



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

INFORME FINAL

Bitácora 7



Proyecto Enjambre - FOCIEP Norte de Santander

Mes 07 de 2016



**FORMANDO VALORES POR MEDIO DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES EN LA SEDE TRINO GARCIA PEÑA DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA ALONSO CARVAJAL PERALTA DEL
MUNICIPIO DE CHITAGA**

LA MAGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

INVESTIGADORES:

Ada Camila Molina Rueda
Alberth Johan Alvarado Jaimes
Angela Saray Montañez Rivera
Bridny Dailyn Figueroa Castellanos
Carlos Johan Vera Vera
David Felipe Villamizar Villamizar
Deimar Leonardo Jaimes Vargas
Eilyn Alejandra Duarte Mogollón
Eivar Yamid Rondon Avila
German Oswaldo Bautista Rangel
Joseph Alexánder Vera Castellanos
Luz Angela Villamizar
María Fernanda Flórez García
Michelle Stefany Reales Villamizar
Stivenson Erasmo Lizarazo V.
Yohel Alberto Parra Peña
Laura Katherine Peña
Carol Yinet Castellanos
Cristian David Rondón
Jesús David Villamizar
Elkin Darío Jaimes

Co Investigadores:

María Isabel calderón Cuadros
Maria Zoraida Mogollón



RESUMEN:

El grupo de investigación denominado “LA MAGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES”, tomando en cuenta la iniciativa asesoría y seguimiento del proyecto enjambre comenzó una investigación acerca del rescate de los juegos tradicionales como herramienta para fomentar y fortalecer los valores a través del juego.

Lo primero que se hizo fue conformar un grupo de alumnos de los seis grupos de primero y segundo de primaria que hay en la sede, quienes se encargarían de liderar la investigación y representar la institución en las diferentes ferias para socializar el trabajo que se estaba realizando.

En la primera etapa de la indagación cada alumno miembro de este grupo diligenció un cuaderno viajero a manera de encuesta; donde se rescató un poco de la tradición oral ya que los abuelos y padres de los educandos contaban anécdotas vividas durante la infancia y los diferentes juegos que ellos realizaban en su tiempo libre.

Luego de acuerdo a las respuestas dadas y viendo el interés de los niños procedimos a realizar actividades, buscando elementos para que conocieran y manipularan diversos juegos tradicionales, tratando de obtener un buen resultado de este proyecto.

Al recibir recursos económicos se dio curso a la parte práctica del proyecto, elaborando juegos que facilitarían el proceso y se pudieran utilizar en diferentes espacios de la sede.

Para finalizar se socializó con la comunidad el proceso y alcances de la investigación.



INTRODUCCION:

Se puede formar a los estudiantes y brindarles una nueva manera de enfocar su aprendizaje por medio de la investigación sobre un tema que preocupa a la comunidad educativa como lo es la práctica de los valores y el manejo del tiempo libre, enfocándolo en una cultura de descubrimiento de manera didáctica de temas que de otra manera sería difícil tocarlos en el aula de clase.

Participar en actividades lúdicas influye Para el rescate de valores que también ayudan a la formación intelectual, motora y física de los niños; donde se afianzan el respeto, amor, solidaridad, colaboración, compañerismo, equidad, tolerancia, responsabilidad y honestidad en su entorno familiar, comunitario y escolar a la vez que favorece la autoestima.

Se busca vincular a los padres y maestros de estos estudiantes para que el beneficio social sea más amplio y que mejor que recuperando la infancia que se vivía anteriormente donde se compartían los juegos tradicionales con los vecinos, amigos, familiares y compañeros de clase.

Se pretende de acuerdo a los recursos y tiempos disponibles, conocer las percepciones y experiencias de los adultos del casco urbano del municipio de Chitagá respecto a la práctica de juegos tradicionales en su época de infancia, comparándolo con el momento actual para de esta manera estimular por medio de actividades en el estudiante, padre, docente y adultos en general, el gusto y retorno a esta práctica cultural que se ha visto olvidada con el paso de los años.

Las actividades realizadas durante esta investigación también sirven para reforzar lectura, escritura, matemáticas, ética entre otras áreas del conocimiento.

Algunos de los juegos tradicionales con los que nos enfocamos en esta investigación son: el juego de lazo, la tangara o golosa, la cuerda, el parqués, la escalera, el dominó, el yoyo, las metras, la coca, los naipes, el trompo, el yax, entre otros.

