



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

INFORME FINAL

Bitácora 7



Proyecto Enjambre - FOCIEP Norte de Santander

Mes Agosto de 2016



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL CER CHONA, EN EL MUNICIPIO DE LABATECA, NORTE DE SANTANDER.

JUNTIJUEGOS

Investigadores:

Julieth Noyely Sánchez Bonilla
Everth Yesid Vargas
Andrés Oswaldo Rincón Mora
Leidy Lorena Ramírez Jaimes
Mauricio Alberto Prieto Estupiñan
Wilfer Yesid Morales Jiménez
Kelly Yojana Monterrey Buitrago
Yois Andrea Monterrey Buitrago
Maria Lucia Lizarazo Vera
Eduin Jose Gutierrez Villamizar
Cristiam Felipe Carrillo Rincón
Yair Alfonso Lizarazo Villamizar
Yunior Ovelio González Mora
Emily Dayana Villamizar Gutierrez
Ingrid Katherine Mendoza Mora
Sandra Patricia Barajas Villamizar
Dalia Jimena Meléndez Flórez

Co Investigadores:

Nelcy Yonaire Pérez Suárez

Centro Educativo Rural Chona-Labateca



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Resumen

El presente proyecto de investigación se llevó a cabo en tres fases importantes: la primera fase era la de convocatoria y conformación del grupo de investigación, aquí se elegía la pregunta que iba a direccionar nuestro trabajo, luego se pasó a una segunda fase donde se establecía la trayectoria, los tiempos de ejecución, los antecedentes las técnicas de recolección de información. Para este último punto, se plantearon una serie de estrategias las cuales tenían como fin, mejorar la convivencia escolar por medio de los juegos tradicionales, entonces se propuso la creación de los juegos y la ejecución de los mismos en un rally y en la implementación del viernes lúdico, donde se pretendía que los estudiantes dedicaran ese día para jugar. Como tercera fase, se hizo la socialización de los resultados por medio de plegables y de una exposición.



Introducción

Para nadie es un secreto que las generaciones de hoy en día son totalmente distintas a las de épocas pasadas, su cultura, su música, su forma de relacionarse con otros y hasta sus métodos de aprendizaje han ido evolucionando junto con ellos. Por lo tanto es prácticamente obsoleto intentar que a un joven de 15 años le guste la misma música que les gusta a sus padres, todo esto se debe al fenómeno conocido como globalización, que es una consecuencia que ha traído el desarrollo de las herramientas tecnológicas y constante progreso. A partir de todos estos cambios, ha surgido la necesidad de crear nuevas estrategias que permitan rescatar un poco esa cultura que se ha perdido, donde los jóvenes se interesen por conocer sobre sus antepasados y se haga una actualización de aquellos presaberes.

Así mismo es fundamental que estas estrategias involucren los métodos de aprendizaje, pues se ha visto en las instituciones educativas que los jóvenes de esta época, poco se interesan por aprender y en parte se debe a que no se ha innovado en la creación de estrategias pedagógicas que llamen la atención de los estudiantes y que los motive a profundizar sus conocimientos. Por tal motivo, el grupo de investigación Juntijuegos quiere proponer como estrategia pedagógica, el rescate de los juegos tradicionales como el trompo, la golosa, el triki trake, twister y rompecabezas, entre otros, donde el estudiante sea estimulado, reconozca sus habilidades y se motive a partir de estos juegos a mejorar su desempeño académico, midiendo finalmente el impacto de esta propuesta para ver si realmente funcionó o si se debe seguir con el método común de aprendizaje. Por todo lo anterior, es importante destacar que existen proyectos de investigación relacionados con el problema de investigación del grupo, los cuales le darán argumentos a este proyecto que busca permear en la institución y en el municipio de Labateca.

