



JUEGO, LEO Y APRENDO

Título

CER LA PRIMAVERA

Establecimiento Educativo

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA (lectura del contexto)

EL CER La Primavera, conformado actualmente por 18 sedes, aulas multigrado, con un promedio de 10,2 estudiantes por sede, cada una de ellas se encuentran dispersa una de otra, y algunas muy distantes del casco urbano. Son muy pocas las que cuentan con campo deportivo adecuado. Solo cuatro de las sedes cuentan con el servicio de internet, el cual no es constante; representa la totalidad de la población estudiantil rural del municipio de Lourdes. En una topografía quebrada y montañosa, bañada por quebradas, un clima medio, los habitantes cultivan café, guineo y árboles frutales, se cuenta con tres fuentes de ingresos en menor proporción como la agricultura, la ganadería, caña de azúcar y árboles frutales. Mínimo el 30% de la población es flotante, está en constante cambio de domicilio.

La mayoría de las sedes cuentan con dos salones, con vías veredales y condiciones difíciles del cual no existe transporte permanente.

Se cuenta con grupos multigrado; con estudiantes desde transición hasta quinto, con el modelo Escuela Nueva. Este modelo tiene su sustento conceptual en las características y necesidades presentadas por la población y se apoya en tecnologías y materiales educativos propios. A través de la implementación de los mismos, se busca generar los mecanismos necesarios para que, reconociendo sus especificidades, se brinde a estas poblaciones oportunidades de acceder, permanecer y promocionarse en condiciones apropiadas de calidad, pertinencia, eficiencia y equidad.

El proyecto juego, leo y aprendo, tiene como propósito de realizar o construir una estrategia pedagógica, a partir de los juegos tradicionales, para buscar el progreso de las competencias lectoras, motricidad, rescate de valores, el respeto de las normas a través de una enseñanza lúdico- pedagógica.

Nuestra comunidad se ha visto afectada por situaciones de orden público lo cual afecta el proceso pedagógico a los niños y niñas y el desarrollo de actividades cotidianas en la



comunidad educativa. Este proyecto incentivo a la unión de toda la comunidad para desarrollar estrategias lúdicas que disminuyan el estrés ocasionado por esta situación.

JUSTIFICACIÓN

Las dificultades de lectura y su comprensión han sido sobre diagnosticado año tras año; en la búsqueda de alternativas, el CER La Primavera decidió implementar el proceso de lectura crítica. Desde mediados de 2024, se inició el proceso de lectura crítica con la capacitación del personal docente del EE, previa la adquisición del material didáctico en junio (Taquitoscopios y 170 unidades de técnicas de lectura crítica). En febrero de 2025 se da inicio al proceso de lectura crítica con todos los estudiantes de los grados 3° a 5° del EE; los grados *transición, primero y segundo*, se les trabajará alrededor de obras literarias y juegos, debido a que el material adquirido no es apto para esta población infantil.

Teniendo en cuenta la importancia de proporcionar espacios de aprendizaje enriquecidos y estimulantes que promuevan el desarrollo integral de los niños y niñas, el CER La Primavera con sus 18 Sedes educativas implementa el Proyecto JUEGO, LEO Y APRENDO.

En este proyecto también es necesario atraer a las familias para que nos puedan confiar a sus menores; para garantizar el bienestar y la permanencia de toda la población estudiantil y en aras de dar una mejor atención a la población estudiantil; grados 1°, 2°, 3°, 4° y 5° además del grado *transición* y disponer una atención adecuada para la futura llegada de los grados de *Prejardín* y *Jardín*; se hace necesario disponer de inversión en: Aulas adecuadas con ventanales que protejan del frío. - Techos que protejan de la lluvia. - Sanitarios y aulas con puertas adecuadas con sus respectivas cerraduras. - Tazas sanitarias con fácil vaciado y en buen estado. - Entre otras.

Estos ambientes están diseñados para fomentar la exploración, el juego y la interacción social, contribuyendo significativamente a la construcción del conocimiento y al desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y psicomotoras.

Con este proyecto se busca promover el aprendizaje activo, recreativo y participativo; desarrollar la creatividad e imaginación, estimular la interacción social y mayor bienestar emocional; a través de la lectura crítica, las danzas, los juegos tradicionales, los juegos de mesa y el deporte, desarrollando las actividades programadas en horas de clases pedagógicas dos días a la semana.



OBJETIVO GENERAL

Desarrollar en los niños y niñas del CER la primavera, el gusto por la literatura y el juego como herramienta para fortalecer el lenguaje, la creatividad, la identidad cultural y las habilidades sociales, a través de actividades lúdicas, centradas en cuentos, rondas y juegos tradicionales propios del contexto.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Despertar el interés por la lectura y la narración oral, mediante el desarrollo de técnicas y métodos de estudio (lecciones estratégicas para el alumno) y la exploración de literatura; novelas, cuentos, poesías, adivinanzas y fabulas adaptadas a su edad, que fortalezcan la imaginación y la comprensión.
2. Desarrollar las habilidades comunicativas orales y escritas, a través de actividades lúdicas como dramatizaciones, creación de historias, diálogos y juegos de palabras, que estimulen la expresión espontánea y creativa.
3. Fomentar el reconocimiento y la valoración de la cultura local, mediante la práctica y rescate de los juegos tradicionales, rondas infantiles y relatos propios del entorno familiar y comunitario.
4. Estimular la motricidad gruesa y fina, así como la coordinación a través de los juegos tradicionales, que implique movimiento, ritmo, destrezas manuales y el seguimiento de instrucciones.
5. Fortalecer la convivencia escolar y las habilidades sociales, promoviendo la participación activa, el trabajo en equipo, el respeto por las normas y la resolución pacífica de conflictos durante las actividades grupales.
6. Incentivar la participación de las familias y la comunidad educativa, integrándolas al proyecto como portadoras de saberes culturales, cuentos, leyendas y juegos tradicionales, fortaleciendo así los lazos escuela comunidad.

