facilita la adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia.

Se reconoce al juego tradicional como un preservador de la cultura que aporta al respeto de las normas, al trabajo en grupo, confianza en sí mismo y en el otro, solidaridad y al reconocimiento de los otros sujetos y las propias limitaciones y posibilidades para la acción. Sin contar con el beneficio que trae para la familia, ya que fortalece el vínculo afectivo entre hijos y padres.

Introducir la Recreación desde los juegos tradicionales a la escuela como una herramienta en dónde las costumbres y habilidades culturales se puedan retomar como una práctica experiencial para el reconocimiento de una identidad que se está perdiendo, es importante porque las prácticas recreativas en la escuela se están desligando de algunas herramientas didácticas como lo son los juegos tradicionales como: Parqués ,triki, el ahorcado , stop, las narraciones de mitos y el desarrollo de sus habilidades artísticas, están haciendo que en las aulas se genere un ambiente de monotonía y se reduzca el interés de aprender, por lo cual se plantea la idea de

² Poveda Carreño Ximena Andrea. El juego como actividad fundamental - importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia. En: Bogotá, 2014. P.p. 6 y 7

exponer ciertas estrategias como parte solucionadora de dicha situación y descubrir en este proceso experiencial e investigativo cómo hacer para que las nuevas generaciones de la Institución Educativa Distrital Gustavo Rojas Pinilla se interesen por los juegos tradicionales de expresión cultural, teniendo en cuenta el avance tecnológico y sus nuevas prácticas de entretenimiento.

Con este interés de recuperar los espacios para las manifestaciones lúdicas de la institución y atendiendo a las políticas del ministerio de educación nacional, se le está dando importancia a las áreas que son evaluadas a la prueba saber descuidando la educación física la recreación, el deporte y la educación estética.

1.2 Planteamiento del problema: El juego y los niños en un contexto social.

Los juegos tradicionales hacen parte de la identidad cultural, cuentan una historia de relaciones de poder, costumbres, y prácticas que a su vez forjan una herramienta para conocer sus intereses y actitudes frente al juego y la recreación.

En la actualidad es difícil ver niños que juegan en un ámbito tradicional como se hacía en épocas (tiempos) pasadas, el entorno en que viven por lo general es diferente, ha cambiado la configuración familiar, sus relaciones y roles, de igual manera la introducción de artefactos electrónicos y de tecnologías de la información que han impuesto nuevos órdenes y dinámicas en lo individual, familiar y social. Hay nuevos intereses y prácticas en este caso para el mundo del juego. Él no se vivencia en los mismo espacios públicos es otro ámbito a tener en cuenta ya que se ha convertido en un escenario de inseguridad y situaciones de peligro donde la gente no se siente cómoda, perdiendo la confianza en los otros y en los espacios, llevando a que a los niños se les prive la necesidad y posibilidad de explorar y vivenciar los lugares públicos como el parque, la calle, el barrio y la ciudad.

Es difícil encontrar en las calles y parques de los barrios bogotanos como ocurriría hace algunos años a grupos de niños compartiendo en torno a los tradicionales juegos criollos, como el trompo, las canicas y yermis, entre otros. Una de las razones de que esto ocurra es la masificación de los juegos virtuales del computador, internet o play station, que vienen reemplazando las diferentes manifestaciones del juego de acción en los espacios públicos y privados que en generaciones anteriores ofrecían los mayores atractivos para el uso del tiempo libre. Ahora todo el tiempo disponible de los menores e incluso de los jóvenes lo ocupan en la virtualidad, dedicando una mayor parte del tiempo libre a “actividades” sedentarias.

La acción a través del movimiento ha sido remplazada por juegos estáticos donde los niños permanecen durante horas sentados frente a una pantalla o consola, sin moverse, descuidando notoriamente las

interacciones en el núcleo familiar, con los compañeros de estudio, amigos y otras personas como los profesores negando las vivencias y el disfrute del juego así como las posibilidades para el uso del tiempo libre y sus beneficios en el desarrollo integral, individual y social olvidando el valor que se menciona en el Artículo 52 de la Constitución Política de Colombia el cual establece que “las manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de la persona además de reconocer el derecho de todo ciudadano a la recreación” (2000)³ y aunque en la época actual se centra en lo tecnológico como un factor primario en las relaciones sociales, para la recreación pasiva es necesario integrar los juegos tradicionales en el colegio sin olvidar el hecho de que es una generación en crecimiento tecnológico.

Esta situación nada alejada de la realidad ocurre en el Colegio Gustavo Rojas Pinilla, en donde muy pocos son los niños o grupos de niños que se ven jugando como se hacía tradicionalmente a las cogidas, policías y ladrones, el juego de saltar laso, las canicas entre otras. Todas estas actividades mencionadas han sido reemplazadas por el celular por lo que es muy evidente observar en el colegio a los niños en la hora de descanso con sus celulares viendo videos, chateando o jugando en línea en vez de realizar alguna actividad motriz, física o recreativa. Es ahí en esta observación de comportamiento en donde se considera necesario introducir la recreación a la escuela como una herramienta en donde las costumbres y habilidades culturales se puedan retomar desde los juegos tradicionales como una práctica experiencial para el reconocimiento de una identidad que se está perdiendo, ya que las prácticas recreativas en la escuela se están desligando de algunas herramientas didácticas como lo son los títeres, las rondas infantiles, los cuentos, el teatro entre otras, haciendo que en las aulas se genere un ambiente de monotonía y se reduzca el interés de aprender, por lo cual se plantea la idea de exponer ciertas estrategias como parte solucionadora de dicha situación y descubrir en este proceso experiencial e investigativo, cómo hacer para que las nuevas generaciones de la Institución Educativa Distrital Gustavo Rojas Pinilla se interesen por los juegos tradicionales de expresión cultural.

De esta manera para desarrollar del proyecto surge la inquietud y pregunta:

1.2.1 ¿Cómo lograr que los niños de quinto grado del Instituto Distrital Gustavo Rojas Pinilla se apropien de las expresiones recreativas de la tradición cultural colombiana en la escuela presencial o mediada por las TICs?

³ Constitución Política de Colombia, Art. 52 1991, modificado año 2000. En: Bogotá.

1.3. Objetivos de Investigación.

1.3.1 Objetivo General.

Lograr que los niños de quinto grado del Instituto Distrital Gustavo Rojas Pinilla se apropien de las expresiones recreativas de la tradición cultural colombiana en el IED-GRP, fundamentada en la recreación y los juegos.

1.3.2 Objetivos Específicos.

Realizar un acercamiento con el grupo para conocer los intereses, gustos y prácticas recreativas de los niños.

Diseñar una propuesta recreativa, fundamentada en los juegos tradicionales acorde a las características del desarrollo de los niños.

Ejecutar y analizar la experiencia pedagógica.

1.4 Antecedentes: El juego en la formación - otras miradas documentales.

1.4.1 La educación y sus normas.

Para comenzar a elaborar la propuesta se tuvo en cuenta en primera instancia los conceptos y proyectos que se han ido adelantando alrededor de la formación cultural y sobre todo el tema del juego y el desarrollo humano, ya que se retoman apartados de fuentes documentales y de información tales como: La Resolución 2343 de 1996 del Ministerio de Educación Nacional, documento por el cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público.

El capítulo III de dicha resolución, señala que: (MEN 1996)⁴ “la formulación y empleo de indicadores de logros curriculares como medios para constatar, estimar, valorar, autorregular y controlar los resultados del proceso educativo, para que a partir de ellos y teniendo en cuenta las particularidades de su proyecto educativo, la institución formule y reformule los logros esperados” (p. 8 a). De manera que para la ejecución de las actividades del proyecto se tomó en cuenta lo señalado citado en este capítulo para formular y emplear los indicadores de análisis en cada actividad propuesta.

⁴ Ministerio de Educación Nacional. Resolución 2343, capítulo 3. En Bogotá, 1996, p. 8.

Ahora bien, para fundamentar la formulación de los indicadores mencionados también se integra lo que se concluye en el documento Estructuración de estándares curriculares en la educación básica colombiana que dice lo siguiente: (MEN 1996) “Los estándares curriculares de calidad permiten organizar estos lineamientos curriculares, logros e indicadores de logro (actitudinales, procedimentales y conceptuales), competencias y desempeños en una estructura de aprendizaje integral que respete el desarrollo y la madurez bio-psico-social y cognitiva de quien aprende” (p. 4 b)⁵

Como parte de la norma institucional es la construcción de logros e indicadores de logros que dan un sentido y dirección a un proyecto pedagógico completo, y que a su vez debe ser capaz de desarrollar las competencias del desarrollo humano, se formulan y plantean los indicadores de análisis dentro del proyecto.

La organización y estructuración de los lineamientos curriculares se hace por ciclos y en ellos se tienen en cuenta la edad cronológica y la edad mental de quien aprende, se definen planes de estudio coherentes y pertinentes que guíen a la formación integral individual, pero también a las necesidades de la sociedad y del desarrollo cultural. De acuerdo con esto se formulan los indicadores de análisis en las actividades programadas en el proyecto, tomando como base la edad cronológica y mental de los niños y definir la ruta que conlleve al aprendizaje.

A nivel gubernamental se analiza cómo se ha venido formando, transformado y mejorado la calidad educativa desde la Ley 115 de 1994 y el Decreto 1860 de 1994 en donde se refleja el esfuerzo para cualificar los procesos educativos hasta principios del siglo XXI época en la que se comienza a hablar de competencias y desempeños (hoy entendidas como saber ser, saber pensar y saber hacer en un contexto determinado).

1.4.2 Cultura y Expresión.

En el marco cultural y de expresiones creativas y recreativas se encontraron bases que fortalecen la estructura y fundamento del tema abordado en el proyecto, dichas bases pertenecen a dos proyectos de tesis, uno en maestría y otro en pregrado de los cuales podemos rescatar que:

⁵ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Lineamientos curriculares de la educación. En: Bogotá 1996, p.4

En la tesis de Maestría ‘Fortalecimiento de la identidad cultural y los valores sociales por medio de la tradición oral del pacífico nariñense en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Tumaco’ de (Ramírez Stella, 2011)⁶.

Según Ramírez Stella (2011)⁷ en esta tesis se demarca el firme deseo por contribuir a fortalecer los valores sociales de convivencia a partir de los mensajes que poseen las múltiples manifestaciones de la tradición oral del Pacífico Colombiano y más exactamente, de Tumaco y su entorno. Fueron tres aspectos esenciales, la identidad cultural, la tradición oral y los valores sociales que dinamizaron el quehacer pedagógico durante el tiempo de la realización del trabajo. Se parte entonces, de la necesidad de lograr que los adolescentes se reconocieran como sujetos identitarios y poseedores de una valiosa riqueza cultural con el fin de procurar persuadirlos para la asunción de otras posiciones menos agresivas y más creativas a partir de los ejemplos y fuerza narrativa ejercida por las producciones de la tradición oral tumaqueña.

Se habla de la conservación y fortalecimiento del legado de la cultura de la tradición oral dentro de los proyectos etnoeducativos impulsados a través de los estudios de la cátedra de estudios Afrocolombianos y la contribución de retomar el empleo de mitos, cuentos y leyendas. (Pp. 19-20)

Un contenido que tiene la misma dirección hacia el rescate de la cultura colombiana por medio de la oralidad con mitos incluidos en el plan de metodológico del proyecto en curso.

Por otro lado se tiene el Trabajo de pre-grado: ‘Espacios pedagógicos para la relación entre arte, creatividad, formación en valores y pensamiento crítico’ realizado por Bello Andrade Gina (2013)⁸, que resalta la importancia de las expresiones artísticas en relación con la creatividad del niño, destacando distintos medios, como la expresión verbal, el dibujo, la pintura, la expresión corporal y teatral, etc. Desde esta base expresiva creativa se asumen tanto algunos fundamentos del pensamiento crítico e integral del niño y de la creatividad en tanto noción y categoría, abordando sus distintas definiciones, tipologías y características, como una aproximación a los conceptos de estrategia metodológica, aprendizaje significativo y formación integral, destacando su importancia para los procesos de cualificación de la práctica docente.

⁶ Ramírez Stella. Fortalecimiento de la identidad cultural y los valores sociales por medio de la tradición oral del pacífico nariñense en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Tumaco. En: Universidad de Nariño. San Juan de Pasto, 2011. P.p. 19 – 20

⁷ Ramírez Stella. Fortalecimiento de la identidad cultural y los valores sociales por medio de la tradición oral del pacífico nariñense en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Tumaco. En: Universidad de Nariño. San Juan de Pasto, 2011. P.p. 19 – 20

⁸ Bello Andrade Gina Paola. Espacios pedagógicos para la relación entre arte, creatividad, formación en valores y pensamiento crítico. En: En Universidad de Nariño. San Juan de Pasto, 2013. P. 35

En las estrategias metodológicas menciona que las estrategias de enseñanza son el tipo de experiencias y condiciones que el docente crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Define como se van a producir las interacciones entre alumno-profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la infraestructura, etc. (p. 35). Su tema se conecta con la metodología encaminada al desarrollo del plan de trabajo planteado en el proyecto pedagógico.

1.4.3 Herramientas de Desarrollo.

Más allá de los procesos pedagógicos tradicionales, no es ajeno el pensar que se pueden tener en cuenta otras opciones, estrategias y herramientas que puedan ser útiles en contextos fuera del aula y que a su vez contribuyan a culminar un proceso de enseñanza.

En esta medida se aborda el documento de Oliveros W. Daniel llamado: Informe de Investigación y Desarrollo - ¿Qué señalan los indicadores de logros en Educación Física? (2001)⁹, en donde se mencionan los lineamientos y el desarrollo humano en dos dimensiones y una de ellas es: "La dimensión lúdica, en la que se destaca la creatividad, la expresividad, la experiencia de la norma, la diversidad cultural, la agonística y el tiempo libre" (p. 23). De esta dimensión de desarrollo humano se basa el planteamiento de actividades del proyecto, ya que como base está la cultura, la creatividad al realizar los talleres y por supuesto la experiencia.