En primera instancia, (Rolon, 2014) propone un estudio titulado: “La magia de los juegos tradicionales” el cual fue realizado en Villacaro , Norte de Santander y buscaba lograr el rescate de los juegos tradicionales, adaptándolo a procesos educativos y apoyándose en las TIC, la metodología utilizada fue la sensibilización de los miembros de la comunidad educativa, selección de estudiantes para que realizaran entrevistas, selección de los juegos, elaboración de cartilla, implementación de los juegos tradicionales, evaluación del impacto del proyecto y socialización de resultados.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

De igual forma, (Paz, 2014) en su trabajo titulado: “Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural” propuso como objetivo del proyecto el diseño de una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural. Por medio de una encuesta exploraron las particularidades de la población que eran 36 niños de básica primaria en edades entre 8 y 10 años.

Por su parte, (Plazas & Ramirez, 2014) titularon su investigación así: “Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del colegio francisco José de caldas” quienes establecieron como objetivo del proyecto, fortalecer el aprendizaje y desarrollo motor de los niños del grado pre-escolar del ITI Francisco José De Caldas, a través de la adaptación de juegos tradicionales básicos, haciendo uso de técnicas como la observación directa y fotografías, a una comunidad específica de niños de 6 años del grado de preescolar del colegio Francisco José De Caldas Sede D.

Finalmente, (Ariza & Pertuz, 2011) titularon su investigación: “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos” que tenía como objetivo implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos. Esta investigación se basó en la toma de muestras para observación, por lo general se hizo en grupos pequeños como un salón de clases del 5° en el caso de nosotros 85 los docentes., Los instrumentos de recolección de información de tipo cuantitativo y cualitativo, como encuestas que combinan preguntas cerradas con abiertas; como instrumentos de tipo etnográfico como un registro diario de observación de campo.



Justificación

Actualmente la humanidad se ha caracterizado por ser una humanidad que enfrenta nuevas tendencias tecnológicas que hace que se pierdan muchas costumbres y tradiciones de nuestras regiones. Hoy en día los jóvenes y niños están interesados más en aprender a cerca de las nuevas herramientas tecnológicas, mas no para consultar e investigar temas que los apropien de conocimiento, sino para aprovecharlos como una forma de distracción y entretenimiento, en la cual su mayor potencial son los juegos online.

En muchas ocasiones no alcanzamos a entender que todos estos juegos tradicionales a parte del entretenimiento que genera, nos aporta un valor adicional muy importante y es que estos juegos populares o tradicionales permiten mantener la memoria lúdica de las regiones, fortalece las habilidades, destrezas, valores y actitudes necesarias para el desarrollo integral de los niños y jóvenes, propician las relaciones entre los demás, enseña a los niños y jóvenes a ser solidarios, a compartir, a esperar su turno, a valorar el rol del otro, a establecer relaciones fuertes y duraderas, pero ante todo les enseña a ser felices.

De allí que sea tan importante el poder rescatar los juegos tradicionales y mostrarle a los niños y jóvenes del Centro Educativo Rural, nuevas formas de entretenerse, de compartir y en especial de aprovechar sus tiempos libres.



Objetivos

General

Mejorar la convivencia escolar en la comunidad educativa del CER Chona de Labateca a través de la implementación de juegos tradicionales.

Específicos

Generar espacios de esparcimiento y ocio para que los estudiantes se motiven a aplicar los juegos tradicionales.

Implementar los juegos tradicionales que permitirán mejorar la convivencia escolar en el CER Chona.

Socializar los resultados a padres de familia y comunidad educativa con el fin de propagar dichas estrategias para que se apliquen en otros ambientes.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Conformación del grupo de investigación

El grupo de investigación “Juntijuegos” está conformado por estudiantes de octavo grado del CER Chona, son jóvenes con edades entre los 13 y 16 años, algunos viven en las veredas cercanas al CER y otros viven en la cabecera municipal.