POBLACIÓN OBJETIVO/BENEFICIARIA

El CER La Primavera mantiene en promedio 11 estudiantes por sede/grupo. A continuación, se desglosa la población estudiantil actual:

SEDE	DANE	CONSECUTIVO SEDE	Total
BELLAVISTA	254418000319	25441800004105	6
BUENOS AIRES	254418000297	25441800004111	8
CAMPO RICO	254418000122	25441800004102	14
EL ALTO	254418000131	25441800004119	13
EL MIRADOR	254418000149	25441800004112	15



EL NARANJAL	254418000173	25441800004113	17
FÁTIMA	254418000157	25441800004103	6
GUAIMARAL	254418000017	25441800004114	8
LA ALIANZA	254418000025	25441800004107	13
LA PAJUILA	254418000033	25441800004110	8
LA PRIMAVERA	254418000041	25441800004101	9
LAS BRISAS	254418000271	25441800004104	7
LAS MERCEDES	254418000068	25441800004108	10
LOS PINOS	254418000165	25441800004115	6
PIO XII	254418000190	25441800004109	15
SAN ANTONIO	254418000203	25441800004117	10
SAN ISIDRO	254418000211	25441800004106	11
SANTA ANA	254418000220	25441800004118	8
TOTAL			184

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

DOS CENTROS DE INTERÉS

El CER La Primavera, en búsqueda de la resignificación del tiempo escolar con una oferta diversa, que podría ampliarse y reflejarse en arte, deporte, cultura, ciencia, pensamiento histórico, lectura, escritura, oralidad y la estrategia de educación CRESE; educación ciudadana para la reconciliación, antirracista, socioemocional y para el cambio climático en las prácticas pedagógicas.

Se pretende optimizar la calidad de educación en los niveles de básica primaria y preescolar ciclo dos, para disminuir las brechas existentes en las diferentes zonas (rural y urbana), buscando potenciar las capacidades, talentos personales, de gestión y de trabajo en equipo para hacer del aprendizaje el centro de cada gestión.

Desde el COMPONENTE COMUNITARIO, tendrá además lo siguiente: Se pretende mejorar la interacción con la comunidad educativa de este Centro Educativo, a través de los CENTROS DE INTERÉS, para institucionalizar lo existente y ampliar la cobertura de acuerdo con los agrados de la comunidad educativa, en búsqueda de facilitar en la comunidad rural, el disfrute de los espacios existentes.

Este Centro Educativo, a través de los CENTROS DE INTERÉS, institucionaliza lo existente y amplía la cobertura de acuerdo con los agrados versátiles de los estudiantes en búsqueda de un aprendizaje significativo y una permanencia agradable en el establecimiento; haciendo



uso de algunas horas de la jornada semanal para tal fin, dentro de la jornada académica regular, así:

CENTRO DE INTERÉS UNO: LECTURA CRITICA

Actividad 1.1. Lectura crítica: Para lo cual se requiere: obras literarias, taquistocopio y textos de técnicas de lectura crítica, etc.

PROPUESTA DE APLICACIÓN DE LA LECTURA CRITICA

Consiste en un análisis profundo y reflexivo de un texto, que va más allá de la mera comprensión de las palabras para evaluar su contenido, estructura, argumentos, y contexto. Es un proceso activo que implica cuestionar la información, identificar posibles sesgos, y formar una opinión informada.

En detalle:

- **Análisis profundo:** No se trata solo de entender lo que dice el texto, sino de analizar cómo lo dice, por qué lo dice y cuáles son las implicaciones de lo que se afirma.
- **Evaluación:** Evalúa la validez de los argumentos, la credibilidad de las fuentes, y la pertinencia de la información. Se
- **Cuestionamiento:** Se cuestionan las afirmaciones, se identifican posibles contraargumentos y se buscan otras perspectivas.
- **Contexto:** Se considera el contexto histórico, cultural y social en el que se produjo el texto, así como la intención del autor.
- **Formación de una opinión informada:** Se llega a una conclusión personal sobre el texto, basada en la evidencia presentada y en el propio análisis.

En resumen, la lectura crítica implica:

1. **Comprender el contenido del texto:** Identificar la tesis, los argumentos principales y las ideas secundarias.
2. **Analizar la estructura y el lenguaje:** Ver cómo se organiza la información y cómo se utilizan las palabras.
3. **Evaluar la validez de los argumentos y la credibilidad de las fuentes:** Ver si los argumentos son lógicos y si las fuentes son confiables.
4. **Considerar el contexto del texto:** Ver el contexto histórico, cultural y social en el que se produjo el texto.
5. **Formular una opinión personal y reflexiva:** Llegar a una conclusión informada y fundamentada.

La lectura crítica es una habilidad fundamental para el aprendizaje, la investigación y la toma de decisiones informadas.

En síntesis, la LECTURA CRITICA, en el proceso de instrucción y en cada sesión, implica ejercicios de:

- Calentamiento ocular.

“Formando sociedad activa y participativa en valores”



- Amplitud y Percepción visual.
- Agilidad mental.
- Capó de reconocimiento.
- Comprensión en frases.
- Identificación rápida de palabras.
- Lectura a vuelo de pájaros.
- Movimiento ocular.
- Salteo.
- Subvocalización.
- Trabajos de lógica.
- Trabajos numéricos y no numéricos.
- Estimulación de la memoria.
- Lectura diaria de literatura y/o textos de interés.

BIENVENIDO AL MUNDO DE LA LECTURA

*Tomado del libro: Técnicas y métodos de estudio. Lecciones estratégicas para el alumno.
Solorzano editores.*

Sabemos que la mayoría de personas, cualquiera sea su profesión u oficio, no disfrutan suficientemente la lectura y algunas hasta sufren cuando tienen que leer; pero leer nos introduce en el conocimiento y nos facilita el aprendizaje.

Por eso, para comenzar este proceso de lectura mejor y comprensiva sugerimos que responda a conciencia, estas preguntas: ¿Realmente sé leer? ¿Cuánto me gusta leer? Para que con el tiempo pueda contestar afirmativa y convencidamente, es necesario decidirse a alcanzar el logro que le proponemos: ser un excelente lector.

