
Juegos estacionarios de piso: una estrategia lúdico – pedagógica para fortalecer las competencias
ciudadanas de los estudiantes del grado de transición de la institución educativa rural Puerto

López

Sindy Marcela Asprilla Rivas

Yesmaira Lucia Gil Pacheco

Kenia Alexandra Moreno

Corporación Universitaria del caribe – CECAR

Facultad de Humanidades y Educación

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Modalidad virtual

Montería, Córdoba

2022

Juegos estacionarios de piso: una estrategia lúdico – pedagógica para fortalecer las competencias
ciudadanas de los estudiantes del grado de transición de la institución educativa rural Puerto
López

Sindy Marcela Asprilla Rivas

Yesmaira Lucia Gil Pacheco

Kenia Alexandra Moreno

Trabajo presentado como requisito para optar al título de Licenciada en Educación Infantil

Directora

Andrea Rojas Rojas

Magister en Ciencias de la Educación

Corporación Universitaria del caribe – CECAR

Facultad de Humanidades y Educación

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Modalidad virtual

Montería, Córdoba

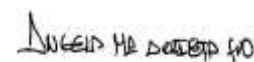
2022

Nota de Aceptación

4.5 (Aprobado)



Director



Evaluador 1



Evaluador 2

Tabla de contenido

Resumen.....	6
Abstract.....	7
1. Planteamiento del problema	8
1.1 Características del contexto educativo y social.....	8
2. Justificación.....	11
3. Objetivos.....	13
3.1 Objetivo general	13
3.2 Objetivos específicos.....	13
4. Antecedentes.....	14
5. Marco referencial.....	17
5.1 Marco conceptual	17
5.1.1 <i>El juego</i>	18
5.1.2 <i>Competencia motora</i>	19
5.1.3 <i>Competencia cognitiva</i>	19
5.1.4 <i>Competencias ciudadanas</i>	20
5.1.5 <i>Juegos estacionarios de piso</i>	20
5.2 Marco legal.....	21
5.3 Marco teórico	24
6. Metodología.....	29
7. Cronograma de actividades	31
8. Técnicas e instrumentos de recolección de información	33
8.1 La encuesta.....	33
8.2 Interpretación y análisis de resultados del entorno familiar.....	35
8.3 Análisis general de la encuesta familiar	39
8.4 Interpretación y análisis de resultados del entorno social	41
8.5 Análisis general de la encuesta social	46
8.6 Interpretación y análisis de resultados del entorno social	47
9. Conclusiones.....	72
10. Recomendaciones	75

Referencias bibliográficas.....	77
Anexos	80

Resumen

Este trabajo es el resultado del proceso investigativo realizado con los infantes de la Institución Educativa Rural Puerto López enfatizado en el grado de transición y a su vez presentado en la Corporación Universitaria del Caribe (CECAR), mostrando resultados parciales de la investigación en la que se cuestionó ¿Cómo se puede fortalecer el desarrollo las competencias ciudadanas y cognitivas para mitigar la violencia en los niños y las niñas de la Institución Educativa Rural Puerto López?, teniendo en cuenta la investigación acción participativa que ayuda a fortalecer los procesos y transfórmalos, a su vez se tuvo en cuenta el contexto, la cultura y el ambiente donde se desarrollaba dicha investigación. El producto que se presentará es el componente de los encuentros realizados con los estudiantes de grado transición, docentes, padres de familia, asesora de investigación y comunidad en general en distintos espacios, enfocados a proponer estrategias para mitigar la violencia verbal y física y por ende aumentar las prácticas de valores, de competencias ciudadanas, las competencias motoras y cognitivas de los implicados en este proceso. Merece la pena subrayar que la violencia ha estado presente a lo largo de vida de la comunidad de Puerto López, pero es responsabilidad de las entidades y las personas que como nosotras quisimos aportar para transformar la mala conducta en la sociedad e institución educativa de este territorio.

Palabras clave: juego estacionario de piso, juego, competencia ciudadana, competencia motora, competencia cognitiva.

Abstract

This work is the result of the investigative process carried out with the infants of the Puerto López Rural Educational Institution, emphasizing the degree of transition and in turn presented at the Caribbean University Corporation (CECAR), showing partial results of the investigation in which, it was questioned. How can the development of civic and cognitive skills be strengthened to mitigate violence in the boys and girls of the Puerto López Rural Educational Institution, taking into account participatory action research that helps to strengthen the processes and transform them, in turn. the context, culture and environment where the research was carried out were taken into account. The product that will be presented is the component of the meetings held with transition grade students, teachers, parents, research advisor and the community in general in different spaces, focused on proposing strategies to mitigate verbal and physical violence and therefore increase the practices of values, citizen skills, motor and cognitive skills of those involved in this process. It is worth emphasizing that violence has been present throughout the life of the community of Puerto López, but it is the responsibility of the entities and people who, like us, wanted to contribute to transform misconduct in the society and educational institution of this territory.

Keyword: stationary floor game, game, civic competence, motor competence, cognitive competence.

1. Planteamiento del problema

1.1 Características del contexto educativo y social

La pesquisa en cuestión se realizó en el contexto de la Institución Educativa Rural Puerto López, ubicada en el municipio de El Bagre, Antioquia. La Institución Educativa Rural Puerto López [I.E.R.P.L] ofrece los servicios educativos en Transición, Preescolar, Básica Primaria, Básica secundaria y la media académica, durante su trayectoria la institución ha mantenido una metodología tradicional, causante de tener un nivel mínimo frente a los procesos de enseñanza aprendizaje, estos analizados y establecidos en el documento base, análisis y promoción de la evaluación institucional del día E1 [Día de la Excelencia Educativa], así mismo los aspectos sociales [violencia] del contexto han influido porque los estudiantes reflejan en el aula la falta de compromiso, valores y desinterés en las prácticas educativas. Cabe mencionar que la institución y su colectivo docente ha buscado las estrategias para mejorar en las prácticas educativas y tener una metodología más participativa, responsable, equitativa, inclusiva y donde se eduque en valores para el bien propio y el bien común, sobrepasando o dejando a un lado lo tradicional y las problemáticas de orden social [grupos al margen de la ley].

Por otra parte, su infraestructura se encuentra en condiciones no adecuadas, porque atentan contra los estudiantes y la comunidad académica en general, debido al mal estado de los techos y el deterioro de la madera, además un bajo flujo del aire y alumbrado que generan una alta alteridad en las jornadas estudiantiles. A su vez, al ser una institución rural y al estar ubicada en una zona roja², es de comprender que la comunidad educativa presenta víctimas del conflicto armado, familias en situación de desplazamiento y paupérrimas condiciones de vida. Sin embargo es la

¹ En el documento base, análisis y promoción de la evaluación institucional 2013-2015 por directivos, docentes, estudiantes y padres de familia se presentan las dificultades y los logros alcanzados durante estos años por parte de los estudiantes en las pruebas realizadas, así mismo se exponen los acuerdos académicos, los retos, el tiempo y las estrategias metodológicas que se utilizarán para mejorar el nivel educativo.

² El nombre de zona roja o territorio de conflicto ha sido siempre una denominación que hace el resto del país a zonas núcleos de la guerra que vive Colombia. Pero el establecimiento y dinamización misma de estos conceptos en dichos territorios, ha ido teniendo lugar de forma procesual a través de la incursión de la guerrilla, los militares, los paramilitares y el narcotráfico en regiones consideradas estratégicas, ya sea a nivel ecológico, económico o político. (Nates, 1999)

misma comunidad que de manera colectiva y por medio de actividades lúdico-recreativas está trabajando y aportado para dejar a un lado estas situaciones que los afecta de una u otra manera, debido a esto se generara la necesidad de que el infante se eduque en habilidades y destrezas que desarrollen y fortalezcan sus competencias ciudadanas y a su vez este tome la iniciativa de seguir forjando el camino para dejar atrás todas las situaciones que lo afectan negativamente.

Refiriéndose a las características socioeconómicas, el entorno pasa por una situación coyuntural entre grupos al margen de la ley, al mismo tiempo las tradiciones culturales como las fiestas de San Isidro, en la semana Santa y otras han perdido relevancia; llegando al punto de solo dedicarse a las actividades económicas como la pesca, la ganadería y la minería. A pesar de todos estos cambios socioeconómicos que se presentan últimamente en la zona, continúa como actividad predominante el trabajo en la minería, mayoritariamente de subsistencia para la población. Esto a su vez, genera en algunos estudiantes la deserción puesto que ven en este trabajo un ingreso económico, dejando a un lado su proyecto de vida frente a la superación y proyección educativa.

La metodología de la institución se genera desde lo tradicional como un elemento clave para la formación del infante, su métodos memorísticos y rigurosos deja a un lado la posibilidad de establecer en el aula el juego, la didáctica, el desarrollo motriz y la capacidad de que el estudiante adquiera o forme su personalidad, lamentablemente la infraestructura física impide que el estudiante tenga un espacio de establecer un proceso cognitivo adecuado. Cabe mencionar que, los docentes de la institución en especial los del grado transición, tienen en cuenta la motricidad fina dentro de sus planeaciones, actividades o estrategias, pero a su vez dejan de lado el desarrollo de la motricidad gruesa.

Otro aspecto, a resaltar es la forma que se relacionan los estudiantes con su entorno atendiendo que la población presenta un gran índice de violencia donde los juego que practican son agresivos, sus roles son de matar y afectar al otro estableciendo poder y autoritarismo de liderazgo, el ocio y el tiempo libre son tomados para estar en casa viendo televisión, salir a los charcos, irse a los lugares de trabajos con sus padres, ver jugar futbol o en su caso, los más grandes salir a las discotecas como centro de entretenimiento. Estas prácticas o uso del tiempo se ven reflejadas en el contexto por la falta de recursos, a su vez por la carencia de espacios como

bibliotecas para la comunidad, parques educativos, espacios culturales para bailes y deportes que se podrían practicar a parte del fútbol, de igual forma en su estilo de vida una vez terminado su estudio básico, su finalidad de proyecto de vida es buscar pareja desde temprana edad. Todos estos factores externos hacen que el estudiante tenga actitudes agresivas o negativas dentro del aula de clases y por ende no tienen claridad de los principios y valores que se deben tener frente a la sociedad.

Cuando empezó la práctica pedagógica en la Corporación Universitaria del Caribe CECAR, llamo la atención de las investigadoras el juego como dinamizador de la competencia motora de los infantes, porque se observó que la mayoría de los maestros necesitaban de este para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje; Regularmente se hacía mención a que el juego solo podía ser visto como un medio para entretener a los niños y pasar el tiempo y no como una estrategia de aprendizaje y motivación en pro del beneficio de cada uno de los estudiantes de manera individual y colectiva. Se vio entonces que, el juego más allá de un medio que permitiera el aprendizaje de contenidos, debe ser un instrumento que fortalezca el desarrollo de la motricidad del niño. Como lo replantea Campo, (1975, p. 38) quien considera “el juego como forma de aprendizaje espontaneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional.

Queriendo ahondar sobre la problemática expuesta anteriormente se plantea la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo los juegos estacionarios de piso pueden fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas, motoras y cognitivas para mitigar la violencia en los infantes de la Institución Educativa Rural Puerto López?**

2. Justificación

La investigación pretende abordar la incidencia que tiene el juego en el fortalecimiento de la competencia motora, cognitiva y las competencias ciudadanas en estudiantes de transición de la Institución Educativa Rural Puerto López de aquí en adelante (I.E.R.P.L), teniendo en cuenta actividades lúdico-pedagógicas que inviten a los infantes de transición a crear espacios democráticos y participativos.

En esta misma línea el Ministerio de Educación Nacional plantea desarrollar en todas y todos los estudiantes las habilidades, los conocimientos y las destrezas necesarias para construir una ciudadanía democrática y activa, es un reto fundamental puesto que responde a la política educativa de calidad y, además, concreta el objetivo de llevar al país por el camino de la prosperidad. Es de resaltar que “la niñez requiere de unos ciudadanos respetuosos del bien común, que sepan encontrar, valorar y proteger la riqueza que hay en la diferencia y que participen activamente en la construcción del estado social de derecho que Colombia promueve y defiende.” (Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2011, p.6); en lo anterior se considera a el infante como un ser político con derechos y deberes, por ende, es necesario que en este incida la educación para desarrollar la capacidad de la valorar las diferencias, protegerse y proteger a los demás, la crítica y análisis constructivo frente a procesos de construcción social y ciudadanía y a su vez desarrollar la agilidad de saltar, correr, dibujar, colorear y experimentar nuevos retos.

Siendo la motricidad un mecanismo importante para el desarrollo del niño y la edad comprendida entre tres y seis años, una etapa en la cual según Papalia et al (2001) “los niños logran grandes avances en sus destrezas de motricidad gruesa, como saltar, correr.”. (p.333). serán fundamentales para su desarrollo y desenvolvimiento académico, por lo que se considera importante brindar diferentes oportunidades que potencialicen su desarrollo, produciendo cambios desde el crecimiento físico, altura y peso, de igual forma con las competencias motoras, cognitivas y a su vez de competencias ciudadanas. El desarrollo del niño es un proceso evolutivo que se va adquiriendo durante los primeros años de vida y es importante porque determina el comienzo de sus capacidades integrales, por ello, es fundamental que desde el ámbito educativo se les ofrezca

a los niños diferentes herramientas que le permitan el desarrollo de las habilidades motrices, cognitivas y ciudadanas a lo largo de su infancia.

Considerando lo anterior, la propuesta investigativa crea un proyecto lúdico-pedagógico juegos estacionarios de piso donde permitirá mejorar el desarrollo motriz grueso desde las diferentes estrategias o juegos que buscan que los infantes controlen el movimientos de los diferentes músculos grandes como el torso, la cabeza, la piernas y los brazo, fortalecer el desarrollo cognitivo desde experiencias adecuadas mediante las actividades puesto, que cada niño tiene una manera diferente de aprender y desenvolverse en situaciones presentadas en la vida diaria, en este caso preguntas, juegos con letras, números, contacto físico entre otros y las competencias ciudadanas desde la interacción, la comunicación y el contacto que tienen dentro de los diferentes juegos, es de esta manera que los niños de grado transición de la Institución Educativa Rural Puerto López mejoran sus habilidades cognitivas, motoras y ciudadanas permitiéndoles vivir en comunidad y sobre todo para saber actuar de una manera constructiva en la sociedad.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Desarrollar juegos estacionarios de piso como estrategia para el fortalecimiento de competencias ciudadanas, cognitivas y motoras en estudiantes de 5-6 años de la Institución Educativa Rural Puerto López.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar por medio un diagnóstico el reconocimiento de competencias ciudadanas, cognitivas y motoras de los estudiantes de Preescolar en la Institución Educativa Rural Puerto López
- Construir estrategias lúdico – pedagógicas de juegos estacionarios que permita fortalecer las competencias ciudadanas, cognitivas y motoras.
- Valorar el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, cognitivas y motoras por medio de los juegos estacionarios de piso.

4. Antecedentes

La Institución Educativa Rural Puerto López genera actividades de sensibilización y proyectos de formación cultural, de principios y valores con la naturaleza, para que los estudiantes tengan una visión de las diferentes oportunidades que tiene el sistema social para su crecimiento personal. Esto incide a la formación del infante, pero hay que resaltar que el entorno propio de la población carece de una convivencia propia para la formación del estudiante, pues dentro de la comunidad la falta de valores genera discordias en las familias, vecinos y demás personas, ocurriendo así problemas de agresividad física y verbal, cabe anotar que una incidencia que predomina en la comunidad del Bagre corregimiento de Puerto López, es el problema social que ejerce el conflicto amado en el infante, esto es visto por los niños y niñas que a veces actúan de una manera similar en la institución.

Por eso y para determinar la pertinencia de este estudio se realizó un rastreo bibliográfico de investigaciones relacionadas con la temática del juego y juegos estacionarios, competencias motoras, competencias ciudadanas, motricidad gruesa y desarrollo cognitivo en los siguientes ámbitos.

En el ámbito internacional Narváez-Pallo (2020) quien es su tesis juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela alonso de mercadillo de la ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020. Propone que el desarrollo integral del niño desde los primeros años de vida está influenciado por el entorno que le rodea. La primera infancia es la etapa fundamental para estimular habilidades cognitivas, motrices y de lenguaje, este proceso demanda un ambiente enriquecedor de experiencias de aprendizaje que le permita desarrollar destrezas motrices como mantener el equilibrio corporal, la coordinación de su cuerpo e incluso la lecto-escritura. En este orden de ideas las estrategias propuestas por esta autora hacen referencia a esta investigación, porque también se propuso hacer énfasis en los juegos estacionarios de pisos o el juego como estrategia para fortalecer las competencias ciudadanas y desarrollar el proceso metacognitivo de los infantes de grado transición de la IERPL.