NOMBRE	EDAD	GRADO	SEXO	DOCUMENTO	CORREO ELECTRÓNICO
Julieth Noyely Sánchez Bonilla	14	Octavo	Femenino	1005078011	NOYELY123@GMAIL.COM
Everth Yesid Vargas	16	Octavo	Masculino	1005077820	EVERTH123@GMAIL.COM
Andres Oswaldo Rincón Mora	15	Octavo	Masculino	1005077721	ANDRESOSW123@GMAIL.COM
Leidy Lorena Ramírez Jaimes	13	Octavo	Femenino	1005065817	LEIDYLOR123@GMAIL.COM
Mauricio Alberto Prieto Estupiñan	14	Octavo	Masculino	1005040364	MAURICIOPRIE123@GMAIL.COM
Wilfer Yesid Morales Jimenez	13	Octavo	Masculino	1005077848	WILFERYES123@GMAIL.COM
Kelly Yojana Monterrey Buitrago	16	Octavo	Femenino	1005078088	KELLYYOJANA123@GMAIL.COM
Yois Andrea Monterrey Buitrago	17	Octavo	Femenino	1005078100	YOISANDREA123@GMAIL.COM
Maria Lucia Lizarazo Vera	14	Octavo	Femenino	1005077765	MARIALIZAR123@GMAIL.COM
Eduin Jose Gutierrez Villamizar	14	Octavo	Masculino	1005077760	EDUINVILLA123@GMAIL.COM



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Cristiam Felipe Carrillo Rincón	13	Octavo	Masculino	1006458139	CRISTIAMFEL123@GMAIL.COM
Yair Alfonso Lizarazo Villamizar	14	Octavo	Masculino	1005077762	YAIRALFONSO06@HOTMAIL.COM
Yunior Ovelio González Mora	14	Octavo	Masculino	1094662000	gonzalesmora@hotmail.com
Emily Dayana Villamizar Gutierrez	14	Octavo	Femenino	1094662709	emilyvillamizar@gmail.com
Ingrid Katherine Mendoza Mora	13	Octavo	Femenino	1005077856	KATHERINE2002@HOTMAIL.COM
Sandra Patricia Barajas Villamizar	14	Octavo	Femenino	1005077866	sandravilla1101@gmail.com
Dalia Jimena Meléndez Flórez	14	Octavo	Femenino	1005077912	melendezflorez14@gmail.com

Tabla 1. Integrantes del grupo de investigación.

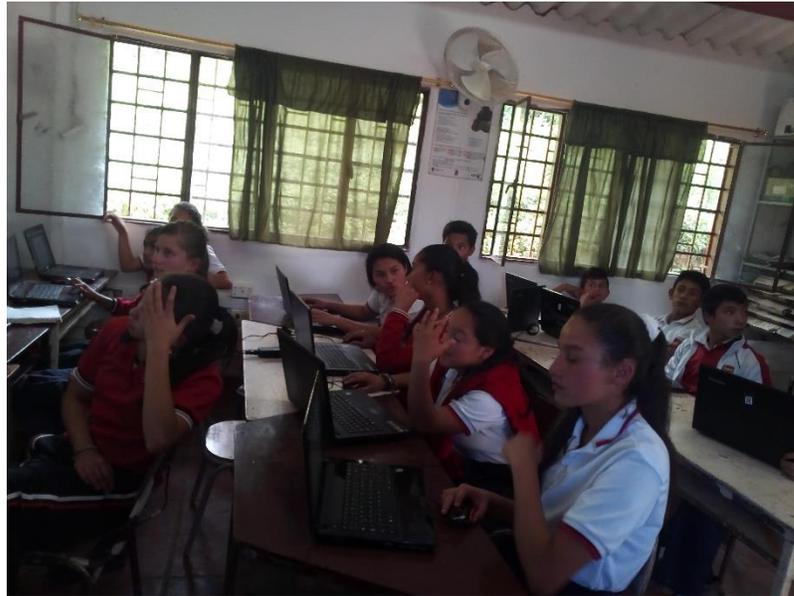


Logo grupo de investigación



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

FOTO DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN



GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN ASESORÍA



GRUPO DE INVESTIGACIÓN PREPARANDO ACTIVIDADES



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

La pregunta como punto de partida

Junto con la asesora nos reunimos con el grupo de investigación, se les dio a conocer los objetivos del proyecto Enjambre por medio de presentaciones en diapositivas, se les enfatizó que el trabajo de investigación es realizado por ellos mismos, el docente es sólo asesor del proceso. Reflexionaron sobre algunas problemáticas que se presentan en la institución como las quejas que se dan a diario en cuanto a la utilización de los balones de micro y básquet, llegando a la conclusión de buscar otras actividades que se realicen en horas de descanso, donde se vivan los valores y se cumplan reglas.