Para el desarrollo de la investigación se tomaron en cuenta los siguientes antecedentes:



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

NOMBRE DEL PROYECTO: Rescate de juegos tradicionales y adaptación a los procesos educativos a través del uso de las TIC **ESCUELA:** Francisco de Paula Santander. Sede centro educativo rural corazones. Villa Caro, Norte de Santander **AÑO:** 2014 **AUTORES:** Deysi Yurley Rolón Flórez, Nancy Díaz Rueda, Saúl Ruiz Suarez, Fernando Landazábal Barriga, Karina Pabón Bastos. Adriana Carolina Lizarazo Higuera **PREGUNTA DE INVESTIGACION** ¿Cuáles juegos tradicionales se han perdido en la Comunidad y cómo podemos rescatarlos y aplicarlos a los procesos educativos con la ayuda de las TIC? **SINTESIS:** La cultura es la principal característica de una región, las costumbres y tradiciones de un pueblo son las que perpetúan a los ancestros y fortalecen el conocimiento de las futuras generaciones, de esta manera la tradición oral es considerada patrimonio inmaterial, dentro de estas tradiciones se encuentran diversas herramientas, están los mitos, las anécdotas, las historias y también se encuentran allí un sinnúmero de actividades que anteriormente eran utilizados en la región como elementos de esparcimiento y compartir con los demás miembros de la comunidad, ellos son los llamados juegos tradicionales. Por eso se ha propuesto como objetivo general Lograr el Rescate de los juegos tradicionales y su adaptación a los procesos educativos a través del uso de las TIC en la comunidad educativa para el mejoramiento de los procesos educativos.

NOMBRE DEL PROYECTO: Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos. **INSTITUCION:** Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos. **AÑO:** 2011 **AUTORES:** Roselis Ariza Murillo Cecilia Pertuz Molinares **SINTESIS:** Este trabajo se basa en evidencias claras sobre el mal manejo del conflicto dentro y fuera del salón de clases observamos directamente la falta de tolerancia de parte de algunos estudiantes que maltratan física y verbalmente a sus compañeros, al irrespeto con sus compañeros y en horas de clases, a la falta de atención por buscar formas de distracción en horas de clases aparte de ello en horas de descanso los niños se les nota agresividad con sus compañeros lo que significa que hay que buscar estrategias para mejorar la convivencia en el grado quinto de la institución educativa distrital fundación pies descalzos. La investigación planteó como problema la necesidad de implementar estrategias pedagógicas basadas en juegos tradicionales en función de mejorar la convivencia entre los niños de quinto (5º) grado de Educación Básica de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos del corregimiento de La Playa, en el Distrito de Barranquilla. De esta manera, se procura que esta la estrategia permita dinamizar y 11 potencializar el espíritu de convivencia sana a través de la lúdica que rescata la inocencia en los niños y permita conservar un patrimonio cultural Caribe, colombiano como lo son los juegos tradicionales al tiempo que se implementa un ambiente de respeto mutuo, respeto por la normas acordadas y alegría infantil constantes



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

NOMBRE DEL PROYECTO: La formación para la preservación de la salud, el pleno desarrollo de la personalidad y la vida en sana convivencia se pueden lograr con la utilización adecuada del tiempo libre. **INSTITUCIÓN:** Institución Educativa Byron Gaviria, de Pereira **AÑO:** 2004 **AUTORES:** Gilberto Cardona Vélez José Efraín Ruiz Rivera Consuelo Marín López Martha Cecilia Arévalo Estrada Samir Franco **SINTESIS:** El área de Educación Física, Recreación y Deportes se ha estado transformando de acuerdo con las exigencias que la sociedad hace a la educación, las orientaciones de la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias. Esta afirmación se evidencia en las acciones desarrolladas desde el Ministerio de Educación Nacional y otras instituciones para consultar el estado de la Educación Física en los establecimientos educativos, elaborar los indicadores de logros según la resolución 2343 de 1996, conceptuar las dimensiones corporal, lúdica y construir los lineamientos curriculares. El tema del aprovechamiento del tiempo libre ha tomado gran importancia en los últimos años como un fenómeno de la sociedad moderna que allegado hasta las instituciones educativas para atender el tiempo después de la jornada escolar, para satisfacer intereses del joven y brindar espacios a sus potencialidades y como preparación de las nuevas generaciones para que adquieran hábitos sociales para su vida adulta, como exigencia que está en la sociedad a la cual la escuela debe responder. Los criterios y procedimientos para el aprovechamiento del tiempo libre, se forman en la escuela y se experimentan en micro-proyectos, pero se extienden a la vida del estudiante y la comunidad. Generan un espacio de autonomía para la organización estudiantil, juvenil, comunitaria, que comprende a toda la institución, no sustituye la clase de educación física y es una de las alternativas de formación del estudiante en aspectos lúdicos y en el diseño de proyectos pedagógicos. Propiciar tiempos, espacios y actividades lúdicas y culturales que promuevan entre la comunidad estudiantil relaciones interpersonales de fraternidad, satisfacción de necesidades de movimiento, aprendizaje y desarrollo de conductas y acciones motrices, verbales, concientización de una cultura física e intelectual que contribuyan al mejoramiento de su salud, de su calidad de vida, y sobre todo inculcar en el joven la importancia de saber aprovechar nuestro tiempo de ocio.

