

ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

## INFORME FINAL

Bitácora 7



Proyecto Enjambre - FOCIEP Norte de Santander

Julio de 2016

**ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**

**RECUPERACIÓN DE LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES  
ORALES DEL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA MERCED DEL  
MUNICIPIO DE MUTISCUA**

**RELUMBRANTES**

**Investigadores:**

Giste Guadalupe Jaimes González  
Franklin Exceder Quintana Sandoval  
Alan Sneider Vera Díaz  
Ángela Yizeth Rojas Torres  
Aslye Estefany Parra Ochoa  
Yarid Liseth Pabón Herrera  
Emily Nayarith Ochoa Ochoa  
Naslith Yurany Maldonado Torres  
Deyxy Dayana Maldonado Castellano  
Miguel Angel Gelvez Gamboa  
Omar Mauricio Flórez Castellanos  
Emili Andrea Clavijo Gelvez  
Juan Camilo Correa Vargas  
Jorge Alfredo Contreras Mendoza  
Yohan Alberto Berbesi Torres  
Walter Andrey Bautista Rojas  
Yilbert Oswaldo Rojas Andrade  
Nataly Lorena Lizcano Méndez  
Merlyn Alejandra Latorre Contreras  
Yaneth Katherine Flórez Castellanos  
Denise Milena Delgado Cagua  
Carlos Eduardo Cristancho Ochoa  
Omar Stiven Cáceres Contreras  
Franco Farid Bautista Rincón  
Giseth Natalia Delgado Rojas  
Yarly Xiomara Ochoa. Torres  
Anyi Tatiana Espinosa Pabón  
Silvia Ximena Álvarez González  
Adriana Lucia Lizcano Díaz  
Deisy Yurley Monroy Sandoval

**Co Investigadores:**

Ana Nayibe Acevedo Gomez

**ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**  
Institución Educativa Nuestra Señora De La Merced - Mutiscua

**Resumen**

Mutiscua, conocido cariñosamente por sus hijos como “paraíso escondido” cuenta como la mayoría de los pueblitos de nuestro país con un acervo cultural ancestral que ha venido siendo transmitido de generación en generación, pero que no se ha documentado adecuadamente. Los juegos infantiles han venido siendo reemplazadas por nuevas actividades como el internet, los videojuegos, la televisión incidiendo en algunos casos de forma negativa en los niños y jóvenes en su forma de relacionarse con otros o en su desempeño en la sociedad.

Se hace necesario diseñar un proyecto de investigación que permita recuperar o salvaguardar la identidad, fortalecer los vínculos familiares desde los valores que forja la tradición oral, generar en los niños, niñas y jóvenes actitudes positivas de su entorno social. Formando ciudadanos y ciudadanas consientes y respetuosos de las costumbres culturales a través de la recopilación de los juegos que se han perdido a lo largo de la historia de nuestro municipio y que pueda ser transmitido a las nuevas generaciones.

**Introducción**

Inicialmente se obtuvo información por parte de la rectora de la institución sobre la oportunidad que ofrece enjambre para todos los estudiantes, además la visita al establecimiento de la asesora Karen Fernández., la docente Marta Bermúdez informo de su experiencia de la importancia de los grupos de Investigación en el establecimiento y los grupos se conformaron con la participación de estudiantes de varios grados de acuerdo a sus intereses y expectativas.

Se realizó una invitación a todos los estudiantes del colegio para conformar el grupo de investigación, estudiantes del grado tercero y del grado decimo se inclinaron hacia temas concernientes de lenguaje especialmente por las tradiciones del pueblo de Mutiscua.

El poder aportar un granito de arena en la formación integral del estudiante a través de la investigación permite además aprender por medio del descubrimiento.

## **ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**

El estudiante mediante proyectos de investigación que incorporen nuevas técnicas de aprendizaje mediante el uso de las TIC y contribuir en el enriquecimiento y conservación de la tradición, del acervo cultural para que la comunidad no pierda su identidad dando a conocer su historia a las nuevas generaciones.