La lectura nos permite crecer y madurar integralmente; nos prepara para adentrarnos en la historia del libro, interpretarla, enriquecerla con nuestras experiencias de vida y, finalmente, elaborar múltiples lecturas de la realidad.

Esta guía busca desarrollar todos los elementos que intervienen en el proceso de la lectura. Por tal motivo hay ejercicios de percepción visual, técnicas de lectura eficaz, ejercicios de agilidad mental, técnicas de memorización y estrategias para comprender mejor, entre otros. A medida que va avanzando notará que el grado de comprensión lectora es superior ya que usted es un LECTOR en vías de formación y perfección. Esto lo animará, entre otros, por los siguientes motivos:

Primero, porque ya está en el colegio o la escuela y en ese ambiente se tiene que propiciar el mejoramiento de la lectura. **Segundo**, porque usted sabe que los que leen son siempre los mejores en el estudio, hasta en las matemáticas se destacan, y son los mejores en el trabajo y, por lo general, en la vida. **Tercero**, porque los que leen bien tienen buena ortografía y escriben correctamente. **Cuarto**, porque usted sabe que a quienes les gusta leer se expresan mejor, hablan fluidamente y no son tan tímidos. **Quinto**, porque con las lecturas desarrollamos la imaginación, nos recreamos, y sentimos distintas emociones. **Sexto**, porque usted quiere ser un triunfador, quiere superarse, adquirir muchos conocimientos y saber cada día más, ser más culto, poder participar en debates y tomar decisiones con razón. **Séptimo**, porque usted quiere ubicarse alto en la sociedad, ser un verdadero líder, dirigir y

“Formando sociedad activa y participativa en valores”



administrar, lo cual significa ganar muy bien. Muchas razones más podrían nombrarse, pero, para permitir que inicie ya está apasionante aventura, no queremos extendernos.

Mejor, atienda cada consejo de su orientador y lo más importante, LEA CON DEDICACIÓN, ENTUSIASMO Y BUEN HUMOR. ¡¡¡EXITOS!!!

CENTRO DE INTERÉS DOS: RECREACION, CULTURA Y/O DEPORTES.

Actividad 2.1. Danzas; para lo cual se requiere: vestuario, memoria USB y equipo de audio.

Actividad 2.2. Juegos tradicionales; Para cual se requiere: Pintura a base de aceite, vinilos, brochas, pinceles, cinta tirro, thinner, trompos, pirinolas, cocas, etc.

Actividad 2.3. Juegos de mesa: Dominó, ajedrez, parqués, monopolio, billetes didácticos, naipes, etc.

Actividad 2.4. Deportes: Balones, conos, mallas, cuerdas de salto, aros, juegos de arbitraje, vallas de atletismo, mesa de tenis de mesa, etc.

Actividad 2.5. Cultura; para lo cual se necesita: títeres, instrumentos musicales.

PROPUESTA DE APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES Y JUEGOS DE CONJUNTOS

Teniendo en cuenta el contexto del municipio y del C.E.R La Primavera y la importancia que tienen el juego y la lúdica en el aprendizaje significativo, en ese mismo sentido se ha tenido en cuenta la necesidad de rescatar nuestra identidad cultural, ya que teniendo en cuenta que nuestros antepasados disfrutaban de estos juegos que han dejado de huella siendo el pilar del desarrollo de nuestro tejido humano y por ende se hace necesario darle aplicabilidad la siguiente propuesta comenzando, comenzando con el estudio y análisis del contexto y entorno en el que se desarrollará la siguiente propuesta; que contiene las siguientes etapas:

1. Juegos Tradicionales
2. Danzas
3. Actividades deportivas y juegos de mesa
4. Lectura crítica

DESCRIPCION DE LAS ETAPAS

JUEGOS TRADICIONALES Se desarrollan los siguientes juegos:

-LA RAYUELA O AVIONCITO; La rayuela es un juego tradicional de salto y lanzamiento que se juega con una figura dibujada en el suelo, una piedra o ficha y un objeto plano para lanzar. Se trata de lanzar la ficha a diferentes casillas y saltar a través de ellas,



evitando pisar las líneas y la casilla donde está la ficha. El primer jugador en completar el recorrido gana.

Para jugar:

- A. Dibujar la rayuela: Se traza una figura en el suelo con líneas, dividida en casillas numeradas.
- B. Lanzar la ficha: El jugador lanza la ficha (piedra o moneda) a la primera casilla.
- C. Saltar: El jugador salta sobre la casilla sin pisar la línea ni la casilla donde está la ficha.
- D. Recorrido: El jugador continúa lanzando y saltando a través de las casillas, siguiendo el orden numerado, evitando pisar las líneas y la casilla donde está la ficha.
- E. Reglas: Si la ficha cae fuera de la casilla o se pisa una línea, el jugador pierde el turno.
- F. Ganador: El primer jugador en completar el recorrido sin errores gana el juego.

-**EL TROMPO**: consiste en hacer bailar una peonza de madera con una punta metálica, utilizando una cuerda para enrollarla y luego lanzarla al suelo para que gire. El objetivo es mantener la peonza girando durante el mayor tiempo posible o realizar trucos. En detalle:

- A. **El trompo**: Es una peonza de madera con una punta metálica y una cuerda para enrollarla.
- B. **El proceso de juego**: Se enrolla la cuerda alrededor del trompo, se lanza con fuerza al suelo y se tira de la cuerda para que gire.
- C. **El objetivo**: Algunas variantes del juego buscan mantener el trompo girando durante el mayor tiempo posible. Otras variantes involucran trucos y técnicas más avanzadas.
- D. **Variaciones**: Existen diversas formas de jugar, como el "pico al aire", donde se atrae el trompo antes de que toque el suelo, o la "copita", donde se levanta el trompo con el dedo índice.
- E. **Competencia**: En algunas variantes, el objetivo es sacar a los otros trompos de un círculo de juego.