Benítez Poma B. (2020) en su tesis el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica particular betel ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020. Propone que la primera infancia se considera generalmente un período que incluye resultados muy significativos en el desarrollo de su motricidad, durante la primera infancia la motricidad gruesa toma un papel muy importante en las actividades sociales, emocionales y, más tarde, académicas de cada uno de los niños. Sin embargo, es importante recalcar que esta comprende todo lo relacionado con su desarrollo cronológico especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre, a las aptitudes y actitudes que este tome. Por ello se propuso una serie de juegos estacionarios de piso para que ayudaran a desarrollar esta motricidad, pero a su vez y más importante para que fortaleciera el proceso de toma de decisiones, la autonomía y la relación con el otro desde diálogos y aceptaciones por las diferencias.

A nivel nacional se cita a Ospina (2015) la cual en su trabajo de grado el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, quien se enmarca en demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Por eso es necesario aplicar una estrategia innovadora sobre el juego en la IERPL para que tanto los maestros y los infantes aprendan a ver estos escenarios como espacios de crecimiento, fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas.

Tiria y Mayorga (2017) quien en su trabajo final propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. Esbozan que Las habilidades sociales son comportamientos eficaces y fundamentales para poder llevar a cabo relaciones interpersonales saludables y constructivas. Estas destrezas no son innatas, deben ser aprendidas en el transcurso de la vida, desde las más simples como un saludo hasta las más complejas como es direccionar un grupo de estudio o trabajo. Al ser aprendidas, los escenarios diseñados para este desarrollo son: el hogar, la escuela y la sociedad, es decir, el ser humano desde el nacimiento hasta su deceso está en un proceso de aprendizaje. Es decir que dentro de los procesos de aprendizaje que comienzan

en casa el estudiante debe por lo menos tener hábitos de amabilidad, saber salud, decir buenos días, con permiso, hasta luego y sobre todo tener un comportamiento adecuado frente a situaciones que lo incomoden y ser capaz de razonar para ayudar a los demás.

Cardozo et al. (2015) quienes en su proyecto de investigación competencias ciudadanas en la educación inicial. Proponen Fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas en los niños y niñas, implementando la pluralidad, la identidad y la valoración de diferencias. De igual modo desde la presente investigación se hace necesario implementar estrategias similares para que los estudiantes de nuestro contexto empiecen a fortalecer las competencias ciudadanas y aspectos relacionados con ella como lo son la autonomía, el respeto, la identidad y el valor de los demás.

A nivel local o subregional se cita: Montalvo et al. (2018) en su trabajo de grado los juegos tradicionales como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de grado tercero y cuarto integrados de la institución educativa el lazo sede costa de oro. Proponen, favorecer las relaciones interpersonales mediante la implementación de juegos tradicionales como estrategia. Esto fortaleció la visión de los investigadores en cuanto a la planeación de las actividades porque se pudo identificar algunos aspectos importantes a la hora de interactuar con esta población infantes de transición.

Por su parte Anaya et al. (2017) en su trabajo de grado el juego como estrategia para fortalecer el valor del respeto en los estudiantes del grado primero de la institución educativa normal superior de Sincelejo, se plantearon buscar mecanismos, estrategias y metodologías dinámicas que mantuvieran a los niños a la expectativa de lo que iban a aprender por medio del juego. Así mismo desde la propuesta de investigaciones juegos estacionarios de piso se busca fortalecer las competencias ciudadanas por medio de actividades que logren dejar un aprendizaje significativo y para la vida en los estudiantes.

Entonces es así como el juego permite mitigar la agresividad del infante, solucionar problemáticas que vive la comunidad y a su vez permite que el niño sea un ser más tolerante y menos violento.

5. Marco referencial

5.1 Marco conceptual

Dentro del proyecto se establecen unas categorías que fortalecen la propuesta de investigación tal y como lo es el juego, que es un medio por el cual los infantes se pueden adaptar al contexto familiar y social y a su vez porque promueve e incentiva en los niños estrategias que le permitan su desarrollo psicomotor; en la práctica habitual del niño se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él, todo el desarrollo físico, psicomotor, el desarrollo intelectual y el socio afectivo.

Es de comprender que el juego logra estimular todos los procesos cognitivos del infante y a su vez el desarrollo motriz para ejercitar su estructura cognitiva, incluso el Ministerio de Educación Nacional determina las actividades rectoras como un elemento primordial para la primera infancia porque aparte de ser herramientas o estrategias pedagógicas, se usan como medio para lograr o posibilitar otros aprendizajes.

Del mismo modo propone que el juego hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio, en las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas, de la misma manera, el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto, la niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. (MEN, 2014, p. 15).

Estableciendo esta investigación se genera unas categorías donde centra la intencionalidad del juego estacionario partiendo desde las siguientes categorías conceptuales:

5.1.1 El juego

Piaget (1956), plantea que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). En ese sentido, las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. A su vez cobra relevancia porque integra aspectos importantes para el desarrollo del infante en las diferentes etapas, permitiendo que el niño aprenda cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante de una manera gradual sobre la permanencia de los objetos. Teniendo en cuenta la teoría y los aportes de Piaget, se puede decir que estos se relacionan con la propuesta de investigación o inciden en ella porque se plantearon actividades que buscan desarrollar las capacidades intelectuales en la primera infancia, abriendo una vía de posibilidades que favorecen las relaciones con el objeto (juego), el contexto, otras personas y consigo mismo.

De acuerdo con Montessori (1924)) esto provoca felicidad y alienta la propia creatividad y capacidad natural de los niños, cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos. En otras palabras, este hace referencia a las necesidades que tienen los infantes de la Institución Educativa Rural Puerto López para comunicarse, sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente productora de emociones; esto debido a las problemáticas de orden social o del conflicto armado que reprimen todas las acciones y emociones que los niños deben explorar y expresar en esta edad, los espacios se vuelven inseguros y temeroso.

Es por ello que la propuesta innovadora o los juegos estacionarios de piso inciden de una manera positiva porque durante el proceso que va de lo abstracto a lo concreto estimula el disfrute, la creatividad, la solidaridad, el ser participativo, que permite buscar un mejor vivir en comunidad,

con espacios seguros y agradables donde se permita conocer, descubrir y reforzar los conocimientos y las interacciones sociales a su vez crear nuevas experiencias a partir de las vivencias y la participación en los juegos que aquí que se proponen.

5.1.2 Competencia motora

En cuanto a la competencia motora, Piaget (1960), afirma que son sistemas de movimientos coordinados en función de un resultado o de una intención. Es así como dentro de la investigación los juegos estacionarios de piso promueven una serie de actividades que involucran movimientos corporales que les ayudan a los infantes a identificar acciones y emociones que se presentan en el contexto, en la escuela y en la familia. De igual modo se considera como un proceso secuencial y dinámico que se va dando a lo largo de las etapas de la niñez, donde se empiezan a adquirir habilidades permitiendo el desarrollo de actitudes y aptitudes que lo ayudaran a encontrar un resultado significativo en el proceso, también será testigo de las distintas capacidades que tiene en su cuerpo y lo que puede hacer con ellas.

5.1.3 Competencia cognitiva

Ausubel (1983) propone que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización, la formación de conceptos está determinada culturalmente y es producto de las experiencias idiosincráticas de cada uno. Sin duda alguna el desarrollo cognitivo juega un papel sumamente importante porque genera en los infantes aprendizajes significativos y aquí se enmarca en la estrategia de los juegos estacionarios de piso que de una manera positiva generan conocimientos que fortalecen sus acciones a la hora de relacionarse con los demás, en esta misma línea Vygotsky da importancia a los aspectos socio – culturales o Zona de desarrollo próximo que se puede ver relegada en los juegos cuando un estudiante es capaz de realizar o sobrepasar la dificultad del juego y se interesa por ayudar otro de

sus compañeros a darle respuesta o solucionar el problema. Por consiguiente, Piaget dice que el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Los infantes en este momento por medios de los juegos estacionarios de piso construyen una comprensión del mundo que les rodea, y luego experimentan las diferencias entre lo que ya saben y lo que descubren en la realización de los juegos como mediadores para adquirir conocimientos.

5.1.4 Competencias ciudadanas

Son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. En esta misma línea son conocimientos y habilidades que hacen posible la cimentación de marcos de comprensión del entorno, los cuales promueven el ejercicio de la ciudadanía. Se hace pertinente abordar este término porque pueden educar a los infantes de una manera integral y puedan incidir activamente en los diferentes espacios de participación ciudadana y democrática MEN (2015). Estas competencias inciden en los juegos estacionarios de piso porque se abren espacios donde se integra las habilidades y destrezas permitiendo el infante vivencie cada proceso y sea el quien dé cuenta de la articulación de estas por medio del juego.

5.1.5 Juegos estacionarios de piso

Expuesto a lo anterior los juegos estacionarios de piso permite diseñar estrategias educativas para mejorar la educación de una manera dinámica y diferente, creando espacios llamativos con un ambiente adecuado que permitan de una manera u otra la atención de los estudiantes y cada día se motiven a aprender más de otra manera, teniendo en cuenta conforme a Pérez (1999), son juegos en forma de base, que se pintan o se fijan en espacios reducidos en el piso o en la pared, permaneciendo en el mismo lugar, estos permiten reunir a un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego, facilitando el intercambio de ideas,

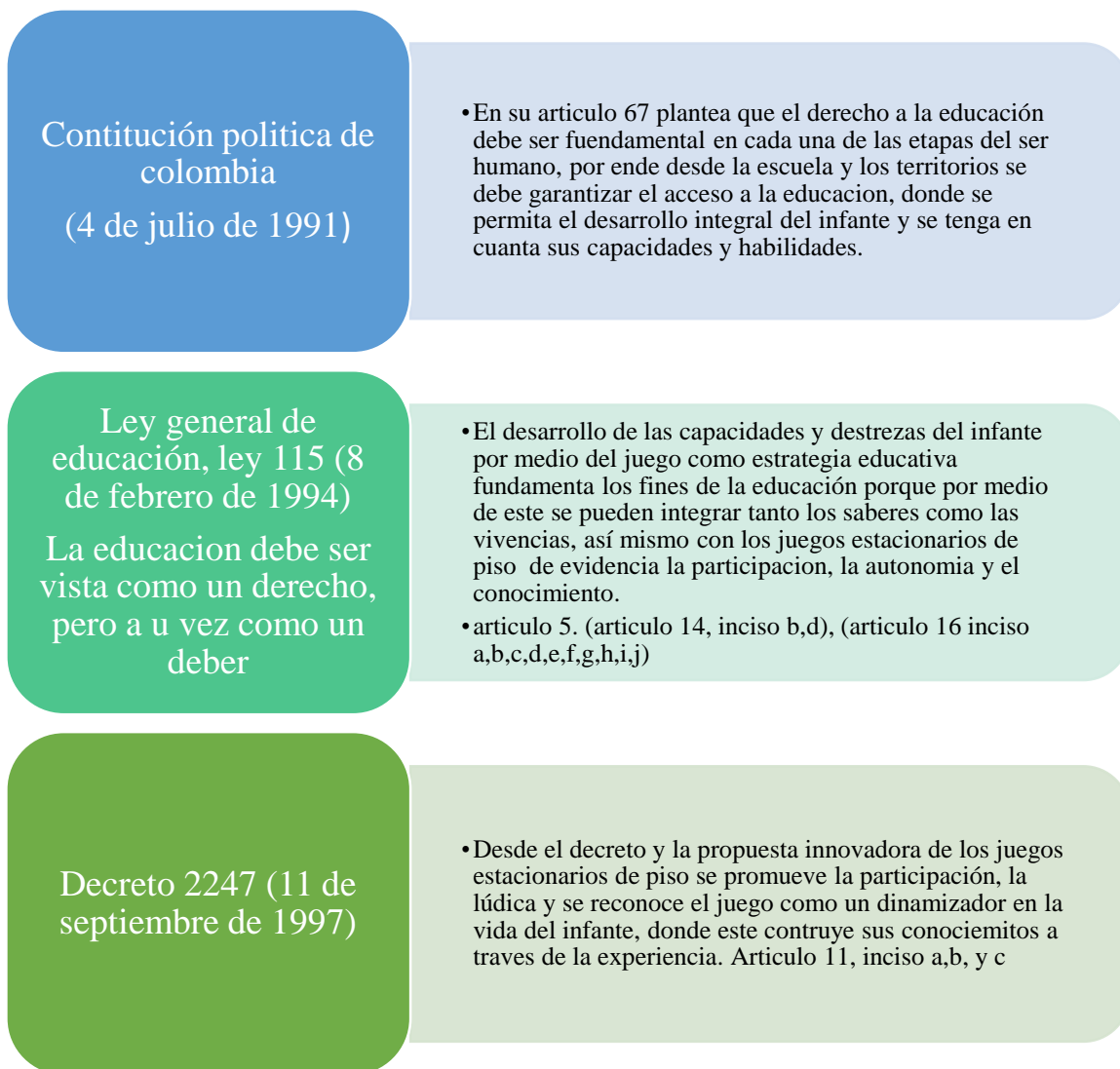
acercamiento afectivo y el disfrute de vivir la alegría que produce el juego, en esta medida se puede decir que el juego tiene una gran fuerza orientadora y socializadora en el desarrollo infantil. Así mismo, desde una perspectiva personal, el juego les permite a los infantes expresar su forma de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones, armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en un juego de construir y destruir rompecabezas.

5.2 Marco legal

La educación en Colombia se maneja de una forma especial en todo lo relacionado con el sistema educativo, teniendo como referencia la educación preescolar o inicial, donde su función primordial se centra en los principios generales, objetivos o fines de la educación, el desarrollo curricular y procesos pedagógicos, los cuales se conocen como lo principal para el desarrollo en la educación infantil y todas las dimensiones del infante en esta etapa de la vida, por ende es necesario esbozar en este discurso la norma que se deben seguir para la viabilidad de estos.

Figura 1

Marco legal



Lineamientos
curriculares del
preescolar (julio de
1998)

- El significado de la educación debe estar enmarcado en lo que el estudiante quiere, puede y es capaz de realizar, por ende desde el juego o los juegos estacionarios de piso se pretende que el infante sea capaz de
- Aprender a conocer
- Aprenda a hacer
- Aprenda a convivir
- Aprender a ser

Declaración de los derechos
del niño y convención de
los derechos humanos. (30
de noviembre de 1959)

- El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones que le permitan interactuar con otros, conocer su cultura y como por medio de este hace frente a problemáticas que pueden estar presente en su contexto en este caso la ilegalidad o grupos al margen de la ley.
- principio 7 y artículo 31

Ministerio de
Educación Nacional,
competencias
ciudadanas (octubre
de 2011)

Estandares básicos de
competencia
(noviembre 2003)

- se busca enriquecer y favorecer el juego en el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de los niños
- de igual modo desarrollar por medio de los juegos estacionarios de piso las competencias ciudadanas que ayuden a la comprensión, la reflexión, la autonomía, la crítica constructiva y la resolución de conflictos.