Según, Capasso Verónica y Jean J. Melina (2013)¹⁰ en su trabajo de grado titulado: Las TIC en las propuestas de Educación Artística -Una reflexión desde la cultura visual contemporánea, conciben a las nuevas tecnologías como herramientas y medios para mejorar y enriquecer la construcción de conocimiento. Se parte de entender el carácter comunicacional de los medios, los cuales también resultan potencialmente educativos.

Hace referencia a los discursos estéticos y artísticos de las diferentes épocas y culturas y a las producciones propias de los estudiantes.

El documento brinda ejemplos de herramientas didácticas con TICs enfatizando en el desarrollo, la capacidad creativa y la construcción de conocimientos nuevos relacionándolos con los conocimientos previos de los niños y los contenidos propios de la materia a dar. (P.p. 8-9)

⁹ Oliveros W. Daniel. Informe de Investigación y Desarrollo - ¿Qué señalan los indicadores de logros en Educación Física?. En: Universidad Pedagógica Nacional, 2001. P.p. 4 y 23

¹⁰ Capasso, Verónica Cecilia - Jean Jean, Melina. Las TIC en las propuestas de Educación Artística -Una reflexión desde la cultura visual contemporánea. En: Universidad de la Plata, 2013. P. p. 8 y 9

Por otro lado Chona. J, Marisela y Garzón F. Leidy (2017)¹¹ en su proyecto llamado: Rescate y recuperación de las tradiciones a través de la educación artística, establecen como objetivo primordial el rescatar el patrimonio cultural que hemos ido perdiendo con el uso de nuevas herramientas buscado a través de las historias e imágenes recuperar la memoria histórica de nuestros ancestros.

El trabajo habla de los juegos tradicionales como parte, esencial y presencial en el ser humano desde su nacimiento, el cual será fundamental en el desarrollo de cada una de las etapas de la vida especialmente en la infancia, favoreciendo la forma de interactuar el resto de su vida. La transmisión de las costumbres a través de los juegos ha trascendido hasta hoy, se encuentran inscritas en la literatura, arte, como medio de comunicación. También menciona que los niños al jugar favorecen su identidad en el grupo social al que pertenecen. Aquí se denota el contenido cultural del documento que también se aborda en el proyecto de grado.

Ahora bien, si lo vemos desde las relaciones interpersonales y el desarrollo del niño con su contexto social, nos encontramos con el proyecto de Jiménez Á. Lorena (2019)¹²: El involucramiento parental como estrategia para lograr el rendimiento académico exitoso de los estudiantes de básica primaria en Colombia, quien describe la importancia del acompañamiento familiar en el rendimiento académico exitoso de los estudiantes de básica primaria en Colombia, teniendo en cuenta que en el hoy por hoy, los niños y niñas se ven expuestos a adquirir conocimientos sin el debido acompañamiento de sus familias, posicionando esta problemática como una práctica peligrosa la cual pone en riesgo la integridad de los infantes. En las estrategias de intervención pedagógica hablan de los factores socio-culturales que inciden en el desarrollo del aprendizaje del niño (p. 29).

En lo que atiene al ambiente familiar, resulta indispensable que padres y docentes tengan una adecuada comunicación frente a las actividades curriculares. Así entonces resulta indispensable hablar de diversos procesos teóricos y prácticos que tienen relación entre la familia, la escuela y la relación comunitaria, para mejorar los aprendizajes significativos. Esta comunicación padre-docente-alumno es tenida en cuenta para la realización de actividades en el desarrollo del proyecto de grado.

¹¹ Chona Jáuregui, Marisela - Garzón Fuentes, Leidy Johanna. Rescate y recuperación de las tradiciones a través de la educación artística. En: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Pamplona, 2017

¹² Jiménez Ávila, Ximena. El involucramiento parental como estrategia para lograr el rendimiento académico exitoso de los estudiantes de básica primaria en Colombia. En: Universidad Nacional Abierta y a Distancia, 2019. P. 29

También se resalta la importancia de las estrategias pedagógicas como las TICs, las que orientan hacia una población en crecimiento de avances tecnológicos fundamentándose en un trabajo autónomo y de desarrollo personal.

Daza Velasco. Ana (2016)¹³, en su proyecto de grado: La creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños de la primera infancia en el contexto escolar destaca que la creatividad comienza desde el primer año de vida, partiendo que el desarrollo de las funciones básicas como la visión, la audición, el lenguaje, las funciones cognitivas y superiores, comienzan a fortalecerse; de allí se ve la necesidad de aprovechar todo este potencial en los pequeños , buscando información que permita fomentar la creatividad.

Finalmente Abad. L. Ángela, y Sáenz N. Martha (2020)¹⁴, en trabajo de grado en modalidad de monografía llamado: Hábitos de estudio y estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía en educación virtual, profundizan en los cambios en la forma de concebir el aprendizaje que genera la mediación virtual y las mayores exigencias de planeación, organización, resiliencia y uso de todas herramientas metacognitivas que se requiere para lograr las metas académicas, las cuales deben ser acorde con la dinámica de aprendizaje propia.

Se expone además la relación existente entre el rendimiento académico y el uso de estrategias encaminadas al fomento de la autonomía en el aprendizaje. De igual manera que el estudiante debe contar con competencias digitales que le permitan el manejo de elementos básicos relacionados con las TIC, así como con los recursos tecnológicos para el desarrollo óptimo de las tareas. Todo el documento es de gran importancia ya que aborda el tema del avance tecnológico y el implemento de las TICs en el proceso educativo actual.

¹³ Daza Velasco, Ana María. La creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños de la primera infancia en el contexto escolar. En: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Bogotá, 2020

¹⁴ Abad. L. Ángela, y Sáenz. N. Martha. Hábitos de estudio y estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía en educación virtual. En: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Bogotá, 2020

2. MARCO TEÓRICO.

El estudio teórico realizado en este proyecto se profundiza en términos que son base de fundamento y soporte de investigación como: formación cultural - formación recreativa, herramientas didácticas, juegos tradicionales en la vida de los niños como valor formativo del juego, los lineamientos curriculares para la educación física recreación y deporte y finalmente pedagogía en casa desde las TICs. También se toman tres conceptos trabajados en el currículo los cuales son: democracia participativa, estética de actitudes (expresiones actitudes al participar), lineamiento corporal (desarrollo físico) y el juego como potencial ideológico cultural.

2.1 Formación cultural y recreativa: Jóvenes formados en cultura y desarrollo humano.

De acuerdo con: Cuadernos de Educación y Desarrollo - La formación cultural, de Núñez R. Maribel y Gómez G. Raúl (2009)¹⁵, se menciona al hombre en un proceso de formación personal el cual entiende la formación cultural como la manera en la que se desarrolla el ser humano en su comunidad teniendo en cuenta las costumbres, tradiciones y características propias del entorno.

Disímiles Pedagogos coinciden al plantear que la educación es el sistema de influencia social e individual. El proceso y resultado de determinadas acciones humanas a partir de la cultura para que al decir José Martí, que se prepara al hombre para la vida. (Núñez R. Maribel y Gómez G. Raúl 2009)¹⁶

Hace parte de un proceso formativo el cual puede trascender desde las manifestaciones humanas por ello la necesidad de una formación recreativa desde el acto de re - crear costumbres propias de la cultura haciéndola parte de la educación social y un aprendizaje didáctico Frente a la realidad educativa en la sociedad e instituciones.

La recreación no solo hace parte de una materia en específico sino que en la mayoría de espacios académicos se utiliza para la comprensión de conocimientos, la construcción y desarrollo de expresiones culturales, es así como estos dos términos se complementan para la formación de una estrategia educativa,

¹⁵ Núñez. R. Maribel y Gómez G. Raúl. Cuadernos de Educación y Desarrollo - La formación cultural. En: Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, 2009.

¹⁶ Núñez. R. Maribel y Gómez G. Raúl. Cuadernos de Educación y Desarrollo - La formación cultural. En: Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, 2009.

fundamentándolo desde El Ministerio de Educación Nacional – MEN (2010)¹⁷, donde menciona en los lineamientos para la Educación Física Recreación y Deporte que:

El juego, entonces, es entendido como una condición de existencia del hombre, que lo hace creativo y le posibilita la invención y la actuación con respecto a normas. En este documento que orienta la enseñanza de la Educación Física, Recreación y Deporte se adopta el enfoque del juego como una acción que da sentido a la existencia humana, permitiéndole asumir la vida de manera creativa. (p. 27 c)

Los lineamientos curriculares para la educación física, recreación y deporte del MEN (s.f)¹⁸, se enfoca en el gusto o disfrute desde el concepto de recreación, relacionan el cuerpo y el juego a través de los procesos de expresión corporal se busca el desarrollo de las potencialidades comunicativas del movimiento corporal. Se trata de explorar la actitud corporal como lenguaje y abrir las posibilidades de diversos gestos que llevan a la manifestación interior y a la creación estética de lo cual tomamos los siguientes lineamientos para el análisis de la práctica estos se encuentran sujetos a cambios.

En ese sentido según el MEN (s.f)¹⁹ existen unas categorías de análisis las cuales se centran en el aprender a conocer, aprender hacer y aprender a vivir juntos lo que nos lleva al principio de integralidad, principio de participación, y principio lúdico lo que se mide a través de las dimensiones corporales presentadas por el Ministerio de Educación Nacional que: ‘Reconoce la educación física, recreación y deportes como una práctica social del cultivo de la persona como totalidad en todas sus dimensiones (cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, lúdica), y no sólo en una de ellas’ (p. 4 d). En las siguientes dimensiones corporales se hará un ajuste para el trabajo de análisis práctico:

Democracia Participativa – Trabajo en Grupo.

Es importante dar a conocer los ideales, porque todos los seres tienen pensamientos diferentes, y se pueden llegar a acuerdos aprendiendo la ideología del otro, ayudando a establecer relaciones y un punto en común. En este caso el juego relacionado con la participación en grupo.

¹⁷ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Lineamientos para la Educación Física Recreación y Deporte. En: Bogotá, 2010. P. 27

¹⁸ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Lineamientos para la Educación Física Recreación y Deporte. En: Bogotá

¹⁹ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Lineamientos para la Educación Física Recreación y Deporte. En: Bogotá. P. 4

Estética de actitudes (Expresiones actitudes al participar)

Una actitud positiva al participar de una actividad genera emociones positivas es ideal no reprimir las expresiones emocionales, no importa si es positiva o negativamente pero es necesario que un niño demuestre cómo se siente ya que esto muestra cómo es su desarrollo. Un niño que no se expresa es un niño que más adelante puede generar algún problema emocional.

Corporal (Desarrollo físico)

El desarrollo físico en cuanto a un ser activo que juegue y que desarrolle nuevas habilidades ayuda a forjar una buena salud en el niño, se le relaciona con su entorno tanto físico como social estableciéndolo como un ser participativo.

2.2 Valor cultural de los juegos tradicionales.

La recreación es un derecho fundamental del ser y hace parte de la formación cultural que a su vez tiene un papel primordial en las costumbres y tradiciones de una sociedad.

Históricamente en la cultura indígena se puede observar que en las tradiciones y prácticas en ritos hacia las formas naturales, se llevaban a cabo danzas y cantos dirigidos a la creación de la humanidad buscando un sentido espiritual y personal en cada una de sus manifestaciones, lo que nos lleva hoy en día hacia una recreación de la educación del ser y no propiamente a una recreación de la actividad y corporeidad como se tiene pensado, para esa formación educativa se recurre al juego como una condición existencial del hombre, que lo hace creativo y le posibilita la invención y la actuación con respecto a normas.

Por otro lado se tiene la oratoria como riqueza histórica y cultural lo que se conoce hoy en día como mitos y leyendas que se comenzaron a transmitir por medio de relatos brindados por abuelos indígenas que eran considerados sabios y compartían su conocimiento.

Desde la recreación se destacan algunos relatos de mitos y leyendas con expresiones artísticas, que se han ido transformando de acuerdo al crecimiento social. Cabe mencionar que en el ámbito educativo la identidad cultural de la que se está tratando es fundamental para la construcción social rica en saberes e ideales que impulsen a luchar por la conservación como plan estratégico en la educación infantil.

El juego es una expresión sociocultural que hace parte de la historia y además de genera un aprendizaje en edades tempranas que conlleva a la exploración de la personalidad. Para Parlebás (1988)²⁰ “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece” (p. 114).

En el caso de los juegos tradicionales, se puede hacer alusión sobre todo a su extraordinario potencial desarrollador, ya que permite el reconocimiento de un grupo importante de riquezas espirituales precedentes de la sociedad y su incorporación cultural a las nuevas generaciones, solo que no siempre se le conceden tales particularidades, ni se explotan tales potencialidades.

De la misma manera que el paisaje y la naturaleza en su conjunto sufren la acción no controlada de los hombres, los juegos y otras formas culturales están siendo sometidos a un proceso de constante deterioro. Tales juegos, corren el peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y otras formas de vida actuales. (Trigo, 1989, p. 17)²¹

Se sabe que las vivencias actuales son una muestra de cómo el progreso de la humanidad constituye una amenaza para la existencia de extraordinarias riquezas espirituales y culturales precisamente por la transformación de las diversas generaciones de juegos, alentados por la avanzada y desarrollada tecnología.

El amplio progreso de los videojuegos invade cientos de hogares, la existencia de juegos mecánicos en parques y otros sitios infantiles y recreativos, constituyen por su práctica intensiva, elementos que deterioran considerablemente los valores culturales de las personas, sin considerar los mensajes implícitos en muchas de esas formas recreativas, dados a resaltar valores o patrones muchas veces cuestionables y que contribuyen a la disminución del tiempo de recreación de las personas, y al abandono de las formas tradicionales de los juegos.