### **Justificación**

Se hace necesario diseñar un proyecto de investigación que permita recuperar, salvaguardar la identidad cultural a través de la sabiduría ancestral, igualmente fortalecer vínculos familiares desde los valores que forja la tradición oral, generar en los niños, niñas y jóvenes actitudes positiva de su entorno social, formando ciudadanos y ciudadanas consientes y respetuosas de las costumbres culturales mediante la recopilación de Juegos infantiles que se han perdido a lo largo de la historia del Municipio de Mutiscua y que puedan ser transmitidos a las nuevas generaciones.

Es un proyecto dirigido a los niñas y niños de la región que les generará el desarrollo de habilidades investigativas, pensamiento crítico y competencias comunicativas que les permita el análisis de la información recibida y socializarla, mediante la implementación de actividades lúdicas, artísticas y tecnológicas.

El rescate de esta milenaria tradición no solo es importante para conservar las tradiciones sino también para formar a las personas dentro de un sistema de creencias al cual pertenece el crecimiento espiritual y el desarrollo con el medio en comunión y respeto. "La crisis mundial inicia desde el momento que el hombre olvida quién es y como subsistir en armonía con cada cosa que lo rodea y que es parte importante de su existencia. "Olvidamos las instrucciones de cómo vivir en este mundo", instrucciones que solo los abuelos y antepasados conocían muy bien y contaban al lado del fuego mientras todos los más jóvenes escuchaban atentamente. Mantenernos en el tiempo es nuestro principal interés ya que este da fe de las costumbre y forman parte de la cultura de nuestro Municipio.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Objetivos

#### Objetivo general

Formar ciudadanos y ciudadanas conscientes y respetuosos de las costumbres culturales a través de la recopilación de los juegos que se han perdido a lo largo de la historia de nuestro municipio y que pueda ser transmitidos a las nuevas generaciones

#### Objetivos específicos

- Recuperar la identidad cultural de mutiscua a través de la sabiduría ancestral.
- Fortalecer vínculos familiares desde los valores que forja la tradición oral.
- Generar en los niños, niñas y jóvenes actitudes positivas para rescatar el legado cultural de su región.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Conformación del grupo de investigación

El grupo está conformado por:

Nombres	Edad	Grado	Sexo	Documento
Franklin Esneyder Quintana Sandoval	8	Segundo	Masculin o	1094264510
Alan Sneider Vera Díaz	7	Segundo	Masculin o	1094808366
Angela Yizeth Rojas Torres	7	Segundo	Femenin o	1093855778
Aslye Estefany Parra Ochoa	7	Segundo	Femenin o	1094266584
Yarid Liseth Pabón Herrera	7	Segundo	Femenin o	1096068704
Emily Nayarith Ochoa Ochoa	7	Segundo	Femenin o	1093434157
Naslith Yurany Maldonado Torres	7	Segundo	Femenin o	1093855763
Deyxy Dayana Maldonado Castellano	7	Segundo	Femenin o	1093434103
Miguel Angel Gelvez Gamboa	6	Segundo	Masculin o	1093434069
Omar Mauricio Flórez Castellanos	8	Segundo	Masculin o	1094265223
Emili Andrea Clavijo Gelvez	8	Segundo	Femenin o	1181713003
Juan Kamilo Correa Vargas	7	Segundo	Masculin o	1093434128
Jorge Alfredo Contreras Mendoza	7	Segundo	Masculin o	1093855580
Yohan Alberto Berbesi Torres	8	Segundo	Masculin o	1094249043
Walter Andrey Bautista Rojas	8	Segundo	Masculin o	1094808345
Yilbert Oswaldo Rojas Andrade	10	Cuarto	Masculin o	1094245458
Nataly Lorena Lizcano Méndez	10	Cuarto	Femenin o	1094245154
Merlyn Alejandra Latorre Contreras	9	Cuarto	Femenin o	1094808264
Yaneth Katherine Flórez Castellanos	9	Cuarto	Femenin o	1094808246
Gina Liseth Espinosa Contreras	9	Cuarto	Femenin o	1093433224
Denise Milena Delgado Cacua	9	Cuarto	Femenin o	1093433321
Carlos Eduardo Cristancho Ochoa	9	Cuarto	Masculin o	1093433318

**ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**

Omar Stiven Cáceres Contreras	9	Cuarto	Masculin o	1093433068
Franco Farid Bautista Rincón	10	Cuarto	Masculin o	1094808189
Isabella Alvarez	9	Cuarto	Femenin o	1094808210
Giseth Natalia Delgado Rojas	16	Décimo	Femenin o	99091405136
Yarly Xiomara Ochoa. Torres	16	Décimo	Femenin o	1005084182
Anyi Tatiana Espinosa Pabón	15	Décimo	Femenin o	1007448160
Silvia Ximena Álvarez González	16	Décimo	Femenin o	99111209312
Adriana Lucia Lizcano Díaz	16	Décimo	Femenin o	1005062612
Deisy Yurley Monroy Sandoval	16	Décimo	Femenin o	1005062350

Tabla 1. Integrantes del grupo

ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Nuestro grupo:



Imagen 1. Grupo de investigación

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Nuestro logo:



Imagen 2. Logo del grupo

### **La pregunta como punto de partida**

La mayoría de estudiantes opinaron que las maneras en que se puede recuperar la tradición oral es a través de entrevistas a las personas que han vivido toda su vida en Mutiscua, escuchándolos y tomando nota o grabando sus relatos, de igual forma dejando un registro de lo recopilado por medio de las nuevas tecnologías.

Los estudiantes se reunieron por grupos conformados por cuatro integrantes los cuales propusieron preguntas de interés común, para luego socializarse en general para sacar una por equipo.

El grupo de investigación se reunió para hacer una reflexión acerca de los intereses colectivos y de los cuales les gustaría indagar, cada uno escribió una pregunta en una hoja y se socializó al grupo.

Después de esta lluvia de ideas se identificaron las más comunes en el grupo y se escogió la de mayor votación.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

La pregunta con mayor votación es: **¿Qué estrategias podemos llevar a cabo para recuperar la tradición oral, como los juegos infantiles del municipio de Mutiscua?**

### El problema de investigación

Los juegos infantiles han venido siendo reemplazadas por nuevas actividades como el internet, los videojuegos, la televisión incidiendo en algunos casos de forma negativa en los niños y jóvenes en su forma de relacionarse con otros o en su desempeño en la sociedad.

Se hace necesario diseñar un proyecto de investigación que permita recuperar o salvaguardar la identidad, fortalecer los vínculos familiares desde los valores que forja la tradición oral, generar en los niños, niñas y jóvenes actitudes positivas de su entorno social, formando ciudadanos y ciudadanas consientes y respetuosos de las costumbres culturales a través de la recopilación de los juegos que se han perdido a lo largo de la historia de nuestro municipio y que pueda ser transmitidos a las nuevas generaciones .

Se hace necesario diseñar un proyecto de investigación que permita recuperar, salvaguardar la identidad cultural a través de la sabiduría ancestral, igualmente fortalecer vínculos familiares desde los valores que forja la tradición oral, generar en los niños, niñas y jóvenes actitudes positiva de su entorno social, formando ciudadanos y ciudadanas consientes y respetuosas de las costumbres culturales mediante la recopilación de Juegos infantiles que se han perdido a lo largo de la historia del Municipio de Mutiscua y que puedan ser transmitidos a las nuevas generaciones.

Es un proyecto liderado por jóvenes, niñas y niños, dirigido a los niñas y niños de la región que les generará el desarrollo de habilidades investigativas, pensamiento crítico y competencias comunicativas que les permita el análisis de la información recibida y socializarla, mediante la implementación de actividades lúdicas, artísticas y tecnológicas. El rescate de esta milenaria tradición no solo es importante para conservar las tradiciones sino también para formar a las personas dentro de un sistema de creencias al cual pertenece el crecimiento espiritual y el desarrollo con el medio en comunión y respeto. "La crisis mundial inicia desde el momento que el hombre olvida quién es y como subsistir en armonía con cada cosa que lo rodea y que es parte importante de su existencia. "Olvidamos las instrucciones de cómo vivir en este mundo", instrucciones que solo los abuelos y antepasados conocían muy bien y contaban al lado del fuego mientras todos los más jóvenes escuchaban atentamente.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Trayectoria de la Indagación

Durante la realización de la actividad de diseño de la trayectoria se nos presentaron varias circunstancias, una de las principales dificultades es el tiempo para realizar las actividades, otro factor es que en su mayoría los integrantes del grupo son estudiantes pequeños los cuales aún no manejan adecuadamente el computador y esto fue un inconveniente para poder avanzar en el primer trayecto en el que buscaron información haciendo uso del computador. Sin embargo, es de resaltar la alegría de los niños por pertenecer a un grupo de investigación. La iniciativa al realizar el dibujo de la trayectoria del proyecto de investigación teniendo en cuenta el tema a desarrollar. La participación de los estudiantes. La colaboración y sentido de pertenencia en el momento de desarrollar las actividades.

