

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR		
Tipo de Investigación		
*Básica: __    **Aplicada: x_    ***Desarrollo Tecnológico o Experimental: __    ****Creación Artística: __    Otro: cuál? __		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: <b>La Sierra</b>		Departamento: <b>Cauca</b>
Duración del Proyecto (5meses):	Fecha de iniciación: 05/01/2022	Fecha de Terminación: 05/05/2022
Investigadores		
Nombre del Investigador	Dirección correo electrónico	Profesión
ELSA HORMIGA ORDOÑEZ	Ehormigao	DOCENTE
Línea de investigación en la que se inscribe el proyecto: Desarrollo humano integrador en el contexto social colombiano.		
<b>ÁREA DE CONOCIMIENTO</b>	Ciencias Naturales y Exactas	
	Ciencias sociales y Humanidades	x
	Tecnología e innovación	
	Artes, Diseño y Arquitectura	

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR  
PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO (0°) DE LA SEDE ANTONIA SANTOS  
MUNICIPIO DE LA SIERRA CAUCA

**ELSA HORMIGA ORDOÑEZ**

POSGRADO

SEDE ANTONIA SANTOS

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

. ESPERANZA MANCERA SEPULVEDA

Mag. En Ciencias Ambientales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., Mayo año 2022

## 1. RESUMEN

En el presente trabajo del juego como estrategia metodológica tiene como objetivo mejorar la convivencia escolar de la Sede Antonia Santos del municipio de la sierra Cauca se realiza por medio de la observación la cual busca que los niño y niñas interactúen sin peleas en sus espacios de clases y descanso para ello se desarrollará una estrategia lúdica pedagógica que involucre a los educandos a fortalecer una sana convivencia, interactuando por medio del juego como son las rondas y los juegos tradicionales, estas deben ser constantes y participativas para que los educandos vayan teniendo claro como se deben comportar dentro y fuera del contexto escolar, siendo en un futuro personas sociables y participativas dentro de una sociedad.

A partir de esta estrategia se tratará de mejorar la convivencia escolar creando canales de interacción, comunicación. Las preguntas a desarrollar son basadas en valores de acuerdo a la problemática observada en ellos.

Este proyecto es una estrategia metodológica que identifica los caso metodológica que identifica las causas de la mala convivencia, por medio de esta ejecución se a llevado a cabo el uso de los juegos como: rondas y juegos tradicionales, este plan propone crear una metodología lúdica que garantice estrategia de intervención de la cual se hizo uso de dichos juegos obteniendo unas posibles causas de la convivencia escolar.

Se desarrollará en la sede Antonia Santos en donde cuenta con 140 estudiantes de los cuales 30 son del grado preescolar entre niños y niñas la sede tiene 6 profesores y una coordinadora encargada.

## 2. Planteamiento del problema

En la Sede Antonia Santos del municipio de La Sierra Cauca se observa que los niños y niñas del grado preescolar presentan problemas de convivencia en su diario vivir entre los cuales se ha notado las diferentes conductas y comportamientos de rebeldía manifestándolos en: Egoísmo, maldades, rabietas o pataletas dentro del contexto escolar.

De igual manera este comportamiento lo demuestran con sus padres de familia, Siendo estas conductas las causantes de una sana convivencia escolar y familiar.

Este comportamiento lo demuestran con sus padres de familia, Siendo estas conductas las causantes de una sana convivencia escolar

Estas conductas que se presentan en la comunicación e interacción en los estudiantes del grado preescolar se constituyen en una oportunidad para el diseño de estrategias de juego lúdico pedagógico que conduzcan al mejoramiento del proceso comunicativo, aportando de esta manera el desarrollo de las competencias ciudadanas las cuales son de mucha importancia para la formación de la familia

Por lo anterior mencionado es claro que los niños y niñas no tengan una convivencia armónica entre ellos y compartan su tiempo junto disfrutando de sus travesuras de su edad, son niños y niñas que oscilan entre los 4 y 5 años de edad.

Con esta propuesta se busca que los niños y niñas desarrollen hábitos de convivencia por medio de la interacción entre ellos y las personas adultas.