Mucho tiene que ver en esta degradación, el crecimiento acelerado del turismo internacional, sobre todo en lo referido a su impacto en las sociedades y el medio ambiente. Se plantea al respecto que el turismo es una actividad de muchas respuestas, pues por una parte, aporta grandes ventajas socio económicas mientras que al mismo tiempo contribuye a la degradación medioambiental, así como a la pérdida de la identidad local. Este

²⁰ García Monge Alfonso, Rodríguez Navarro Henar (Parlebás 1988). En: Revista Editorial Educación física y deporte, 2007. Vol. 26, núm. P, 114.

²¹ Lantigua Hernández Jesús. (Trigo 1989). El deterioro de los juegos tradicionales. En: Revista Digital - Buenos Aires, 2007. N° 106.

deterioro ocurre sobre todo en el proceso de globalización que implica la existencia de formas culturales convencionales, el deterioro de los valores culturales autóctonos de una región o país.

El juego libre iniciado y creado por el propio niño es lo más parecido al juego que percibimos en el reino animal, una semejanza que sugiere la existencia de orígenes evolutivos lejanos. Parece que la persistencia del juego a través de la evolución de las especies tiene relación con su aportación de ventajas para la supervivencia. En efecto, las pruebas indican que jugar forma parte de la evolución desde antiguo. (Herrero 2012, p. 3)²².

Los juegos como factor integrante de la cultura popular han sido víctimas de todo ese proceso, también por la práctica asociada a las formas actuales de la actividad turística. La pérdida de valores que acompaña al convencionalismo recreativo, no contribuye en modo alguno una pauta que revolucione la sociedad con sus formas lúdicas reiteradas y participativas, sino un freno para el desarrollo de los verdaderos valores culturales.

Las nuevas formas de vida de la sociedad ligadas a un proceso continuo de urbanización, han sido motivo para que desaparezcan ciertas expresiones lúdicas que en tiempos pasados caracterizaron determinadas regiones. En realidad algunos juegos recreativos tradicionales son muy poco practicados en la actualidad, lo que hace peligrar su futura realización, al comprometerse el mecanismo de transmisión de esas experiencias culturales de una generación a otra.

Lo anterior se debe a que:

La sociedad colombiana atraviesa una etapa de transformación en todos sus campos, afectados por factores externos e internos de contradicciones políticas, desigualdades sociales, violencia, destrucción de vidas humanas y recursos naturales, concentración de la riqueza, desarrollo tecnológico y cambios del conocimiento que están transformando abruptamente los proyectos, los modos de vida y los valores. En este contexto general se despliega la creatividad, se despiertan solidaridades y hay interés hacia la educación como espacio de desarrollo humano y social. (MEN, s.f, p. 18 e)²³

En un contexto de saberes tradicionales tomando al juego como un contador de historia y un lazo que une ideologías experienciales, eso hace al juego, cambia las posiciones sociales ya creadas, el juego es libre es lo que nos hace esclarecer el quien soy y lo que quiero ser.

²² Herrera, Javier. Revista Ojodeagua. Número dedicado al juego. En: Bogotá, 2012. P. 3

²³ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Lineamientos para la Educación Física Recreación y Deporte. En: Bogotá. P. 18

Hay juegos que se enfocan en el “como si” Huzinga Johan (p. 21 b)²⁴ lo que nos proyecta también a una vida la cual esta idealizada por parámetros sociales ya fundamentados diariamente los ciudadanos van incorporándose a un mundo habitual Para el Ministerio de Educación Nacional dentro de los Lineamientos en educación física recreación y deporte:

El joven y el niño son permanentemente estimulados por los medios de comunicación, películas, revistas, comics, videos, que presentan estereotipos de diferentes maneras de ser y de actuar. El mensaje corporal es tan variado como los mensajes emocionales e intelectuales. El amplio campo de información e interrelación ha des formalizado los procesos de descubrimiento del cuerpo, de la sexualidad, de los límites y las formas. Esta situación reclama una acción intensa ética, estética y política sobre los fenómenos de la corporalidad y la lúdica. (MEN s.f, p. 25 f)²⁵

El descubrimiento del cuerpo también requiere el descubrimiento que el jugador aprendió de quien era y cómo el juego hizo parte fundamental de su desarrollo integral, por ello Johan Huzinga es un autor importante de la investigación ya que él orienta en su libro Homoludens (1990)²⁶ al juego en un enfoque cultural el cual ha ido evolucionando junto a las costumbres de la sociedad, él sitúa al juego como inductor de la cultura humana cuando señala que: hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego -como juego- y en él se desarrolla. (Huizinga 1990, p. 7 c)

Las diferentes manifestaciones del juego hacen parte de un potencial ideológico cultural lo cual no puede alejarse de la escuela, todo lo contrario, debe inferir para seguir transmitiendo la herencia cultural e identitaria.

Es así como se toma al grado quinto de primaria del Colegio Gustavo Rojas Pinilla para analizar el juego en los niños y niñas tanto en el aula habitual como en su entorno social, también para conocer cómo se divierten generalmente, cómo desarrollan sus expresiones culturales ya que todo ello nos lleva a la construcción del presente proyecto y es acorde al Ministerio de Educación Nacional - Lineamientos en educación física recreación y deporte cuando menciona que: “el avance en la transformación y crecimiento de la escuela y del sistema educativo, desde diferentes contextos y experiencias se concreta en los proyectos educativos institucionales, PEI” (MEN s.f, p. 23 g)²⁷ como una posibilidad para "lograr la formación integral del alumno

²⁴ Huzinga Johan. Homoludens. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. En: Scholvinck, 1954. P. 21

²⁵ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Lineamientos para la Educación Física Recreación y Deporte. En: Bogotá. P. 25

²⁶ Huzinga Johan. Homoludens. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. En: Scholvinck, 1954. P. 7

²⁷ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Lineamientos para la Educación Física Recreación y Deporte. En: Bogotá. P. 23

y responder a situaciones y necesidades de los educandos, de la comunidad local, de la región y del país" Mencionado en Art. 73, Ley 115 de 1994. (MEN)²⁸.

2.3 Herramientas didácticas y La pedagogía en casa desde las TICs.

Existen diversas formas de estimular la comprensión y desarrollo de un niño, una de ellas es el uso de la tecnología y con ella la creación de herramientas pedagógicas y estrategias objetivas para el proceso de aprendizaje.

Actualmente el papel de las TICs en la sociedad es muy importante porque ofrecen muchos servicios como: Correo electrónico, búsqueda de información, descarga de música y cine, comercio electrónico, etc. Por esta razón han incursionado fácilmente en diversos ámbitos de la vida, entre ellos, el de la educación y más específicamente en el desarrollo del proyecto mediado desde el internet que es un espacio de encuentro que permite la comunicación a distancia, informar y sobre todo aprender. Los docentes tienen a disposición variedad de herramientas digitales para crear contenidos y clases virtuales

En el presente proyecto se evidencia la elaboración de actividades y juegos tradicionales que permite un despertar cultural y a la vez facilita el desarrollo del proceso. Aunque la pedagogía en casa desde las TICs facilita un acercamiento más asertivo desde la comprensión de un pensamiento social y también genera nuevas maneras de implementación formativa en el desarrollo humano, también es un gran distractor y por ello se crea desde lo virtual talleres que permiten el acercamiento personal que fortalece la relación de alumno-padre-docente.

²⁸ Ministerio de Educación Nacional (MEN). Ley 115. Art 73. 1994

3. METODOLOGÍA.

3.1 Tipo de Investigación.

El proyecto se enmarca dentro de la investigación pedagógica que se fundamenta en la investigación acción educativa, bajo el entendido que su propósito es transformar en los sujetos sus concepciones y prácticas, en este paso sobre el juego.

El proceso metodológico se inició con la contextualización y caracterización de la Institución Educativa Gustavo Rojas Pinilla y en particular de los niños del quinto grado de primaria. En un segundo momento se precisó el desconocimiento que tienen los niños en relación con los juegos tradicionales, los mitos y leyendas. A partir de este reconocimiento se elaboró la propuesta recreativa organizada por categorías, juegos o actividades, indicadores de observación e instrumentos. Tanto para la contextualización como para la caracterización de la población, la definición de categorías, instrumentos e indicadores se basó en principios metodológicos de la investigación Cualitativa. Una vez diseñados los instrumentos se sometieron a su validación a través del juicio de expertos.

Configurada la propuesta recreativa y los instrumentos para la sistematización, se tenía previsto desarrollar estos dos momentos de manera simultánea, pero, por razones de la pandemia Covid-19 se hizo necesario prescindir de estos dos momentos y a cambio diseñar un set de sesiones digitales haciendo uso de la técnica de infogramas y videos que se ubicaron en la página genially para que los niños accedieran con las orientaciones dadas a la profesora titular del curso. Una vez planificadas las actividades se hizo una validación de las mismas por medio del docente a cargo del curso y al coordinador del colegio y posteriormente los niños hicieron algunas elaboraciones de acuerdo con el contenido de la actividad planificada para cada sesión.

Es necesario aclarar que no se obtuvo dicha retroalimentación de todas las sesiones, esto obedeció a las prioridades que debía darle la profesora a los contenidos de áreas como las matemáticas y el lenguaje; también incidió los tiempos de vacaciones tanto de semana santa como de finalización del primer semestre.

3.2 FASE I - Población y características.

Para desarrollar el proyecto pedagógico fue necesario centrarse en una institución educativa que permitiera la interacción con grupos de estudiantes. En este caso el acercamiento se dio con la Institución Educativa Distrital Colegio General Gustavo Rojas Pinilla.

El colegio, inicia en el mes de Enero de 2006 como Sede C del Colegio Isabel II, con el nombre LA PAMPA LA MONTAÑA. El nombre del colegio fue propuesto por un padre de familia en una de las asambleas generales, posteriormente fue solicitud mínima de la Comunidad Educativa con el nombre del COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA, en honor a este gran Presidente Colombiano; inicia con Preescolar, Básica Primaria y grado sexto en la jornada mañana; en la jornada tarde preescolar y Básica Primaria, durante los años 2006 y 2007, el colegio funcionó en aulas prefabricadas y edificio en arriendo. A partir del año 2008 labora en la nueva Planta física, que se terminó de construir y entregar en el mes de agosto. La inauguración se llevó a cabo el 19 de septiembre del mismo año.

Queda ubicado en la localidad 8 Kennedy en la Calle 11B N° 80B-61 Barrio Castilla.



Fuente: Colegios IED Red de portales y páginas del sector, secretaria de educación (2006)

Cuenta con Énfasis en artes para la media especializada (plásticas, música y escénicas: danzas y teatro); que permite procesos de formación permanente, personal, cultural y social; que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Orienta su tarea educativa hacia la formación en los valores de Autonomía, Respeto, Honestidad, Tolerancia, Responsabilidad y Solidaridad en la preocupación por la cultura, la ciencia y el saber. Así, se entiende el acto educativo como un espacio de socialización, enriquecimiento y crecimiento individual y colectivo.

Tiene como visión ser reconocido a nivel local y distrital por contar con una educación de calidad e inclusiva, orientada hacia la formación de personas socialmente competentes, autónomas y creativas.

Como misión se proyecta a formar personas autónomas, creativas y sensibles que respeten la diversidad; capaces de desarrollar procesos que le permitan transformar su realidad siendo coherentes con sus valores y comprometidas con su proyecto de vida y el de su comunidad. Estableciendo así programas y proyectos como escuela de ajedrez la cual se proyecta de muchas maneras, es deporte-ciencia-juego, lo importante es saber que es una actividad de ingenio que simboliza la guerra entre dos ejércitos, y ha adquirido gran popularidad. Se juega entre dos oponentes, y podemos decir que no interviene para nada la suerte, sino la rapidez intelectual de los competidores. Dirigida por Christian Ponguta licenciado en educación física, las Olimpiadas de danza gustavista que hace convocatorias para participar de las olimpiadas de danza virtual que se realizan en el colegio se participa individual o en familia, Desfile de moda y literatura una propuesta nombrada musas de teatro y dirigida por la universidad central de Bogotá y su proyecto con enfoque audiovisual los marginales una serie desarrollada en el Colegio Rojas Pinilla cuenta con 5 capítulos realizados con el apoyo de canal capital.

3.3 Grupo focal.

Dirigida al grado quinto de la jornada diurna del Colegio General Gustavo Rojas Pinilla I.E.D, de la localidad 8 de Kennedy, un proyecto orientado a un grupo de 30 niños repartidos entre 17 niñas y 12 niños con edades que oscilan entre 10 y 12 años, entre los cuales 3 niños que tienen 12 años y son los que están en extra edad debido a pérdida de años o porque no han tenido una educación continua por falta de oportunidades. El grupo en general es muy sociable y activo, hablan mucho, les gusta mucho poder expresarse en las clases, participar, dar sus puntos de vista, y contar anécdotas, es un grupo de estudiantes muy dinámico. Cuando hay clases donde requiere concentración o actividades manuales, les gusta escuchar música, no les gusta estar en silencio. Disfrutan de actividades que requieran movimiento o destreza.

En cuanto a relaciones de grupo son muy afectivos entre ellos, ya que muchos están estudiando juntos desde primer grado y se nota la unión cuando algún compañero tiene algún problema para ayudar, son muy compañeristas.

3.4 FASE II – Diseño de Instrumentos y Validación.

3.4.1 Matriz de categorías e indicadores iniciales.

Como proceso de desarrollo en el proyecto se hace el análisis, la reflexión y acción en la obtención de resultados de las actividades programadas en el plan de trabajo.

Por lo anterior y como manera inicial del proceso se crea un cuadro de categorías de estudio según los juegos que se plantean para el grupo de niños, dichas categorías se componen de la siguiente forma: Dimensión estética, dimensión corporal y dimensión participativa, estas dimensiones de análisis se complementan con unos indicadores específicos que se adaptaron según los Lineamientos curriculares del MEN y se reestructuraron para estar acorde tanto a las categorías de análisis como a las juegos respectivamente planteados.