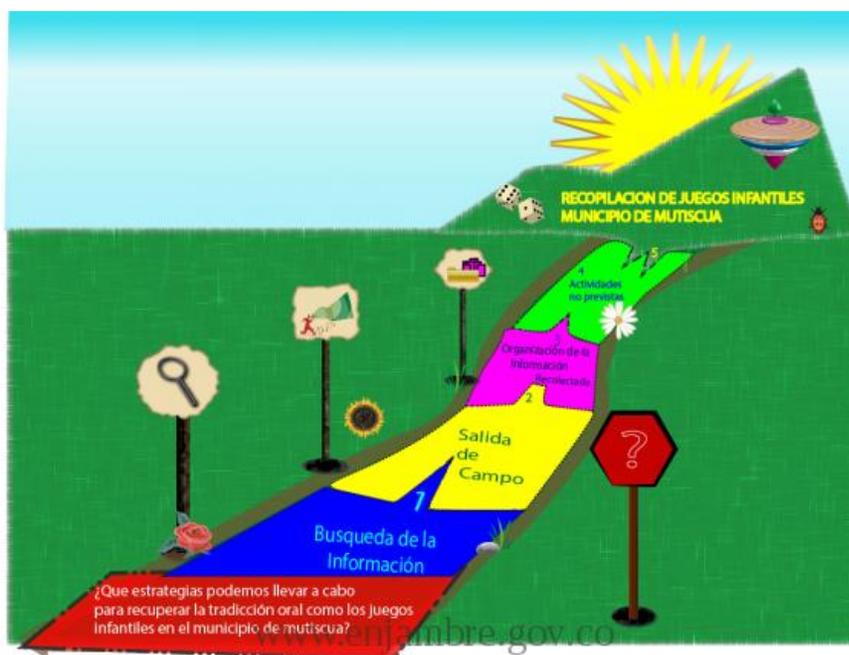


Imagen 3. Trayectoria de indagación propuesta por el grupo

El método empleado para la investigación es cualitativo, observación directa y formativo en su totalidad, la población objeto de estudio son los padres de familia de la institución y la misma comunidad de la vereda, los instrumentos de recolección de información utilizados por los estudiantes es la observación directa de los juegos realizados en los momentos de descanso, se reflexiona de manera

#### ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

crítica de la situación de convivencia .es donde nos podemos dar cuenta de pérdida de valores con referencia a los juegos tradiciones donde se ha reflexionado que los padres de familia no comparten tiempo para jugar con sus hijos desconociendo notablemente la importancia de los juegos tradicionales como una forma de socialización y formación de valores .

Nombre	Responsable
Actividades Finales(Informe final, hallazgos, resultados)	Grupo Relumbrantes
Actividades no previstas	Grupo Relumbrantes
Organización de la información recolectada	Grupo Relumbrantes
Salidas de Campo Entrevistas	Grupo Relumbrantes
Búsqueda de la información Documentación	Grupo Relumbrantes

Tabla 2. Cronograma de Actividades

#### Recorrido de las trayectorias de indagación

El método por el cual se obtuvieron los resultados fue a través de la entrevista a las personas que llevaban tiempo viviendo en ese municipio. Los investigadores a través de diversas consultas en internet y varias fuentes importantes determinaron conceptos básicos para el desarrollo de la investigación.