Estas conductas se dan por falta de orientación desde el seno del hogar siendo él la primera escuela de los niños y niñas en donde se aprende, se experimenta y se socializa con su entorno como persona porque no hay una formación en valores y reglas en donde el estudiante se vaya formando útil en la sociedad.

Las actividades a realizar son memorísticas utilizando estrategias lúdicas pedagógicas como el juego siendo una herramienta de aprendizaje donde se estimula todas las dimensiones del desarrollo humano según Flinchum (1988) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social el cual incentiva a los niños y niñas a la convivencia escolar.

Bruner expone que también contribuye al proceso memorístico y Jean Piaget (1965), el juego parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual dio materiales didáctico propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También

resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos, el cerebro se desarrolla con la estimulación, el juego proporciona parte de esa estimulación.

Teoría según María Montessori los niños absorben como "esponjas" todas las informaciones que requieren y necesitan para la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, correr, etc. de forma espontánea.

Dentro de las causas de la falta de formación en valores de los estudiantes del grado preescolar de la Sede Antonia Santos del municipio de la Sierra Cauca se puede mencionar la falta de apropiación de los padres de familia para educar desde el seno del hogar en donde se empieza a educar al niño y niña

Como consecuencia de lo anterior se puede evidenciar que los estudiantes del grado preescolar han adquirido comportamientos agresivos desde la casa, los cuales no se han ido corrigiendo por parte de los papás siendo ellos los más indicados para hacerlo buscando estrategias que ayuden a fortalecer en ellos valores de convivencia.

## **2.1 Formulación del problema**

¿Qué estrategias de juegos lúdicos pedagógicos se pueden fortalecer la sana convivencia entre los niños y niñas de la sede educativa Antonia Santos de La Sierra?

### 3. Justificación

Los cambios y aportes que podemos hacer desde la lúdica en el ser humano desde el quehacer pedagógico ayudan a estimular los sentidos, permitiendo que el sujeto manifieste su impulso creativo en los diferentes campos vivenciales, integrándola al quehacer diario mediante el juego colectivo. De la misma manera con la investigación se requiere identificar las causas que afectan las relaciones de convivencia de los estudiantes para poder buscar las estrategias que ayuden a mediar la situación que se está presentando en el contexto escolar que afecta directamente a los estudiantes en su desarrollo personal y grupal en su contexto en general analizar las relaciones de los niños y niñas dentro del contexto escolar para poner en práctica las estrategias lúdicas pedagógicas que puedan contribuir al fortalecimiento o reconstrucción que permanecen y siguen siendo necesarios vigentes para el desempeño socio cultural.

Mediante esta estrategia se quiere motivar a la comunidad estudiantil para que comprenda la importancia y necesidad de mantener las buenas relaciones de convivencia escolar y asuma una actitud crítica y responsable frente a esta situación ya que esto genera ambiente de bienestar escolar y es un comienzo para que se proyecte a la comunidad en general, también a través de juego se pretende mostrar la importancia de la actividad lúdica porque se hace necesario la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula ya que corresponde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal y como estrategia metodológica dentro de socialización de los niños y niñas en edad escolar, por lo tanto el presente proyecto es relevante ya que es importante demostrar la construcción del juego lúdico pedagógico en el aula para el desarrollo integral de los niños y niñas.

La lúdica brinda la oportunidad para incorporar estrategias recreativas que se desarrollen dentro del contexto escolar mejorando la calidad de vida de los estudiantes.

La estrategia se refiere a un conjunto de actividades mentales que emplea el sujeto en situación de aprendizaje por medio del juego siendo este el facilitador para fortalecer la convivencia escolar.

Es por esto que el proceso de enseñanza y aprendizajes de disciplinas en los niños y niñas debe ser dinámico y llamativo en este nivel es de mayor importancia.

El proyecto es de suma importancia para todos los involucrados en la formación de los niños y niñas del grado preescolar ya que ellos son la base primordial para la secuencia de las promociones a futuras.