Originalmente se crea la primera matriz con las características anteriormente mencionadas con la intención de desarrollarla de manera presencial en un tiempo de 14 semanas. (Ver anexos. Cuadro 1)

3.4.2 Matriz de actividades inicial.

De acuerdo con la matriz de categorías e indicadores inicialmente planteados, se genera otro cuadro de organización de trabajo que se compone de la siguiente manera: 14 Sesiones, cada sesión contiene 5 actividades de expresión cultural. Luego se definen los juegos que están divididos en 4 categorías que son tomadas del libro Los juegos y los hombres; La máscara y el vértigo del autor Roger Callois, estas categorías de juego son las siguientes; Agon (competencia),ilinx (vértigo), mimicry (Simulacro), alea (suerte). Complementando el cuadro de sesiones y juegos se le suman las categorías de análisis con los indicadores que se plantearon primeramente. (Ver anexo. Cuadro 2)

3.4.3 Matriz de categorías e indicadores finales.

Luego debido a la situación de salubridad COVID-19 que impide el desarrollo del proyecto de manera física, se replantea la forma de desarrollo tomando como mediación las TICs y por tanto también cambia el tiempo de ejecución. Como consecuencia de esto se hace necesario la creación de un nuevo cuadro de categorías de análisis e indicadores que queda restaurado con las categorías: Recreación y experiencia lúdica, democracia participativa, y dimensión comunicativa, cada categoría con sus respectivos indicadores cumpliendo con el mismo procedimiento de estructuración. (Ver anexos. Cuadro 3)

3.4.4 Matriz de actividades finales.

En consecuencia con las modificaciones que se realizaron y teniendo en cuenta que las actividades no son interactuadas de manera física sino mediadas por las TICs, se crea la matriz final de actividades constituida por 13 sesiones, cada sesión consta de una actividad debido al tiempo de aplicación y desarrollo programada así cada 15 días. Las actividades con su debida descripción tienen un orden específico que se complementan temáticamente.

Las categorías e indicadores que hacen parte de esta matriz son las replanteadas en el cuadro 3 Matriz de categorías e indicadores finales.

Por último, en la creación de la matriz de actividades finales, se implementan diversos instrumentos que son parte del desarrollo de cada sesión. (Ver anexos, Cuadro 4)

3.4.5 FASE III - Cuadro de Observaciones Formales.

Este cuadro se diseñó con el fin de conocer el criterio de análisis y observación del docente que está a cargo del curso 501 del Colegio General Gustavo Rojas Pinilla, el cual consta de cinco preguntas abiertas y sencillas de contestar. Estas observaciones deben ser diligenciadas cuando se aplique y se finalice cada sesión propuesta en el plan de actividades. Para ver las respuestas de cada sesión ver contenido de resultados. Esto nos ayuda a tener una visión más amplia sobre lo que se está realizando y cómo se desenvuelve el proyecto.

El formato de encuesta de observaciones formales es la siguiente:

Observaciones Formales
Dirigida al docente del curso 501. Profesora: Sandra Patricia Rodríguez
<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo vio la participación de los niños en la actividad?• ¿Qué dificultades observó en el desarrollo de la actividad desde su participación virtual?• Según las evidencias enviadas por los niños, participó la mayoría o minoría• ¿Qué cambiaría de la actividad?• Según lo observado diga las cosas positivas y negativas de cada actividad.

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Los resultados obtenidos en el proyecto pedagógico, permitieron diseñar sesiones de contenido de expresión creativa y cultural, las cuales proporcionaron los recursos necesarios para afrontar la constante evolución social y educativa, en la cual se encuentra inmersa la población estudiantil, preparándolos para desarrollar sus habilidades y para adquirir destrezas en el desarrollo humano y social.

Haciendo énfasis en la forma de compartir conocimiento e inducir el desarrollo de habilidades humanas desde la distancia para la evolución educativa del Colegio General Gustavo Rojas Pinilla, un proceso práctico mediado por la tecnología, fundamentado en el diseño del dispositivo y las respuestas recibidas del mismo por los estudiantes, un diseño elaborado con herramientas aplicativos de edición, de fácil acceso como viva video, YouTube y teniendo como canal de comunicación página como genial.ly y WhatsApp.

El diseño aplicativo fue diseñado teniendo en cuenta Los Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación Nacional que comprende la dimensión estética corporal y participativa como categorías de análisis realmente importantes ya que de acuerdo a la perspectiva del proyecto educa al niño como un ser autónomo, participativo y que asume sus prácticas recreativas sin interés alguno llevándolo a ser capaz de enfrentarse a otros mundos ideológicos asumiendo su identidad y a la vez siendo el transmisor de su cultura. Teniendo claro este paso determinado se elabora una matriz de actividades que se proyectan como módulos de sesiones todas constan de tres actividades: Narración de mito, origami que evoca el mito, y juego tradicional. Estas son elaboradas una por una y compartidas por la página genial.ly y posteriormente el link enviado vía whatsapp.

Posteriormente se hace un análisis de las actividades, y se denota claramente que los padres hacen arte del proceso ya que son partícipes de las actividades y cumple con los indicadores de logros que se tuvieron en cuenta para la elaboración del plan de actividades. Reconocer manifestaciones de liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo junto a su familia se refleja en las respuestas de las actividades. El disfrute de los mitos además de ver la comprensión de ellos y la fácil comunicación en sus dibujos, estos análisis se puede hacer gracias a las respuestas por parte de los estudiantes del grado 501, la mayoría del grupo presentaron una actitud positiva de disposición a pesar de que en un inicio se presentara la práctica de este proyecto presencial y tuvo su cambio de la pandemia, aún así se logra un gran avance desde la virtualidad y en común acuerdo con la docente, se abre un espacio en la agenda académica y se pone en práctica el material preparado y para desarrollarlo cada 15 días dentro del contenido de la agenda académica de la Institución Educativa Gustavo Rojas Pinilla..

En el siguiente enlace podrán profundizar más afondo sobre cómo se presentó el material pedagógico y la creación de las 13 actividades:

https://view.genial.ly/5ea3a19c3d176c0da2c6073a/vertical-infographic-invitation-grado-5?fbclid=IwAR2UK1hdZMpd86ccOX1_xMdVaTQydxPz0AWnnzNdf442rPovYwj8OAITNMk

Las actividades de las que se obtuvo retroalimentación fueron:

Actividad 1 - Narración del Mito de la Creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna) en donde los estudiantes plasmaron de manera creativa un dibujo de lo que más le llamó la atención de la narración, lo que se imaginaron cuando lo escuchaban o lo que más le había gustado. De esta actividad los estudiantes manifestaron su gusto por el dibujo y su interés en la narración del mito ya que la mayoría de dibujos reflejaron lo que se narraba en dicho mito. (Ver anexos. Tabla 1. Evidencias – Actividad 1)

Actividad 2 – Origami de Sol, una actividad que fue muy divertida e interesante ya que los estudiantes estuvieron muy atentos a las recomendaciones dadas. La figura de origami la realizaron con ayuda de sus padres y enviaron sus evidencias una vez terminada la figura. (Ver anexos. Tabla 2. Evidencias – Actividad 2)

También se realizó un entrevista con la docente a cargo del curso Sandra Patricia Rodríguez quien manifestó en un cuadro de observaciones planteado para el docente después de desarrollar cada sesión, que las actividades fueron muy acordes al grupo ya que éste se caracteriza por ser muy activo por lo tanto a lo que concierne a manualidades tienen bastante atención y la dispersión no es muy notoria. (Ver anexos. Observaciones Formales Actividad 1 y 2)

5. CONCLUSIONES

Se elaboró una propuesta pedagógica de juegos tradicionales y narraciones de mitos y leyendas dirigidos a la Institución Educativa Gustavo Rojas Pinilla para que ofrece más espacios donde los niños puedan jugar y aprender de manera activa desarrollando sus habilidades y destrezas propias de las expresiones culturales, que aportan a la dimensión lúdica de los niños y a su repertorio de juegos. Y a los docentes, la necesidad de innovar permanentemente su quehacer como orientadores, es decir, romper el rol de dirigir, y entender la búsqueda de estrategias a través del juego desde un ambiente escolar menos tradicional, y que por ende se logre un desarrollo integral completo articulándolo con los lineamientos de para la educación física del MEN.

Desde la metodología aplicada, los juegos tradicionales y el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas, se aportó a la transformación en las prácticas educativas recreativas en la Institución Educativa Colegio General Gustavo Rojas Pinilla.

Se evidenció una respuesta positiva en las actividades implementadas para los niños del grado 501 en cuanto a juegos tradicionales, narración de mitos y leyendas que rememoran la cultura, creencias y tradiciones como potencia del desarrollo humano de la identidad social e individual, además de evidenciar el manejo de las herramientas pedagógicas elaboradas e implementadas que se relacionan con la didáctica, la recreación y la creación metodológica en tendencia a fomentar la creatividad de la población estudiada.

Otro aspecto importante como educadores es que se proyectó la cultura desde otras disciplinas y perspectivas. Por esta razón el material didáctico seguirá desarrollándose en el grado 501 de la institución educativa y también se implementará más adelante en otros cursos.

Se cierra con la experiencia que se ha ganado en conocimiento tanto en valor de juegos tradicionales como en la posibilidad de poder orientar a los niños hacia el tema del valor cultural.

APORTES AL CAMPO DE LA RECREACIÓN

Durante el proceso de aplicación del proyecto fue notoria la recreación como estrategia para promover, fortalecer y re-crear procesos educativos aportando a la construcción y el desarrollo de capacidades humanas, permitiendo el acceso a las diversas maneras de recreación en la escuela u otros espacios. En este sentido, la recreación orienta al estudiante a ser partícipe de los espacios pedagógicos de manera autónoma y espontánea.

Para el campo de la recreación la implementación de los juegos tradicionales es una buena estrategia para restablecer vínculos afectivos ya que estas son actividades que propician en los niños espacios de interacción social además de fortalecer valores que son muy importante para el desarrollo integral de los niños en su entorno familiar.

Los asuntos tratados en cada sesión de trabajo construyen nuevas herramientas para el crecimiento social, tradicional, cultural y aporta información investigativa que permite dar a conocer el campo de la recreación en el ser docente.

Al respecto conviene decir que a modo de reflexión en relación al compromiso social como Licenciadas en Recreación y Turismo y como agentes de cambio, transformación y re-creación educativa, brindamos nuevas formas de enseñanza conjugadas con los avances tecnológicos. Desde esta perspectiva, la valoración y reconstrucción de costumbres enfocadas en todo el proyecto despierta el deber social identitario en la sociedad reconociendo al hombre como causante de la identidad cultural y transmisor de saberes mediante el juego y las expresiones culturales.

ALCANCES Y LIMITACIONES

Se estableció contacto con las directivas del Colegio General Gustavo Rojas Pinilla para solicitar la debida aprobación al desarrollo proyecto. “El juego una expresión en el reconocimiento de las tradiciones culturales en los niños de quinto grado”.

A pesar de que los tiempos académicos en la Universidad Pedagógica Nacional y el Colegio General Gustavo Rojas Pinilla no coincidían, se realizaron 2 sesiones de actividades descritas en el procedimiento metodológico del proyecto y se obtuvo la participación de la mayoría de estudiantes del grado 501 en las actividades propuestas, aunque muchos de los estudiantes manifestaron tener limitantes como no contar con dispositivos para la comunicación.

Los aspectos que pudieron ser un motivo para no tener el avance esperado en la aplicación y desarrollo son variados y entre ellos estuvo los impedimentos generados por la pandemia del COVID-19; ya que esto no permitió inicialmente el acercamiento adecuado a la población muestra para desarrollar en totalidad el plan de actividades.

RECOMENDACIONES

Para el desarrollo de una propuesta pedagógica es necesario tener en cuenta los lineamientos curriculares del MEN, ya que las instituciones se rigen desde esta normativa es así como desde su programación curricular se deben abrir más espacios recreativos para jugar, y también para aplicar juegos en los temas de clase permitiendo el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

Fomentar en la comunidad educativa y en la familia una cultura de cambio frente a papel fundamental que juega cada uno en la enseñanza y aprendizaje de la cultura y sus expresiones dado que esto no corresponde a un deber meramente del docente.

En la educación informal el proceso de enseñanza también debe estimular en el niño el aprendizaje de los valores a través del juego teniendo en cuenta que la recreación permite el aprendizaje mientras disfruta del juego.

Se hace necesario establecer proyectos transversales que conlleven a desarrollar actividades para la rescatar a identidad cultural, como se pudo observar en la dimensión estética (pintura) es un instrumento muy importante para desarrollar el sentido de pertenencia, la creatividad y reconocerse dentro de una misma cultura.

Cuando los niños o estudiantes realizan actividades creativas, deben tener reconocimiento, de esta manera se motivan a seguir construyendo su identidad y rescatando sus creencias y tradiciones.

6. ANEXOS

6.1 Cuadro 1. Categorías e Indicadores inicialmente planeadas.

El siguiente cuadro está dividido en categorías que contienen el campo estético, la dimensión corporal y la dimensión participativa que se tienen en cuenta para el desarrollo de las unidades didácticas. Contiene también la columna de indicadores que son los que se observan a la hora de desarrollar las unidades de trabajo.

Categorías	Indicadores
<p style="text-align: center;">Estética</p> <p>Se ubica en el campo de las actitudes, la autoexpresión, el placer y la creatividad que encierra un compromiso, entrega, gratuidad y no obligatoriedad. se hacen evidentes en actitudes, habilidades, conocimientos y capacidad de comprensión personal, social, cultural e histórica</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes gestuales. (Dimensión comunicativa-preescolar) •Disfruta mitos como producciones de la cultura. (Lengua Castellana) •Manifiesta una actitud de identidad de género espontánea y respetuosa, asume sin angustia sus equivocaciones, disfruta los juegos en compañía y los expresa artísticamente, es bondadoso con sus compañeros y colabora en el cuidado de los espacios de trabajo. (Educación Artística)
<p style="text-align: center;">Dimensión Corporal</p> <p>La experiencia corporal, que se constituye en la complejidad de acciones y relaciones del individuo con el mundo dando lugar a la vivencia y construcción de experiencias eróticas, éticas, estéticas, cognitivas y expresivas o comunicativas que tienen como condiciones el desarrollo de capacidades y competencias para su apropiación, aplicación y transformación</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa los juegos en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
<p style="text-align: center;">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales. •Utiliza el lenguaje verbal para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana) •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) MODIFICADO

Cuadro 1: Fuente propia

6.2 Cuadro 2. Actividades Inicialmente Programadas

Contiene una columna de 14 sesiones de trabajo, otra columna donde se describen los juegos planificados y clasificados en cuatro categorías: Agon (competencia), alea (suerte), mimicy (simulacro), Ilinx (vértigo). También contiene la columna de categorías de análisis: Estética (actitudes y expresiones), comprensión Corporal y democracia participativa, según la actividad que se plantea, cada una de estas categorías con sus respectivos indicadores de observación.