JUSTIFICACION:

Se observa que los niños y niñas de la sede Trino García Peña de la Institución Educativa Alonso Carvajal Peralta, del municipio de Chitagá, no vivencian algunos valores y no aprovechan significativamente el tiempo libre. Por esto la investigación de como los juegos tradicionales pueden servir como alternativa para que los estudiantes de 1° y 2° vivencien desde la familia, la escuela y la sociedad la práctica de los valores a la vez que emplean mejor su tiempo libre.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Esta investigación es importante porque permite rescatar valores a través de la práctica de los juegos tradicionales, contribuyendo al aprovechamiento del tiempo libre en los pequeños escolares de la sede Trino García Peña del municipio de Chitagá a la vez que integra a la comunidad educativa mediante la creación de espacios para la realización y aprendizaje de los mismos.

Los estudiantes han conseguido comprender y apropiarse de juegos tradicionales que anteriormente habían dejado a un lado, por diversos factores como el desconocimiento de como jugarlos, apatía a la participación, preferencia por dedicarse a otras actividades o no contar con las herramientas para jugarlos.

Esto ha mejorado de manera significativa el modo como los estudiantes invierten su tiempo libre dentro y fuera de la institución y se evidencia en la forma como aprovechan las horas de descanso ya que los niños al apropiarse de todos los juegos tradicionales han preferido jugarlos y con esto se fomenta un ambiente mucho más sano al interior de la escuela.

OBJETIVOS:

General:

Propiciar a través del uso de los juegos tradicionales actividades significativas que permitan un mejor aprovechamiento del tiempo libre y a la vez fortalezca lazos de convivencia resaltando valores tales como solidaridad, respeto, tolerancia, amistad, responsabilidad, amor, colaboración, compañerismo, equidad, honestidad y autoestima en su entorno familiar, comunitario y escolar.

Específicos:

- Proponer momentos de reflexión y de compromiso por medio de juegos tradicionales; para favorecer una cultura permanente de promoción y práctica de los valores.
- Desarrollar actividades lúdicas donde se aprenda por medio de los juegos.
- Poner en práctica los conocimientos, habilidades y destrezas, que se adquieren con el uso de los juegos tradicionales.
- Despertar la iniciativa propia, el descubrimiento, la participación y la interacción, impulsando el uso del computador y la tecnología para la adquisición de conocimientos.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

CONFORMACION DEL GRUPO DE INVESTIGACION:

El grupo de investigación “LA MAGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES” está conformado por 19 estudiantes de la sede Trino García Peña, de la Institución Educativa Alonso Carvajal Peralta, del municipio de Chitagá, pertenecientes a los grados 1° y 2° cuyas edades están comprendidas entre los 6 y 7 años de edad y 2 profesoras acompañantes.

Los integrantes del grupo son:

NOMBRE	EDAD	GRADO	SEXO
Ada Camila Molina Rueda	7 años	2° A	F
Alberth Johan Alvarado Jaimes	7 años	2° C	M
Angela Saray Montañez Rivera	7 años	2° C	F
Briddny Dailyn Figueroa Castellanos	6 años	1° A	F
Carlos Johan Vera Vera	6 años	1° B	M
David Felipe Villamizar Villamizar	6 años	1° A	M
Deimar Leonardo Jaimes Vargas	7 años	2°A	M
Eivar Yamid Rondón Ávila	6 años	2° B	M
Eilyn Alejandra Duarte Mogollón	6 años	1°B	F
Estivenson Erasmo Lizarazo V.	6 años	1°C	M
German Oswaldo Bautista Rangel	6 años	1°C	M
Joseph Alexander Vera Castellanos	6 años	1°B	M
Luz Ángela Villamizar	6 años	2°B	F
María Fernanda Flórez García	6 años	1°A	F
Michelle Stefany Reales Villamizar	6 años	1° C	F
Yohel Alberto Parra Peña	7 años	2°A	M
Laura Katherine Peña	7 años	2-A	F