En cada Una de las trayectorias se ha contemplado la búsqueda de la información sobre los juegos tradicionales a través de textos, internet y observación directa de los estudiantes lo que permitió el trabajo en equipo y mejorar las relaciones familiares y sociales.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

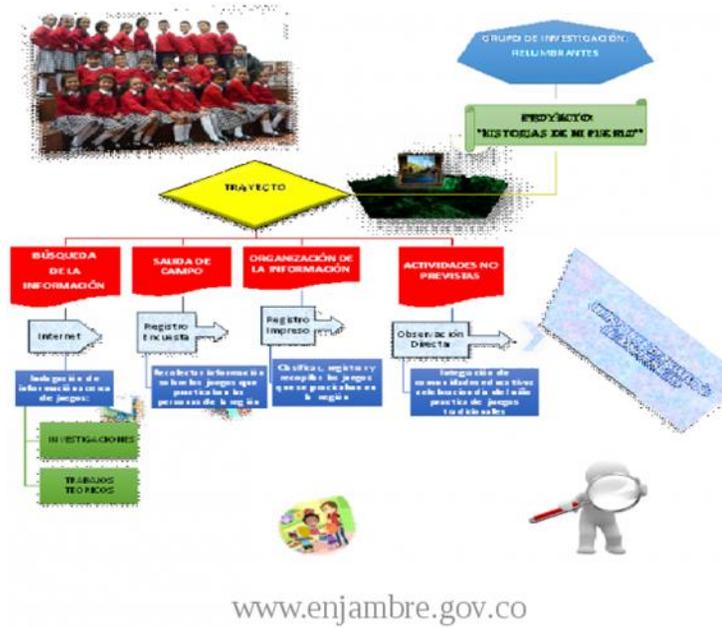


Imagen 4. Mapa conceptual de las técnicas a emplear



Imagen 5. Recorrido de la primera trayectoria

Faltan fotos de cada una de las actividades

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### EVENTO FESTIVAL DE JUEGOS TRADICIONALES:



Imagen 6 Festival de Juegos Tradicionales

### REALIZACIÓN DE LA FERIA INSTITUCIONAL



Imagen 7 Feria institucional

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACION:



Imagen 8 Organización de la información.

### Reflexión/Análisis de resultados

#### **.ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA**

- 1) ¿CUALES SON LOS JUEGOS QUE MAS PRACTICABA EN SU INFANCIA?
  1. La coca, las cristalinas, el runcho, la tangara, que pase el rey, la cometa, la concha, el escondite, La gallina ciega, domino.
  2. El escondite.

#### **ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**

3. El escondite, la mama chicotera.
4. La coca, el runcho, la lleva, el escondite.
5. El aro, y el yaz
6. La lleva, la tangara, cristalinas, los runchos, las muñequitas.
7. Cristalinas, futbol, coca.
8. La tangara, las muñecas, y el yaz
9. La tangara, muñecas a saltar lazo a la lleva y el escondite
10. Runcho, cristalinas, lazo, tangara, yaz y escondite
11. Trompo. cristalinas aro la lleva, escondite, el gato y el ratón
12. La concha, el escondite, La cristalinas, el trompo, el puente, (que pase el rey) policías y ladrones, lazo, yoyo, escondite, y la tangara
13. La concha.
14. Escondite, concha, tangara, runcho
15. Cristalinas , lazo
16. La lleva, las muñecas y el escondite
17. El yoyo, el yaz y la lleva
18. Lazo, metras runcho
19. Tangara ,escondite
20. El trompo y las cristalinas.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Tabla de la encuesta:

Análisis Pregunta N° 1

En referencia a la primera pregunta, en la siguiente tabla encontraremos los juegos más practicados y el número de personas que lo realizaban

Juegos	N° de personas
El escondite	12
La concha o lleva	10
Cristalinas o metras	9
Tangara	8
Runcho o trompo	8
Lazo	5
El yaz	4
Muñecas	3
Coca	3
Yoyo	2
Aro	2
El puente (que pase el rey)	2
El gato y el ratón	1
La cometa	1
La gallina ciega	1
Mamá chicotera	1
Fútbol	1
Dómino	1

Como resultado encontramos que entre los juegos más practicados tenemos: El escondite, La concha o lleva, Cristalinas o metras y La Tangara.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

2) ¿POR QUÉ RAZON CREE USTED QUE LA PRÁCTICA DE ESTOS JUEGOS HA IDO DISMINUYENDO EN LA ACTUALIDAD?