SESIÓN	JUEGOS, DESCRIPCIÓN	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	INDICADORES DE OBSERVACIÓN
1	<p>Narración Mito (La Patasola)</p> <p>Elementos necesarios: Mito texto, ambientación (sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el aula, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito de la patasola</p>	ESTÉTICA (actitudes y expresiones)	<ul style="list-style-type: none"> Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon (competencia)</p> <p>Carrera en costales con obstáculos. Recorrida en un solo pie</p> <p>Para esta actividad necesitamos costales, conos, lasos y una pelota.</p> <p>-Se realiza un circuito con obstáculos en el que los niños tendrán que saltar en un solo pie con los costales y pasar por debajo de los lasos, tomar la pelota, cruzar en zig-zag por los conos y llegar a la meta.</p>	Comprensión Corporal	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (edu física, rec y dep) Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (edu física, rec y dep)
		Democracia Participativa (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos) Desarrolla de manera creativa actividades didácticas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (edu física, rec y dep)

	<p>Ilinx (vértigo) Juegos de carretilla y el rey en la silla</p> <p>Se requieren lazos y colchonetas.</p> <p>Para este juego se agrupan los niños por parejas.</p> <p>Se utilizan las colchonetas para que los niños crucen en carretilla.</p> <p>Luego las parejas se toman de las manos para llevar a un tercer compañero encima de ellos y llevarlo a la meta.</p>	<p>ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Manifiesta una actitud de género espontáneo y respetuoso, asume sin angustia sus equivocaciones, disfruta los juegos en compañía y los expresa artísticamente, es bondadoso con sus compañeros y colabora en el cuidado de los espacios de trabajo. (Educación Artística)
		<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (edu física, rec y dep) • Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales.
	<p>Mimicry (Simulacro) Pato Ganso (Pata pata sola)</p> <p>Para esta actividad no necesitaremos material físico los niños se sentarán en círculo y uno de ellos pasará por el rededor del grupo tocando la cabeza de todos hasta decir (sola) y otro niño(a) se pondrá de pie. Y saldrán corriendo en un pie alrededor del grupo, a tomar la posición del niño que se puso inicialmente de pie.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de la comunidad. (Dimensión estética –preescolar) •Muestra interés y participa gozosamente en juegos grupales.

	<p>Alea (suerte) Circuito de lotería Para esta actividad necesitamos costales, conos, lasos, 10 Cartones de lotería ilustrados con sus respectivas fichas.</p> <p>Para esta lotería necesitamos 4 grupos. Los niños tendrán que pasar todo el circuito inicial de carrera de costales pero en vez de la pelota llevaran una ficha de la lotería.</p>	<p>ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<p>•Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes gestuales (Dimensión comunicativa-preescolar)</p>
		<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<p>• Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (edu física, rec y dep)</p>
		<p>Democracia Participativa</p>	<p>•Muestra interés y participa en los juegos grupales. •Utiliza el lenguaje verbal para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)</p>
2	<p>Narración El Hombre Caimán Elementos necesarios: Mito - texto, ambientación (sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el aula, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito del Hombre caimán.</p>	<p>ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<p>• Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)</p>
	<p>Agon (competencia) Sillas musicales Elementos necesarios: Música, sillas</p> <p>Sillas musicales es un juego en el cual los niños caminan alrededor de las sillas según avanza la música (en este caso música relacionada con cocodrilos y caimanes) mientras se van quitando las sillas una por una hasta que quede solo un niño y una silla.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<p>•Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p> <p>•Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p>
		<p>Democracia Participativa</p>	<p>• Muestra interés y participa en las actividades grupales</p>

<p style="text-align: center;">Ilinx (vértigo) La cuchara y el ping pong</p> <p>Elementos necesarios: Cucharas, pimpones, conos, tarros.</p> <p>Se divide el grupo en 2. El primer grupo pondrá la cuchara en su boca junto al pingpong tratando de depositarla en un tarro. El segundo grupo estará encargado de los tarros, este grupo es el que no va permitir que la pelota caiga en el tarro.</p>	<p style="text-align: center;">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) • Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (edu física, rec y dep)
	<p style="text-align: center;">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa en las actividades grupales. • Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia)
<p style="text-align: center;">Mimicry –(Simulacro) El Twist de los Ratoncitos</p> <p>Elementos necesarios: Ronda El Twist de los Ratoncitos, orejas de ratones y de gato, altavoces.</p> <p>Para esta ronda cada niño se pone unas orejas, el gato debe ir tomando un ratón por cada ronda (Son 4) de la canción. Los ratones deben bailar hasta que el gato se lleve a los 4 ratones.</p>	<p style="text-align: center;">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (edu física, rec y dep)
	<p style="text-align: center;">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa en las actividades grupales
<p style="text-align: center;">Alea - (suerte) Juego de Bingo</p> <p>Elementos necesarios: Cartones para bingo, fichas, tarro transparente.</p>	<p style="text-align: center;">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)

	<p>Los cartones se repartirán en dúos, los cuales tendrán que ser completados mientras va cantándose la ficha que va saliendo.</p>	<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza el lenguaje verbal para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana) •Muestra interés y participa en las actividades grupales
3	<p>Narración Mito (La Madre de agua) Elementos necesarios: Mito texto, ambientación(sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el aula, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito de la Madre de Agua</p>	<p>ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon (competencia) Bombas al aire Elementos necesarios: Bombas llenas de agua, costales (ropa de cambio)</p> <p>Se divide el grupo en dos equipos, cada grupo tendrá un costal mientras la bomba será lanzada por uno de los dos grupos. El grupo al que es lanzada la bomba debe recibirla tratando que esta caiga dentro del costal y sin dejarla caer al piso, hasta que a uno de los grupos se le explote la bomba.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	<p>Ilinx (vértigo) La gallinita ciega Elementos necesarios: Pañuelo, conos.</p>	<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia)
		<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y

<p>Se escoge un niño el cual se cubrirá con un pañuelo los ojos para hacer uso de sus demás sentidos y lograr buscar a sus compañeros, los cuales harán algunos ruidos para poder ser encontrados. Los conos servirán para delimitar el espacio.</p>		<p>posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Desarrolla de manera creativa los juegos en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
<p>Mimicry - (Simulacro) El cazador y los animales Elementos necesarios: Conos</p> <p>Para esta actividad se necesita que dos niños hagan el rol de cazadores(as), los demás niños actuaran como un animal que ellos escojan cuando el cazador toque a un animal, éste simulara caer, los demás animales pueden compartirle de su vida y revivirlo tocándole la cabeza el objetivo es que el cazador acabe con todos los animales.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales. <ul style="list-style-type: none"> •Desarrolla de manera creativa los juegos en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes)
<p>Alea - (suerte) La búsqueda del tesoro Elementos necesarios: Cofre del tesoro, mapas, lasos</p> <p>Se divide el grupo en dos. Cada grupo tendrá un mapa con una ruta trazada la cual deben seguir para encontrar el tesoro. Habrán dos tesoros ocultos en diferentes lugares, deben ir todos tomados de un laso sin soltarse, También en algunos puntos estarán los</p>	<p>Democracia Participativa</p> <p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en actividades grupales. <ul style="list-style-type: none"> •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa los juegos en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)

	<p>capitanes de ruta que les indica si deben retroceder, avanzar o si están cerca al tesoro.</p>	<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en actividades grupales. •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
4	<p>Narración Mito (El Mohán) Elementos necesarios: Mito texto, ambientación(sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el aula, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito El Mohán</p>	<p>ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon (competencia) Piedra papel y tijera Elementos necesarios: Aros, conos.</p> <p>Se divide el grupo en dos, Para este circuito, los aros se colocan en el suelo formando un camino en el cual en un extremo estará un grupo y el otro paralelo a él, para iniciar el juego de manos va avanzando el que gana. Si pierde, tendrá que seguir intentando y el otro grupo avanzando por los aros. Todos los participantes deben jugar. Los conos hacen parte de la meta</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales.

	<p>Ilinx (vértigo) Rayuela Elementos necesarios: Tizas, conos, papel, marcador.</p> <p>Se pintan don rayuelas en el suelo. Se divide el grupo en dos. Se comienza el juego pasando por la rayuela mientras que se va dibujando en un papel la figura de un niño, (cada participante al pasar por la rayuela debe dibujar una parte de la figura de niño) todos los niños deben pasar hasta completar el dibujo.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales. •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones con los demás. (Lengua Castellana)
	<p>Mimicry - (Simulacro) Juguemos en el bosque Elementos necesarios: Letra de ronda juguemos en el bosque, sombrero de lobo.</p> <p>Para este espacio necesitaremos la letra de esta ronda infantil se interactuará según lo que dice la ronda.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa los juegos en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales.
	<p>Alea (suerte) Parejas imágenes Elementos necesarios: Dos tableros de imágenes.</p> <p>Se divide el grupo en dos filas, se muestran las imágenes los niños(a) deben pasar por debajo de la piernas llegar al tablero y voltear las dos primeras fichas las cuales deben coincidir hasta que el tablero tenga las imágenes en pareja y completas.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia)

5	<p align="center">Narración Mito (AHAGUA) Origen de los Seres</p> <p>Elementos necesarios: Mito texto, ambientación (sonido).</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el aula, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito de (AHAGUA) Origen de los Seres.</p>	<p align="center">ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p align="center">Agon (competencia) Globos y baile</p> <p>Elementos necesarios: Globos, música.</p> <p>Se divide el grupo en parejas las cuales deberán inflar un globo, luego tendrán que bailar con el globo en la barriga, cabeza, y piernas, juntos sin dejarlo caer si el globo se cae tendrán que volver a empezar. Se finaliza con una competencia entre las dos últimas parejas que estén con el globo entre ellos.</p>	<p align="center">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	<p align="center">Ilinx (vértigo) Cabeza en movimiento</p> <p>Elementos necesarios: Cuadernos, cuerdas, colchonetas.</p> <p>Para esta actividad el grupo se divide en tres. Habrán tres caminos señalados en las colchonetas (uno para cada equipo) cada participante debe llevar un cuaderno a la meta, pero solo empujado por la cabeza</p>	<p align="center">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales.
	<p align="center">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) 	

		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales. •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
	<p>Mimicry –(Simulacro) Soy una Serpiente</p> <p>Elementos necesarios: Mesas, canción (soy una serpiente del dúo tiempo de sol.</p> <p>Esta actividad la inicia un niño que será la cabeza de la serpiente pasara por debajo de las mesas hasta encontrar otro niño que pasara a la cola mientras que todos los niños irán haciendo parte de la serpiente llegando al final del túnel construido por mesas en este recorrido se cantara la canción sugerida</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa los juegos en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales.
	<p>Alea - (suerte) Juegos de aros</p> <p>Elementos necesarios: Conos, aros.</p> <p>Para esta actividad los participantes se organizan en dos filas, el objetivo es que los aros sean dirigidos a los conos todos los aros de cada grupo deben estar dentro de los conos al terminar van a pasar el aro de sus pies a su cabeza hasta llegar a la meta.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia)

			<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos)
6	<p align="center">Narración Leyenda (Los duendes)</p> <p>Mito texto, ambientación(sonido)</p> <p>- En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el aula, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando la leyenda de Los duendes.</p>	<p align="center">ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p align="center">Agon (competencia) Carrera de relevos</p> <p>Elementos necesarios: Conos, aros</p> <p>Se divide el grupo en cuatro, los participantes deberán llevar un aro pasárselo a la otra persona y tocar el cono de meta hasta que esto pase el otro participante puede continuar hasta que finalice uno de los dos grupos.</p>	<p align="center">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) <p>Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p>
		<p align="center">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia)

			<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
	<p>Ilinx (vértigo) Twister</p> <p>Elementos necesarios: Una ruleta de colores de tamaño grande, una sábana o plástico en donde se dibujarán cuatro tableros rectangulares con círculos de colores por dentro.</p> <p>Se divide el grupo en cuatro equipos, a cada equipo se le asigna un tablero.</p> <p>Los grupos pisaran los colores que indiquen la ruleta, se utilizarán las manos, los pies, las rodillas.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos) •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)

<p align="center">Mimicry - (Simulacro) La batalla del calentamiento Elementos necesarios: Ronda la batalla del calentamiento</p> <p>Se hacen filas del grupo dividido en dos, los cuales tendrán que cantar la canción mientras hacen los movimientos según la ronda pasar por un puente que se hace con las manos y finalizar la ronda.</p>	<p align="center">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	<p align="center">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia)
<p align="center">Alea (suerte) Tiro al blanco Elementos necesarios: 2 Tableros con niveles de tiro, dardos.</p> <p>Se divide el grupo en dos, los participantes tendrán que hacer el mejor puntaje.</p>	<p align="center">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	<p align="center">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones

			<p>interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
7	<p>Narración Mito (El Sombrerón)</p> <p>Elementos necesarios: Mito texto, ambientación (sonido).</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito de El Sombrerón</p>	<p>ESTÉTICA</p> <p>(Actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon (competencia)</p> <p>Pasar la pelota</p> <p>Elementos necesarios: Pelotas, colchonetas</p> <p>El grupo se divide en dos, se organizan las colchonetas en hilera y los niños deben recostarse boca arriba para pasarse la pelota con los pies, con las manos, con las rodillas y bajo sus piernas.</p>	<p>Comprensión Corporal</p> <p>(Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores,