De la lluvia de ideas se seleccionaron las 5 preguntas que más llamaron la atención de los estudiantes

1. ¿Por qué en el CER no se fomentan los juegos tradicionales?
2. ¿Por qué es importante practicar los juegos tradicionales?
3. ¿Por qué los niños y jóvenes no se interesan en practicar los juegos tradicionales?
4. ¿Qué podemos hacer para que los niños y jóvenes practiquen estos juegos?
5. ¿Qué podemos hacer para que los niños y jóvenes practiquen estos juegos?

La pregunta seleccionada para nuestra investigación fue:

¿Qué acciones podemos realizar para que la comunidad educativa del CER Chona practique los juegos tradicionales?



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Problema de investigación

La práctica de juegos tradicionales ha venido perdiendo la importancia, hoy en día los estudiantes del Centro Educativo Rural se dedican solo a jugar fútbol, basquetbol, dejando atrás aquellos juegos que nuestros antepasados jugaron y nos enseñaron, juegos de sana convivencia y enseñanza. Es necesario tener en cuenta que estos juegos son tan antiguos como la propia humanidad, surgen históricamente como una necesidad y constituyen las raíces de nuestros antepasados, así como las tradiciones, costumbres y culturas que ellos encierran en sus contenidos y formas de ejecución.

Con los juegos que hoy en día juegan los niños y jóvenes, se evidencia mucha intolerancia y falta de cumplimiento de normas dentro de las mismas, por lo que se ve necesario implementar una estrategia que se permita determinar el por qué se han venido perdiendo estas tradiciones tan importantes para la humanidad y determinar estrategias que nos permitan rescatar los juegos tradicionales más significativos de la región.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Trayectoria de la indagación



Población Abordada

Para realizar nuestra investigación se eligió como población a los estudiantes del CER Chona, la muestra fueron 17 estudiantes del grado sexto del centro educativo.

Técnicas de recolección de información

Como técnicas de recolección de la información se propuso la aplicación de una encuesta que tenía como objetivo reconocer la importancia de los juegos tradicionales para los jóvenes del CER Chona. Luego se implementaron unas actividades para dar respuesta al objetivo de nuestra investigación. Estas actividades consistían en la realización de charlas informativas para dar a conocer tanto a padres como a estudiantes, el uso de los juegos tradicionales, para luego pasar a crearlos y utilizarlos en un rally con padres de familia y en una actividad llamada viernes lúdico. La socialización de resultados se hizo por medio de una exposición y una entrega de plegables.

Descripción del contexto

Estudiantes activos, que viven en el campo, muchos se dedican a actividades agrícolas, viven en las veredas cercanas al CER Chona, son jóvenes comprometidos, que les gusta realizar actividades lúdicas, que siempre están dispuestos, con buena actitud. El Cer Chona se encuentra ubicado a 1 hora aproximadamente de la cabecera municipal de Labateca, Norte de Santander.



Recorrido de las trayectorias de indagación

Estrategias aplicadas

➤ Encuesta diagnóstica

Se realizó una encuesta diagnóstica con 10 preguntas cerradas con dos opciones de respuesta “si” y “no” y se dio un espacio para una pregunta abierta, fueron aplicadas a 17 estudiantes del grado sexto del CER Chona de municipio de Labateca en Norte de Santander.

Estos fueron los resultados arrojados en la encuesta de diagnóstico:

1 ¿En tu tiempo libre practicas juegos de mesa?