-**LA COCA**; juego de malabares conocido como balero o emboque, consiste en un palo de madera unido por una cuerda a una bola con agujero, el objetivo del juego consiste en atrapar con el palito el cilindro de madera mientras gira en el aire.

-**DANZAS**: expresión artística a través del movimiento corporal, generalmente al ritmo de la música, con fines de expresión, recreación.

- A. **Cumbia**: La cumbia es un género musical y baile folclórico colombiano que representa una fusión cultural entre africanos, indígenas y españoles. Es una expresión coreográfica y musical muy representativa de la cultura colombiana, y ha evolucionado y se ha expandido por toda América Latina. En resumen, la cumbia consiste en:



- **Una fusión cultural:** La cumbia es el resultado de la mezcla de ritmos, instrumentos, vestimenta y pasos de baile de diferentes grupos étnicos: africanos, indígenas y españoles.
 - **Un baile de pareja:** Se baila en parejas, con movimientos de rotación sobre sí mismos y girando alrededor del grupo musical.
 - **Una expresión musical y coreográfica:** La cumbia es tanto un género musical como un baile, con instrumentos típicos como tambores, flautas y maracas, y con coreografías tradicionales y modernas.
 - **Un símbolo cultural:** La cumbia es un símbolo de identidad cultural en Colombia y en toda América Latina, representando la diversidad y el mestizaje cultural.
- B. **Carranga:** El baile de la carranga es un género musical y de baile tradicional de Colombia, particularmente de la región de Boyacá. Se caracteriza por movimientos simples y rítmicos, donde los bailarines se mueven de un lado a otro, usando pasos como saltos y movimientos de cadera. El baile en detalle:
- **Pasos básicos:** El baile de la carranga no es complejo, se basa en saltar de un lado a otro, con un pie delante del otro.
 - **Movimiento de cadera:** Se pueden agregar movimientos de cadera para darle más ritmo y gracia al baile.
 - **Movimiento de brazos:** Los brazos también pueden incorporarse al baile con movimientos rítmicos.
 - **Coreografías:** Aunque hay pasos básicos, también existen coreografías más elaboradas que incorporan pasos y movimientos más complejos, como el que se puede ver en videos de TikTok.
 - **El sombrero y la ruana:** A menudo, los bailarines de carranga llevan sombreros y ruanas, elementos que también son parte de la estética tradicional de este género.
 - **En resumen:** El baile de la carranga es una forma de expresión cultural que se transmite de generación en generación, con pasos simples y rítmicos que se acompañan de la música carranguera tradicional.

ACTIVADES DEPORTIVAS Y JUEGOS DE MESA, Se desarrollan los siguientes juegos y actividades deportivas

JUEGOS CON AROS: Partida de resistencia. En esta partida el vencedor es el jugador que consigue mantener más tiempo en pie el aro dándole vueltas con el palo. ...

- La pista. Se traza una pista circular en el patio o en el jardín. ...
- El aro loco. ...
- Carrera general. ...
- Guerra de aros.



MICROFÚTBOL: El microfútbol, también conocido como futsal o fútbol de salón, es una variante del fútbol que se juega en espacios reducidos, con equipos de 5 jugadores por lado. El objetivo es introducir el balón en el arco contrario, siguiendo reglas específicas que se distinguen de las del fútbol tradicional.

EL BALONCESTO: es un deporte de equipo donde dos equipos de cinco jugadores cada uno intentan introducir una pelota en un aro elevado, ubicado en el extremo opuesto de la cancha, para anotar puntos. El equipo con más puntos al final del juego gana

EL DOMINO: El juego de dominó se juega con fichas que tienen dos mitades, cada una con un número de puntos del 0 al 6. El objetivo es ser el primero en deshacerse de todas sus fichas, colocando fichas que coincidan en número con las fichas ya en juego.

- A. **Para jugar al dominó:** Se reparten las fichas entre los jugadores, quedando algunas en el pozo.
- B. **Inicio:** El jugador que tenga la ficha doble más alta (6-6) comienza el juego, . Si ninguno tiene la 6-6, comienza quien tenga la doble más alta disponible.
- C. **Colocación:** Cada jugador debe colocar una ficha que coincida en número con alguna de las fichas ya en juego, en uno de los dos extremos de la cadena.
- D. **Fichas dobles:** Las fichas dobles (como 6-6) se colocan perpendicularmente a la cadena, formando un nuevo extremo.
- E. **Pozo:** Si un jugador no puede colocar una ficha, debe coger del pozo hasta que pueda jugar. Si el pozo se acaba, el jugador pasa su turno.
- F. **Ganador:** El primer jugador que se queda sin fichas es el ganador de la partida, dice La Sexta.
- G. **Puntos:** El ganador suma los puntos de las fichas de los otros jugadores. La partida termina cuando un jugador alcanza una cantidad de puntos predeterminada.

EL PARQUÉS: Es un juego de mesa de 2 a 8 jugadores donde se avanza con fichas a través de un tablero, usando dos dados para determinar el movimiento. El objetivo es ser el primero en llevar todas sus fichas a la casilla de meta, recorriendo el tablero en sentido contrario a las agujas del reloj.

Para jugar:

- A. **Preparación:** Cada jugador elige un color y comienza con cuatro fichas en su casilla de inicio (cárcel).
- B. **Turnos:** Cada jugador lanza los dados y mueve sus fichas según el resultado, pudiendo sacar fichas de la cárcel con ciertas combinaciones.
- C. **Movimientos:**
 - Se avanza la suma de los dos dados.
 - Se pueden mover fichas por separado, o combinar los resultados para mover una ficha la suma de ambos dados.
 - Se pueden usar pares de dados para sacar fichas de la cárcel.
- D. **Encarcelamiento:** Si una ficha de otro jugador es alcanzada por una ficha propia, se envía a la cárcel del jugador atacado.