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Carol Yinet Castellanos	8 años	2-A	F
Cristian David Rondón	7 años	2-A	M
Jesús David Villamizar	8 años	2-A	M
Elkin Darío Jaimes	9 años	2-A	M

Tabla 1. Listado de integrantes del grupo



Imagen 1. Integrantes del grupo



LA MAGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



Imagen 2. Logo del grupo

LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA:

Se formularon preguntas de manera individual como punto de partida y estrategia metodológica.

A raíz de la formulación de las preguntas se empezó a ver el interés y motivación por la investigación. De todas ellas se escogieron las siguientes como las más relevantes y que daban pie para la realización del proyecto.

1. ¿A qué jugaban antes los adultos del casco urbano del municipio de Chitagá en su tiempo libre?
2. ¿En qué momentos y lugares jugaban nuestros padres y abuelos?
3. ¿Cómo hacían esos juegos? Los padres y abuelos cuando eran niños
4. ¿Te gustaría volver a jugar como ellos?
5. ¿Cómo jugaban esos juegos?

De las anteriores fue seleccionada la pregunta:

¿A qué jugaban antes los adultos del casco urbano del municipio de Chitagá en su tiempo libre?



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

La realización del cuaderno viajero nos permitió obtener información directamente de la memoria de nuestros padres y abuelos para poder conocer en que invertían ellos su tiempo libre y poder rescatar estas costumbres en las nuevas generaciones.

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Se observa que en la sede Trino García Peña de la Institución Educativa Alonso Carvajal Peralta, del municipio de Chitagá no se vivencian algunos valores como el respeto, amor, tolerancia, amistad, solidaridad, colaboración, compañerismo, hermandad, honestidad entre otros, necesarios para convivir con los demás, respetando sus diferencias y aceptándose tal como son.

Tampoco se aprovecha significativamente el tiempo libre, ya que lo dedican a ver televisión y a los juegos electrónicos como ataris, nintendos, Xbox, play station, celulares y computadores, dejando de lado juegos que les permitan ejercitarse tanto física como mentalmente.

Los juegos tradicionales pueden servir como alternativa para que los estudiantes de 1° y 2° aprovechen mejor el tiempo en el que no están en sus labores escolares u hogareñas.

Igualmente, se busca vincular a los padres y maestros de estos estudiantes para que el beneficio social sea más amplio.

Se pretende de acuerdo a los recursos y tiempos disponibles, conocer las percepciones y experiencias de los adultos del casco urbano del municipio de Chitagá respecto a la práctica de juegos tradicionales en su época infantil, comparándolo con el momento actual para de esta manera estimular por medio de actividades en el estudiante, padre, docente y adultos en general, el gusto y retorno a esta práctica cultural que se ha visto olvidada con el paso de los años.

Esta investigación permitirá rescatar la práctica de los juegos tradicionales e integrar a la comunidad educativa mediante la creación de espacios para la realización y aprendizaje de los mismos.



TRAYECTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

El método que orientó este proyecto es el de investigación acción participación donde se exploran y analiza una problemática que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar.

Para recolectar la información los niños y niñas propusieron registrar las respuestas que sus padres y abuelos dieran a las preguntas formuladas en un cuaderno viajero que fuera de casa en casa recopilando los datos aportados por cada una de las familias de los estudiantes.

Ya que nuestra investigación se centra en el estudio de los juegos tradicionales de nuestra región, la realización del cuaderno viajero nos permitió obtener información directamente de las vivencias de nuestros padres y abuelos para poder conocer en que invertían ellos su tiempo libre y poder rescatar estas costumbres en las nuevas generaciones.