Fuente: Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67. 4 de julio de 1991 (Colombia) Recuperado de <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>

5.3 Marco teórico

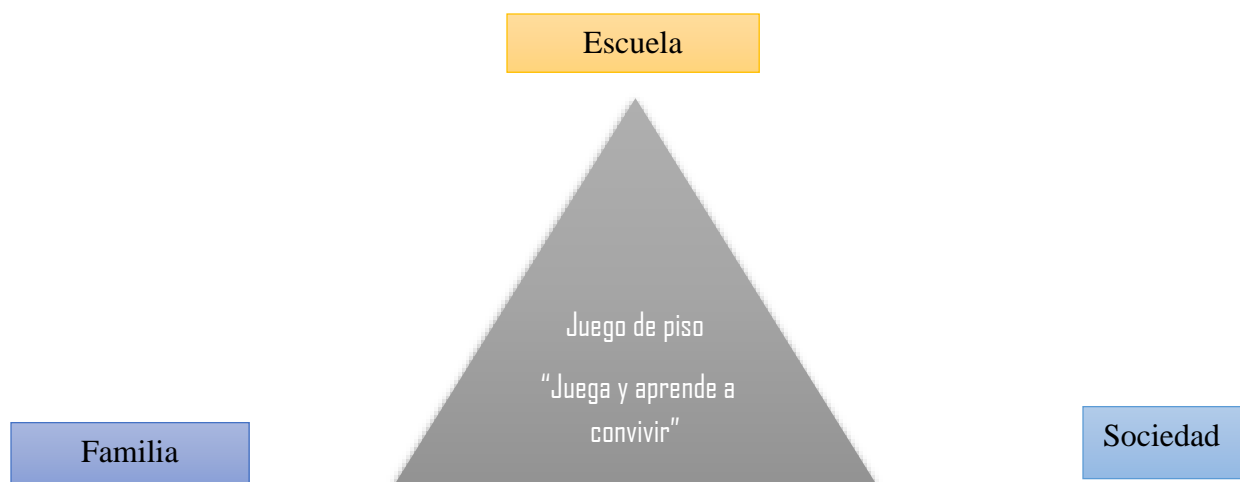
Como se mencionó anteriormente el juego es una estrategia que ayuda a entender y aprovechar el tiempo libre de una manera más reflexiva y humana Calero (2003). En la práctica habitual del niño se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él, todo el desarrollo físico, psicomotor, el desarrollo intelectual y el socio afectivo guardando esto relación con los planteado por Bruner, (1984) Así mismo en los juegos estacionarios de piso como estrategia de innovación en un contexto enmarcado por la violencia de grupos al margen de la ley busca que los infantes por medio de estos tengan espacios para la integración, la participación, la práctica de valores y vayan dejando a un lado las acciones negativas que se han visto reflejadas por el orden público de la comunidad. De igual modo Jean Piaget (1956), plantea que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva. Esa realidad es la que los estudiantes de grado transición del corregimiento de puerto López viven en su contexto, una realidad de violencia, agresión, falta de valores y sobre todo de espacios que los motiven y los inviten a mirar el diálogo, la participación y el trabajo en equipo como una alternativa de mejoramiento, es así que la propuesta de investigación del juego estacionario de piso Juego de piso Juega y aprende a convivir incita a los estudiantes que desde temprana edad construyan una buena convivencia dentro de sus contextos, a su vez adquieran, desarrollen y fortalezcan los nuevos conocimientos.

Con respecto a los anterior Montessori (1924) sostiene que no hay mejor forma de aprender que estando en contacto directo con el entorno, esto lo facilita en gran medida el juego libre del infante, es decir, explorar e interactuar con todo lo que le rodea. A su vez sostiene que el niño necesita estímulos y libertad para aprender. Por consiguiente, sostiene que la lúdica hace referencia a estímulos y libertad para aprender; por otro lado el contexto natural de los estudiantes de transición ha estado enmarcado por la violencia de grupos al margen de la ley, desde la temprana edad el niño ya empieza a observar enfrentamientos, hostigamientos, amenazas y otros aspectos que día a día se viven en sus espacios, igualmente estos infantes van tomando actitudes de violencia con los demás compañeros, jugando a roeles de armas y matanza propio de lo que están viviendo.

De esta manera para mitigar estos roles debe existir tres ejes fundamentales para establecer un cambio de paradigma a la situación social que está pasando la población infantil.

Dentro de los ejes establecidos se genera la escuela un papel de formación y en este caso mitigadora de la violencia en los niño y niñas facilita dentro de las aulas de clase y su contextos actividades organizadas, motivación a los padres, niños y jóvenes a que hagan parte de ella y puedan alcanzar sus objetivos de una manera más sana, por otra parte, docentes idóneos imparten programas, conversatorios y debates relacionados con temas de violencia, agresión física y verbal y otros temas como los reclutamientos de niños, niñas, jóvenes y adultos por parte de los grupos al margen de la ley que están en el territorio. La familia como base donde se proyectan a las personas para un ámbito social, incide de una manera positiva porque desde ella y con el juego estacionario de piso como una estrategia educativa pueden desde cada fortalecer los valores, principios y comportamientos de los niños, pues de esta manera se verá reflejando en ellos una conducta más adecuada, pensamientos más sano y juegos más significativos y participativos, dejando o mitigando aspectos negativos de violencia, agresión y mal comportamiento.

Por su parte la sociedad y su influencia en los estudiantes se enmarca en ser reconstructora del tejido social degradado por la violencia, los grupos al margen de la ley del corregimiento, los juegos y conductas de agresión que se presentan en la comunidad y dentro de las misma familias; la reconstrucción del tejido social se lleva a cabo por medio de reflexiones acerca de hechos violentos, acciones inhumanas por parte d ellos violetos, pero sobre todo por el sin número de actividades y espacios que se han ejecutado y creado para combatir los índices de violencia y a vez para que la comunidad y en especial los niños y niñas tengan lugares seguros y aptos para crecer y desarrollarse sanamente; el juego de piso les enseña a convivir y pretende mitigar la violencia por medio de herramientas como el diálogo la interacción, el contacto, el conocimiento, juegos como saltar, correr, leer, ayudar a los demás compañeros, pintar, observar y una apuesta de integrar los tres ejes expuestos anteriormente.

Figura 1*Juego de piso y ejes centrales para mitigar la violencia*

Fuete: elaboración propia

Así pues, desde el juego y los tres ejes escuela-familia y sociedad se busca una transformación social y a su vez permitir que el estudiante establezca pautas o normas de convivencia para con él y su comunidad, igualmente vaya dejando a un lado acciones poco adecuadas como las mencionadas anteriormente y tenga un desarrollo más consiente e integrado desde sus habilidades, destrezas y conocimiento.

Por otro lado, y teniendo en cuenta los beneficios del juego en el desarrollo del niño Piaget (1956), afirma que el juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, así pues los juegos establecidos en la pesquisa desarrollan la coordinación de los movimientos, conocen sus cuerpo, aprenden a dar significado a los materiales que utilizan, vislumbran las problemáticas de su entorno y desarrollan habilidades de pensamiento, les permite ser creativos, trabajar en equipo, ser autónomos tanto en su entorno social como familiar mostrando sus necesidades, sus emociones e intereses y por ultimo les permite desarrollar hábitos y valores que le ayuden a comprender las situaciones sociales, culturales y familiares.

Es necesario recalcar que para Vigotsky (1987), el movimiento humano depende ampliamente del medio sociocultural donde se desarrolle, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre. Así, defiende la idea de que la verdadera fuente de la acción voluntaria está en el periodo de comunicación entre el adulto y el niño, siendo compartida la función entre dos personas. En cuanto al juego o los juegos estacionarios de piso es preciso anotar que el movimiento o la competencia motora de los infantes va a ser uno de los fuertes porque cada uno tienen una complejidad e involucra su cuerpo para transmitir lo que siente, lo piensa y lo que quiere acerca de un determinado tema o de la realidad que vive en su vida diaria, estos movimientos pueden ser entendidos como una expresión de transformación o evolución.

Como se ha dicho anteriormente el juego en el preescolar es el medio ideal para construir y fortalecer los procesos básicos de aprendizaje, a través del juego los niños van descubriendo el ambiente que los rodea además de conocerse así mismo va adquiriendo y desarrollando conocimiento. Con respecto a esto Flavell (2019), dice que es la forma en que los seres humanos comprendemos las funciones cognitivas propias y ajenas, adelantándonos a las intenciones, ideas y actitudes de los demás. En vista de esto la incidencia de los juegos estacionarios de piso en la adquisición y desarrollo del conociendo presenta una gama de posibilidades donde los infantes en un momento inicial llegan con su postura frente a temas de liderazgos, valores y relaciones con los otros, para ellos está bien y creen es los correcto, en un momento intermedio por medio de los juegos estos adquieren nueva información que se convierte para ellos en un reto, dejar sus hábitos cotidianos, su forma de tratar y pensar para hacerlo de una mejor manera o adaptarlo y mejorar, a su vez en un momento final los infantes sabrán comprender que por medio de los juegos de piso se puede transformar la realidad del contexto en temas como la violencia, la agresión, la falta de valores y las acciones malas que observan por grupos al margen de la ley, por personas de su comunidad o familia.

Es por ello que desde los juegos estacionarios de piso se involucra a la familia como primer ente de educación, la escuela como diseñadora y prestadora de una buena calidad y a la comunidad porque marca el desarrollo del infante en varios aspectos de la vida. En esta misma línea Vygotsky (1924), considera que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, la

naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través de él se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Por todo esto desde los juegos estacionarios de piso como una estrategia innovadora en el contexto y para la primera infancia es necesario garantizarles seguridad en el desarrollo de estos, conocimientos adecuados para su nivel y sobre todo el desarrollo de competencias que lo ayuden a saber conocerse, saber, ser y saber convivir con los demás y con las problemáticas estas mirandas como oportunidades de evolución y superación. Desde otro punto de vista el MEN (2006) afirma que las competencias ciudadanas se enmarcan en la perspectiva de derechos y brindan herramientas básicas para que cada persona pueda respetar, defender y promover los derechos fundamentales, relacionándolos con las situaciones de la vida cotidiana en las que éstos pueden ser vulnerados, tanto por las propias acciones, como por las acciones de otros. En esas situaciones, las competencias ciudadanas representan las habilidades y los conocimientos necesarios para construir convivencia, participar democráticamente y valorar el pluralismo. De ahí que cada juego busca que los infantes sean líderes que desde temprana edad entiendan que las problemáticas sociales, culturales, familiares e individuales tienen solución y es decisión de cada uno si las quiere cambiar o no.

6. Metodología

Este estudio se orienta por el tipo de investigación educativa, que, según Arnal et al. (1994) consiste en la condición de la conducta humana desde los significados y propósitos de los sujetos involucrados en el contexto educativo. Así mismo Keeves (1998) considera que la investigación educativa tiene la función de generar nuevo conocimiento útil para la acción de enseñanza - aprendizaje o el quehacer docente.

Esta se sustentó bajo el enfoque metodológico cualitativo que según Jiménez Domínguez (2000) parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos. Se encaminó por el paradigma interpretativo, el cual, se centra en la descripción y comprensión de lo único y particular del sujeto que aprende, pretendiendo desarrollar conocimiento. Enfatiza en la comprensión e interpretación de la realidad educativa desde los significados de las personas implicadas en el contexto educativo, estudiando sus creencias, intenciones y motivación.

El método fue la investigación acción participativa (IAP) que según Grundy (1982;1991) son procesos de investigación acción dirigidos a la realización de aquellos valores intrínsecos a la práctica educativa, por lo que suponen un proceso de indagación y reflexión de la práctica a la luz de sus fines y viceversa, de los fines o valores de los acontecimientos prácticos.

La población que se tomó para el desarrollo de esta investigación es una comunidad afectada por el conflicto armado que está ubicada en el corregimiento de Puerto López; cuenta con una población de 1650 estudiantes, distribuidos desde el grado Preescolar a 11º, que oscilan en edades entre 5 y 18 años. Los preescolares están constituidos por tres grupos (transición A, B y C), con una totalidad 100 estudiantes, provenientes de familias de escasos recursos económicos con nivel de escolaridad básico. La gran mayoría se dedica a la actividad minera, agrícola y una minoría a la cría de animales domésticos como aves de corral. La muestra fueron los estudiantes de transición A, B y C, cabe resaltar aquí que la aplicación de los juegos estacionarios de piso tuvo mayor foco en 20 estudiantes entre los tres preescolares debido a que presentaban mayor dificultad en las competencias trabajadas; de igual modo se realizó una encuesta a 20 padres de familia, en esta misma línea en la parte social (comunidad) se aplicó la encuesta a 10 vecinos cercanos a la

vivienda de los niños y con los cuales tenían mayor interacción y por último a nivel escuela se aplicó la encuesta a 10 docentes los cuales tienen intercambios de saberes y sociales con los niños. Los estudiantes con mayores dificultades son 12 mujeres y 8 hombres, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años; considerándose una muestra focalizada debido a que presentan problemas sociales de conflicto, la aplicación de la investigación se da de manera presencial y se genera el consentimiento informado por parte padres de familia debido a que estos presentaban particularidades propias y el índice más alto de agresividad y desmotivación.

Los instrumentos de recolección de la información se utilizaron por medio de cuestionarios los cuales apuntaban a recopilar detalladamente los comportamientos de los infantes en la escuela y fuera de ella. La técnica utilizada es la encuesta, la cual consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir (Sampieri et al., 2003).

La escuela en la que se enmarco está investigación, en su devenir histórico se ha encuadrado en enseñar de una manera tradicional, a su vez los estilos de enseñanza que se aplican cohiben a los estudiantes o ponen una barrera que los niños y niñas lo demuestran en la falta de interés y motivación para entrar a las clases, acciones un poco agresivas por el aburrimiento que genera estar sentado copiando y copiando, crean excusas como distractores para salir del aula, son apáticos con algunos docentes y su forma de enseñar, todo esto debido a la falta de nuevas estrategias pedagógicas, nuevos conocimientos por parte de los docentes y la carencia de aplicar nuevas metodologías que integren todos los entes de la comunidad educativa y aún más importante, que ponga al infante como eje principal del proceso educativo.

Tabla 1

Población objeto de estudio Preescolar A, B y C

Estudiante	Cantidad	Edades	Grado	Género
Mujeres	12	5-6	Preescolar	Femenino
Hombres	8	5-6	Preescolar	Masculino

Fuente: autoras de investigación.

7. Cronograma de actividades

Dentro del proceso de investigación se generó un cronograma de actividades, donde establece unas fases de desarrollo permitiendo recolectar las evidencias de la pertinencia de la aplicación del juego de tal forma se pueda transformar una conciencia social y cambio de comportamiento por parte de los estudiantes y padres de familia, dándose de la siguiente manera:

Tabla 2

Cronograma de actividades

Actividades	Semanas									Metodología	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Observación participante de los espacios en los que se desenvuelven los niños y su comportamiento en estos y con sus pares.											Antes de implementar los juegos estacionarios de piso realizamos un trabajo de campo en la comunidad (barrio, clases, institución) con el fin de observar el comportamiento y hacer un diagnóstico de las problemáticas y falencias que los niños tenían al momento de compartir con otros niños y su entorno en general.
Diagnóstico inicial de la percepción de la problemática por medio de encuestas dirigidas a profesores, padres de familia y sociedad											La observación detallada de los estudiantes frente a su comportamiento dentro y fuera del aula de clase y la reflexión del trabajo desarrollado por el docente de transición en la dimensión comunicativa, nos llevará a diseñar una encuesta dirigida a padres de familia, algunas personas de la comunidad y espacialmente a las docentes de transición, dicha encuesta se realizará antes de la implementación del proyecto para obtener información detallada acerca del desarrollo de los infantes frente diferentes categorías plasmadas en nuestro proyecto.
Lanzamiento de los juegos estacionarios de piso											Lanzamiento de nuestro proyecto Juegos estacionarios de piso, para lo cual, citamos a padres de familia, docentes y estudiantes de transición, presentamos nuestra propuesta innovadora y los beneficios que está ofrece para mejorar el comportamiento y habilidades de los infantes, frente a las diferentes categorías, competencias ciudadanas, cognitivas y motoras.
Elaboración de los juegos											Investigar, buscar y reunir los materiales para el diseño y la elaboración de los diferentes juegos que hacen parte del proyecto juegos estacionarios de piso.

Aplicación de los juegos estacionarios de piso											Inicialmente se implementarán los juegos en el grado transición A, los estudiantes se desplazarán a los diferentes escenarios donde se realizarán los juegos dirigidos por los docentes de investigación, en la 5 semana se implementará los juegos en el grado transición B y finalizamos con el grado C.
Impacto del juego estacionario de piso en la I.E.R.P.L.											Evidenciar el impacto de nuestro proyecto de juegos estacionarios de piso, por medio de una encuesta dirigida a los padres y docentes especialmente quienes conviven la mayor parte del tiempo con los estudiantes.
Resultados de impactos social del infante											Tabular las encuestas realizadas, la observación de los estudiantes en sus clases y en los diferentes espacios de la institución, el dialogo con los padres de familia, docentes y comunidad nos arrojaran los resultados de la implementación del proyecto

Tabla 3

Fase de desarrollo de la aplicación del juego de piso

FASES	TAREAS	Objetivo
Primer momento	Aplicación de encuesta	Analizar la conducta de 20 estudiantes con el índice más alto de agresividad, desmotivación y su manera de solucionar un conflicto en la vida cotidiana, dejando ver que estos acudían a la agresión física para solucionar el problema; también se observó que la parte de desmotivación y nuevas estrategias generaban en los estudiantes aburrimiento y desespero.
Segundo momento	Análisis de la encuesta inicial	Conocer que tipos de juegos serían los apropiados para fortalecer las dificultades encontradas en el primer momento.
Tercer momento	Implementación de los juegos	Fortalecer las competencias ciudadanas, el desarrollo cognitivo y la motricidad gruesa; a su vez, moldear la mala conducta de los niños(as) y la manera en que algunos padres de familia corregían a los niños(as)
Cuarto momento	Análisis de la encuesta final	Observar el resultado del problema planteado, lo cual se manifestó en la resolución de problemas presentes entre ellos: motivación, participación, trabajo en equipo, socialización, empatía, entre otros.