- E. **Objetivo:** El primer jugador en mover todas sus fichas a la casilla de meta gana el juego. Algunos detalles importantes:
- F. **Pares en los dados:** Sacar un par en los dados permite repetir turno y/o sacar fichas de la cárcel.
- G. **Encarcelamiento:** Si se avanza sobre una ficha propia en la casilla de meta, se envía a la cárcel, dice YouTube.
- H. **Límite de movimientos:** No se pueden usar puntos que no se puedan usar, y los puntos no usados se pierden.

LA CUERDA: especialmente la cuerda de saltar, ofrecen una variedad de movimientos para trabajar diferentes grupos musculares y mejorar la resistencia cardiovascular. Algunos ejercicios incluyen saltos básicos, saltos alternando las piernas, saltos con elevación de rodillas, y ejercicios de brazos y cuerpo como flexiones con cuerdas. Ejercicios con cuerda de saltar:

- **Salto clásico:** Alternar los pies al saltar.
- **Salto con los pies juntos:** Salir con ambos pies simultáneamente.
- **Salto con una pierna:** Salto apoyado en una sola pierna.
- **Salto con elevación de rodillas:** Elevar las rodillas al saltar.
- **Salto efecto tijera:** Separar las piernas al saltar.
- **Salto con talón al glúteo:** Llevar el talón al glúteo al saltar.
- **Salto con sentadilla:** Realizar una sentadilla al saltar.
- **Cruce de brazos:** Cruces de brazos durante el salto.
- **Salto de esquiador:** Simular el movimiento de esquí al saltar.
- **Salto de tijeras:** Separar las piernas al saltar como si estuvieras haciendo tijeras.
- **Salto de lazo:** Hacer un movimiento de lazo con las piernas al saltar.
- Los alumnos del ciclo de educación infantil están trabajando durante este trimestre en un proyecto que surgió después de observar a los alumnos durante el tiempo de recreo.
- La mayoría de veces utilizaban juegos de lucha, superhéroes... un tanto agresivos y esto provocaba situaciones de conflicto entre ellos.

Una vez presentada la propuesta en la que se aplican criterios lúdico pedagógicos. El CER La primavera continuará implementando el CENTRO DE INTERÉS UNO (lectura crítica) e inicia la CENTRO DE INTERÉS DOS (Recreación, Cultura y/o Deportes). utilizando dos horas para cada centro de interés correspondientes a los días miércoles y viernes.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y RESPONSABLES

**CRONOGRAMA CENTRO DE INTERES UNO:
LECTURA CRITICA (Lecciones Estratégicas Para El Alumno)**

“Formando sociedad activa y participativa en valores”



REPÚBLICA DE COLOMBIA
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA PRIMAVERA

Lourdes, Norte De Santander
Dane: 254418000041 Nit: 900200101-9
E-Mail: cer_laprimavera_lourdes@sednortedesantander.gov.co



FECHA: DESDE 2024 Enero a noviembre				
Actividades	Proceso	Material	Tiempo	Responsables
Diagnóstico de lectura informal	En reuniones de docentes	Resultados de evaluaciones internas y externas	Años anteriores y 2024	Docentes y director
Adquisición de material	Con recursos de gratuidad	170 unidades de técnicas de lectura crítica y 170 taquitoscopios	2025 y 2025	Director
Presentación	En reuniones de docentes y consejo académico	170 taquitoscopios	2024 y 2025	Director
Capacitación al personal docente	Desde agosto de 2024, En reuniones de docentes y consejo académico hasta que cada maestro del EE termine el curso dictado por el director. Después de 6 secciones se empieza con los estudiantes.	Taquitoscopio Cronometro Unidades de técnicas de lectura crítica Cuaderno Libros de interés	En reuniones y talleres pedagógicos durante 2025 y 2025	Director
Con estudiantes de 3° a 5°	A partir de febrero de 2025, se desarrolla el curso en DOS SECCIONES SEMANALES en horas del área de humanidades o cualquier otra asignatura, si el proceso lo amerita. Proceso en el cual se implementa con regularidad en cada sección, varias de las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento ocular (siempre). • Amplitud y Percepción visual. • Agilidad mental. • Capo de reconocimiento. • Comprensión en frases. • Identificación rápida de palabras. • Lectura a vuelo de pájaros. • Movimiento ocular. • Salteo. 	Taquitoscopio Cronometro Unidades de técnicas de lectura crítica Cuaderno Libros de interés	Dos horas semanales en las horas de humanidades	Docentes

“Formando sociedad activa y participativa en valores”



REPÚBLICA DE COLOMBIA
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA PRIMAVERA

Lourdes, Norte De Santander
Dane: 254418000041 Nit: 900200101-9
E-Mail: cer_laprimavera_lourdes@sednortedesantander.gov.co



	<ul style="list-style-type: none"> • Subvocalización. • Trabajos de lógica. • Trabajos numéricos y no numéricos. • Estimulación de la memoria. • Lectura diaria de literatura y/o textos de interés. 			
--	---	--	--	--

CRONOGRAMA CENTRO DE INTERÉS DOS: RECREACION, CULTURA Y/O DEPORTES.				
Actividades	Proceso	Material	Tiempo	Responsables
Diagnóstico de necesidades	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula. • En reuniones de docentes y de padres de familia. 	Consulta con la comunidad educativa	Mayo de 2025	Docentes - Director
Adquisición de material	Con recursos de gratuidad		Junio de 2025	Director
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula. • En reuniones de padres de familia. 		Junio de 2025	Docentes
Con estudiantes	<p>A partir de mayo de 2025 y con la consecución del material, cada docente utilizara horas de las asignaturas en DOS SECCIONES SEMANALES los MIÉRCOLES y los VIERNES. Proceso en el cual se implementa con regularidad en cada sección, una o varias de las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 2.1. Danzas. • Actividad 2.2. Juegos tradicionales. cocas, etc. • Actividad 2.3. Juegos de mesa. • Actividad 2.4. Deportes. • Actividad 2.5. Cultura; para lo cual se necesita. 	<p>Vestuario, memoria USB y equipo de audio.</p> <p>Pintura a base de aceite, vinilos, brochas, pinceles, cinta tirro, thinner, trompos, pirinolas, cocas, etc.</p> <p>Dominó, ajedrez, parqués, monopolio, billetes didácticos, naipes, etc.</p> <p>Balones, conos, mallas, cuerdas de salto, aros, juegos de arbitraje, vallas de atletismo, mesa de tenis de mesa, etc.</p> <p>títeres, instrumentos musicales.</p>	Cada semana los miércoles y viernes	Docentes
	Actividades sensoriales y simbólicas	<p>Juego de agua y arena.</p> <p>Estaciones sensoriales.</p>		