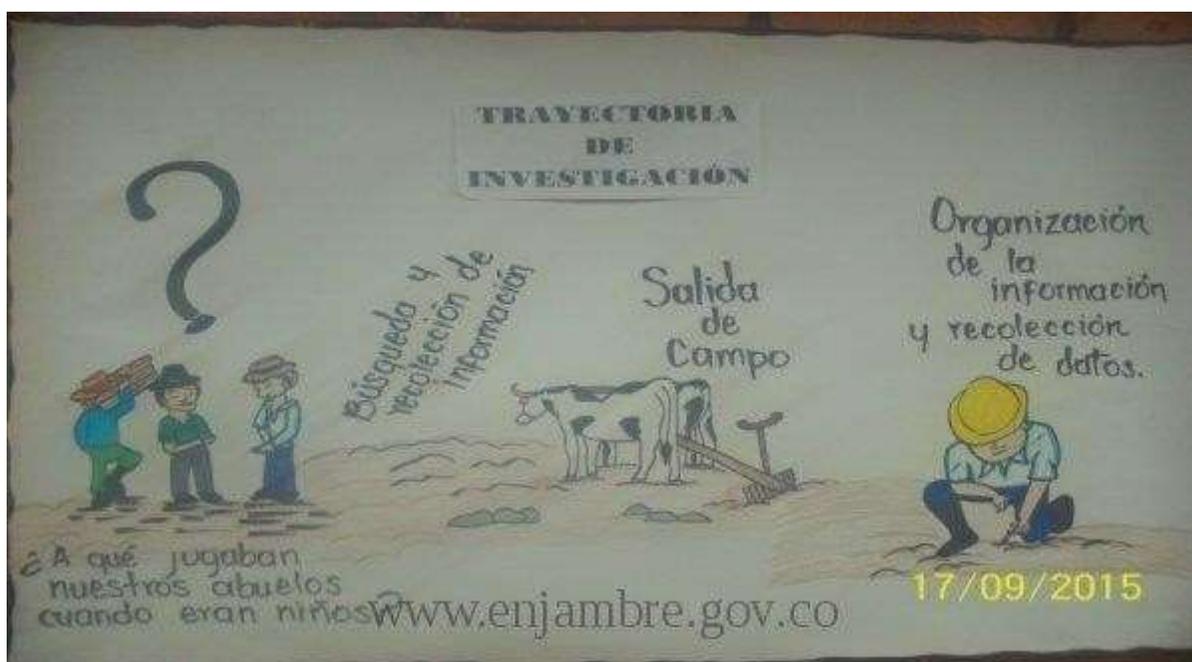


Imagen 4 trayectoria de la investigación

El diseño de la trayectoria se dificultó un poco debido a la corta edad de los niños y que el tiempo disponible para realizar las actividades del proyecto es muy corto.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

A la vez que es una fortaleza debido a que los niños a esta edad son lúdicos, les encantan y aprenden con los juegos y los tradicionales para ellos son una novedad.

Para que en un proceso de formación en el cual la investigación es la estrategia pedagógica funcione adecuadamente y cumpla con los objetivos trazados al inicio de esta, es necesario que cuente con las siguientes características:

Que sea viable, Que involucre la comunidad, Que arroje unos resultados, Que responda a una necesidad de la comunidad.

La importancia y viabilidad de colocar a la investigación como estrategia pedagógica en la cultura escolar es que los alumnos se hacen partícipes o actores de su propio aprendizaje. Que los estudiantes aprenden como llegar a la comunidad, Se mejora la escritura, la lectura y enriquecen el vocabulario.

Los elementos para resaltar en este grupo de investigación es que: Los alumnos se hacen más responsables e independientes para el trabajo y aprenden a llegar a la comunidad.

RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN:

Fase 1: Convocatoria y acompañamiento a la conformación del grupo, la formulación de las preguntas y el planteamiento del problema.

Fase 1. Convocatoria y acompañamiento a la conformación del grupo, la formulación de las preguntas y el planteamiento del problema		
Barrido de los instrumentos de registro	Barrido de las herramientas de investigación	Anotaciones sobre los hallazgos y los aspectos que el grupo considere importantes resaltar
Bitácora 1, 2 y 3 Registro fotográfico	Cuaderno viajero Sala de juegos	Para nuestra investigación utilizamos el cuaderno viajero donde los estudiantes por turnos lo llevaban a sus casas e indagaban a los adultos sobre los juegos de antaño. También utilizamos la sala de juegos para realizar un diagnóstico sobre el conocimiento que tienen los niños sobre los juegos tradicionales. Estas herramientas aplicadas nos permitieron determinar el rumbo que debíamos darle a nuestra investigación.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