8. Técnicas e instrumentos de recolección de información

El instrumento que se utilizó para recopilar la información fue el cuestionario, el cual contenía preguntas de carácter cerradas, donde se respondía SI o NO, no obstante, a ello los padres de familia, docentes y personas de la comunidad a quienes participaron en la encuesta explicaban el porqué de sus respuestas.

Las investigadoras al escuchar la intervención propia de cada sujeto a la pregunta expuesta definían si esta era positiva o negativa, es decir se apreciaba como un SI o un NO, lo que a su vez permitió hacer el análisis a los comportamientos, habilidades y destrezas de los estudiantes dentro y fuera del aula de clases para así obtener los resultados.

8.1 La encuesta

La encuesta diagnóstica tuvo como propósito conocer el nivel comportamental, las habilidades y destrezas de los niños (as) del grado transición, donde fue necesario generar una encuesta dirigida a los padres de familia, docentes de aula, madres comunitarias y personas del entorno del estudiante, quienes son los directos conocedores en cuanto el comportamiento del niño en todos aspectos, de allí se estableció unas características que permitiera evaluar más detalladamente este impacto:

- A.** Entorno familiar: Donde se tuvo como finalidad medir la capacidad del niño(a) las relaciones interpersonales con los miembros de la familia.
- B.** Entorno escolar: Tuvo como finalidad medir que cambios comportamentales inciden desde el hogar y lo relaciona en la escuela.
- C.** Entorno social: Tuvo como finalidad ver como se desenvuelve el niño (a) en el entorno del compañerismo, puesto que en cada uno de estos presenta un comportamiento distinto según las particularidades de agresión y entorno en el que está rodeado.

A continuación, se muestra el patrón de las encuestas, las cuales contienen preguntas cerradas (SI – NO) y van dirigidas a docentes, padres de familia y personas de la sociedad (vecindad de los estudiantes). Estas encuestas se realizaron en dos momentos: Antes de implementar el proyecto y después de la ejecución de este.

Ilustración 1

Encuesta a Padres de Familia

FAMILIA	
-Relaciona el juego con la experiencia trabaja en casa	
Establece normas básicas (saludar, despedirse, gracias, por favor) desde la casa y escuela	
Crea y practica juegos con los miembros de la familia	
Fortalece sus vínculos, sentimientos y emociones con los miembros de su familia.	
Escucha con atención cuando le hablan las personas mayores acatando las instrucciones.	
Se interesa cuando un miembro del hogar se siente triste, enojado o preocupado	
Ayuda en las labores sencillas de la casa, según sus deberes y propios de la edad.	

La encuesta aplicada a los padres de familia de los niños y niñas de transición de la Institución Educativa Rural Puerto López se realizó con la finalidad de medir la capacidad del niño(a) en su entorno familiar en cuanto a su comportamiento, las relaciones interpersonales, emociones, la parte cognitiva y tareas básicas que debe cumplir como integrante de la familia.

Las encuestas realizadas antes y después de la implementación del proyecto de juegos estacionarios de piso, dejó resultados muy satisfactorios frente a la propuesta, ya que lo que se buscaba era que los niños pudieran desarrollar sus capacidades cognitivas y socioafectivas de manera que se permitieran a ellos mismo un aprendizaje significativo y una sana convivencia en todos sus entornos.

Además de ello, es preciso resaltar que no solo los niños fueron quienes salieron victoriosos en este proceso, sino que también las familias, pues a principios del proyecto fueron notarias las falencias cognitivas y socioafectivas que permeaban el contexto familiar de cada niño, no obstante, con este proyecto se lograron familias más unidas con mejores y relaciones interpersonales y con un vínculo familiar mucho más fortificado.

8.2 Interpretación y análisis de resultados del entorno familiar

Pregunta 1

Gráfica 1

Relación juego - trabajo en casa



De acuerdo con la gráfica, se puede decir que un 5% de los familiares de los niños reconocían en ellos la relación existente entre el juego y la experiencia de trabajo en casa, mientras que el otro 15% afirma que en sus hogares no se reconocía el juego como puente para el trabajo en casa, ahora bien luego de la implementación del proyecto se pudo evidenciar que el 19% de los miembros de familia pudieron verificar que el juego puede ser una forma de trabajo en casa y solo el 1% no observó un cambio respecto a lo planteado.

Pregunta 2

Gráfica 2

Normas básicas en el hogar



La lectura de la gráfica, respecto a las normas básicas aplicadas en el hogar, nos muestra que el 1% de la población familiar reconocía el uso de estas dentro de su ambiente familiar, mientras que 19% afirmaba que éstas no eran implementadas por lo niños, no obstante, con la implementación del proyecto fue evidente que los niños tuvieron un cambio en este aspecto, ya que el 19% de la población familiar afirma que estas normas básicas ya son aplicadas en el diario vivir del niño y solo un 1% habla de que en su hogar estas normas aun no son aplicadas por los niños.

Pregunta 3

Gráfica 3

Creación y práctica de juegos en el hogar

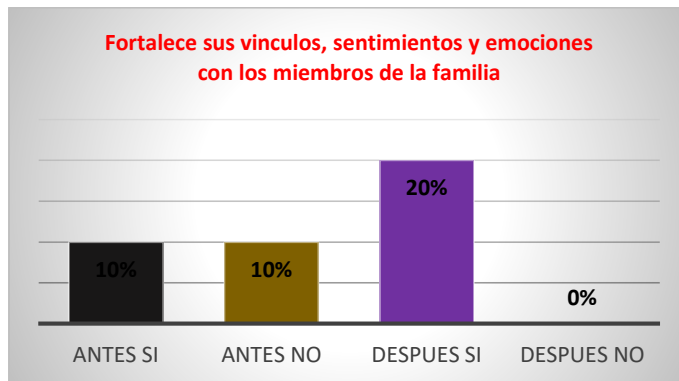


La interpretación de la gráfica nos muestra que un 9% de los juegan y crean juegos con los miembros de su familia y que 11% de estos no lo hacen, sin embargo, luego de la implementación de los juegos estacionarios de piso fue evidente un cambio positivo en este aspecto ya que el 20% de la población familiar empezó a ver en el juego una forma de aprendizaje, por lo tanto el juego y la creación empezó a ser parte del entorno familiar, por lo tanto la relación niño/hogar pudo mejorar.

Pregunta 4

Gráfica 4

Fortalecimiento de vínculos con la familia

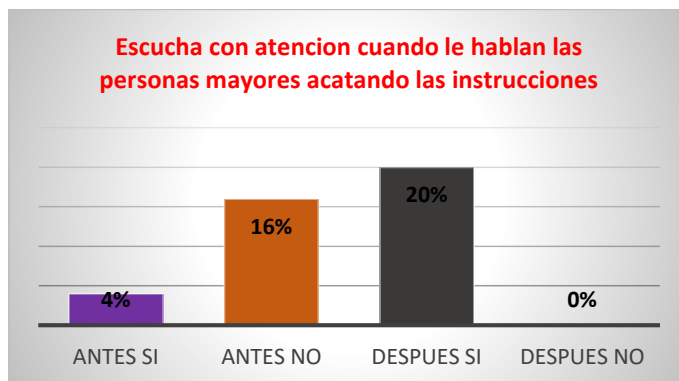


La grafica nos muestra que antes de la implementación de proyecto un 10% de los niños no fortalecía sus vínculos, sentimientos y emociones con los miembros de su familia, mientras que el otro 10% afirma que estos vínculos si eran evidentes dentro de su hogar. Por otro lado, luego de la implementación del proyecto hubo un cambio muy positivo respecto a este apartado, ya que el total de la población equivalente al 20% pudo notar que los niños empezaron a fortalecer esos vínculos gracias a los interacciones y competencias que adquirieron durante el proceso.

Pregunta 5

Gráfica 5

Acatamiento de instrucciones

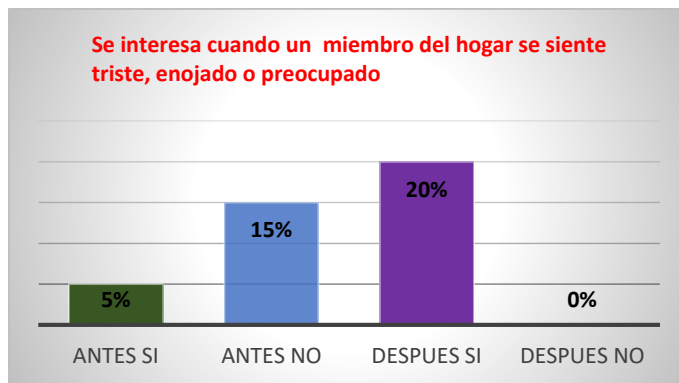


Respecto a la atención que los niños prestan al momento de recibir o acatar instrucciones de sus mayores, la gráfica nos muestra que solo un 4% de la población notaba en sus niños esta conducta y el 16% no observaba dicha actitud, así pues, luego de la implementación de proyecto el 20% de los hogares afirman que sus niños tienen mucha más disposición a la hora de seguir instrucciones, lo cual ha generado mayor armonía y mejores relaciones en su entorno familiar.

Pregunta 6

Gráfica 6

Interés por los sentimientos y emociones de su familia

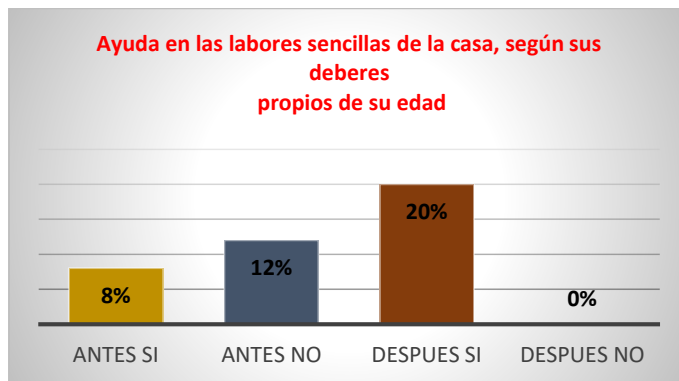


La presente gráfica evidencia que solo un 5% de la población familiar puede notar que los niños en el hogar se interesan cuando un miembro de la familia se siente triste, enojado o preocupado y que el otro 15% no muestra interés por estas situaciones, no obstante, después de la implementación del proyecto de los juegos estacionarios de piso, fue evidente que los niños aprendieron a simpatizar más con este tipo de situaciones, ya que el total de la población encuestada, equivalente al 20% afirma que sus niños en el hogar comprenden mucho más estas situaciones y tiene idea de cómo manejarlas.

Pregunta 7

Gráfica 7

Labores sencillas del hogar



En cuanto a la ayuda que los niños prestan en labores sencillas dentro del hogar la gráfica refleja que el 8% de los hogares puede evidenciar que los niños están prestos a colaborar con estas tareas mientras que el otro 12% afirma que estos no se muestran interesados por hacerlo, ahora bien, con la implementación del proyecto el total de la población, correspondiente al 20% manifiesta que los niños pudieron educarse más en este sentido, ya que comenzaron a hacerse responsables de esas labores domésticas adecuadas para su edad.

8.3 Análisis general de la encuesta familiar

La familia es el primer espacio donde los niños se desarrollan socialmente, ya que a partir de él las características de afectividad, la comunicación familiar y los diferentes estilos de educación inciden la formación de las habilidades sociales en los niños, de modo que su entorno contribuye a la formación de individuos capaces de relacionarse de forma positiva, puesto que la familia es la primera red de apoyo de allí la importancia de promover ambientes sanos en donde se brinden los recursos necesarios para el buen desarrollo personal y social de los niños.

Por lo anterior, el proyecto implementado se vio en la necesidad de indagar en el entorno familiar de los niños que participaron este, con el fin de indagar sobre las relaciones que los niños

llevan en sus hogares respecto a sus deberes, derechos y desarrollo de sus habilidades sociales, en este orden ideas, la comunicación con la familia se convirtió en uno de los ejes principales de este proyecto, ya que lo que se buscó precisamente fue permitir a cada miembro de la familia un acercamiento mayor a sus niños para establecer acuerdos y vínculos que pudieran orientar el procesos de formación social del niño.

Así pues, dentro de las encuestas realizadas a los miembros de cada uno de los hogares de los niños, se pudo evidenciar que el apoyo de la familia es el primer paso para iniciar el desarrollo del niño como individuo social, es decir que los conocimientos que este adquiere en el hogar son fundamentales para que inicie la interacción y la vida en comunidad, así mismo, se pudo constatar que la familia cumple funciones como la preparación para ocupar roles sociales, control de impulsos, valores, siendo esta socialización la que permite que los niños se conviertan en individuos capaces de relacionarse con su entorno social.

Por lo anterior, se puede afirmar que la implementación del proyecto propuso y obtuvo cambios positivos dentro del entorno familiar, ya que muchas de las interacciones existentes dentro del hogar fueron reforzadas a tal punto que tanto los niños como la familia en general pudieran notar cambios en las interacciones de los niños para con su entorno familiar y por ende su entorno social y escolar.

Ilustración 2

Encuesta a la sociedad

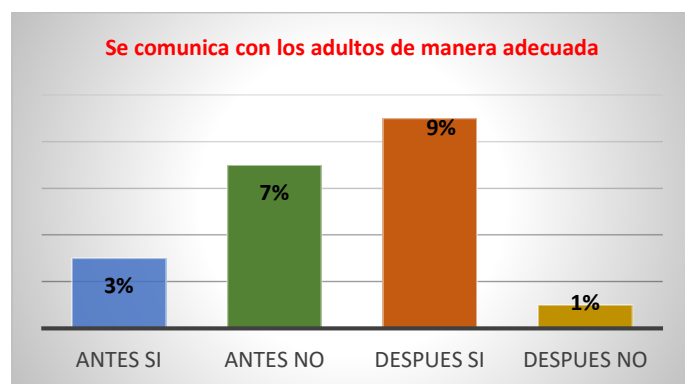
SOCIAL
Se comunica con los adultos de manera adecuada
Respeta las normas aprendidas
El estudiante espera su turno para ser atendido al pedir algo
El estudiante compara situaciones con su entorno
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, socializar y respetar las diferencias de los demás.
El estudiante participa en juegos organizados que implica la colaboración y el apoyo mutuo
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y descubre

8.4 Interpretación y análisis de resultados del entorno social

Pregunta 1

Gráfica 8

Comunicación con adultos

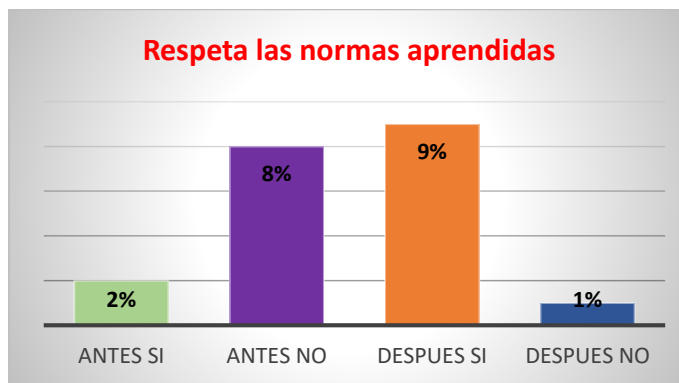


De acuerdo con la gráfica que se realizó se observa en esta primera pregunta que un 7% de los niños no tenían buena relación con los vecinos cercanos al hogar antes de la aplicación de esta propuesta y sólo un 3% si la tenía. Después de realizar la aplicación de este proyecto los vecinos cercanos a estos niños aseguran que ya en su totalidad del 9% ven el cambio tan positivo que han tenido los estudiantes donde ya hay más interacción y motivación por las labores que favorecen a la sociedad en general en pro de desarrollo para llegar a obtener un mejor futuro y falta un 1% por mejorar.