Las actividades de juegos lúdicos sin lugar a dudas son de vital importancia para crear valores de respeto y hábitos para la sana convivencia entre los estudiantes del grado preescolar de la

sede Antonia Santos, para el desarrollo de estas estrategias se debe tener en cuenta el aprendizaje significativo de los estudiantes.

De esta manera, desde la escuela se forman individuos con mentalidad democrática para que piensen, sientan y actúen con autonomía dentro de un grupo o sociedad ya que la escuela juega un papel importante en el ser humano es ahí donde el niño le toma sentido a la vida. La escuela para el niño es un espacio es un espacio de oportunidades, de relaciones interpersonales, de convivencia, de desarrollo de valores de fortalecimiento de su ser individual y grupal donde se forman mentes triunfadora para su calidad de vida en un futuro. La propuesta lúdica pedagógica se enfoca desde el área de educación física, ética y valores y español encontrando en ellas un espacio apropiado que las herramientas e instrucciones para desarrollar este proceso que es prioritario en el contexto conflictivo escolar además desde este espacio se pueden plantear alternativas que contribuyan a minimizar el polemisen los diferentes contextos (salón de clase, patio de recreo, parque, casa).

Los valores humanos como el respeto, tolerancia, responsabilidad, autoestima se pondrán en práctica por medio de rondas, cuento y dinámicas donde participen estudiantes y padres de familia.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 OBJETIVO GENERAL**

✓ Diseñar estrategias de juegos lúdicos pedagógicos que permitan la convivencia escolar en los estudiantes del grado preescolar de la sede Antonia Santos del municipio de la Sierra Cauca.

### **4.2 OBJETIVO ESPECIFICOS**

- Identificar las posibles causas de la convivencia por medio de un plan de acción con estrategias de juego orientado para fortalecer en los niños y niñas de 4 a 5 años de preescolar de la sede Antonia Santos.
- Crear estrategia pedagógica que permita la convivencia escolar en los niños, niñas de la Sede Antonia Santos.

## 5. Aproximación al estado del arte

En el desarrollo del presente proyecto de investigación se realizará un recorrido por el contexto, en donde se encontrarán algunas causas que se reflejan en el grado que pueden servir como antecedentes de esta investigación.

En este trabajo se incluye los siguientes antecedentes

La dificultad que se presenta en la convivencia en los estudiantes del grado preescolar (0°) de la sede Antonia Santos del municipio de la Sierra Cauca, me da la oportunidad para diseñar una estrategia lúdica pedagógica que conduzca a reducir la mala convivencia de los educandos aportando de igual manera las competencias ciudadanas, enfocando este aprendizaje en un proceso de construcción del conocimiento para hacer que el juego lúdico se convierta en un elemento esencial para la formación del individuo potenciando el desarrollo cognitivo, para ello se tuvo en cuenta los siguientes apartados de algunos autores:

- **FORTALECIMIENTO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR. Tesis de las competencias ciudadanas en el fortalecimiento de la convivencia escolar. Yocabeth roca cortina, Rossana Del Carmen solano Osorio. Introducción 2021**

La educación actual presenta muchos desafíos y la escuela es la principal protagonista, pues cualquier eventualidad que suceda la impacta directamente no sólo a ella, sino a la comunidad educativa en general, principalmente a los estudiantes. Es por esto, que los procesos educativos, deben apuntar a las acciones que promueven sus derechos, disminuyendo las problemáticas que los afectan, en este punto es necesario resaltar la labor del docente en el proceso formativo de los estudiantes, entendiendo que es un gran reto aprender a convivir en una sociedad que se caracteriza por relaciones basadas en el respeto; para ello es indispensable que la escuela se constituya en un lugar en donde se afianzan los valores aprendidos en casa, entendiendo esto como un proceso formativo constante en el que se brinda a los estudiantes la oportunidad para aprender a manejar los conflictos de la mejor manera posible, en medio de un ambiente cordial y apropiado.

- **LOS CONFLICTOS ESCOLARES UN PROBLEMA DE TODOS**
- **LOURDES IBARRA, Mustelier**

La escuela de hoy no es el espacio de convivencia deseada para nuestros niños y adolescentes, en ella se organizan y planifican la curricular y no curricular con el objetivo de fortalecer y construir valores de convivencia de solidaridad y de diálogo entre los sujetos.