1. Porque los niños quieren estar con la tecnología, mirando televisión, jugando computador y no les gusta salir a jugar por mirar televisión.
2. Si se han disminuyendo
3. Por el uso de la tecnología
4. La tecnología va avanzando y se van acabando los juegos.
5. Puede ser por el avance a la tecnología de las comunicaciones
6. Porque ahora los niños se dedican a la televisión, a los video juegos y a manejar los celulares.
7. Porque han salido más juegos pero en celulares, computadores y los jóvenes y niños prefieren esas cosas.
8. Porque la sociedad ha cambiado ya no dejamos que nuestros niños se la lleven en la calle.
9. Por qué el internet la tecnología y los juegos
10. Por los celulares por los computadores y el internet
11. porque ahora existe el internet las tablas, los celulares los niños dejan de jugar esas cosas.
12. Por el avance de la tecnología
13. Por la tecnología televisión celulares internet etc.....
14. Estos juegos se han ido perdiendo por que las niños ahora tienen celular, Tablet y play entonces ya no les interesa estos juegos supuestamente pasados de moda.
15. Porque todo va cambiando a causa de la tecnología
16. Por la tecnología y la falta de interés de nosotros los padres.
17. Porque nosotros andamos pegados al televisor, celular, tabla, computador e internet y desprecian a estos juegos
18. Porque la gente de ahora no practican el juego del aro
19. Por la tecnología prefieren el computador o el celular que salir a jugar.
20. Han venido disminuyendo por la tecnología.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Análisis Pregunta N° 2

En referencia a la segunda pregunta las personas encuestadas consideran que el principal factor por la que ha disminuido la práctica de los juegos es la el avance de la tecnología y el uso de la misma como la televisión, el celular y los juegos como el play.

### 3) ¿QUÉ SOLUCIONES CREE USTED CONVENIENTES PARA RESCATAR LA PRÁCTICA DE ESTOS JUEGOS?

1. Ver menos la televisión y salir más al parque y jugar con los niños y demás personas.
2. Darles conocimientos y darles un poco de libertad para que salgan y se diviertan con sus compañeros.
3. Los grandes les ayudaran a los niños con los juegos del pasado.
4. Hacer eventos sobre esos juegos.
5. Que vengan o cuenten juegos tradicionales y que se desconecten un poco.
6. Que el municipio organice eventos por las tardes o fines de semana para que los niños salgan a jugar.
7. Yo creo que en los planteles educativos se rescaten los juegos tradicionales.
8. Involucrar a los jóvenes a jugar los juegos de antes hacerles actividades para que vuelvan a jugar los juegos.
9. Para que practiquen juegos tradicionales y entiendan que el internet es una mal desarrollo.
10. Darles conocimiento y darles un poco de libertad para que salgan y se diviertan con sus compañeros.
11. Que en las casas y planteles se recuperen estos juegos que el uso de la tecnología se utilice estrictamente para algo necesario
12. Practican estos juegos con frecuencia.
13. Que nosotros le enseñemos a los niños como jugarlos.
14. Una solución sería que los papas educaran a sus hijos para que los hijos no dejarán perder las tradiciones.
15. Incentivar a los niños, para que vean que estos juegos recrean, enseñan y se aprende el respeto y el compañerismo.
16. Utilizar menos el celular y dedicarnos más a la práctica de estos juegos.
17. Qué los mayores enseñemos a nuestros hijos como jugábamos.

#### **ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**

18. Volverlos a practicar para que no se pierdan las costumbres.
19. No dejarlos acabar practicarlos todos los días.
20. Desde el hogar hasta el colegio que se promueva o se comente como se jugaba antiguamente para que los niños se motiven a practicar estos bellos juegos.

#### **Análisis Pregunta N° 3**

En lo relacionado con la tercera pregunta las personas encuestadas entre las acciones recomiendan que tanto en la casa como la Institución Educativa se debe promover la práctica de estos juegos, realizando actividades para que se les den a conocer y se les enseñen.