SI 9

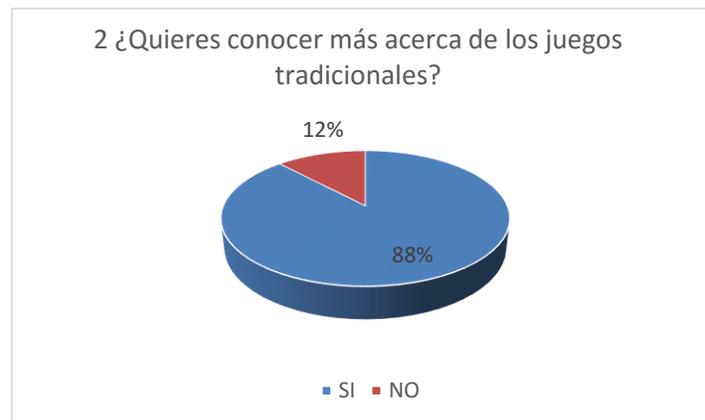
NO 8



2 ¿Quieres conocer más acerca de los juegos tradicionales?

SI 15

NO 2





ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

3 ¿En casa tus padres juegan contigo en sus tiempos libres?

SI 10

NO 7



4 ¿Se destina en el colegio un día a la semana para practicar juegos tradicionales?

SI 0

NO 17





ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

5 ¿Crees que los Juegos Tradicionales son divertidos?

SI 17

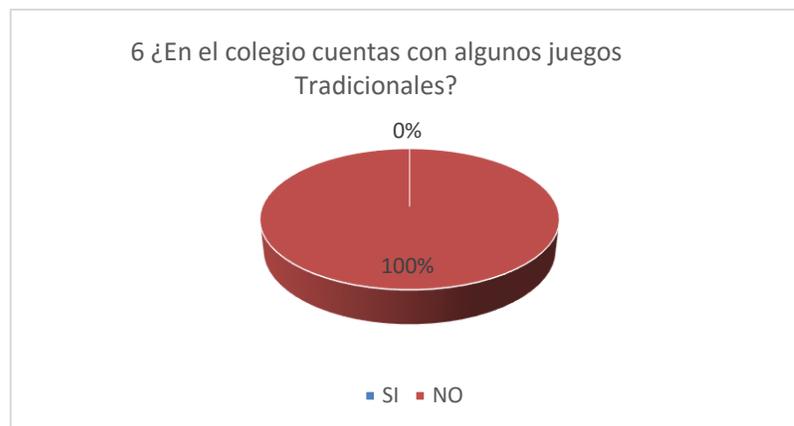
NO 0



6 ¿En el colegio cuentas con algunos juegos Tradicionales?

SI 0

NO 17



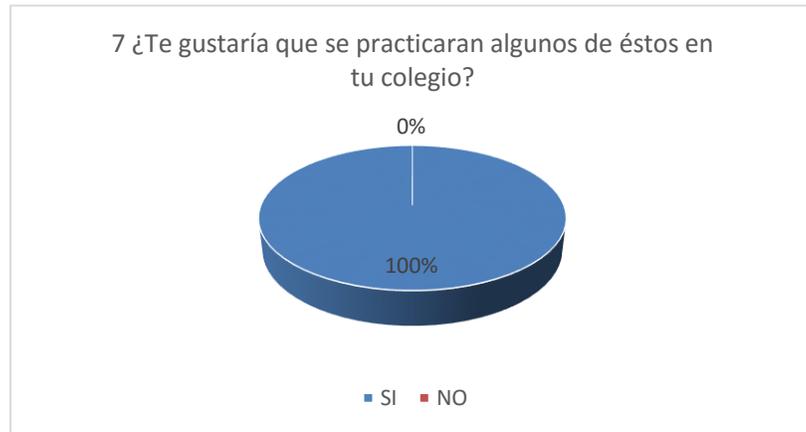


ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

7 ¿Te gustaría que se practicaran algunos de éstos en tu colegio?

SI 17

NO 0



8 ¿Crees que la práctica de estos juegos aportan a tu desarrollo corporal, social y cognitivo?

SI 17

NO 0





ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

9 ¿Piensas que son más divertidos los videojuegos?