“Formando sociedad activa y participativa en valores”



REPÚBLICA DE COLOMBIA
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA PRIMAVERA

Lourdes, Norte De Santander
Dane: 254418000041 Nit: 900200101-9
E-Mail: cer_laprimavera_lourdes@sednortedesantander.gov.co



		Actividades de arte sensorial.		
		Juego simbólico.		
		Exploración de texturas		

RECURSOS NECESARIOS – PRESUPUESTO

Descripción	Unidad	CANT	Vr. U	Vr. Total
ELEMENTOS DEPORTIVOS				\$ 10.447.500
Balón de baloncesto	Unidad	6	\$ 120.000	\$ 720.000
Balón de futsala # 5	Unidad	6	\$ 130.000	\$ 780.000
Balón de microfutbol	Unidad	6	\$ 130.000	\$ 780.000
Balón de voleibol # 5	Unidad	8	\$ 150.000	\$ 1.200.000
Cono plástico	Unidad	5	\$ 28.500	\$ 142.500
Plato de edufisica	Unidad	11	\$ 9.000	\$ 99.000
Aros plásticos	Unidad	114	\$ 9.000	\$ 1.026.000
Juego de Arbitraje (Cronometro-pito-tarjetas)	Unidad	19	\$ 100.000	\$ 1.900.000
Cuerda de salto de 2m	Unidad	95	\$ 18.000	\$ 1.710.000
Cuerda de salto de 5m	Unidad	19	\$ 60.000	\$ 1.140.000
Mini compresor de aire recargable	Unidad	5	\$ 190.000	\$ 950.000
MATERIAL DIDACTICO				\$ 7.848.000
Reloj de pared digital que tenga #s	Unidad	15	\$ 52.000	\$ 780.000
Abaco	Unidad	36	\$ 7.500	\$ 270.000
Arma todo juego de bloques bolsa x110P	Unidad	18	\$ 45.000	\$ 810.000
Diccionario básico de español grande	Unidad	10	\$ 34.000	\$ 340.000
Diccionario de ingles	Unidad	4	\$ 28.000	\$ 112.000
Insignia botón plastificado bandera de Colombia	Metro	400	\$ 500	\$ 200.000
juego geométrico	Unidad	55	\$ 8.000	\$ 440.000
Libro de inglés (nacho)	Unidad	18	\$ 9.500	\$ 171.000
Libros de lectura con taquitoscopio	Unidad	60	\$ 40.000	\$ 2.400.000
Libros de Cuento	Unidad	93	\$ 25.000	\$ 2.325.000
ADQUISICION DE EÑLEMENTOS PARA LOS CENTROS DE INTERES				\$ 16.476.190
Falda y blusa de danza	Unidad	36	\$ 90.000	\$ 3.240.000
pañoleta y sombrero para danza de hombres	Unidad	36	\$ 40.000	\$ 1.440.000
Memoria USB 16GB	Unidad	19	\$ 25.000	\$ 475.000
Pirinolas	Unidad	57	2000	\$ 114.000
Coca balero	Unidad	114	5000	\$ 570.000
Parques magnético	Unidad	19	30000	\$ 570.000
Monopolio	Unidad	19	90000	\$ 1.710.000
Billetes didácticos	Unidad	57	10000	\$ 570.000
Block Papel calcante	Unidad	36	\$ 5.700	\$ 205.200

“Formando sociedad activa y participativa en valores”



REPÚBLICA DE COLOMBIA
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA PRIMAVERA

Lourdes, Norte De Santander
Dane: 254418000041 Nit: 900200101-9
E-Mail: cer_laprimavera_lourdes@sednortedesantander.gov.co



Blokc iris	Unidad	19	\$ 3.700	\$ 70.300
Candado grande	Unidad	29	\$ 32.000	\$ 928.000
Compás escolar para cuaderno	Unidad	18	\$ 3.500	\$ 63.000
Papel mantequilla o calcante	Unidad	36	\$ 15.000	\$ 540.000
Papel seda	Unidad	95	\$ 250	\$ 23.750
Silicona líquida 500g	Unidad	19	\$ 34.500	\$ 655.500

PROYECTO DE MEJORAMIENTO DE INFRAESTRUCTURA EDUCATIVA

Necesaria atraer a las familias para que nos puedan confiar a sus menores, para garantizar el bienestar y la permanencia de toda la población estudiantil

En aras de dar una mejor atención a la población estudiantil; grados 1°, 2°, 3°, 4° y 5° además del grado *transición* y disponer una atención adecuada para la futura llegada de los grados de *Prejardín* y *Jardín*; se hace necesario disponer de inversión en: Aulas adeudadas con ventanales que protejan del frío. - Techos que protejan de la lluvia. - Sanitarios y aulas con puertas adecuadas con sus respectivas cerraduras. - Tazas sanitarias con fácil vaciado y en buen estado. - Entre otras. Así:

- Bellavista: Chapa para una puerta; Un vidrio de 32 * 43cm.



\$ 5.301.440

- Buenos aires: Llave de paso de 3"; 2 válvula para sanitario.

-Campo rico: 2 vidrios de: 32 * 46 cm; 3 vidrios de: 28 * 46 cm; 2 vidrios de: 68 * 46 cm; 2 vidrios de: 84 * 44 cm; 3 vidrios de: 66 * 46 cm; Una puerta metálica de 1,85*65cm para aula auxiliar.