			<p>accidentes e imprevistos. (Educación artística)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	<p>Ilinx - (vértigo) De piedra en piedra</p> <p>Elementos necesarios: Aros, cuadernos</p> <p>Los aros estarán distribuidos de tal manera que cada niño tenga espacio para saltar dentro del aro luego de terminar el primer recorrido deberán volver a pasar con un cuaderno en su cabeza .</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos) •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)

<p>Mimicry - (Simulacro) El puente está quebrado – El Rey dice Elementos necesarios: Ronda infantil del puente está quebrado.</p> <p>Se combina esta actividad con la del rey en la silla cuando pasemos a la parte de la canción final el rey deberá mandar a buscar un objeto el cual los demás niños tendrán que encontrar</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
<p>Alea - (suerte) La cola al burro Elementos necesarios: -2 carteles de burro, cola para el burro, 2 vendas</p> <p>En esta actividad se divide el grupo en dos, se ubican en hileras. El objetivo es que algún grupo</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en

	logre ponerle la cola al burro en el tiempo estipulado.		las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) •Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos) •Manifiesta indignación y solidaridad, ante hechos injustos y pide perdón cuando han causado daño a otro. (Educación Ética y Valores Humanos)
8.	<p>Narración Mito (La madre monte) Elementos necesarios: (Mito texto, ambientación (sonido) En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito de:</p>	ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon (competencia) Cuatro esquinas Elementos necesarios: Banderines, pelotas, tiza. Se divide el grupo en cuatro equipos, con la tiza se divide el piso, dos de los grupos inicia tirando el balón al aire, en ese momento, los demás grupos intentan tomar la bandera. Se repite el lanzamiento con los demás grupos.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos;

			<p>coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia)
	<p>Ilinx - (vértigo) Adivina quién soy Elementos necesarios: Música, altavoz</p> <p>Mantener el equilibrio desde una posición estática imitando a un animal .los niños(a) bailaran por todo el patio al ritmo de la música, cuando esta pare se tomará una pose de animal el que quieran los niños tendrán que adivinar que animales representaron los compañeros.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de

			<p>la comunidad. (Dimensión estética – preescolar)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
<p>Mimicry – (Simulacro) El baile de los animales</p> <p>Elementos necesarios: Canciones del zoo/el reino infantil, música, altavoz.</p> <p>Para esta actividad los participantes deberán seguir el ritmo de la ronda y cantarla al final los niños (escogen) un animal que los represente para imitarlo.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes) 	
	<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de la comunidad. (Dimensión estética – preescolar) 	
<p>Alea - (suerte) Perinola</p> <p>Elementos necesarios: Perinola</p> <p>El grupo se divide en tres, la perinola tendrá indicadas con letras: acciones, movimientos corporales, cambio de grupo y el rey dice. Todos los grupos deben participar</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. <p>Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p>	

		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de la comunidad. (Dimensión estética – preescolar) •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática)
9.	<p>Narración Mito (La mano peluda)</p> <p>Elementos necesarios: Mito texto, ambientación (sonido).</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito</p>	ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon - (competencia) Quien está detrás del telón</p> <p>Elementos necesarios: Telón</p> <p>Los niños se separan en dos grupos. Un grupo se ubica tras el telón y el otro en frente los cuales tendrán que adivinar qué compañero se encuentra tras el telón.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales •Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos) •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)

	<p align="center">Ilinx - (vértigo) Rueda</p> <p>Elementos necesarios: Borrador, tiza</p> <p>Los niños realizan un círculo con la tiza. Dicho círculo estará dividido en tres partes. Una de esas partes es en la que saltan 5 veces, otra en la que saltan 3 veces en un pie, otra en la que se agachan y seguirán caminando cuando se lance en borrador al centro el giraremos según nos diga la rueda</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p> <ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana) •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática) •Manifiesta indignación y solidaridad, ante hechos injustos y pide perdón cuando han causado daño a otro. (Educación Ética y Valores Humanos)
	<p>Mimicry - (Simulacro) un elefante se balanceaba</p> <p>Elementos necesarios: 4 sabanas, 20 pelotas, ronda del elefante, sonido</p> <p>Para esta actividad se necesita cuatro grupos los cuales comienzan balanceando una pelota hasta tener las 5 en la misma</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades

	sabana pierde el grupo que las deje caer.		<p>imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Manifiesta indignación y solidaridad, ante hechos injustos y pide perdón cuando han causado daño a otro. (Educación Ética y Valores Humanos)
	<p>Alea (suerte) el camino del dado</p> <p>Elementos necesarios: Dados grandes ,tiza</p> <p>Se hacen dos caminos los cuales son guiados por el número que salga en el dado. Los participantes deben seguir lanzando el dado hasta llegar al final de su camino</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula

			<p>propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
10.	<p>Narración Mito (El niño poira)</p> <p>Mito texto, ambientación(sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito.</p>	<p>ESTÉTICA (actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon (competencia) Parejas amarradas</p> <p>Elementos necesarios: Aros, pelotas, lasos, telas.</p> <p>En esta dinámica se amarran dos niños los cuales tendrán que sacar pelotas dentro de un aro y lanzarlas a un canasto.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes) <p>Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p>
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos) •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática)

	<p style="text-align: center;">Ilinx - (vértigo) Congelados</p> <p>En esta actividad no necesitamos materiales físicos</p> <p>Se jugará el juego llamado “congelados”. Un niño congela a sus compañeros que no dejarán que el niño elegido los coja. Se pueden descongelar con un toque de compañero que no esté congelado. El niño (a) que esté congelado debe quedar con los pies en punta.</p>	<p style="text-align: center;">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p style="text-align: center;">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos) •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
	<p style="text-align: center;">Mimicry - (Simulacro) Realización de instrumentos</p> <p>Elementos necesarios: Tubos de cartón, botellas de plástico, tapas (material reciclable) para realizar instrumentos musicales.</p>	<p style="text-align: center;">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de

			<p>acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales •Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos) •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática)
	<p>Alea (suerte) Tubos numéricos (Rana) Elementos necesarios: 12 tubos de pvc cortados y marcados anteriormente, pelota de pingpong El objetivo de esta actividad es dividir el grupo en dos, trabajar dos ranas los grupos deberán haber completado un puntaje colectivo.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales •Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria.

			(Educación Ética y Valores Humanos) <ul style="list-style-type: none"> •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática)
11.	<p align="center">Narración Mito (La bola de fuego)</p> <p>Mito texto, ambientación(sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito</p>	<p align="center">ESTÉTICA (actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p align="center">Agon (competencia) Puntería, cuerda y balón</p> <p>Para esta actividad es necesario: 2 Cestas, 2 balones, 4 cuerdas gruesas</p> <ul style="list-style-type: none"> •Se divide el grupo en dos, cada equipo escogerá al primero en salir el reto es con los lasos sin tocar el balón encestar. 	<p align="center">Comprensión Corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p align="center">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula

			propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos)
	<p>Ilinx (vértigo) Atados</p> <p>Elementos necesarios: Conos, lasos, pelotas de ping pong</p> <p>Se dividen en tres grupos los cuales tendrán un pie atado al otro pie del compañero del lado y con el que tendrán que llegar a la meta, pero antes de llegar debe agacharse dos veces, saltar dos veces y para finalizar llevar juntos una pelota de ping pong en una mano.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula

			<p>propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
<p>Mimicry - (Simulacro) Canción de sinfonía inconclusa en la mar (Piero)</p> <p>Para esta actividad es necesario utilizar los instrumentos realizados en por cada uno en clase, canción ronda sinfonía inconclusa</p> <p>Se agrupan en tríos y cada estudiante escoge un sonido para representar, un animal de la sinfonía y poder tocar o instrumentos mientras marchamos.</p>	<p>Comprensión Corporal</p> <p>(Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes) 	
		<p>Democracia Participativa</p> <ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática) 	
<p>Alea - (suerte) Jenga</p> <p>Implementos necesarios: 2 Jengas</p> <p>Se divide el grupo en dos para que queden uniformes al jenga, el</p>	<p>Comprensión Corporal</p> <p>(Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes) 	

	grupo que más dure de pie podrá ser el ganador.		<ul style="list-style-type: none"> •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
12.	<p>Narración Mito (La diosa bachue)</p> <p>Mito texto, ambientación(sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito</p>	ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)	<ul style="list-style-type: none"> •Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p>Agon (competencia)</p> <p>Pasar el aro sin soltarse</p> <p>Elementos necesarios: Aro</p> <p>Todo el grupo se toma de la mano sin soltarse pretendiendo pasar el aro por todos los cuerpos.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en

			las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> ●Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. ●Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos) ●Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática) ●Manifiesta indignación y solidaridad, ante hechos injustos y pide perdón cuando han causado daño a otro. (Educación Ética y Valores Humanos)
	<p style="text-align: center;">Ilinx - (vértigo) Vasos aguados</p> <p>Elementos necesarios: 10 vasos, 2 pelotas ping pong, 3 mesas</p> <p>Se dividen en tres grupos, cada grupo con sus materiales de trabajo. Los vasos se llenan de agua, los niños deben soplar las pelotas de ping pong hasta pasar el décimo vaso si no lo logran debe pasar otro niño hasta que todos pasen.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> ●Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) ●Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes) ●Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)

		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. ●Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos) ●Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
	<p>Mimicry - (Simulacro) Creación títeres</p> <p>Elementos necesarios: Tela, 2 botones pequeños, algodón, medias viejas, lana.</p> <p>Realización de títeres paso a paso</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. ●Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de la comunidad. (Dimensión estética – preescolar) ●Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia) ●Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos)

	<p style="text-align: center;">Alea (suerte) No olvides mi cara</p> <p>Implementos necesarios: Imágenes con objetos o súper héroes, cinta adhesiva.</p> <p>Se divide el grupo en dos cada niño intenta averiguar qué personaje tiene pegado en su cabeza.</p>	<p style="text-align: center;">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p style="text-align: center;">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria. (Educación Ética y Valores Humanos) •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
<p style="text-align: center;">Narración Mito (El colibrí)</p>	<p>Mito texto, ambientación(sonido)</p> <p>En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito</p>	<p style="text-align: center;">ESTÉTICA (actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
<p style="text-align: center;">Agon (competencia) Quítale la cola al dragón</p>	<p>Elementos necesarios: 4 colas de dragón</p> <p>Se divide el grupo en 4 haciendo cuatro filas diagonales se enfrentan de a dos grupos los cuales intentan tomar la cola que tiene el otro grupo en la espalda.</p>	<p style="text-align: center;">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística)

			<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales •Reconoce manifestaciones de la amistad y el liderazgo tales como el compartir, la ayuda y el respeto mutuo y el don de mando. (Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática)
	<p>Ilinx (vértigo) El pescador Elementos de la actividad: Lasos, imanes, aros, tapas El grupo se divide en dos, cada grupo tiene sus elementos de pesca que son el laso y el imán en la punta, tendrán que pescar las tapas de metal que más puedan el grupo que más tapas pesque de dentro de los aros será el ganador.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
	<p>Mimicry - (Simulacro) Niños cuentan historia con títeres Elementos necesarios: Títeres realizados clase pasada ,tela colchonetas</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros.

Los niños cuentan historias con sus títeres		<ul style="list-style-type: none"> ●Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> ●Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. ●Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática)
<p style="text-align: center;">Alea - (suerte)</p> <p style="text-align: center;">Tetris</p> <p>Elementos necesarios: 2 pares de juego de Fichas tetris físicas, colchonetas, aros</p> <p>Se elige un participante por ronda de juego, el participante debe pasar un circuito corto de colchonetas y aros, en la colchoneta pasan agachados y por en medio de los aros. Todo el recorrido debe llevar consigo una ficha de tetris que desde el comienzo coge. Al llegar debe cada participante ir armando un tetris con cada ficha que lleve.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> ●Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) ●Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) ●Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes)
	Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> ●Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales ●Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos) ●Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las

			interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
14	<p align="center">Narración Mito (La leyenda del arcoíris)</p> <p>Mito texto, ambientación (sonido)</p> <p>- En esta actividad se tendrá a todo el grupo reunido en el patio, sentados en círculo de manera que todos se puedan ver, mientras se va narrando el mito</p>	<p align="center">ESTÉTICA (Actitudes y expresiones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta mitos, como producciones de la cultura. (Lengua Castellana)
	<p align="center">Agon (competencia) Todos juntos</p> <p>Implementos de actividad: Dos cartones largos en forma de sky y cuerdas largas.</p> <p>-En cada par de sky se ubican 4 niños y de manera coordinada deben llegar al final de un camino previamente delimitado.</p>	<p align="center">Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio cultural inmediato; simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas; describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos. (Educación artística) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p align="center">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)

			<ul style="list-style-type: none"> •Comunica sus ideas en forma escrita, oral, gráfica o corporal entre otras. (Tecnología e Informática)
	<p>Ilinx (vértigo) Cuadro de ritmos Elementos necesarios: Tiza, música. Cuatro de ancho y seis de largo los niños brincaran de a dos casillas siguiendo ritmo de la música hasta pasar todas las casillas y que todos pasen.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes) •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de la comunidad. (Dimensión estética – preescolar)
	<p>Mimicry - (Simulacro) Imagen y sonidos Mi igual Se necesita: Imágenes, música El grupo camina en círculo y se pasa una imagen, a medida que van mirando la imagen deben realizar algún gesto que represente la imagen que se está observando.</p>	<p>Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico, los asocia con su mundo cotidiano y los expresa a través de la escritura, el dibujo, el modelado y comenta con sus compañeros. •Realiza movimientos a partir de la explicación del juego, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica. (Educación Física, Recreación y Deportes)