Pregunta 2

Gráfica 9

Respeto de normas



Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la graficas del antes y el después los allegados a estos niños decían que se observaba que los niños realizaban juegos de manera brusca, donde no respetaban las reglas que toda actividad lúdica debe tener, esto correspondía al 8% de los niños donde antes de ejecutar el proyecto solo el 2% de esos niños respetaban y aceptaban sugerencias. Después de la aplicación de este, los estudiantes de una manera acertada donde ya el 9% aprendió que se debe tener en cuenta las reglas y convivencias de una actividad, ya los vecinos aseguran que se hace mucho más llevadero verlos jugar y compartir conocimientos entre ellos y falta mejorar el 1%.

Pregunta 3

Gráfica 10

Turno de atención



El día que se aplicó la primera encuesta donde se iba a mirar que falencia tenían los estudiantes y con respuesta de las personas cercanas a ellos se pudo evidenciar que el 6% de los niños no actuaban de la manera adecuada a la hora de pedir algo ante algún mayor o familiar, donde se interpretó que el 4% que si lo hacía fue porque dentro de su entorno ya sea familiar y social se les inculco esos valores de saber pedir las cosas y esperar de manera adecuada un turno. Atendiendo a esto, después de realizar la aplicación del proyecto se logró que el 10% de los niños aprendieran de manera sensata y educada a pedir algo cuando así lo requieran.

Pregunta 4

Gráfica 10

Comparación de situaciones con su entorno



Teniendo en cuenta la gráfica y los resultados obtenidos de la encuesta en el antes y después, se observó que antes de implementar el proyecto el 9% de los estudiantes no asociaban de manera detallada y solo el 1% según atendido a lo que expresaron los adultos que viven en el

entorno de estos niños lo hacían. Después de la implementación del proyecto, miembros de la comunidad aseguran que se notó el gran cambio de los niños donde esta vez se obtuvo de manera satisfactoria un buen resultado del 8% de los estudiantes que pudieron lograr el objetivo y el otro 2% no.

Pregunta 5

Gráfica 11

El juego como medio de comunicación



Con el resultado de la gráfica y la encuesta realizada a las personas de la sociedad que más interactúan con los niños de esta comunidad, se obtuvo un resultado donde los niños en su mayoría con un 8% no utilizaban el juego para expresarse y demás, solo lo hacían con el fin de divertirse y no tenían en cuenta los demás beneficios que esto podría brindar donde solo el 2% si lo hacían respetando las diferencia de los demás, socializando y aprendiendo de manera divertida. Después de realizar la aplicación del proyecto se logró que el 10% de los estudiantes aprendieran a comunicarse, respetar y socializar con los demás por medio del juego.

Pregunta 6

Gráfica 12

Participación, colaboración y apoyo en juegos

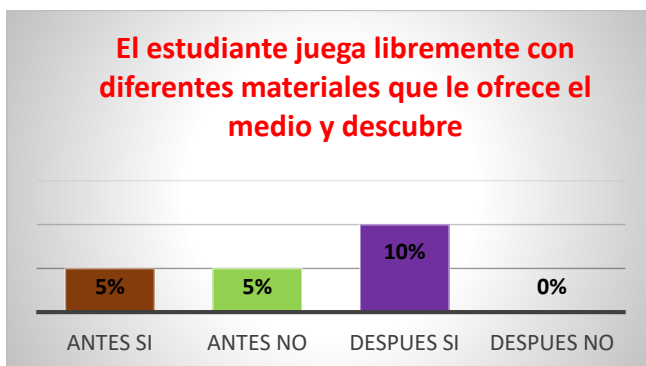


Quando se realizó la encuesta del antes de la aplicación del proyecto, personas de la comunidad hicieron que con sus respuestas se arrojara el siguiente resultado donde el 4% si lo hacía y el otro 5% no. Entonces el objetivo siempre fue que después de la aplicación del proyecto todos los estudiantes obtuvieran el 10% atendiendo a buen apoyo con las personas que lo rodean y ser más organizados y después no el 1%.

Pregunta 7

Gráfica 14

Interacción con el medio



De acuerdo con la gráfica y las encuestas realizadas, los estudiantes eran muy cerrados a la hora de explorar más y conocer sus habilidades personales y también las habilidades de los demás niños, partiendo de esto un 5% si lo hacía y el otro 5% no, entonces después de implementar este

proyecto de logró que el 10% de los estudiantes aprendieran un poco más utilizando los materiales brindados por el entorno y las personas que los rodean, para explorar y desarrollar sus habilidades.

8.5 Análisis general de la encuesta social

La encuesta aplicada a la sociedad (vecindad de los niños y niñas) se realizó con finalidad de ver como se desenvuelve el niño (a) en el entorno del compañerismo, puesto que en cada uno de estos presenta un comportamiento distinto según las particularidades de agresión y entorno en el que está rodeado.

Después de hacer un análisis teniendo en cuenta el antes y el después, al recoger la información en la encuesta de la sociedad, se pudo evidenciar que los resultados obtenidos fueron buenos, ya que los niños(as) aprendieron de una manera didáctica sobre el respeto hacia los demás, las diferentes maneras de pedir las cosas, aprender a ser unidos y desarrollar sus habilidades personales y de la misma manera colectivas para poder aportarle algo positivo a la sociedad. Su comportamiento cambio tanto, que en muchas ocasiones se buscaban más estrategias para poder seguir ayudándolos a crecer como personas.

La sociedad hoy en día pasa por adversidades que muchas veces se pueden salir de las manos, por ello es importante vincular a los niños desde temprana edad a una buena educación, formarlos de la manera más adecuada para así poder tener buenos resultados, donde sabemos que todo depende de nosotros como personas ya adultas poner de nuestra parte para tener ese hijo que siempre hemos anhelado.

Este análisis nos deja como resultados a unos niños que hoy en día serán un referente positivo para la sociedad, unas personas de bien, portadores de buenos valores, donde los docentes y sociedad se comprometen a seguir inculcándoles de manera positiva todo lo trabajado en este proyecto, y así; de la misma manera que ellos en un futuro no muy lejano sean también portadores y formadores para ver avanzar el mundo y ser las personas pulcras, llenas de principios, respetuosas que una sociedad siempre anhela tener.

La encuesta dirigida a la escuela (docentes) tuvo como finalidad medir que cambios comportamentales inciden desde el hogar y lo relaciona en la escuela, es decir, mirar la dinámica que el niño establece en el rol de compañerismo; además de ello medir las habilidades y destrezas en cuanto a su desarrollo psicomotriz y cognitivo.

Ilustración 3

Encuesta a la escuela

ESCUELA	S	I
Respeto las reglas del juego		
Relaciona afectivamente (emociones: felicidad, tristeza, enojo, asco, desagrado) con sus compañeros		
Demuestra coordinación en sus movimientos		
Comparte su punto de vista cuando no está de acuerdo con los resultados esperados en el juego		
Coopera con su compañero cuando presenta dificultades para resolver problemas.		
Determina la ubicación espacial según instrucciones.		
Lidera o propone nuevas alternativas para lograr el objetivo del juego		
Desarrolla sus habilidades motoras a través de las actividades propuestas del juego.		
Estimula su aprendizaje a través del juego.		
Desarrolla la motricidad gruesa teniendo un buen control de su cuerpo.		

8.6 Interpretación y análisis de resultados del entorno social

Pregunta 1

Gráfica 13

Respeto por las reglas de los juegos

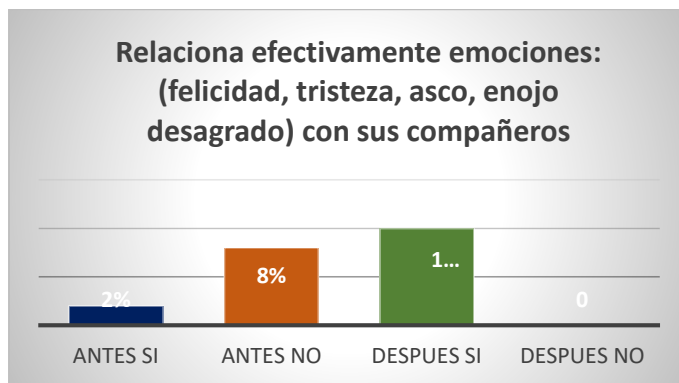


De acuerdo con la lectura de la gráfica se puede observar que la primera pregunta un 2% de los docentes afirman que los niños si respetaba este tipo de condición social y de convivencia; un 8% de los docentes afirman que los niños no respetan las reglas del juego, lo que permitía poca fluidez en el mismo. El 10% de manera satisfactoria responde acertadamente con la implementación de la propuesta; se les observa de manera muy clara el respeto por la norma propuesta; un importante hallazgo sobre el respeto hacia el otro, en esta etapa inicial de socialización.

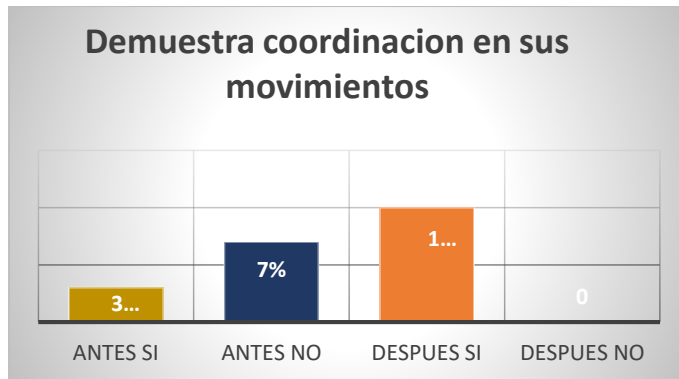
Pregunta 2

Gráfica 14

Relación de emociones con sus compañeros



De acuerdo con la gráfica se puede inferir que en la segunda pregunta un 8% de los docentes afirman que antes de implementar la propuesta los niños no se relacionaban afectivamente, lo que conllevaba a que no existieran buenas relaciones interpersonales; un 2% de los docentes afirman que los niños si se relacionaban afectivamente, lo cual era un aspecto positivo dentro y fuera del aula de clases. El 10% de los docentes de manera satisfactoria responde acertadamente con la implementación de los juegos estacionarios de piso, puesto que se observó en los niños el fortalecimiento de los lazos afectivos y el desarrollo de competencias ciudadanas entre ellos.

Pregunta 3**Gráfica 15***Coordinación en movimientos*

De acuerdo con la gráfica, en la tercera pregunta se puede inferir que un 7% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no demostraban coordinación en sus movimientos, lo que implicaba que los niños no tuvieran un buen desarrollo de la motricidad gruesa; un 3% de los docentes afirmaban que los niños si tenían coordinación en sus movimientos. Con la implementación de los juegos estacionarios de piso el 10% de los docentes aseguraban que la totalidad de los estudiantes tenían coordinación en sus movimientos lo que favorecía de manera satisfactoriamente el desarrollo de competencias motoras.

Pregunta 4**Gráfica 16***Comparte puntos de vista*

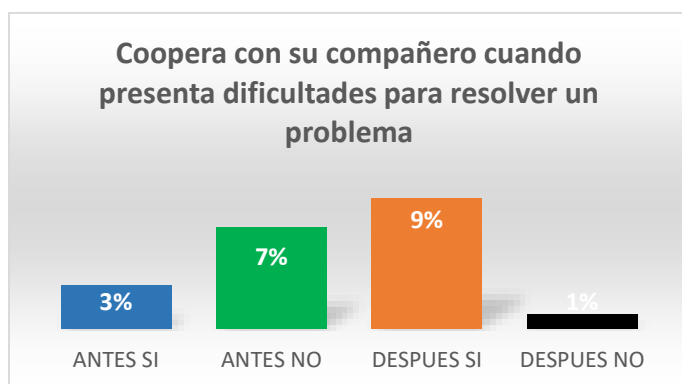
De acuerdo con la gráfica, en la cuarta pregunta se puede inferir que un 8% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no compartían su punto de vista cuando

no están de acuerdo con los resultados obtenidos, lo que conllevaba a que el niño fuera poco expresivo, participativo y propositivo al momento de compartir y recrearse con sus compañeros, un 2% de los docentes afirmaban que los niños compartían su punto de vista en el juego. El 10% de los docentes después de implementar los juegos estacionarios de piso aseguraban que la totalidad de los niños compartían su punto de vista en relación con los resultados obtenidos en el juego, haciendo que el mismo fuera más justo, pudieran dialogar sanamente y resolver de manera pacífica alguna dificultad que se presentara en el juego.

Pregunta 5

Gráfica 17

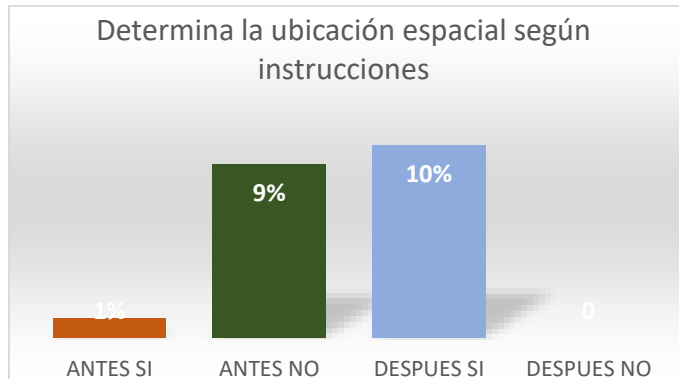
Coopera con sus compañeros para la resolución de problemas



De acuerdo con la gráfica, en la quinta pregunta se puede inferir que un 7% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no cooperaban con su compañero cuando presentaba alguna dificultad para resolver problemas, lo que afectaba el compañerismo, la solidaridad con el otro, que pudieran entender el juego y sobre todo esta carencia hacia ver el juego más complejo, al niño no tener la capacidad de resolver los problemas, un 3% de los docentes afirmaban que los niños si cooperaban con su compañero. El 10% de los docentes después de implementar los juegos estacionarios de piso aseguraban que la todos los niños cooperaban con su compañero al presentar dificultades en el juego lo que conllevó al fortalecimiento de los valores humanos y las competencias ciudadanas; un 1% afirmaba que aún no cooperaba con su compañero para lo cual sugería fortalecer cada día los procesos de formación con los niños con la implementación más seguida de la propuesta, puesto que brinda excelentes herramientas para la formación del mismo.

Pregunta 6**Gráfica 18**

Ubicación espacial según instrucciones



De acuerdo con la gráfica, en la sexta pregunta se puede inferir que un 9% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no determinaban la ubicación espacial ni seguían instrucciones, lo que afectaba su proceso de aprendizaje, haciendo que fuera más lento y poco significativo; un 1% de los docentes afirmaban que los niños si determinaban la ubicación espacial y seguían instrucciones. El 10% de los docentes después de la implementación de los juegos estacionarios de piso, afirmaban que los niños lograron satisfactoriamente determinar la ubicación espacial y seguir instrucciones, lo que favoreció en gran medida su desarrollo cognitivo y competencias motoras.

Pregunta 7**Gráfica 19**

Liderazgo



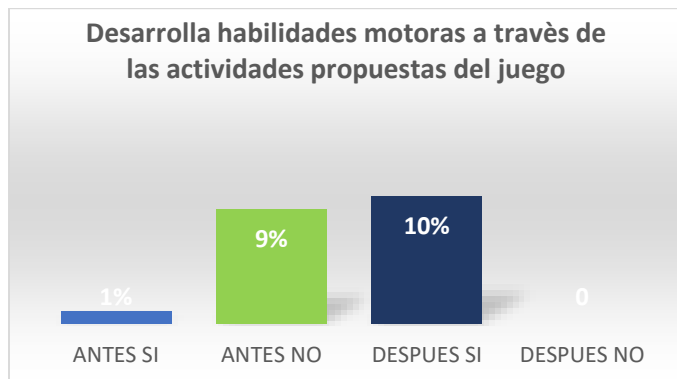
De acuerdo con la gráfica, en la séptima pregunta se puede inferir que un 8% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no lideraban ni proponían

nuevas alternativas para lograr el objetivo del juego lo cual hacía que el juego fuera monótono y poco innovador; un 2% de los docentes afirmaban que los niños si lideraban y proponían nuevas alternativas. El 10% de los docentes después de la implementación de los juegos estacionarios de piso, afirmaban que la mayoría de los niños creaban nuevas alternativas y lideraban el juego para lograr los objetivos del juego permitiendo así que los niños fueran autónomos, líderes, creativos e innovadores en la ejecución de los diferentes juegos dentro y fuera del aula de las clases; un 1% de los docentes veía aun pequeñas falencias, las cuales se debían seguir fortaleciendo con la implementación continua de los juegos e incorporando nuevas actividades innovadoras.