REPÚBLICA DE COLOMBIA
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA PRIMAVERA

Lourdes, Norte De Santander
Dane: 254418000041 Nit: 900200101-9
E-Mail: cer_laprimavera_lourdes@sednortedesantander.gov.co



-El Alto: Un vidrio corrugado de 88*42cm; Un vidrio corrugado de 90*45.5cm; 3 válvula para sanitario y Soldar cajetín.



-El mirador: Arreglar tubo de desagüe del lavamanos; Realce del piso del lavamanos para adecuar a la estatura de los niños y niñas.



-El naranjal: Una hoja de Eternit de 3m; Un vidrio de 47*28cm; Destapar el desagüe del lavaplatos y 2 válvulas.



REPÚBLICA DE COLOMBIA
CENTRO EDUCATIVO RURAL LA PRIMAVERA

Lourdes, Norte De Santander
Dane: 254418000041 Nit: 900200101-9
E-Mail: cer_laprimavera_lourdes@sednortedesantander.gov.co



-Fatima: Arreglar 5 lámparas del salón y 2 hojas de zinc.

-La alianza: Kit para sanitario de los nuevos; 2 vidrios de 1.10*53cm; Soldar la puerta del baño.

-La pajuila: 10 acrílicos de 68*47cm; 2 llaves terminal de ½"; Cambiar marco metálico de la puerta de la cocina, arreglar el desagüe del lavaplatos.



- Las brisas: Soldar marco de la ventana; vidrio corrugado de 81 * 45cm; 3 válvula para sanitario; Llave terminal para el orinal; Una hoja de Eternit de 3m; 2 chapas para la cocina y el baño.



- Los pinos: Un vidrio de 55*19.5cm; TRES vidrios de 68.5*47.5cm; Cambiar las velas por plafones y 4 bombillos.

“Formando sociedad activa y participativa en valores”



<p>- San Antonio: Soldar la chapa de la puerta de la cocina; 2 hojas de Eternit de 3m y Acrilico para la ventana de 59*44cm. - San Isidro: Un vidrio de 48*67cm y Llave para lavamanos.</p>	
Total, CENTROS DE INTERES	\$ 34.771.690

RESULTADOS ESPERADOS

CENTRO DE INTERÉS UNO: LECTURA CRITICA

La Lectura Crítica tal como la proponemos en este centro de interés; aporta ampliamente en:

- **La Postura adecuada del cuerpo y de la vista:** Dado que permite aprender a no mover la cabeza, si los ojos adecuadamente; además de ejercitar la vista para evitar cansancio y sueño inapropiado.
- **El desarrollo del pensamiento:** Porque permite analizar desde diferentes aristas el lenguaje y la forma de percibir y entender el mundo.
- **La comprensión e identificación:** Ayuda a comprender e identificar la realidad histórico-social, de manera contextualizada, siendo indispensable para entender el texto.
- **El Gusto por la lectura:** El estudiante logra ubicarse e interesarse en la lectura cuando se potencializa la motivación que requiere antes de enfrentarse a un proceso lector.
- **La lógica-matemática:** Es una estrategia importante que desarrolla el razonamiento lógico, tomando como base el signo lingüístico y ejercicios propios del razonamiento lógico y matemático.
- **Excelente vocabulario:** Así se logra adquirir el vocabulario de forma lógica y asociándolo a su realidad, pues se traslada a todas o la mayoría de usos de dicho signo.
- **Percepciones cotidianas:** Esta herramienta permite razonar, analizar, percibir, las situaciones cotidianas que no son decodificadas completamente.
- **Mejor rendimiento académico:** El currículo es planteado desde la Estructura Social como la mejor y mayor forma de garantizar el conocimiento lingüístico, cognitivo y comunicativo en prácticas permanentes.
- **Mejor proceso de enseñanza:** La práctica educativa cuenta con un sinnúmero de MÉTODOS y TÉCNICAS que buscan ante todo mejorar y optimizar el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura y en general de todo el proceso escolar.
- **Obtención de resultados altos:** Numerosas experiencias han demostrado, ser esta la mejor manera de preparar al alumnado para obtener excelentes resultados en pruebas internas y externas; además, de ser duradero en el tiempo y para la vida profesional y personal.



CENTRO DE INTERÉS DOS: RECREACION, CULTURA Y/O DEPORTES

El proceso con juegos tradicionales puede generar diversos beneficios, incluyendo el desarrollo físico, mental y social, así como la promoción de la cultura local y la conexión con la historia.

BENEFICIOS FÍSICOS:

- **Mejora de la forma física:** Los juegos tradicionales suelen implicar actividad física, lo que contribuye a mejorar la salud cardiovascular, la resistencia y la fuerza.
- **Desarrollo de habilidades motoras:** La práctica de estos juegos ayuda a perfeccionar la coordinación, la destreza y la agilidad.

BENEFICIOS MENTALES:

- **Reducción del estrés:** Los juegos tradicionales pueden ser una forma relajante y divertida de liberar tensiones, expresar emociones
- **Mejora de la concentración:** Algunos juegos requieren atención y estrategias, lo que puede fortalecer la concentración.
- **Promoción de la felicidad y el bienestar:** El juego en sí mismo puede ser una fuente de alegría y satisfacción, lo que contribuye al bienestar emocional.

BENEFICIOS SOCIALES:

- **Desarrollo de habilidades sociales:** Los juegos tradicionales fomentan la interacción, la cooperación y la resolución de conflictos.
- **Fortalecimiento de la identidad cultural:** La participación en juegos tradicionales permite a las personas conocer y valorar su herencia cultural.
- **Aumento del conocimiento sobre la historia y las costumbres de la región:** Los juegos tradicionales a menudo reflejan la cultura y la historia de un lugar, lo que puede enriquecer el conocimiento sobre el entorno local.
- **Mejora de la comunicación y la empatía:** Los juegos tradicionales pueden fomentar la comunicación entre los participantes y la capacidad de entender los sentimientos de los demás.