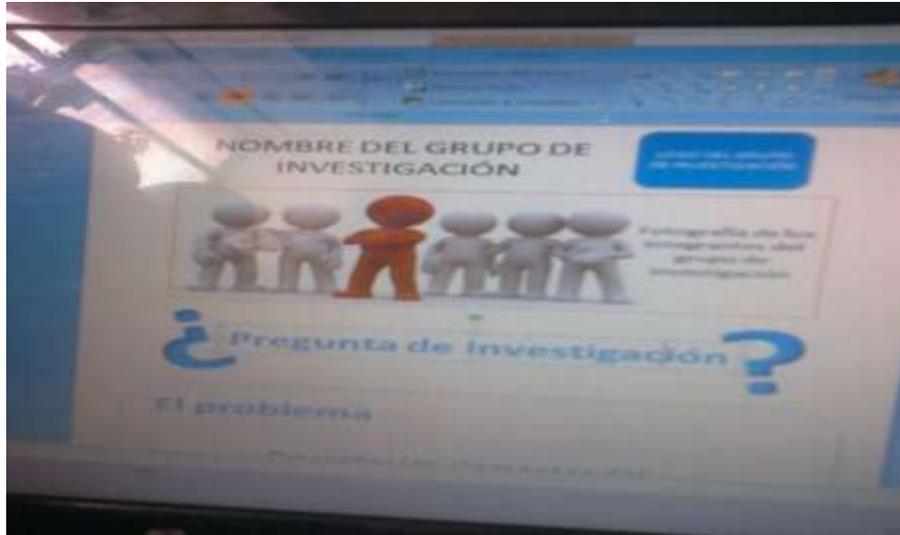


Imagen 5. La pregunta como punto de partida

Diligenciamiento del cuaderno viajero a manera de encuesta: donde los niños y niñas escribieron las respuestas de sus padres y abuelos acerca de los interrogantes planteados.



Imagen 6. Niños ilustrando el cuaderno viajero



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Fase 2. Diseño y recorrido de las trayectorias de indagación

Fase 2. Diseño y recorrido de las trayectorias de indagación

Barrido de los instrumentos de registro	Barrido de las herramientas de investigación	Anotaciones sobre los hallazgos y los aspectos que el grupo considere importantes resaltar
Bitácora 4, 5 y 6 Registro fotográfico	Cmaptools Observación participante	La trayectoria de indagación fue diseñada y enmarcada en tres segmentos de recorrido, en donde se clasificaron las actividades proyectadas para alcanzar con el objetivo de nuestro proyecto de investigación.

Actividades realizadas en el trayecto de la investigación.

- Consecución de algunos juegos de mesa.
- Compra de trompos, canicas, cuerdas, cocas, yaxs, y yoyos
- Adecuación de un salón de juegos en la sede.
- Organización de actividades para realizar en las horas de recreo en la escuela.



Imagen 7. Niños haciendo uso de uno de los parques adquiridos para el salón de juegos



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Fase 3. Reflexión, propagación de las ondas y construcción de la comunidad enjambre

Fase 3. Reflexión, propagación de las Ondas y construcción de la Comunidad Enjambre.		
Barrido de los instrumentos de registro	Barrido de las herramientas de investigación	Anotaciones sobre los hallazgos y los aspectos que el grupo considere importantes resaltar
Bitácora 7, 8 y 9 Registro fotográfico	Panel de juegos tradicionales Exposición de resultados	En esta fase se entregó a la comunidad educativa el panel de juegos tradicionales donde los estudiantes pueden disfrutar de espacios de esparcimiento y se mejora así el manejo del tiempo libre que fue nuestra temática problematizadora.

En la etapa de socialización se dio a conocer a la comunidad lo que se estaba haciendo y se aprovechó una jornada en la que los jóvenes de grados superiores, padres y niños interactuaron en un espacio de aprendizaje mutuo y sano esparcimiento, donde los pequeños se interesaron por los juegos y se vio el interés por retomar estas prácticas.