			<ul style="list-style-type: none"> •Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de la comunidad. (Dimensión estética – preescolar) •Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones como los demás. (Lengua Castellana)
	<p>Alea (suerte) Pelotas de ping pong en botellas Implementos a utilizar: Resortera, pelotas de pin-pong, botellas. Se divide el grupo en dos, cada participante tiene una oportunidad para derribar con una pelota las botellas que se encuentran ubicadas en el piso, el primer grupo que termine de sacar las pelotas ganará.</p>	Comprensión Corporal (Desarrollo de habilidades)	<ul style="list-style-type: none"> •Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones. (Educación Física, Recreación y Deportes) <p>Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas. (Educación Física, Recreación y Deportes)</p>
		Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. •Reconoce y acepta sus potenciales y limitaciones en el juego en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos. (Educación Ética y Valores Humanos)

Cuadro 2: Fuente propia

6.3 Cuadro 3. Categorías e Indicadores finales

Categorías	Indicadores
<p align="center">Dimensión Estética</p> <p>Se ubica en el campo de las actitudes, la autoexpresión, el placer y la creatividad que encierra un compromiso, entrega, gratuidad y no obligatoriedad.</p> <p>se hacen evidentes en actitudes, habilidades, conocimientos y capacidad de comprensión personal, social, cultural e histórica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.
<p align="center">Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa en las actividades propuestas.
<p align="center">Recreación y Experiencia Lúdica</p> <p>La recreación como experiencia lúdica es un proceso particular de múltiples interrelaciones con las dimensiones del desarrollo humano. La recreación no es una experiencia exclusiva de la dimensión corporal, pero encuentra en ésta el espacio privilegiado para su desenvolvimiento, dado su carácter vivencial, emocional y desinteresado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa expresiones artísticas, construye instrumentos y herramientas simples para las mismas, expresa potencias por acceder a actividades culturales extraescolares. Educación Artística • Hace juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, mitos, sobre la producción cultural de su tradición manera creativa. Educación Artística
<p align="center">Dimensión comunicativa</p> <p>Es el medio de interacción con los demás, consigo mismo y con el medio. La Dimensión Comunicativa contiene distintas formas de interacción que posibilitan a los niños establecer diálogos que permiten expresar, sentimientos, emociones, necesidades y pensamientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, de mitos breves. En la dimensión comunicativa - Indicadores de logro curriculares para el conjunto de grados del nivel preescolar. • Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos. En la dimensión comunicativa - Indicadores de logro curriculares para el conjunto de grados del nivel preescolar • Identifica algunos medios de comunicación y, en general, producciones culturales como el cine, la literatura y la pintura. En la dimensión comunicativa - Indicadores de logro curriculares para el conjunto de grados del nivel preescolar

Cuadro 3: Fuente propia

6.4 Cuadro 4. Actividades Finales

SESIÓN	ACTIVIDAD - DESCRIPCIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	INSTRUMENTOS
	<p align="center">Narración Mito</p> <p>En esta actividad se enviará un audio interactivo vía</p>			

1	<p>WhatsApp, narrando el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (El sol y la luna)</p> <p>Con el objetivo de recibir un dibujo alusivo a lo que escucharon.</p> <p>¿Qué se te vino a la cabeza mientras escuchabas el mito? Muéstralo con un dibujo.</p>	Dimensión comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, de mitos breves. • Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos. 	Dispositivo Digital
2	<p>Exploración Plástica (Origami del Sol)</p> <p>En esta sesión se trabaja la realización de una figura en origami alusiva al mito trabajado en la sesión N°1</p>	Recreación y Experiencia Lúdica	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa expresiones artísticas, construye instrumentos y herramientas simples para las mismas, expresa potencias por acceder a actividades culturales extraescolares. Educación Artística • Hace juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, mitos, sobre la producción cultural de su tradición manera creativa. Educación Artística 	Hojas de Papel Dispositivos Digitales
3	<p>Juego Tradicional (Parqués, stop, horcado, dominó y triqui)</p> <p>En esta sesión se enviará un video explicando las reglas y cómo se juega cada uno de los juegos tradicionales</p> <p>Como resultado se obtendrá un juego del niño con sus padres, evidenciado por medio de video en el momento en el que se corone una ficha.</p>	Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa en las actividades propuestas. 	Dispositivos Digitales Tablero Parqués Fichas
4	<p>Actividad Libre (Narración, juego, chiste, adivinanza, dibujo)</p> <p>Se motivará mediante un video al niño para que desarrolle la actividad libre que desee)</p> <p>Ubicado en el campo de las actitudes, la autoexpresión, y la</p>	Dimensión Estética	<ul style="list-style-type: none"> • Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados. 	Dispositivos Digitales

	<p>creatividad que encierra un compromiso y entrega, se evidenciará mediante alguna expresión artística que prefiera el niño ya sea mediante una narración, juego, chiste, adivinanza o dibujo.</p>			
5	<p>Narración Mito</p> <p>En esta actividad se enviará un audio interactivo vía WhatsApp, narrando el mito del Hombre Caimán</p> <p>Con el objetivo de recibir un dibujo alusivo a lo que escucharon.</p> <p>¿Qué se te vino a la cabeza mientras escuchabas el mito? Muéstralo con un dibujo.</p>	<p>Dimensión comunicativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, de mitos breves. • Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos. 	<p>Dispositivo Digital</p>
6	<p>Exploración Plástica (Origami de Cocodrilo)</p> <p>En esta sesión se trabaja la realización de una figura en origami alusiva al mito trabajado en la sesión N°5</p>	<p>Recreación y Experiencia Lúdica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa expresiones artísticas, construye instrumentos y herramientas simples para las mismas, expresa potencias por acceder a actividades culturales extraescolares. Educación Artística • Hace juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, mitos, sobre la producción cultural de su tradición manera creativa. Educación Artística 	<p>Hojas de Papel</p> <p>Dispositivos Digitales</p>
7	<p>Juego Tradicional (Yo-Yo)</p> <p>En esta sesión se enviará un video explicando cómo se puede hacer un yo-yo, y también mostrando cómo se juega</p> <p>Como resultado se obtendrá un juego del niño con sus padres, evidenciado por medio de video en el momento en el que juega con su creación.</p>	<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa en las actividades propuestas. 	<p>Dispositivos Digitales</p> <p>2 Tapas</p> <p>1 Tornillo</p> <p>Silicona y pistola de silicona</p> <p>Cuerda o laso</p>

8	<p align="center">Narración Mito</p> <p>En esta actividad se enviará un audio interactivo vía WhatsApp, narrando el mito del Sombrerón.</p> <p>Con el objetivo de recibir un dibujo alusivo a lo que escucharon.</p> <p>¿Qué se te vino a la cabeza mientras escuchabas el mito? Muéstralo con un dibujo.</p>	Dimensión comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, de mitos breves. • Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos. 	Dispositivo Digital
9	<p align="center">Exploración Plástica</p> <p align="center">(Origami de Sombrero)</p> <p>En esta sesión se trabaja la realización de una figura en origami alusiva al mito trabajado en la sesión N°8</p>	Recreación y Experiencia Lúdica	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa expresiones artísticas, construye instrumentos y herramientas simples para las mismas, expresa potencias por acceder a actividades culturales extraescolares. Educación Artística • Hace juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, mitos, sobre la producción cultural de su tradición manera creativa. Educación Artística 	Hojas de Papel Dispositivos Digitales
10	<p align="center">Juego Tradicional</p> <p align="center">(Cucunubá)</p> <p>En esta sesión se enviará un video explicando cómo hacer el tablero de este juego y también mostrando cómo se juega</p> <p>Como resultado se obtendrá un juego del niño con sus padres, evidenciado por medio de video en el momento en el que juega con su creación.</p>	Democracia Participativa	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa en las actividades propuestas. 	Dispositivos Digitales Un cartón Bisturí Regla Marcador Bolas de Piquis
11	<p align="center">Narración Mito</p> <p>En esta actividad se enviará un audio interactivo vía WhatsApp, narrando la leyendas de los duendes</p>	Dimensión comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, de mitos breves. • Comunica sus emociones y vivencias a través de 	Dispositivo Digital

	<p>Con el objetivo de recibir un dibujo alusivo a lo que escucharon.</p> <p>¿Qué se te vino a la cabeza mientras escuchabas el mito? Muéstralo con un dibujo.</p>		<p>lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.</p>	
12	<p>Exploración Plástica (Origami de Trébol)</p> <p>En esta sesión se trabaja la realización de una figura en origami alusiva al mito trabajado en la sesión N°11</p>	<p>Recreación y Experiencia Lúdica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa expresiones artísticas, construye instrumentos y herramientas simples para las mismas, expresa potencias por acceder a actividades culturales extraescolares. Educación Artística • Hace juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, mitos, sobre la producción cultural de su tradición manera creativa. Educación Artística 	<p>Hojas de Papel</p> <p>Dispositivos Digitales</p>
13	<p>Juego Tradicional (Fuchi)</p> <p>En esta sesión se enviará un video explicando cómo se puede hacer un Fuchi-ball, y también mostrando cómo se juega</p> <p>Como resultado se obtendrá un juego del niño con sus padres, evidenciado por medio de video en el momento en el que juega con su creación.</p>	<p>Democracia Participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y participa en las actividades propuestas. 	<p>Dispositivos Digitales</p> <p>Una media</p> <p>Hilo y aguja</p> <p>Arroz o maíz</p>

Cuadro 4: Fuente propia

6.5 Tabla 1. Evidencias – Actividad 1

Narración Mito de la Creación Humántahu y Gedeco (Sol y Luna). Se encuentra la información de la unidad de trabajo, con fecha, herramientas utilizadas, y la descripción de la misma. También se plantean unas preguntas de observación con respecto a la unidad didáctica desarrollada con los alumnos y está dirigida al docente a cargo del curso.

PRESENTACIÓN Y ACTIVIDAD 1

Presentación y Narración mito

Fecha:

05/10/2020 - Presentación

05/12/2020 – Actividad 1

Herramientas utilizadas: Presentación de infografías por medio de la página genial.ly, YouTube, WhatsApp, viva video.

Descripción: En la primera infografía se hace una presentación de nosotras a los niños, dando a conocer el trabajo a realizar en grupo, el tipo de actividades e invitándolos a interactuar cada 15 días con nosotras.

En el segundo infograma se narra un mito con ayuda visual de imágenes que evocan lo que se está narrando.

Nombre de la actividad: Narración Mito de la Creación. En esta actividad se envía un audio interactivo vía WhatsApp, narrando el mito creación de Humántahu y Gedeco (Sol y luna)

Actividad Propuesta: Después de escuchar y ver el contenido del infograma se envía vía whatsapp al director del grupo que es el puente de comunicación, una imagen de un dibujo realizado por el estudiante en donde represente su interpretación o lo que haya evocado el mito en él.

Observaciones: (Dimensión comunicativa)

- Comprender textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones de mitos breves.
- Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.

Características del grupo: Son niños muy creativos, les gusta mucho el color también cabe destacar que hubo interés en realizar el dibujo.

Situaciones imprevistas conflictos: Se observa que los niños y niñas se dejan guiar mucho por las imágenes del video de la narración del mito. Desde los indicadores de análisis propuestos se evidencia la comprensión de la narrativa del mito por medio de los dibujos realizados

Tabla 1. Fuente propia

Resultados: Estas son las evidencias enviadas por los niños y niñas del grado 501.



Figura 1. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma a blanco lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

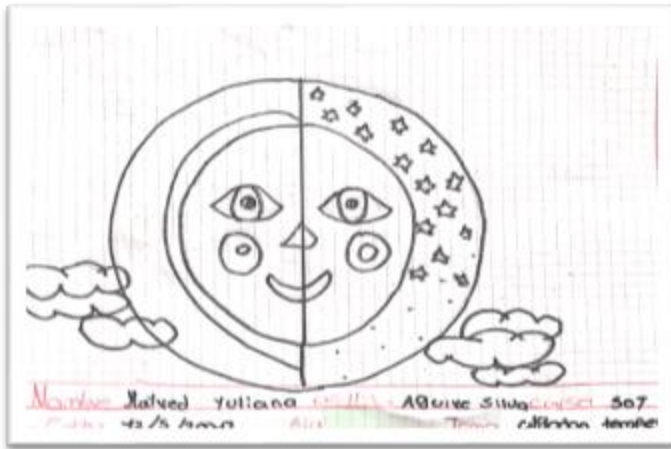


Figura 2. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 3. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 4. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 5. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 6. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 7. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 8. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 9. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 10. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 11. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

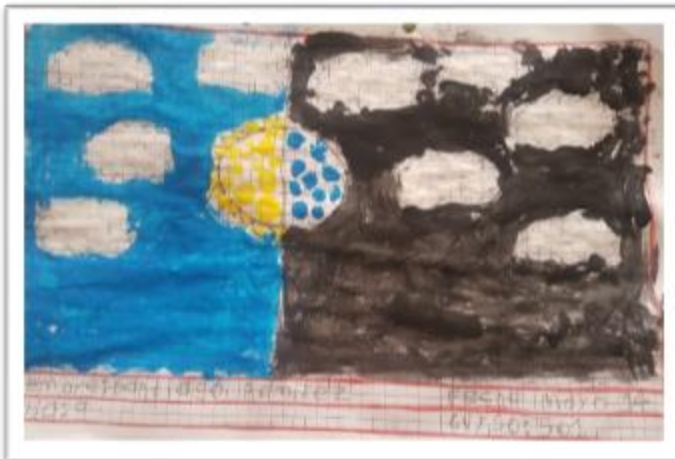


Figura 12. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 13. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