Pregunta 8

Gráfica 20

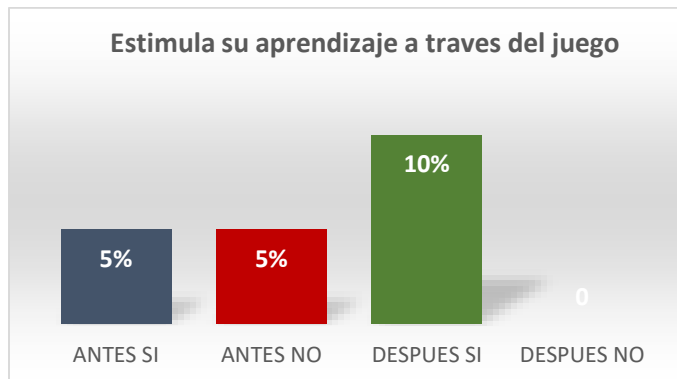
Habilidades motoras



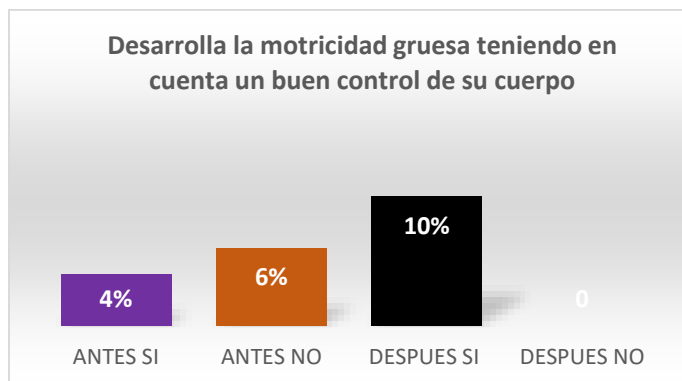
De acuerdo con la gráfica, en la octava pregunta se puede inferir que un 9% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no desarrollaban competencias motoras a través de actividades propuestas en el juego, esto puede radicar en el tipo de juego y la intencionalidad que presentaba dicho juego, como también la falta de creatividad, dinamismo e innovación del docente.; un 1% de los docentes afirmaban que los niños si desarrollaban competencias motoras en las diferentes actividades propuestas en el juego. El 10% de los docentes después de la implementación de los juegos estacionarios de piso, afirmaban que los niños desarrollaban competencias motoras en las diferentes actividades propuestas, puesto que estas eran innovadoras, tenían una intencionalidad en el niño que era cambiar su realidad social por medio de las competencias ciudadanas, motoras y cognitivas.

Pregunta 9**Gráfica 21**

Estimulación de aprendizaje a través del juego



De acuerdo con la gráfica, en la novena pregunta se puede inferir que un 5% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no estimulaban su aprendizaje a través del juego, esto se debe a que en muchas instituciones hay docentes que no salen de la rutina, carecen de métodos y estrategias ludo pedagógicas para motivar y desarrollar habilidades en los niños; otro 5% de los docentes afirmaban que los niños si estimulaban su aprendizaje a través del juego. El 10% de los docentes después de la implementación de los juegos estacionarios de piso, afirmaban que los niños si estimulaban su aprendizaje a través de los juegos, puesto que con esta propuesta se convencieron que la mejor estrategia de desarrollar habilidades y destrezas en los niños es el juego, como también, estimula en gran medida su desarrollo cognitivo y socio afectivo haciendo su proceso significativo para los diferentes ambientes en el que se desarrolla el niño.

Pregunta 10**Gráfica 22***Motricidad gruesa*

De acuerdo con la gráfica, en la décima pregunta se puede inferir que un 6% de los docentes afirmaban que antes de implementar la propuesta los niños no desarrollaban su motricidad gruesa teniendo control de su cuerpo, esto puede partir de la falta acompañamiento que debe recibir el niño con las personas de su entorno familiar, puesto que a veces los padres de familia piensan que la educación es solo tarea del docente; un 4% de los docentes afirmaban que los niños si desarrollaban la motricidad gruesa teniendo control de su cuerpo. El 10% de los docentes después de la implementación de los juegos estacionarios de piso, afirmaban que los niños si desarrollaban la motricidad, puesto que con la propuesta se logró que tanto padres, profesores y estudiantes trabajaran mancomunadamente para desarrollar en los estudiantes no solo competencias motoras, sino también ciudadanas y cognitivas que llevaran a su formación integral.

Análisis general de la encuesta escuela

En un momento inicial del proyecto, en cuanto al entorno escolar se notaron algunas falencias en los niños y niñas del grado transición con respecto a su comportamiento, competencias ciudadanas, motoras y cognitivas. Los niños eran pocos participativos, expresivos, poco interesados por aprender, jugaban de manera brusca en el aula, no tenían respeto por el otro, les costaba realizar algunos movimientos con su cuerpo, no eran autónomos y no resolvían problemas por sí solos, esa problemática, radicaba en el contexto escolar, puesto que los docentes carecían de estrategias innovadoras, nuevos métodos de enseñanza y tener empatía con el niño, de conocerlo

y establecer diálogos con el niño haciendo que él se sintiera con la suficiente confianza de poder abrirse al docente.

Con la implementación de los juegos estacionarios de piso, se cambió esa perspectiva en el entorno escolar, puesto que surgieron cambios significativos en los niños en el ambiente escolar; los niños eran participativos, activos, respetaban al otro, sabían seguir instrucciones dadas, tenían buen manejo y dominio en su cuerpo, les resultaba importante aprender, eran autónomos, líderes, resolvían problemas sin la ayuda del docente, mejoraron su comportamiento y desarrollaron habilidades motoras.

Este proyecto también beneficio al docente porque le permitió mejorar sus prácticas de aula, conocer nuevos métodos y estrategias de enseñanza, les permitió darse cuenta de que el niño es un mundo que está abierto para que nosotros como docente lo exploremos y saquemos lo mejor de ellos, puesto que esto son considerado el futuro del mañana y si cambiamos esas cosas negativas en los niños, estamos transformando su realidad de manera positiva y significativa.

Juegos de piso juega y aprende a convivir

La ciudad misteriosa

Este juego tiene como finalidad implementar estrategias lúdicas, pedagógicas y recreativas que fortalezcan las competencias ciudadanas en los estudiantes, así mismo, la competencia cognitiva, motora.


- **Competencias:**


Edades: 5 a 6 años


Categorías: lúdica, competencia cognitiva, motricidad gruesa, competencia motora, juego


- **Descripción del juego y materiales:** Este juego de piso titulado la ciudad misteriosa está diseñado para jugarlo de manera individual o grupal, con sus amistades o familiares.


El juego cuenta con un tablero que presenta un punto de inicio y otro de llegada, está compuesto por casas de diferentes colores las cuales tienen un propósito dentro del juego:

 **Casas azules:** presentarán actividades basadas en las competencias ciudadanas. Que permitan que el estudiante fortalezca las relaciones interpersonales y se convierta en un ser social.

 **Casas rojas:** actividades del desarrollo cognitivo, que permitan que el estudiante construya nuevos conocimientos donde él sea autor de su propio aprendizaje y tenga la capacidad de crear estrategias para resolver problemas cotidianos

 **Casas amarillas:** actividades de motricidad gruesa que permitan que los niños desarrollen diferentes habilidades como: saltar, caminar, correr, coger, entre otras que los conlleven a tener control de su cuerpo y articular sus movimientos.

 **Casas verdes:** actividades de la competencia motora que permitan que el niño aprenda a moverse, conectar su cerebro y a usar su cuerpo a través de la coordinación fortaleciendo así otros aspectos importantes como: la lingüística, la parte socio emocional y sobre todo el comportamiento.

 **Casas negras:** son penitencias (se devuelven 3 casitas) y las casas grandes traen sorpresas, (avanzan 3 casillas)

Cada casa tendrá unas fichas correspondientes según su color, donde el estudiante escogerá la ficha y leerá detalladamente la actividad a desarrollar en compañía de un adulto. Además, cuenta con un dado el cual va a determinar la cantidad de casas que debe avanzar el jugador.

● **Instrucciones del juego:**

- ✓ Cada participante o grupo se ubicará en el punto de partida.
- ✓ Al lanzar el dado el participante o equipo que saque mayor puntuación iniciará el juego.
- ✓ El participante o equipo solo tirará el dado una sola vez.
- ✓ Al lanzar el dado el participante o grupo solo avanzará el número indicado en el dado.
- ✓ El jugador o grupo escogerá una tarjeta del color de casa al cual avanzó y debe realizar el reto que trae dicha tarjeta.
- ✓ Ganará el jugador o equipo que logre llegar de primero a la casa de llegada.

Retos por cada casa. **Motricidad gruesa**

- ✓ Recoger 20 pimpones en menos de 30 segundos.
- ✓ Caminar por todo el recuadro con una cuchara y un pimpón utilizando solo la boca.
- ✓ Seleccionar las chaquiras por colores en menos de un minuto.
- ✓ Coordina tus movimientos.

 **Competencia cognitiva**

1. Arma el rompecabezas de las partes del cuerpo.
2. Si encuentras esta imagen en cualquier espacio público, ¿qué crees tú que significa?
A. Que se puede arrojar la basura al suelo **B.** Que no se puede arrojar la basura al suelo

Ilustración 4

Ilustración de símbolo de no tirar basura



3. Dibuja las figuras geométricas con tu cuerpo. Círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.
4. Selecciona la respuesta correcta ¿Si te encuentras a un anciano que necesita cruzar la calle, que acción tomarías?
A. Ayudas al anciano a cruzar la calle
B. Ignoras al anciano
C. No lo ayudas
D. Te ríes del anciano

▲ Competencias ciudadanas

Se presentarán imágenes y los participantes deberán decir cual pertenece al valor del respeto. Realiza una acción que simbolice el amor. Selecciona la respuesta correcta. ¿qué cualidades tienen los buenos amigos?

- A. Respetuosos.
- B. Groseros
- C. No hacen favores.
- D. Juego: expreso mis emociones

▲ **Competencia motora:** Se ubicarán en parejas y se pondrán espalda con espalda entrelazarán las manos y un compañero levanta al otro, después, al contrario, cada compañero debe durar 10 segundos con su compañero arriba. El participante deberá ubicar una pelota en sus rodillas y deberá recorrer todo el recuadro sin que se le caiga la pelota. Salta la cuerda por 30 segundos.

Ilustración 5

La ciudad misteriosa. Creación propia



Cógele el ritmo

Objetivo: este juego tiene como finalidad que los estudiantes aprendan a trabajar en grupo, estimulen la concentración y puedan desarrollar habilidades motoras por medio del ritmo y la coordinación.

Competencias: trabajo en equipo, comunicación, concentración, equilibrio coordinación

Edades: 5 a 6 años

Categorías: juego, lúdica, competencia motora, motricidad gruesa.

Descripción de la actividad: todos los estudiantes se ubicarán en filas, la docente estará tocando un tambor y al son de la canción todos los estudiantes deben saltar según las pistas que hay en el piso dibujada con los pies, la idea es que todos salten uno detrás de otro, si un niño se equivoca deberán comenzar de nuevo hasta que todos los hagan bien.

Se pueden utilizar diferentes canciones, como también se le puede poner algo de complejidad al juego, como por ejemplo hacerlo cargando a un compañero, con los ojos cerrados, en silencio entre otras. Al finalizar el juego se realizarán las siguientes preguntas:

- A. ¿Cómo te sentiste en la actividad?
- B. ¿Qué fue lo que más se te dificultó al realizar la actividad?
- C. Si ves que un compañero no puede realizar la actividad ¿qué harías?

Ilustración 6

Cógele el ritmo. Creación propia



Juego: emocionometro

Objetivo: conocer acerca de cada una de las emociones de los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto López con el fin de mejorar sus capacidades para hablar y expresarse por medio de la lúdica.

Competencias: comunicativas, socioafectiva, cognitivas, motoras

Edades: De 5 a 6 años.

Descripción: los niños deberán ubicarse en un cuadrado, cada cuadrado tiene un color, habrá colores repetidos por la cantidad de participantes que pueden jugar. El niño que se ubique en cada cuadrado será el color que lo representará durante todo el juego. Dentro de una bolsa que estará en el centro en compañía de las caritas de las mismas emociones.

Ilustración 7

Las emociones básicas. Ilustración tomada de internet



Los papeles que estén dentro de la bolsa tendrán los mismos colores de los cuadros que están en el piso. También habrá papeles de color negro, que indicara que ese estudiante que lo saque deberá realizar una penitencia que le asignara uno de sus compañero con la dinámica tingo, tingo, tango que la docente cantará dándole la espalda a los niños y ellos aplauden y van pasando la bolsa, cuando la docente quede en silencio el niño que quede con la bolsa sacará un papel y los niños que tengan ese color que se sacó, en orden cada uno elige la emoción que ese momento lo representa y luego la docente a cada uno le hará preguntas como:

- A. ¿Por qué escogiste esa emoción?
- B. ¿Cómo te sientes en tu casa?
- C. ¿Cómo te sientes en la escuela?
- D. ¿Cómo te sientes en la sociedad?

Ilustración 8

El emiconometro. Creación propia



Coordina tus movimientos

Objetivo: este juego tiene como finalidad que los estudiantes logren poner el pie y la mano en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo toque el suelo, desarrollando así múltiples habilidades de manera lúdica; la motricidad gruesa, el equilibrio estático y la coordinación de sus movimientos.

Competencias: Motoras, equilibrio, coordinación, afecto, comunicación

Edades: 5 a 6 años

Categorías: juego, lúdica, competencia motora, motricidad gruesa.

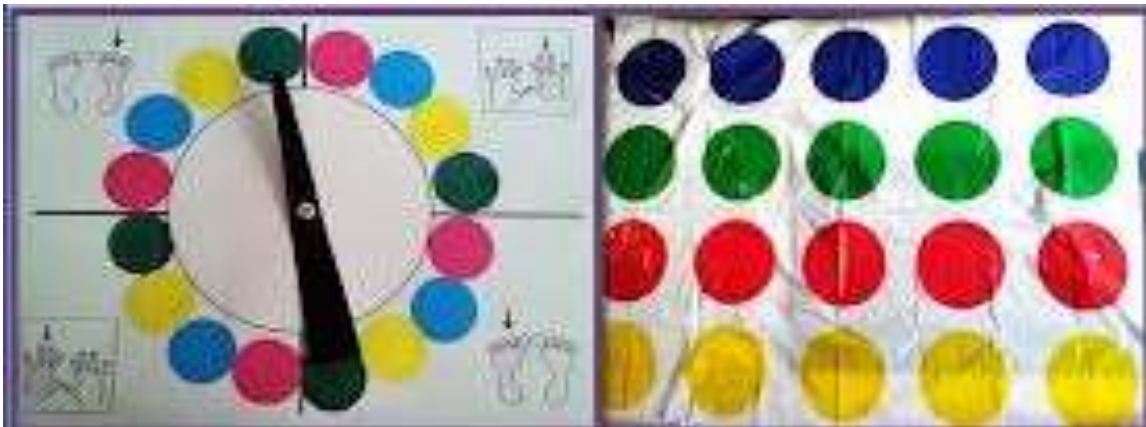
Descripción de la actividad: se dividen los estudiantes en dos grupos o mínimo deben ser 2 estudiante y un árbitro (El árbitro en este caso sería la docente). La docente es quien hará girar la ruleta y dará las instrucciones a los estudiantes, indicándoles el lugar y el color en los cuales cada participante deberá colocar su pie o su mano, a medida que avanza el juego habrá complejidad, puesto que, los participantes deberán buscar estrategias que les permita cumplir con las órdenes dadas por la docente, sin dejar que su cuerpo toque el piso,

Cada grupo envía a un participante a la pista, gana el grupo con mayor número de estudiantes que hayan seguido correctamente las instrucciones dadas por la docente sin tocar el piso, al finalizar el juego se realizarán las siguientes preguntas

- A. ¿Qué sentimiento expresaste en este juego?
- B. ¿Qué posición de cuerpo fue más difícil mantener?
- C. ¿cómo te sentiste al seguir instrucciones?