Figura 8. Niños socializando el proyecto en una de las ferias municipales de enjambre

REFLEXION Y ANALISIS DE RESULTADO:

Primer segmento: búsqueda y recolección de información

Se obtuvo de manera entretenida la información necesaria para nuestra investigación, el cuaderno viajero permitió incentivar en el estudiante la imaginación y el conocimiento de los juegos tradicionales, fue una actividad participativa ya que vinculó a padres y abuelos a realizar aportes mediante los relatos que le contaron a los niños para que estos pudieran tener una idea de las actividades en las que invertían su tiempo libre cuando eran niños. nuestro cuaderno viajero iba rotando de estudiante en estudiante y así cuando cada uno tenía la oportunidad de tenerlo en su mano, podía preguntarle a sus familiares (padres, abuelos, tíos) cuales eran los juegos con los que se divertían en antaño y de esta manera plasmar las respuestas recibidas mediante texto y dibujos fue así como se pudo ir alimentando la investigación con la información que traía cada estudiante cuando era su turno de llevarlo a casa; esto nos proporcionó información valiosa que sirvió de base para nuestro proyecto.

Adicionalmente utilizamos una herramienta a la que llamamos la sala de juegos donde adecuamos un espacio en la escuela y ahí pusimos a disposición de los estudiantes diferentes juegos tradicionales como la coca, los parques, el dominó, el yax, el yoyo, los naipes, el trompo, lo cual nos permitió realizar un diagnóstico del conocimiento que tienen los niños sobre estos juegos. Se concluyó que en el momento de iniciar el proyecto el grupo de estudiantes participantes conocen muy poco (casi nulo) sobre como jugarlos y cuáles son las reglas de estos juegos con los que se entretenían sus padres y abuelos.

Segundo segmento (Salidas de campo)

Se inició las actividades propias de nuestra investigación, con las cuales los estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer mediante la interacción todos los juegos de los que les hablaron sus familiares. Los niños estuvieron motivados a aprender las reglas y las instrucciones propias de cada uno de estos juegos tradicionales y se apropiaron de ello para posteriormente tomar por costumbre en las horas del descanso invertir su tiempo libre en actividades muy divertidas y que proporcionan muchos aprendizajes.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Tercer segmento: Organización de la información

Luego del trabajo de investigación y haberlo llevado a la práctica se socializó ante la comunidad para posteriormente plasmarlo en un informe y darlo a conocer a la comunidad de enjambre.

CONCLUSIONES

Los estudiantes han conseguido comprender y apropiarse de los juegos tradicionales que anteriormente no practicaban por desconocimiento de los mismos, por preferencia de a otras actividades o no contar con las herramientas para jugarlos.

Esto ha mejorado de manera significativa el modo como los estudiantes invierten su tiempo libre dentro y fuera de la institución, se evidencia en las horas de descanso ya que los niños al apropiarse de todos los juegos tradicionales han preferido jugarlos y con esto se fomenta un mejor ambiente, de sana convivencia al interior de la escuela.

Los niños han dado sus primeros pasos en procesos investigativos con los cuales se han activado rasgos como curiosidad, participación, trabajo colaborativo.

Los hace críticos a las situaciones del entorno, despierta deseo de aportar soluciones a una problemática de manera dinámica ya activa.

BIBLIOGRAFIA

Martín Nicolás Juan Carlos, JUEGOS TRADICIONALES Y DEPORTES AUTÓCTONOS, editorial universidad de león, editado en el 2002, 303 páginas.

Pilar López López, JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA INFANTIL, Amarú ediciones, 116 páginas.

Luiscarlosgalanpiedecuesta.jimdo.com/proyectos/proyecto-de-aprovechamiento-y-buen-uso-del-tiempo-libre/

Valoresyjuegostradicionalesunellez.blogspot.com/

AGRADECIMIENTOS:

El Grupo de investigación LA MAGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES agradece a todas las personas que han colaborado en la realización de este proyecto.

ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



A los directivos de la Institución educativa Alonso Carvajal Peralta por brindar los espacios y apoyo para la realización del proyecto.

A nuestra asesora María Teresa Casadiego por brindarnos la acertada asesoría gracias a la cual pudimos adelantar y concluir el proyecto.

Al grupo de niños investigadores quienes fueron muy constantes y manifestaron siempre buena voluntad para el desarrollo de las diferentes actividades.

A los padres de familia por colaborar a sus hijos en todo lo relacionado con la investigación.