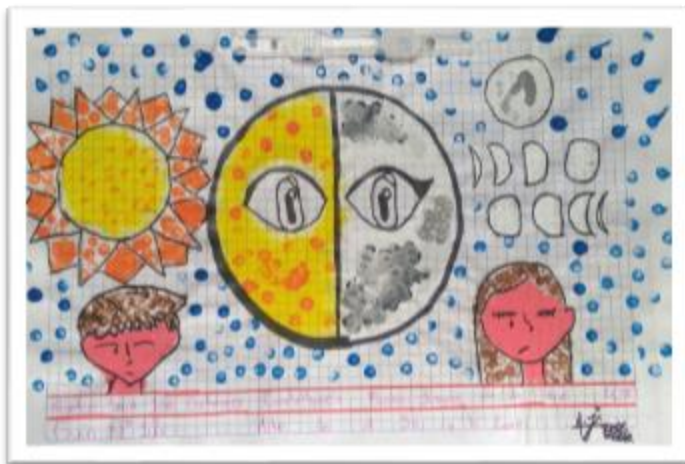


Figura 14. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

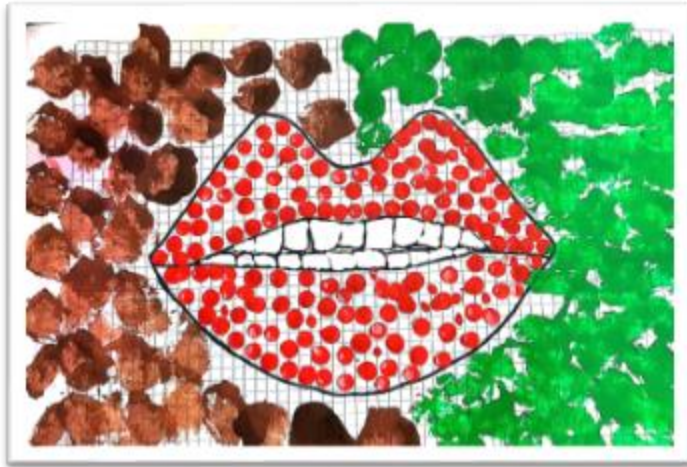


Figura 15. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 16. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

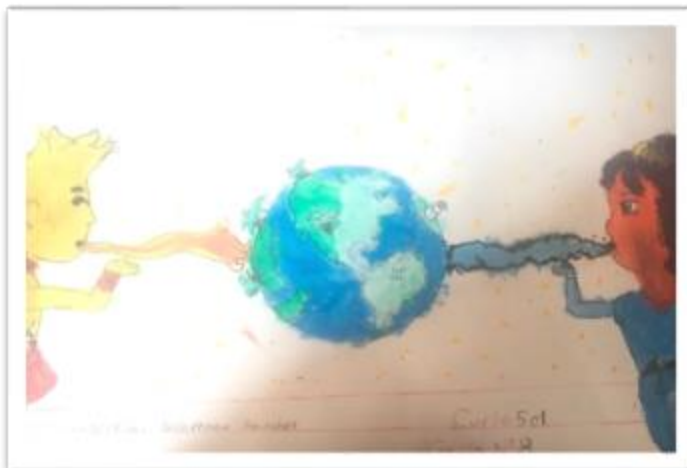


Figura 17. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 18. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 19. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 20. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 21. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 22. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 23. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

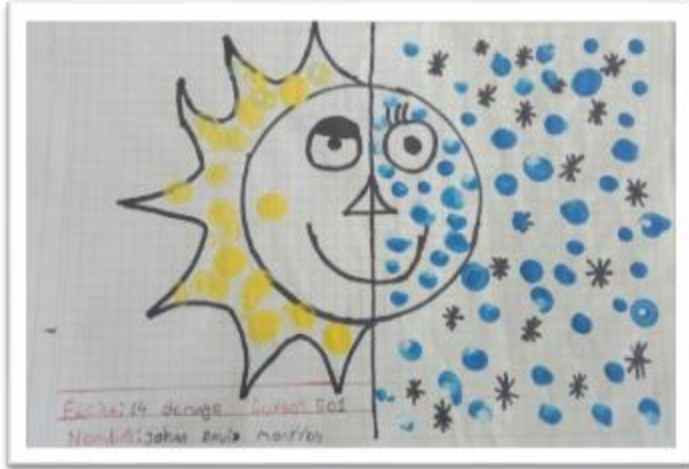


Figura 24. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 25. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)



Figura 26. Dibujo realizado por estudiante del grado 501, donde plasma lo que imaginó al escuchar el mito de la creación de Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

6.6 Tabla 2. Evidencias – Actividad 2

Exploración Plástica – Origami Sol. Narración Mito de la Creación Humántahu y Gedeco (Sol y Luna). Se encuentra la información de la unidad de trabajo, con fecha, herramientas utilizadas, y la descripción de la misma. También se plantean unas preguntas de observación con respecto a la unidad didáctica desarrollada con los alumnos y está dirigida al docente a cargo del curso.

ACTIVIDAD 2

Origami de Sol

Fecha: 26/05/2020

Herramientas utilizadas: Presentación de infografía por medio de la página genial.ly, YouTube, WhatsApp, viva video.

Nombre de la actividad: Origami. En esta actividad se envía la infografía realizada en la página virtual genial.ly, describiendo la actividad que se realizará con la ayuda de 3 videos que indican un paso a paso para realizar una figura de papel, en este caso la figura de Humántahu (Sol).

Actividad Propuesta: Después de ver el infograma se hace una reunión virtual con el profesor para realizar junto con el grupo de niños la figura en origami que se enseña en los videos guía del infograma.

Observaciones: (Exploración Plástica)

- Inventa expresiones artísticas, construye instrumentos y herramientas simples para las mismas, expresa potencias por acceder a actividades culturales extraescolares. Educación Artística.

- Hace juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, mitos, sobre la producción cultural de su tradición de manera creativa. Educación Artística

Características del grupo: Es un grupo que le gusta mucho las actividades manuales y creativas, son persistentes, no manifestaron quejas ni gran dificultad para realizar las figuras de origami.

Estrategias de trabajo: Realizar con la ayuda de la profesora y el video al mismo tiempo con los niños y niñas de grado quinto

Tabla 2. Fuente propia

Resultados: Estas son las evidencias enviadas por los niños y niñas del grado 501.



Figura 27. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 28. Origami de Sol en papel iris de color naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 29. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 30. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 31. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 32. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 33. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 34. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 35. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 36. Origami de Sol en papel iris de color naranja y café realizado por estudiante del grado 501.



Figura 37. Origami de Sol en papel iris de color naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 38. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 39. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 40. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 41. Origamis de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 42. Origami de Sol en papel iris de color naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 43. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y rojo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 44. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 45. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 46. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y rojo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 47. Origami de Sol en papel iris de color naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 48. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 49. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501.



Figura 50. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 51. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501.



Figura 52. Origami de Sol en papel iris de color amarillo y naranja realizado por estudiante del grado 501



Figura 53. Origami de Sol en papel iris de color amarillo realizado por estudiante del grado 501



Figura 54. Origami de Sol en papel iris de color blanco realizado por estudiante del grado 501

6.7 Tabla 3. Observaciones Formales – Actividad 1

Observaciones Formales – Narración Mito de la creación Humántahu y Gedeco (Sol y Luna)

Dirigida a maestra del Grado 501: Sandra Patricia Rodríguez

Pregunta: ¿Cómo vio la participación de los niños en la actividad? (Mito origen del sol y la luna)

Respuesta: Según las evidencias que enviaron, les gustó mucho, hicieron dibujos referentes a las imágenes que se mostraban en el mito y eso quiere decir que tuvieron mucha atención sobre él y se interesaron por hacer los dibujos.

Pregunta: ¿Qué dificultades observó en el desarrollo de la actividad desde su participación virtual?

Respuesta: La dificultad que vi es que casi todos los niños trataron de hacer el mismo dibujo de un círculo y en una mitad el sol y la otra mitad la luna, y unos muy pocos como que los papás les hacen el dibujo y ellos lo pintan. No vi más dificultades en esta actividad.

Pregunta: Según las evidencias enviadas por los niños, ¿Participó la mayoría o minoría?

Respuesta: La mayoría de niños participaron, fueron muy pocos los que faltaron pero es por cuestión de falta de recursos.

Pregunta: ¿Qué cambiaría de la actividad?

Respuesta: Nada.

Pregunta: Según lo observado diga las cosas positivas y negativas de la actividad.

Respuesta: Cosas positivas que vi en la actividad es que integran conocimientos de otras áreas, el hecho de que narraran un mito les hace retomar temas de español como el cuento, el mito y las leyendas, temas que se les enseñó pero no hubo mucha profundización, pudieron imaginar cosas hacer sus dibujos creativamente, lo malo que algunos padres hicieron los dibujos por los niños.

Fuente propia

6.8 Tabla 3. Observaciones Formales – Actividad 2

Observaciones Formales – Origami

Dirigida a maestra del Grado Quinto: Sandra Patricia Rodríguez

Pregunta: ¿Cómo vio la participación de los niños en la actividad? (Taller Origami – Figura Sol)

Respuesta: Bueno, la participación de los niños fue muy buena, a ellos les gusta la clase de artes porque también los saca de la rutina, de solo escribiendo o pasar cosas al cuaderno y hacer ejercicios y actividades, les gusta hacer cosas diferentes, entonces todos los que tienen posibilidades entra a la clase de artes.

Pregunta: ¿Qué dificultades observó en el desarrollo de la actividad desde su participación virtual?

Respuesta: No hubo ninguna dificultad, los niños siempre tienen la disposición de hacer lo que se les propone sin poner oposición. Tal vez la dificultad que pude ver es que en la guía del origami dice que el papel debe ser tamaño 24x24 Cm, y las hojas tamaño carta tienen un lado de 20 Cm, entonces los niños preguntaron mucho eso. Así que tuvieron que recortar para que todos los lados fueran iguales.

Pregunta: Según las evidencias enviadas por los niños, ¿Participó la mayoría o minoría?

Respuesta: Sí, participó la gran mayoría. Faltaron de 3 a 4 niños pero son los que no están asistiendo a más clases, o porque no tienen internet o están fuera de Bogotá o algo así.

Pregunta: ¿Qué cambiaría de la actividad?

Respuesta: No le cambiaría nada. Fue una actividad muy chévere.

Pregunta: Según lo observado diga las cosas positivas y negativas de cada actividad.

Respuesta: Las cosas más positivas que vi fue que no tuvieron mucha dificultad al realizar la figura, al principio pensé que les iba a ser complicado, pero no. Los videos sirvieron muchísimo porque mirábamos paso a paso y deteníamos el video y lo hacían muy bien. A ellos les gusta que las clases sean largas, se distraen y la verdad cosas negativas no le vi a la actividad.

Fuente propia

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfonso García Monge Alfonso, Rodríguez Navarro Henar (Parlebás 1988.Revista Editorial Educación física y deporte, Vol. 26 Núm. 2. Año 2007. Rescatado el 23 de febrero de 2020. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/issue/view/42>
- Callois Roger. Los juegos y los hombres - la máscara y el vértigo. Recuperado el 17 de Noviembre de 2019. <https://bibliodaraq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>
- Colegio General Gustavo Rojas Pinilla. Información general. Recuperado el 17 de Mayo de 2020. <http://www.colegiogustavorojaspinilla.edu.co/>
- Capasso, Verónica Cecilia - Jean Jean, Melina. Las TIC en las propuestas de Educación Artística -Una reflexión desde la cultura visual contemporánea. 2013. Recuperado el 13 de Mayo de 2020. <https://repository.unad.edu.co/discover>
- Chona Jáuregui, Marisela - Garzón Fuentes, Leidy Johanna. Rescate y recuperación de las tradiciones a través de la educación artística. 2017. Recuperado el 11 de Mayo de 2020. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/17447>
- Jiménez Ávila, Ximena. El involucramiento parental como estrategia para lograr el rendimiento académico exitoso de los estudiantes de básica primaria en Colombia. 2019. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33521>
- El juego como actividad fundamental -importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia. Ximena Andrea Poveda Carreño. 2014 <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/biblioteca/bdигital/82449.pdf>
- García L. Antonio, Gutiérrez H. Francisco, Marqués E. José, Román G. Rosalía, Ruiz J. Francisco & Samper M. Manuel. Los Juegos en la educación física de los 6 a los 12 años, Ed. 2º, año 2000. Recuperado el 23 de mayo de 2020. https://books.google.com.co/books?id=KGr3EtFS1NoC&pg=PA16&lpg=PA16&dq=Trigo,+1989&source=bl&ots=VatLxE8Xqg&sig=ACfU3U3huv2VIAKx6lR7Qt5ShxDMEuE9oQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjG1oau9a_qAhWBT98KHdwtCSAQ6AEwBHoECAgQAQ#v=onepage&q=Trigo%2C%201989&f=false
- Gestor Normativo, Artículo 73, Ley 115 de 1994. Recuperado el 3 abril de 2020 <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

- Herrera, Javier Revista Ojodeagua. Bogotá: V. X. N. 2012, Número dedicado al juego. Recuperado el 15 de Marzo de 2020. <https://ojodeagua.es/wp-content/uploads/2011/11/LA-INTELIGENCIA-DEL-JUEGO.pdf>
- Huizinga, Johan. Homoludens 1990 cap. 1 Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. Recuperado el 6 febrero de 2020. <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83oI.pdf>
- IED-Colegio General Gustavo Rojas Pinilla, Colegios I.E.D Red de portales y páginas del sector, secretaria de educación 2006. Recuperado el 10 de Mayo de 2020. <http://www.colegiogustavorojaspinilla.edu.co/>
- Lantigua Hernández Jesús. (Trigo 1989). El deterioro de los juegos tradicionales. Revista Digital - Buenos Aires, 2007. Recuperado el 14 de Marzo de 2020 <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Lineamientos en educación física recreación y deporte - MEN. Recuperado el 17 de Marzo de 2020. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_10.pdf
- Ministerio de Educación Nacional Art. 73, Ley 115 de 1994. Recuperado el 15 de Marzo de 2020. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Ministerio de Educación Nacional. Resolución 2343 de 1996. Recuperado el 4 de Junio de 2020 https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/280/RESOLUCION_2343_DE_JUNIO_5_DE_1996.pdf?sequence=21&isAllowed=y
- Núñez. Rodríguez Maribel y GOMEZ G. Raúl. Cuadernos de Educación y Desarrollo, la formación cultural Vol. 1, N° 3 año 2009. Recuperado 13 de marzo de 2020. <https://www.eumed.net/rev/ced/03/mrn.htm>
- Oliveros W. Daniel. Informe de Investigación y Desarrollo - ¿Qué señalan los indicadores de logros en Educación Física?. Recuperado el 14 de Noviembre de 2019. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3032/2722>