Se reflexiona de manera crítica de la situación de convivencia. es donde nos podemos dar cuenta de pérdida de valores con referencia a los juegos tradiciones donde se ha concluido que los padres de familia no comparten tiempo para jugar con sus hijos desconociendo notablemente la importancia de los juegos tradicionales como una forma de socialización y formación de valores , Se realizó la salida de campo hacia la vereda las pavas con los estudiantes del grupo de investigación el cual se entrevistaron a varios padres de familia con relación a los juegos tradicionales que ellos realizaban en su época como el trompo, las metras, el laso, el yoyo y otros permitiendo analizar que se han perdido los valores y tradiciones culturales .

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Conclusiones

El ámbito “tradiciones y expresiones orales” abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc. Las tradiciones y expresiones orales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas.

Así mismo, las tradiciones orales corren peligro por la rápida urbanización, la emigración a gran escala, la industrialización y los cambios medioambientales. Los libros, periódicos y revistas, así como la radio, la televisión e Internet, pueden surtir efectos particularmente nocivos en las tradiciones y expresiones orales. Los medios de información y comunicación de masas pueden alterar profundamente, o incluso reemplazar, las formas tradicionales de expresión oral. La recitación de poemas épicos que en otros tiempos necesitaba varios días puede quedar reducida hoy a unas pocas horas, y las canciones tradicionales con las que se cortejaba a la novia antes del matrimonio pueden sustituidas por discos compactos o archivos digitales de música.

Con este proyecto de investigación se puede deducir que en el municipio de Mutiscua se perdió una parte de esta tradición oral y cultural pero aun así quedan muchos recuerdos y formas para salvar estas tradiciones y expresiones orales a través de la presencia diaria en la vida social. También es esencial que pervivan las ocasiones de transmitir conocimientos entre personas, de mantener una interacción de los ancianos con los jóvenes y de narrar relatos en la escuela y el hogar.

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### Bibliografía

Leyva Garzón, Ana María “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” Pontificia Universidad Javeriana 2011.

Parra Buestan, José Fernando “El rescate de los Juegos Populares Ecuatorianos y su aplicación en la Animación Turística” Universidad de Cuenca 2010.

Unidad Didáctica Juegos Populares Proyecto Ludos Educación Física Segundo Ciclo Primaria. Ministerio de Educación y Ciencia 2014.

Blog de consulta:

“Juegos Infantiles que hacen historia” Colegio Stella Maris. 2002-2003.

“Juegos Populares: Jugar y crecer juntos”, Ed. Asociación de Maestros de Rosa Sensat, Barcelona, 1995.

### Agradecimientos

Estas líneas sirven para expresar nuestro sincero agradecimiento a todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización del presente trabajo, en especial a Enjambre por darnos la oportunidad de formarnos como personas investigadoras, seguidamente a la rectora de la institución por la motivación y apoyo recibido a lo largo de este año.

Especial reconocimiento merece la docente Ana Nayibe Acevedo Gómez por la orientación, el seguimiento, la supervisión y el interés mostrado por nuestro trabajo

A todos ellos, muchas gracias.

ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Anexos

ENCUESTA PARA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



FICHA DE INVESTIGACIÓN.

FECHA: 29 DE ABRIL DEL 2016

TÍTULO DEL PROYECTO: HISTORIAS DE MI PUEBLO

NOMBRE DEL GRUPO: RELUMBRANTES

NOMBRE DE LOS INTEGRANTES INVESTIGADORES:

---

---

---

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Salida de campo

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Averiguar con personas de la región acerca de los juegos que realizaban en su niñez.

1. ¿Cuáles son los juegos que usted más practicaba en su infancia? Realice una pequeña descripción de cómo se jugaban.

---

---

---

---

---

2. ¿Por qué razón cree usted que la práctica de estos juegos ha ido disminuyendo en la

## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

actualidad?

---

---

---

---

3. ¿Qué soluciones cree usted convenientes para rescatar la práctica de estos juegos?

---

---

---

---

Nombre de la persona a quién indago:

---

Lugar: \_\_\_\_\_

### FOTOS DE BUSQUEDA DE INFORMACIÓN



## ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

### FOTOS DE ELABORACIÓN DE LA TRAYECTORIA DE INDAGACION



**ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL**  
**FOTOS DE ORGANIZACIÓN DE INFORMACIÓN**