SI 10

NO 7



10 ¿Crees que estos juegos aportan a las diferentes áreas del conocimiento? (Matemáticas, Artística, Recreación, Ética, Lenguaje)

SI 17

NO 0



En este espacio nombre algunos de los juegos tradicionales que desees practicar

GOLOSA 15

BOLICHE 11

CANICAS 16

TROMPO 13

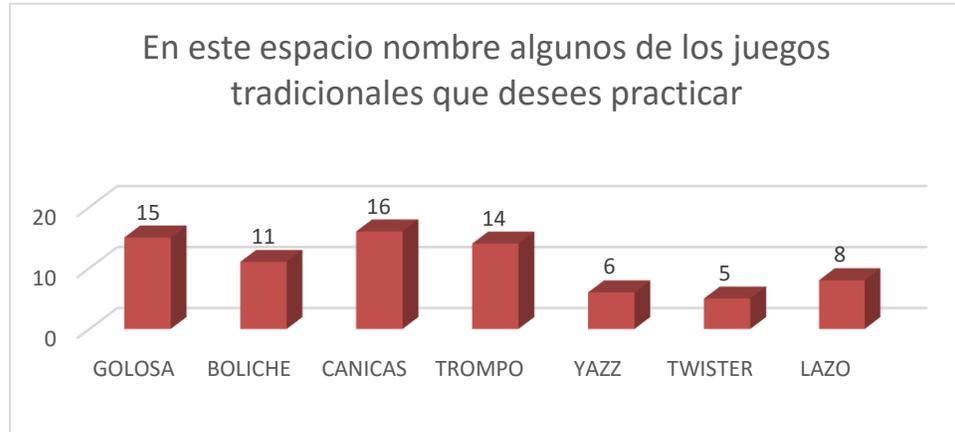
YAZZ 6



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

TWISTER 5

LAZO 8



Estudiantes aplicando encuesta de diagnóstico



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

➤ Registro fotográfico:

Se realizó un registro fotográfico de todos los momentos importantes de nuestro proyecto de investigación.

➤ Talleres para aplicar los juegos:

Se generaron unos espacios para poder implementar los juegos que se crearon.

- Rally juegos fáciles:

El rally de juegos fáciles fue realizado a padres de familia, la idea era que ellos se integraran, participaran y compartieran un rato ameno con otras personas, de tal manera que aprendieran la metodología de los juegos y pudieran implementarlo en sus hogares para que desde allí se fomente el uso de los juegos tradicionales.



Padres de familia participando en el rally juegos fáciles



Padres de familia participando en el rally juegos fáciles



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

- Viernes lúdico:

El viernes lúdico es una actividad que pretendía integrar a los estudiantes del CER Chona, la idea es que cada viernes en el tiempo de descanso de su jornada académica puedan entretenerse con estos juegos tradicionales y a la vez se pueda mejorar la convivencia escolar.

La actividad fue desarrollada en dos fases: la primera fue la creación de juegos y adaptación del espacio para realizar los juegos, donde los estudiantes utilizaron distintos materiales para crearlos. Una segunda fase ya era la aplicación de los juegos, donde cada estudiante elegía el juego que quería y se conformaron equipos para poder participar.

Primera Fase



Estudiantes realizando los juegos con pintura



Estudiantes realizando juegos con pintura



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Estudiantes realizando el twister



Estudiantes Realizando El Juego De La Golosa Y El Triki Trake



Juego del triki trake

Segunda Fase:



JUEGO #1 TROMPO



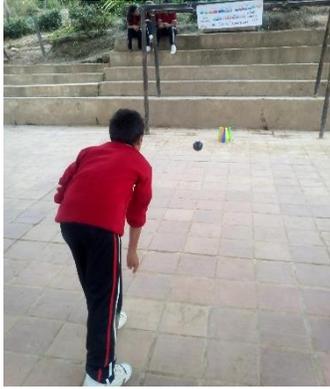
JUEGO #2 SALTO DE LAZO



JUEGO #3 CANICAS



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



JUEGO #4 BOLICHE



JUEGO #5 ULA-ULA



ULA-ULA 2



JUEGO #6 YAZZ



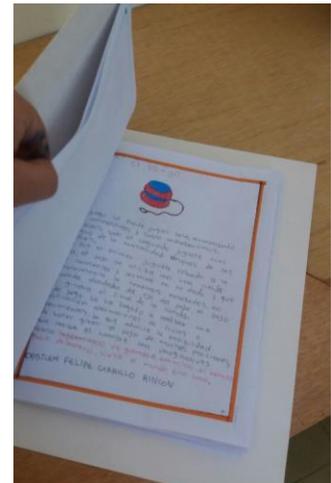
JUEGO #7 LA GOLOSA



JUEGO #8 LA COCA

- Cartilla de instructivos de juegos:

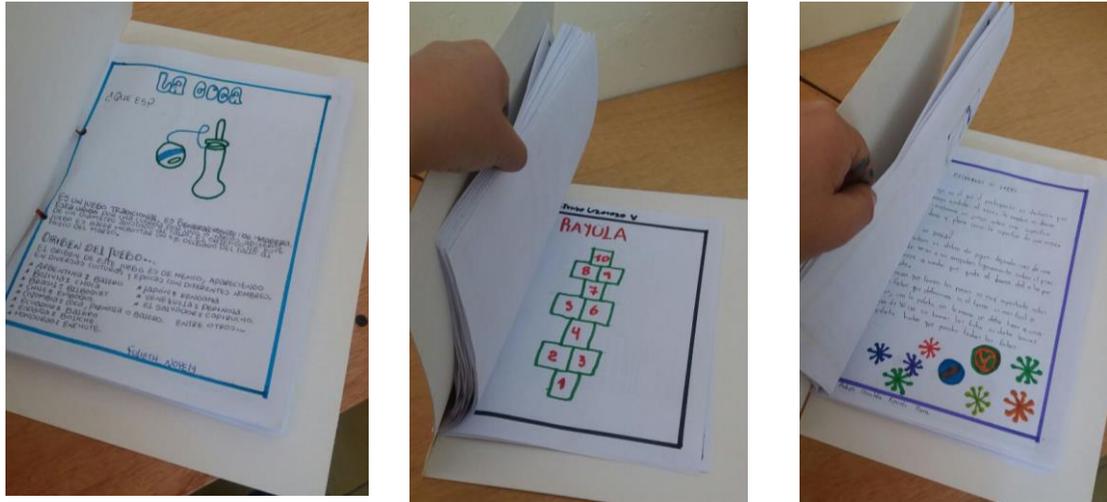
Se realizó una cartilla de instructivos de los juegos, donde se informa como se aplica cada uno, contiene dibujos y las reglas de cada uno. Esta cartilla fue construida de forma manual por todos los estudiantes.



Construcción De Cartilla De Juegos



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Cartilla de instructivos de los juegos realizada por los estudiantes

Socialización de resultados

➤ Charlas informativas

Se realizaron charlas informativas a los estudiantes y padres de familia por medio de diapositivas y carteleras hechas por los mismos estudiantes donde se les expuso la metodología de los juegos y el alcance del proyecto. De igual manera, se hizo entrega de plegables a toda la comunidad para dar a conocer el proyecto.



Realización de carteleras por parte de los estudiantes



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Exposición del proyecto a los estudiantes del CER Chona



Exposición del proyecto a los estudiantes del CER Chona



Entrega de plegables a los estudiantes



Reflexión/análisis de resultados

Resultados obtenidos

El impacto de la actividad fue positivo, los estudiantes participaron de forma masiva en los juegos, además de que se vincularon a los padres de familia convirtiéndose en una actividad de orden recreativo-familiar.

Logros alcanzados

Se logró que los jóvenes recordaran esos juegos que ya se tenían en el olvido por el impacto de la tecnología y el uso de redes sociales que han cambiado las necesidades de ocio y entretenimiento.

Impacto académico

Se pretendió impactar en los docentes participando en la actividad para que sean ellos mismos quienes incentiven a los estudiantes a cuidar los juegos, a participar y a vincularse al uso de las tics como una estrategia pedagógica.