A la secretaria de educación por tan valiosa iniciativa en pro del mejoramiento educativo de nuestro departamento.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

ANEXOS

Niños elaborando fichas para jugar el parqués





ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Socialización del proyecto con padres de familia y alumnos





ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

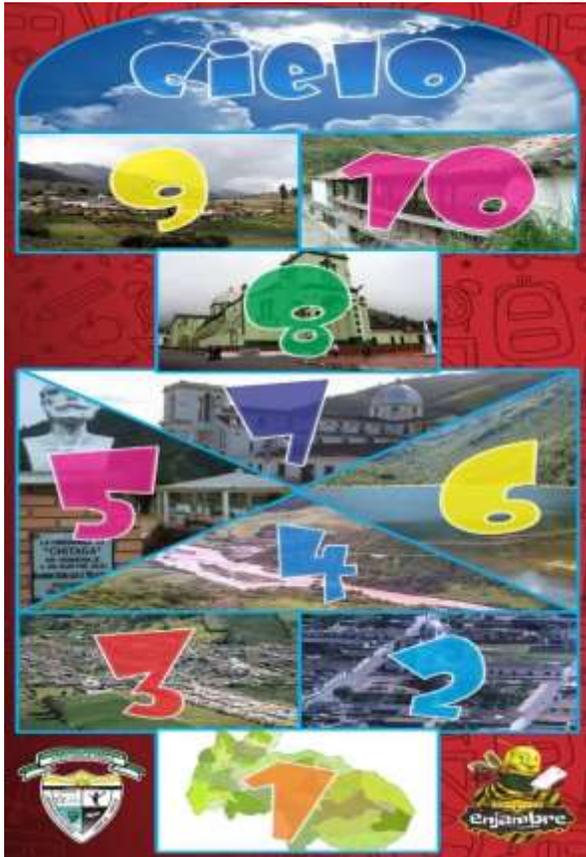




ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Juegos diseñados y elaborados con recursos de enjambre para implementar el proyecto GOLOSAS



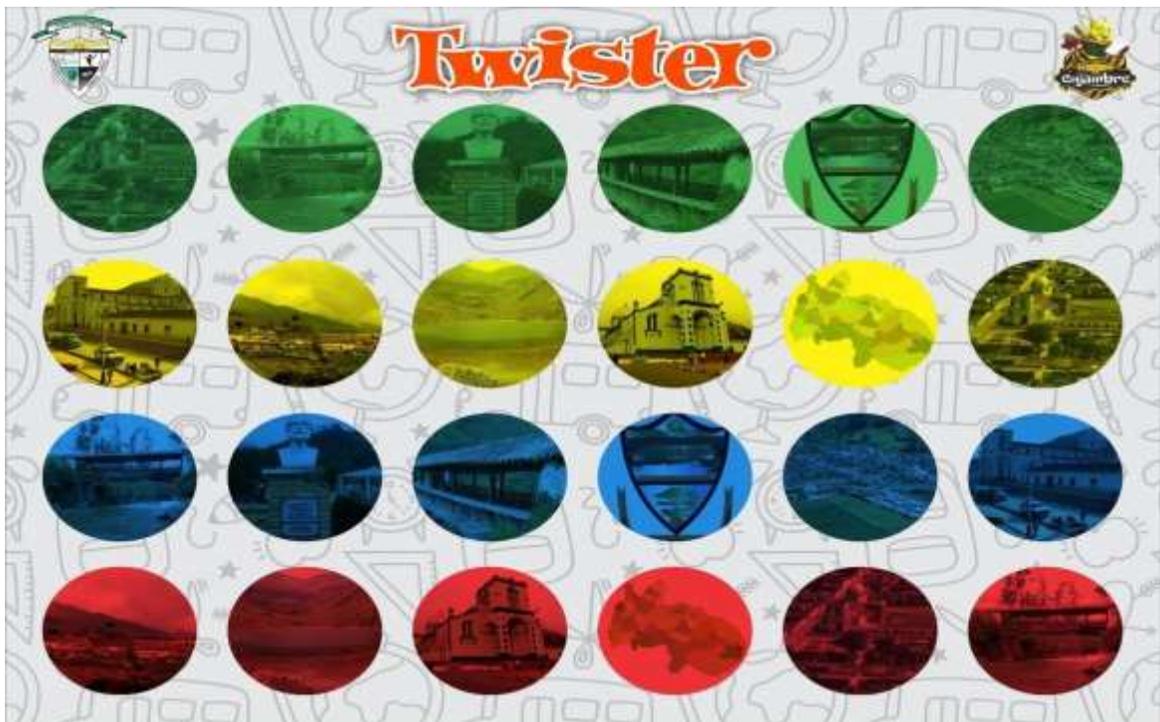


ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

ESCALERA



TWISTER





ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

PARQUES