Ilustración 9

El emiconometro. Creación propia



Con la aplicación de los juegos estacionarios de piso y el desarrollo de las competencias se pudo fortalecer aspectos importantes como:

Competencias cognitivas: desde actividades cognitivas como armados de rompecabezas, lecturas de imágenes y selección de preguntas dirigidas por el docente se vio un mejoramiento alto frente a actitudes y aptitudes de los niños frente a las clases a su vez favorece a la buena convivencia.

Competencia ciudadana: desde actividades de lecturas, diálogos y comunicación asertiva se mejoraron aspectos como el respeto, la comunicación, el buen trato y sobre todo los valores de tolerancia y respeto por la opinión de los demás.

Competencia motora: donde se realizaron actividades en parejas y grupales que pretendían hubiese una manera diferente en que los infantes se relacionaran con el conocimiento y a su vez con sus compañeros, esto dio resultados positivos porque se pudo observar el buen compañerismo

que antes no se veían en la población muestra de igual modo desde actividades de recolección, caminatas por el espacio y selección de objetos mediante movimientos grandes se analizó de manera positiva la postura de los estudiantes frente a las diferentes actividades planteadas por otro lado su cuerpo también se fue fortaleciendo y logrando mayor estabilidad.

Cabe mencionar aquí que todas las actividades apuntaron al mejoramiento de la agresividad física y verbal que manejan los infantes y a su vez a motivarlos para conseguir los objetivos, dicho esto de otra manera tanto las actividades del cuerpo, las cognitivas y las ciudadanas son fundamentales para el buen desarrollo de los niños y generan una transformación social.

Etapa 1. Reunión con padres de familia, estudiantes y docente orientadora donde se dio a conocer la estrategia innovadora de juegos estacionarios de pisos.



Etapas 2. Lanzamiento y explicación del proyecto juegos estacionarios de piso con los estudiantes del grado transición empleando el dialogo como la manera más sana de solucionar indiferencias.



Etapas 3. Juegos estacionarios de piso que se van a implementar.





Etapa 4. Implementación de juegos estacionarios de piso en las diferentes sedes de la Institución Educativa Rural Puerto López.



Etapa 5. Juego principal.

Este sería el principal, puesto que de este parte el desarrollo de los demás juegos el cual trae consigo diferentes retos que los niños deberán superar para el lograr los objetivos propuestos.



Etapa 6. Explicación del juego principal.

En estas imágenes se les está explicando a los estudiantes del grado transición las reglas, los retos, pasos y penitencias que encontraran en el desarrollo de los juegos.



Etapa 7. Estudiantes del grado transición desarrollando los diferentes juegos y retos propuestos por las docentes.



Etapa 8. Implementación de los juegos estacionarios de piso en las diferentes sedes de la Institución.

Educativa Rural Puerto López como estrategia innovadora para desarrollar las habilidades motoras, motricidad gruesa, desarrollo cognitivo, competencias ciudadanas, entre otros.



Etapa 9. Aplicación de los juegos estacionarios de piso en la sede principal.

Una vez desarrollado el juego de piso desde las fases mencionadas anteriormente se visualiza que tanto padres de familias, docentes, la sociedad y principalmente en los niños y niñas del grado transición a quienes iba dirigido especialmente nuestro proyecto causo un gran impacto frente a las diferentes problemáticas planteadas, hoy podemos observar padres más comprometidos con los aprendizajes y comportamientos de sus hijos, los vínculos afectivos se hicieron más fuertes, el niño es más abierto con su familia y las personas que lo rodean; con los docentes se visualizó una gran oportunidad para entender y enseñarle a sus alumnos puesto que este juego proporcionó excelentes estrategias y métodos de enseñanza, que no solo apporto al aprendizaje de los estudiantes

sino también a la parte comportamental. En la sociedad, se considera que es una buena estrategia no solo para bajar el grado de violencia que se vive en la sociedad, sino también para que los niños aprendan y se conviertan en agentes sociales que puedan aportar a una sociedad basada en valores, el respeto por el otro y con ello encaminar a futuras generaciones a la formación de un mundo mejor.

Con los niños y las niñas de transición se visualiza un cambio significativo puesto que además de fortalecer las competencias ciudadanas, la competencia motora y la competencia cognitiva también apporto para la formación de niños y niñas íntegros, líderes, autónomos, participativos y capaces de interactuar con el otro de manera sana y respetuosa; aprendieron a trabajar en equipo, a solucionar problemas sin ayuda del docente y fortalecieron competencias físicas e intelectuales.

Desde nuestra experiencia pedagógica hubo muchos cambios de perspectiva frente a la problemática planteada, donde se evidencio las habilidades y capacidades que se fueron desarrollando en los estudiantes, partiendo desde sus conocimientos previos que se tuvieron en cuenta para obtener un mejor resultado, también nos sirvió como una nueva estrategia de buscar más actividades que siguieran desarrollando sus habilidades y con ello despertar el interés en los niños(as) y de toda la comunidad en general. Los estudiantes fueron mostrando intereses personales por medio de preguntas que ellos realizaban en el transcurso del desarrollo de las actividades; los docentes involucrados y muchos estudiantes que estuvieron observando el desarrollo de estos juegos se mostraron muy motivados en conocer y aprender un poco más sobre la iniciativa y objetivo de este proyecto.

Este proyecto fue realmente satisfactorio, porque obtuvimos mejores resultados de lo que esperábamos donde los padres de familias, docentes y algunos agentes de la sociedad tuvieron muy involucrados puesto que trabajaban con los niños en las casas actividades referentes al proyecto y así aportaban ideas positivas que permitieron el desarrollo físico y personal de los niños (as). Observamos que los niños(as) al convivir en el entorno se expresaban de una manera diferente a como lo hacían en un tiempo atrás, se mostraron más activos, participativos, con más confianza de expresar sus ideas y pensamientos.

Nosotras nos encontramos en un lugar donde la violencia es evidente, no cesa y esta fue la razón más importante por la que decidimos realizar este proyecto porque era realmente triste ver la forma de pensar en los niños(as) desde temprana edad donde solo se hablaba de temas de violencia, juegos bruscos y falta de respeto hacia los demás, al implementar los juegos y con el resultados de las encuestas finales observamos el cambio que fue muy notorio y positivo en las diferentes poblaciones (sociedad, escuela, familia) y especialmente en nuestros niños(as) quienes eran el objeto el de estudio de nuestro proyecto, con ellos no solo se pudo mitigar el grado de violencia que tenían sino que alcanzamos nuestro objetivo general que se centraba en fortalecer las competencias ciudadanas, la competencia motora y cognitivas.

9. Conclusiones

Esta investigación dio lugar a una transformación social leve a un grupo de niños donde se evidenciaron resultados significativos.

Los estudiantes y docentes de transición al inicio carecían de una formación en competencias ciudadanas, desconocían el juego como un camino para la resolución de conflictos y aún más como generador de conocimientos, por lo cual fue necesario implementar una estrategia de enseñanza como el juego estacionario de piso *juega y aprende a convivir*, el cual favoreció en ellos el desarrollo de dicha competencia y otras, a su vez una mitigación de violencia, agresión, motivación y participación.

Se considera que el juego debe ser incluido en las planeaciones de los docentes porque este ayuda a fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje desde el aula, por otro lado también permite el desarrollo de nuevas competencias y habilidades que inciden en los infantes a tener mejores relaciones con las personas de su contexto, fortalecen el dialogo como medio para solucionar indiferencias y mejorar su vocabulario, esto a su vez los hace ver como seres o niños con igualdad de derechos y responsabilidades para con ellos como para con la comunidad. Ver evidencia 1

La enseñanza de la educación mediante el juego permite transversalizar saberes y el desarrollo de competencias en áreas fundamentales, pero también en educar niños y niñas capaces de participar, razonar y solucionar un conflicto de manera pasiva por medio del dialogo, la comunicación, la participación y el respeto por las diferencias; dejando a un lado la violencia y agresión verbal y física. Esto se evidencio durante el desarrollo de la investigación por medio a la observación de la conducta y trato de que los niños fueron cambiando en sus espacios de trabajo y tiempo libre. Ver evidencia 2

Los estudiantes por medio del aprendizaje metacognitivo pudieron mitigar y adaptarse a nuevos cambios generados por la educación mediante experiencias y estrategias innovadoras como lo es el juego estacionario de piso mediado por el acompañamiento permanente del docente y

padres de familia enseñando al infante las causas, las consecuencias y los efectos que puede traer reaccionar con violencia frente a alguna situación.

En la escuela no solo los niños querían jugar y aprender, también los docentes les pareció una estrategia muy divertida y dinamizadora puesto que podían dictar sus clases de una manera más creativa y significativa pues el estudiante era visto como un sujeto que va adquiriendo su propio aprendizaje así mismo los maestros dejan de lado lo tradicional para hacer una clase más divertida y significativa para sus estudiantes en diferentes grados no solo en el preescolar sino en toda la primaria y la básica secundaria. Ver evidencia 3

En la familia estos juegos de piso fueron visto como una estrategia para que el padre de familia fortaleciera los lazos de amor, unión, respeto, tolerancia y sobre todo de convivencia con sus hijos.

El trabajo colectivo fortaleció la creencia de que como docentes no solo podemos centrar nuestros esfuerzos en el aprendizaje de contenidos, sino que también debemos percibir, trabajar y resistir por el contexto que nos permea y que permea a los niños y sus núcleos familiares. Logrando así que los docentes y núcleos familiares vean al niño como un individuo capaz de fortalecer sus propios aprendizajes, de ser autónomo de sus decisiones y libre de expresar sus sentimientos y emociones.

La aplicación de estos juegos permitieron llevar este espacio creado para ellos, mucho más allá de la escuela, ya que los niños al sentirse tan motivados y contentos con estas actividades replicaron lo aprendido en sus hogares; desde los juegos que les ayudaron a mejorar la convivencia con sus docentes y compañeros hasta la conciencia de habitar un cuerpo fuerte, sano y capaz de enfrentarse a cualquier reto; allí es donde se pudo evidenciar el juego como promotor de la competencia motora de todos y cada uno de los niños, se evidenció movimiento, libre desarrollo de sus capacidades físicas y el fortalecimiento de sus destrezas motoras, todo ello a través de juego y la mediación del aprendizaje.

Todo lo anterior, llevó a despejar la pregunta de investigación, la cual apuntaba a responder *¿Cómo se puede fortalecer el desarrollo las competencias ciudadanas, cognitivas y motoras para mitigar la violencia en los niños y las niñas de la Institución Educativa Rural Puerto López?* Si bien es cierto que las estrategias lúdico – pedagógicas planteadas en este proyecto no son las únicas, pero a través de estas, se pudo comprobar que generaron un aporte significativo a la comunidad educativa participe de este proceso. Lo anterior quiere decir que es realmente necesario propiciar espacios que permitan una participación activa y que la implementación de juegos estacionarios de piso puede lograr despertar el interés de los niños por aprender de formas diferentes.

Este proyecto deja a unos niños capaces de pensar y repensar sobre sus propios comportamientos y hábitos y, como experiencia propia la importancia de conocer y reconocer de nuestros estudiantes sus capacidades, sus gustos, sus emociones y sus miedos para en un futuro tomarlos como punto de referencia e iniciar esos procesos de reconstrucción social que hoy en día nos proporcionan un reto educativo.

10. Recomendaciones

De acuerdo con los resultados del juego estacionario de piso sé que implemento en estudiantes de transición se recomienda:

Continuar trabajando con el juego estacionario de piso como estrategia innovadora en el proceso educativo del preescolar, a su vez implementarlo en la básica primaria pues las actividades se pueden adaptar según el grado de complejidad de la teoría y la edad de los niños al que se orienta.

Se propone el juego estacionario de piso *JUEGA Y APRENDE A CONVIVIR* para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, la competencia motora, la competencia cognitiva, la participación y motivación de los infantes, siendo la escuela el actor principal de nuevas estrategias y herramientas de mitigación de violencia, agresividad, falta de motivación y participación.

Seguir implementado el juego estacionario de piso de una manera más intensa en los niños y niñas de transición para desarrollar y fortalecer las competencias ciudadanas, los valores y principios y la comunicación como medio para solucionar los problemas.

Analizar el cumplimiento del juego estacionario de piso en el desarrollo de nuevos conocimientos, mejoras en la actitud y aptitud de los infantes, la resolución de conflictos y la participación e interacción con sus compañeros y docentes.

Que los directivos sean conscientes que una metodología tradicional en un contexto de violencia no genera una buena relación entre la comunidad educativa, por ende, es recomendable evolucionar y empezar a mirar nuevos modelos pedagógicos que involucren el juego como estrategia de aprendizaje, de desarrollo de competencias, de participación y sobre todo donde se mire al niño como un ser integro.

Se recomienda poner en práctica las actividades del juego estacionario de piso en diferentes niveles de la educación para tener mejores comportamientos y un estilo de vida más sano y positivo con los demás en situaciones de agresión o violencia.

Que la escuela realice jornadas de integración donde lleven a cabo la mitigación de las indiferencias, las agresiones y la violencia y a su vez que garanticen la participación de todos los miembros de la comunidad educativa.

Que desde el campo de la academia se mire la violencia de los territorios no como un factor más de deterioro, pobreza o miedo sino como una oportunidad para fortalecer procesos de enseñanza – aprendizaje por medio de estrategias innovadoras que transformen la realidad del contexto.

Referencias bibliográficas

- Anguita, J. & otros (2003). *La encuesta como técnica de investigación*. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos.
- Arnal, J., Del Rincón, D. y Latorre, A. (1994) *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona, Labor.
- Arrieta V. Gonzales. y Nieves B. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para minimizar la agresividad en los estudiantes*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11371/1402>
- Barreto, O. (2018). *Las causas que afectan el desarrollo motriz fino y grueso en los niños y las niñas de transición de la IE San Luis Gonzaga*. Recuperado de <https://hdl.handle.net/10656/10093>
- Bruner, J. (1984). *El desarrollo de los procesos de representación*. en: Acción, Pensamiento Lenguaje, Madrid: Alianza ED.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Campo, G. 1997. *Juegos Pedagógicos y Tradicionales*. Editorial Kinesis, Armenia. DINELLO, Raimundo. *Expresión Lúdico - Creativa*. Montevideo: Editorial Nordan. 1975. [chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/http://www.unidadocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.df](http://www.unidadocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.df)
- Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67. 4 de julio de 1991 (Colombia) Recuperado de <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>
- Contreras, R. (2002). *La investigación-acción participativa, IAP: revisando sus metodologías y sus potencialidades*. En: *Experiencias y metodología de la investigación participativa-LC/L. 1715-P-2002-p. 9-18*.
- De la Peña, L. y Vallejo, Y. (2019). *El recreo escolar un espacio para fortalecer la convivencia, desde la lúdica*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11323/5757>

Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948). Decreto 2247 de la constitución política. Paris. <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

Ferrer-Saura, L. (2020). *El patio como espacio de juego para mejorar la convivencia en el aula*.

Flavell, J. H. (2019). *El desarrollo cognitivo*, 87. Antonio Machado Libros.

Grundy, S. (1982). *Three modes of action research*. En Kemmis, S. y McTaggart, R. (ed.) (353 - 364).

HERNÁNDEZ PINA, F. *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: PPU, 1995.

Jiménez-Domínguez, B. (2000). *Investigación cualitativa y psicología social crítica*. Contra la lógica binaria y la ilusión de la pureza. *Investigación cualitativa en Salud*.

Keeves, J. P. (1998). *Methods and processes in research in science education*. In B. Fraser and K. Tobin (eds), *international Handbook of Science Education* (pp. 1127-1153).

Ley 115 de (1994) *ley general de educación*.

Ley 181 de (1995). *Del deporte y la recreación*.