BENEFICIOS EDUCATIVOS:

- **Aprendizaje de valores:** Los juegos tradicionales pueden enseñar a los participantes valores como la cooperación, el respeto, la responsabilidad y la tolerancia.
- **Desarrollo de la creatividad:** Algunos juegos tradicionales requieren imaginación y la capacidad de crear nuevas estrategias.
- **Estimulación de la curiosidad y el interés por aprender:**
 - El juego puede ser una herramienta eficaz para despertar el interés por aprender cosas nuevas.



- En resumen, un proyecto de juegos tradicionales puede ser una valiosa herramienta para promover el desarrollo integral de las personas, enriquecer la cultura local y fortalecer la conexión entre generaciones.
- Los resultados de un proyecto de danzas pueden ser variados, pero generalmente incluyen el desarrollo de habilidades técnicas y artísticas, la exploración creativa, el fomento de la socialización y la promoción de la salud física y mental.

HABILIDADES TÉCNICAS Y ARTÍSTICAS:

- **Dominio de la coordinación y los movimientos:** Los participantes mejoran su coordinación y control corporal, aprendiendo a ejecutar los movimientos de la danza de manera precisa y fluida.
- **Expresión musical:** Desarrollan la capacidad de expresar emociones y narrativas a través de la música y el movimiento.
- **Desarrollo de la creatividad:** La danza permite a los participantes explorar su imaginación y crear sus propias interpretaciones y movimientos.

SOCIALIZACIÓN Y BIENESTAR:

- **Trabajo en equipo:** La danza a menudo requiere colaboración entre los participantes, lo que fomenta el trabajo en equipo y la comunicación.
- **Mejora de la salud:** El baile es una forma de ejercicio aeróbico y de soporte de peso, que ofrece beneficios para la salud física, como la mejora de la resistencia cardiovascular, la fortaleza muscular y la flexibilidad.
- **Reducción del estrés y mejora del estado de ánimo:** La danza puede ayudar a reducir el estrés y mejorar el estado de ánimo, gracias al ejercicio y la liberación de endorfinas.

RESULTADOS ESPECÍFICOS DEL PROCESO DE DANZA:

- **Creación de coreografías:** Los participantes aprenden a crear sus propias coreografías, tanto de forma individual como en grupo.
- **Presentación de espectáculos:** La danza a menudo culmina en la presentación de espectáculos, que permiten a los participantes mostrar sus habilidades y conocimientos a otros.
- **Exploración de diferentes estilos de danza:** Los proyectos pueden incluir la exploración de diferentes estilos de danza, como la cumbia y la carranga.
- **Desarrollo de la conciencia cultural:** Los proyectos de danza pueden ayudar a los participantes a desarrollar una mayor conciencia de la cultura y las tradiciones a través de la música y el movimiento.

ACTIVIDADES DEPORTIVAS DE CONJUNTO

En el proyecto de microfútbol, baloncesto genera resultados positivos tanto en el ámbito individual como en el colectivo. Se espera que los participantes mejoren sus habilidades deportivas, desarrollen valores como la disciplina y el trabajo en equipo, y promuevan un



estilo de vida más activo y saludable. Además, se busca fomentar la socialización y la integración de los participantes, creando un ambiente de juego y diversión.

Resultados esperados:

- **Mejora de las habilidades deportivas:** Los participantes podrán perfeccionar sus técnicas en microfútbol y baloncesto, mejorando su coordinación, velocidad, resistencia y precisión.
- **Desarrollo de valores:** El proyecto ayudará a fomentar valores como la disciplina, el respeto por las reglas, la perseverancia y la camaradería.
- **Promoción de la actividad física:** Se espera que el proyecto anime a los participantes a mantener un estilo de vida más activo y saludable, reduciendo el sedentarismo.
- **Socialización e integración:** La actividad deportiva proporcionará un espacio para que los participantes se relacionen entre sí, formando nuevas amistades y mejorando su capacidad de trabajar en equipo.
- **Mayor bienestar personal:** La actividad física y la interacción social tendrán un impacto positivo en el bienestar mental y emocional de los participantes, reduciendo el estrés y mejorando la autoestima.
- **Creación de una cultura deportiva:** El proyecto ayudará a construir una cultura deportiva en la comunidad, donde se valora la actividad física y se fomenta la participación en eventos deportivos.

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Para asegurar el éxito de nuestros centros de interés, se deben considerar los siguientes puntos:

Objetivos claros y medibles. Objetivos de la evaluación:

- Verificar si se lograron los objetivos del proyecto.
- Medir el impacto en los participantes (niños, jóvenes, comunidad).
- Identificar fortalezas y áreas de mejora.

Tipos posibles de evaluación

- Evaluación inicial (diagnóstica): Conocer el nivel de conocimiento previo sobre los juegos tradicionales.
- Evaluación formativa (durante el proyecto): Observar la participación, motivación y aprendizaje.
- Evaluación final (sumativa): Medir resultados concretos: aprendizaje, disfrute, apropiación cultural.

Herramientas posibles de evaluación



- Observación directa.
- Cuestionarios antes y después de la actividad.
- Entrevistas o encuestas a participantes y docentes.
- Diario de campo del facilitador o docente.
- Fotografías o videos como evidencia de participación.

Indicadores posibles

- Participación activa en todas las actividades
- Reconocimiento de juegos tradicionales.
- Capacidad para explicar reglas o historia de los juegos.
- Trabajo en equipo y respeto durante las dinámicas.

SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

Cronograma de actividades

- Revisión periódica del cumplimiento del cronograma.
- Registro de actividades realizadas, con fechas y responsables en el diario de campo.

Reuniones de retroalimentación

- Espacios para que docentes, monitores o líderes compartan avances y problemas.
- Posibilidad de ajustar estrategias según las necesidades observadas.

Informe final

- Análisis cualitativo o cuantitativo de los resultados.
- Recomendaciones para futuras ediciones del proyecto.
- Seguimiento por parte del equipo líder del proyecto.