Impacto social

Las actividades fueron exitosas, los estudiantes participaron de forma activa y se pretende realizar nuevas actividades donde los padres de familia y cuerpo directivo puedan asistir y participar de forma más seguida para seguir propagando el uso de los juegos tradicionales, no solo en nuestro CER sino en los hogares de los estudiantes.

Dificultades

El tiempo para realizar las actividades fue la más grande dificultad, puesto que estábamos sobre las fechas de entrega de avances y nos tocó hacer todo de forma rápida, nos hubiera gustado involucrar a los padres de familia en todas las actividades pero los tiempos se cruzaban con otras actividades académicas y solo se obtuvo la participación de ellos en una actividad. Pero al finalizar el proyecto Enjambre se continuarán con la ejecución de los juegos para vincular a padres de familia, docentes y comunidad en general.



Conclusiones

Según los antecedentes que apoyaron a nuestra investigación, los juegos tradicionales están siendo implementados en las instituciones educativas tanto en el municipio y departamento como en todo el país, esto se debe a los resultados obtenidos con el desarrollo de dichas estrategias, por lo tanto se pretende seguir aplicando estas actividades para lograr un mayor impacto a nivel municipal.

Se concluye que los estudiantes empiezan a desarrollar sus habilidades en la medida en que son retados, puesto que la implementación de las estrategias implicaban una competencia sana entre los mismos estudiantes, estimulando de esta manera las capacidades cognitivas y físicas de los jóvenes.

Otra conclusión es que los padres de familia se sintieron cómodos con las actividades, de tal manera que participaron de forma activa, compartieron con sus hijos y fortalecieron dichas relaciones, lo que produce un impacto a nivel personal y familiar, generando espacios de reflexión en los hogares y resultando

El proyecto fue socializado por medio de charlas y entrega de plegables, lo cual permitió un mayor alcance del mismo, incentivando a otros padres de familia y estudiantes a querer participar en los juegos. Por lo tanto se realizaran nuevas jornadas lúdicas donde se integre a toda la comunidad estudiantil, directiva y padres de familia del CER Chona.



Bibliografía

Ariza, R., & Pertuz, C. (2011). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. Barranquilla.

Paz, E. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural*. Santiago de Cali.

Plazas, D., & Ramirez, W. (2014). *Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del colegio francisco José de caldas*. Bogotá.

Rolon, D. (2014). *La magia de los juegos tradicionales*. Villacaro.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Agradecimientos

Agradecemos a Dios por brindarnos la oportunidad de participar en el proyecto Enjambre.

Al Centro Educativo Rural Chona del municipio de Labateca, por permitir la vinculación de sus estudiantes y docentes en el desarrollo del proyecto, además del uso de la infraestructura educativa.

Al personal Enjambre por las asesorías, capacitaciones y recursos económicos para llevar a total cabalidad el proyecto.

A padres de familia y comunidad en general por participar de una u otra manera en este trabajo investigativo.



Anexos

Encuesta proyecto juegos tradicionales

OBJETIVO: Reconocer la importancia de los juegos tradicionales para los jóvenes del CER Chona.

Marca con una **X** tu respuesta:

N°	PREGUNTA	SI	NO
1	En tu tiempo libre practicas juegos de mesa?		
2	Quieres conocer más acerca de los juegos tradicionales?		
3	En casa tus padres juegan contigo en sus tiempos libres?		
4	Se destina en el colegio un día a la semana para practicar juegos tradicionales?		
5	Creer que los Juegos Tradicionales son divertidos?		
6	En el colegio cuentas con algunos juegos Tradicionales?		
7	Te gustaría que se practicaran algunos de éstos en tu colegio?		
8	Creer que la práctica de estos juegos aportan a tu desarrollo corporal, social y cognitivo?		
9	Piensas que son más divertidos los videojuegos?		
10	Creer que estos juegos aportan a las diferentes áreas del conocimiento? (Matemáticas, Artística, Recreación, Etica, Lenguaje)		

En este espacio nombre algunos de los juegos tradicionales que deseas practicar:

ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



¡Muchas Gracias!