Ministerio de educación nacional (MEN) (2006) *Estándares Básicos de competencias (DBC)*. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de educación nacional (MEN) (2011). *Cartilla #2: orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas*. <https://www.mineduacion.gov.co/portal/Ministerio/>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2018). *Lineamientos curriculares del preescolar*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-339975.html?_noredirect=1

Montessori, M. (1924). *I bambini viventi nella Chiesa*. <http://www.cultureducazione.it/storiaeducazione/montessori.htm>

- Papalia-Diane E. (2001). *Psicología del Desarrollo*, Octava Edición. Mc Graw Hill, Colombia.
- Parra Molano, Y. A. y Orjuela Duarte, A. P. (2018). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar del Liceo Infantil Grandes Personitas*. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/2768>.
- Pérez, R. (1999). *Juegos estacionarios de piso y de pared*. Kinesis Editorial. Bogotá Colombia.
- Piaget, J. (1956). *El Juego Asumido por el Niño*: Editorial McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1960). *Les praxies chez l'enfant*. París. En: *Révue neurologique*, No. 107.
- Renteria-Martinez, K. Y. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años*, del Consorcio Educativo Pasito a Paso.
- Samper, A. y Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*
- Sampieri, R. (2006). *Metodología de la investigación*. (4ta. edición). McGraw-Hill. 2006. p.3-26.
- Sanabria, M., Sanabria, N. y Vargas, S. (2020). *Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva*
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1980). *El niño y el Juego*. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Vigotsky, L. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La Habana, Editorial Científico -Técnica.

Anexos

Anexo 1. Formato de guía de observación: juego, vivo y aprendo

Encuestas aplicadas a padres de familias, estudiantes y docentes de la Institución Educativa Rural Puerto López donde obtuvimos unos resultados de un antes y un después para conocer los resultados y en realidad fueron positivos.



Antes

CECAR

GUÍA DE OBSERVACIÓN
SERVICIO DE ASESORIA PEDAGÓGICA

Para obtener información sobre el nivel de desarrollo de los estudiantes en el área de Matemáticas, se aplicó esta guía de observación. Se debe completar el formulario de observación en el momento de la observación.

Nombre del Observador: _____

Nombre del Estudiante: _____

INDICADOR	SI	NO
El estudiante muestra interés por el aprendizaje de la Matemática.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Después

CECAR

GUÍA DE OBSERVACIÓN
SERVICIO DE ASESORIA PEDAGÓGICA

Para obtener información sobre el nivel de desarrollo de los estudiantes en el área de Matemáticas, se aplicó esta guía de observación. Se debe completar el formulario de observación en el momento de la observación.

Nombre del Observador: _____

Nombre del Estudiante: _____

INDICADOR	SI	NO
El estudiante muestra interés por el aprendizaje de la Matemática.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Antes

CECAR

GUÍA DE OBSERVACIÓN
SERVICIO DE ASESORIA PEDAGÓGICA

Para obtener información sobre el nivel de desarrollo de los estudiantes en el área de Matemáticas, se aplicó esta guía de observación. Se debe completar el formulario de observación en el momento de la observación.

Nombre del Observador: _____

Nombre del Estudiante: _____

INDICADOR	SI	NO
El estudiante muestra interés por el aprendizaje de la Matemática.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Después

CECAR

GUÍA DE OBSERVACIÓN
SERVICIO DE ASESORIA PEDAGÓGICA

Para obtener información sobre el nivel de desarrollo de los estudiantes en el área de Matemáticas, se aplicó esta guía de observación. Se debe completar el formulario de observación en el momento de la observación.

Nombre del Observador: _____

Nombre del Estudiante: _____

INDICADOR	SI	NO
El estudiante muestra interés por el aprendizaje de la Matemática.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para aplicar los conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para trabajar en equipo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para comunicar sus ideas matemáticas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El estudiante muestra habilidades para resolver problemas matemáticos de forma creativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Después



GUÍA DE OBSERVACIÓN
CONVIVIO, LEGIS Y APRENDIZO

Esta herramienta tiene como finalidad evaluar el juego de grupo "CECARNET - APRENDIZO" para fortalecer las competencias ciudadanas, desarrollo motor y emocional gracias a los estudiantes de transición de la I.E.R Puerto López, teniendo en cuenta los siguientes criterios como punto de partida para alcanzar los objetivos propuestos.

Objetivo: Esta observación se realizó en el marco de las actividades propuestas dentro del juego, analizando el comportamiento del estudiante.

INDICADOR	SI	NO
Respeto las reglas del juego	X	
Relaciona efectivamente con otros: amistad, respeto, apoyo, solidaridad con sus compañeros	X	
Demuestra coordinación en sus movimientos	X	
Comparte su punto de vista cuando se está de acuerdo con los resultados expresados en el juego	X	
Comparte con su compañero cuando presenta dificultades para resolver problemas	X	
Demuestra la capacidad de seguir instrucciones	X	
Adopta posturas saludables durante el juego	X	
Demuestra sus habilidades motoras a través de las actividades propuestas del juego	X	
Establece un aprendizaje a través del juego	X	
Demuestra la motivación gracias a cuando se hace control de su cuerpo	X	

Después




GUÍA DE OBSERVACIÓN
CONVIVIO, LEGIS Y APRENDIZO

Esta herramienta tiene como finalidad evaluar el juego de grupo "CECARNET - APRENDIZO" para fortalecer las competencias ciudadanas, desarrollo motor y emocional gracias a los estudiantes de transición de la I.E.R Puerto López, teniendo en cuenta los siguientes criterios como punto de partida para alcanzar los objetivos propuestos.

Objetivo: Esta observación se realizó en el marco de las actividades propuestas dentro del juego, analizando el comportamiento del estudiante.

INDICADOR	SI	NO
Respeto las reglas del juego	X	
Relaciona efectivamente con otros: amistad, respeto, apoyo, solidaridad con sus compañeros	X	
Demuestra coordinación en sus movimientos	X	
Comparte su punto de vista cuando se está de acuerdo con los resultados expresados en el juego		X
Comparte con su compañero cuando presenta dificultades para resolver problemas	X	
Demuestra la capacidad de seguir instrucciones	X	
Adopta posturas saludables durante el juego	X	
Demuestra sus habilidades motoras a través de las actividades propuestas del juego	X	
Establece un aprendizaje a través del juego	X	
Demuestra la motivación gracias a cuando se hace control de su cuerpo	X	

Después



GUÍA DE OBSERVACIÓN
CONVIVIO, LEGIS Y APRENDIZO

Esta herramienta tiene como finalidad evaluar el juego de grupo "CECARNET - APRENDIZO" para fortalecer las competencias ciudadanas, desarrollo motor y emocional gracias a los estudiantes de transición de la I.E.R Puerto López, teniendo en cuenta los siguientes criterios como punto de partida para alcanzar los objetivos propuestos.

Objetivo: Esta observación se realizó en el marco de las actividades propuestas dentro del juego, analizando el comportamiento del estudiante.

INDICADOR	SI	NO
Respeto las reglas del juego	X	
Relaciona efectivamente con otros: amistad, respeto, apoyo, solidaridad con sus compañeros	X	
Demuestra coordinación en sus movimientos	X	
Comparte su punto de vista cuando se está de acuerdo con los resultados expresados en el juego	X	
Comparte con su compañero cuando presenta dificultades para resolver problemas	X	
Demuestra la capacidad de seguir instrucciones	X	
Adopta posturas saludables durante el juego	X	
Demuestra sus habilidades motoras a través de las actividades propuestas del juego	X	
Establece un aprendizaje a través del juego	X	
Demuestra la motivación gracias a cuando se hace control de su cuerpo	X	

Después



GUÍA DE OBSERVACIÓN
CONVIVIO, LEGIS Y APRENDIZO

Esta herramienta tiene como finalidad evaluar el juego de grupo "CECARNET - APRENDIZO" para fortalecer las competencias ciudadanas, desarrollo motor y emocional gracias a los estudiantes de transición de la I.E.R Puerto López, teniendo en cuenta los siguientes criterios como punto de partida para alcanzar los objetivos propuestos.

Objetivo: Esta observación se realizó en el marco de las actividades propuestas dentro del juego, analizando el comportamiento del estudiante.

INDICADOR	SI	NO
Respeto las reglas del juego	X	
Relaciona efectivamente con otros: amistad, respeto, apoyo, solidaridad con sus compañeros	X	
Demuestra coordinación en sus movimientos	X	
Comparte su punto de vista cuando se está de acuerdo con los resultados expresados en el juego	X	
Comparte con su compañero cuando presenta dificultades para resolver problemas	X	
Demuestra la capacidad de seguir instrucciones	X	
Adopta posturas saludables durante el juego	X	
Demuestra sus habilidades motoras a través de las actividades propuestas del juego	X	
Establece un aprendizaje a través del juego	X	
Demuestra la motivación gracias a cuando se hace control de su cuerpo	X	


Antes



FAMILIA: Involucrar la familia para jugar sus actividades social propia dentro del contexto social y de formación académica. (La observación se dará a través del acompañamiento por grupos de WhatsApp)

FAMILIA	SI	NO
Realizar el juego con la frecuencia indicada en casa		X
Realizar juegos dentro de casa: computación, juegos por Internet desde la casa y escuela		X
Jugar y practicar juegos con los miembros de la familia		X
Facilitar los recursos, materiales y asistencia con los miembros de su familia		X
Realizar con frecuencia cuando se realizan las prácticas propias mediante las actividades	X	
No interactúa cuando se practican los juegos en su casa, escuela o comunidad		X
Ayuda en las labores escolares de la casa, según sus hábitos y propios de la edad	X	

Antes



FAMILIA: Involucrar la familia para jugar sus actividades social propia dentro del contexto social y de formación académica. (La observación se dará a través del acompañamiento por grupos de WhatsApp)

FAMILIA	SI	NO
Realizar el juego con la frecuencia indicada en casa		X
Realizar juegos dentro de casa: (computación, juegos por Internet desde la casa y escuela)		X
Jugar y practicar juegos con los miembros de la familia		X
Facilitar los recursos, materiales y asistencia con los miembros de su familia	X	
Realizar con frecuencia cuando se realizan las prácticas propias mediante las actividades		X
No interactúa cuando se practican los juegos en su casa, escuela o comunidad		X
Ayuda en las labores escolares de la casa, según sus hábitos y propios de la edad		X

Dupes3



FAMILIA: Investigue la familia para lograr una interacción social propia dentro del contexto social y la formación académica. De otro modo se dará a través del acompañamiento por grupos de WhatsApp.

FAMILIA	SI	NO
Relacione el juego con la experiencia, trabajo en casa	X	
Establece canales físicos (cableado, dispositivos, gabinetes, por línea desde la casa y escuela)	X	
Crea y presta un juego con los miembros de la familia	X	
Participa en eventos, actividades y actividades con los miembros de su familia	X	
Realiza con atención cuando le hablan los profesores durante las actividades	X	
Se interesa cuando un miembro del hogar se siente triste, ansioso o preocupado	X	
Ayuda en los trabajos sencillos de la casa, según sus deberes y proceso de la edad		X

Dupes3



FAMILIA: Investigue la familia para lograr una interacción social propia dentro del contexto social y la formación académica. De otro modo se dará a través del acompañamiento por grupos de WhatsApp.

FAMILIA	SI	NO
Relacione el juego con la experiencia trabajo en casa		X
Establece canales físicos (cableado, dispositivos, gabinetes, por línea desde la casa y escuela)	X	
Crea y presta un juego con los miembros de la familia	X	
Participa en eventos, actividades y actividades con los miembros de su familia	X	
Realiza con atención cuando le hablan los profesores durante las actividades	X	
Se interesa cuando un miembro del hogar se siente triste, ansioso o preocupado	X	
Ayuda en los trabajos sencillos de la casa, según sus deberes y proceso de la edad		X

Anho



SOCIAL: Según el rol que se desempeña Ciudadano del juego para lograr la calidad que se vive socialmente en la comunidad, pero que dicha ciudadanía se agota a perpetuarse a su mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se relaciona con los amigos de manera adecuada	X	
Responde las normas escolares		X
El estudiante expresa su opinión para ser escuchado al pedir algo	X	
El estudiante respeta al momento con su entorno	X	
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, escuchar y respetar las opiniones de los demás.		X
El estudiante participa en juegos organizados que refuerza la colaboración y el apoyo mutuo		X
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y desarrollo	X	

Anho



SOCIAL: Según el rol que se desempeña Ciudadano del juego para lograr la calidad que se vive socialmente en la comunidad, pero que dicha ciudadanía se agota a perpetuarse a su mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se relaciona con los amigos de manera adecuada	X	
Responde las normas escolares		X
El estudiante expresa su opinión para ser escuchado al pedir algo	X	
El estudiante respeta al momento con su entorno		X
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, escuchar y respetar las opiniones de los demás.		X
El estudiante participa en juegos organizados que refuerza la colaboración y el apoyo mutuo		X
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y desarrollo	X	


Antes



Antes: Según el análisis de competencias Clásicas del juego para elegir la actividad que se vive libremente en la comunidad, pero que dicha actividad se no aparece o pertenece a su mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se comunica con los amigos de manera adecuada		X
Respeto las normas deportivas		X
El estudiante expresa su opinión para ser escuchado al pedir algo		X
El estudiante consigue situaciones con su equipo		X
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, recibir y respetar las opiniones de los demás.	X	
El estudiante participa en juegos organizados que respeta las reglas y el apoyo mutuo	X	
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y desarrollo		X

Después



Después: Según el análisis de competencias Clásicas del juego para elegir la actividad que se vive libremente en la comunidad, pero que dicha actividad se no aparece o pertenece a su mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se comunica con los amigos de manera adecuada	X	
Respeto las normas deportivas	X	
El estudiante expresa su opinión para ser escuchado al pedir algo	X	
El estudiante consigue situaciones con su equipo	X	
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, recibir y respetar las opiniones de los demás.	X	
El estudiante participa en juegos organizados que respeta las reglas y el apoyo mutuo	X	
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y desarrollo	X	

Después



Actividad: Según el enfoque de competencias Ciudadanos del juego para mitigar la violencia que se vive brevemente en la comunidad, puesto que dichas circunstancias no aportan a proyectar a un mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se comunica con los adultos de manera adecuada.	X	
Respeto las normas aprendidas.	X	
El estudiante espera su turno para ser atendido al pedir algo.	X	
El estudiante compare situaciones con su entorno.	X	
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, socializar y respetar las diferencias de los demás.	X	
El estudiante participa en juegos organizados que implica la colaboración y el apoyo mutuo.		X
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y el docente.	X	


Después



Actividad: Según el enfoque de competencias Ciudadanos del juego para mitigar la violencia que vive brevemente en la comunidad, puesto que dichas circunstancias no aportan a proyectar a un mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se comunica con los adultos de manera adecuada.		
Respeto las normas aprendidas.	X	
El estudiante espera su turno para ser atendido al pedir algo.	X	
El estudiante compare situaciones con su entorno.	X	
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, socializar y respetar las diferencias de los demás.		X
El estudiante participa en juegos organizados que implica la colaboración y el apoyo mutuo.	X	
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y el docente.	X	
	X	

Después



Actividad: Según el enfoque de competencias Ciudadanos del juego para mitigar la violencia que se vive brevemente en la comunidad, puesto que dichas circunstancias no aportan a proyectar a un mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se comunica con los adultos de manera adecuada.	X	
Respeto las normas aprendidas.	X	
El estudiante espera su turno para ser atendido al pedir algo.	X	
El estudiante compare situaciones con su entorno.		X
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, socializar y respetar las diferencias de los demás.	X	
El estudiante participa en juegos organizados que implica la colaboración y el apoyo mutuo.	X	
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y el docente.	X	

Después



Actividad: Según el enfoque de competencias Ciudadanos del juego para mitigar la violencia que vive brevemente en la comunidad, puesto que dichas circunstancias no aportan a proyectar a un mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se comunica con los adultos de manera adecuada.	X	
Respeto las normas aprendidas.	X	
El estudiante espera su turno para ser atendido al pedir algo.	X	
El estudiante compare situaciones con su entorno.	X	
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, socializar y respetar las diferencias de los demás.	X	
El estudiante participa en juegos organizados que implica la colaboración y el apoyo mutuo.	X	
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y el docente.	X	

Después



Social: Según el enfoque de competencias Ciudadanas del juego para mitigar la violencia que se vive frecuentemente en la comunidad, puesto que dichas circunstancias no aportan a proyectarse a un mejor futuro.

SOCIAL	SI	NO
Se comunica con los adultos de manera adecuada		X
Respetar las normas aprendidas		X
El estudiante espera su turno para ser atendido al pedir algo		X
El estudiante compara situaciones con su entorno		X
Utiliza el juego como un medio de comunicación para expresar, socializar y respetar las diferencias de los demás.	X	
El estudiante participa en juegos organizados que implica la colaboración y el apoyo mutuo	X	
El estudiante juega libremente con diferentes materiales que le ofrece el medio y descubre	X	