La escolarización dejó de ser la única propuesta, después de la familia, de formación

educación de la personalidad los mensajes que en ella se transmiten, se re conceptualizan y se producen no son creíbles legítimos y viables para determinados alumnos, padres y profesores. La repercusión práctica de ello tiene naturaleza diferente y afecta a distintas facetas de la convivencia humana

El hombre tiene una naturaleza convencional pero esto no niega que las relaciones sociales puedan deteriorarse, nos referimos a los conflictos en las relaciones humanas que ocurren en cualquiera de los escenarios sociales. los desacuerdos, las tensiones interpersonales, los enfrentamientos intra o inter grupales que puedan adoptar un carácter violento destructivo, o que añada la convivencia y la salud humana.

A este fenómeno pluricausal, algunos estudios han ubicado la causa en factores genéticos, sin embargo después de conocer los resultados del genoma humano, sobre el nivel de indeterminación que disponen las personas a tomar decisiones y el coeficiente de irritabilidad es de alrededor del 60%, se reafirma que los comportamientos humanos no están determinados biológicamente (lo cual no niega su incidencia), sino que depende del contexto social,. De los contextos educativos y de la situación social del desarrollo de los sujetos en particular.

## **LA LUDICA COMUNICACIÓN CIUDADANA**

### **Romero Martínez, Librada**

El proyecto de la lúdica comunicación ciudadana, es un trabajo de interés pedagógico que busca el desarrollo y fortalecimiento de las competencias comunicativas de recibir interpretar y producir información a través de acciones lúdicas que vinculan la ciudadanía como elemento básico que permite la interacción y producción constante de los estudiantes, por tratarse de un tema transversal .

## **6. Estrategia metodológica aplicada**

### **6.1 POBLACIÓN Y CONTEXTO´**

El objetivo de este proyecto consiste en fomentar estrategias de convivencia escolar en los niños y niñas de la Sede Antonia Santos. Para el desarrollo de este trabajo se tomó como zona la sede Antonia Santos localizada en zona Urbana cabecera en el barrio llamado Alto de la Cruz municipal del municipio de la Sierra Cauca Departamento del Cauca a 56 kilómetros de la capital del Cauca, es un municipio con 46 veredas, los estudiantes que llegan a esta sede son de 148 estudiantes de los cuales 30 son del grado preescolar en donde 16 son niñas y 14 niños. En la actualidad hay una diversidad de población entre campesinos e indígenas y venezolanos.

Su economía está basada en la agricultura, ganadería, cultivo de pan de azúcar y cría de especies menores como aves de corral, peces, cerdos. Hay diversidad de creencias religiosas pero la que más se destaca es la religión católica en donde se realizan celebraciones como la semana mayor o sea la semana santa en dos modalidades la tradicional de adultos y la semana chiquita o sea de los niños y niñas.

En la actualidad en el contexto hay muchas familias disfuncionales lo cual es uno de los aspectos más relevantes en la educación de los menores de edad, dando responsabilidades a los abuelos a los abuelos siendo ellos los menos indicados para orientarlos y hacer que el niño y niña obedezca normas de convivencia y reglas en la sociedad convirtiéndose en abuelos protectores.

La dificultad que se presenta en la convivencia e interacción en el ámbito educativo o recreativo de los estudiantes del grado preescolar en la sede Antonia Santos del municipio de La Sierra departamento del Cauca se constituye en una oportunidad para el diseño de estrategias lúdicas pedagógicas que conduzcan al mejoramiento de la convivencia escolar aportando de esta manera el desarrollo de las competencias ciudadanas siendo el juego una estrategia para su desarrollo integral del niño y niña a su corta edad en donde por medio de él exprese sus pensamientos empíricos basados desde el momento que el niño o niña nace, esta herramienta pedagógica contribuye que aprenda a convivir con los demás.

Por lo tanto este marco teórico se ha organizado de la siguiente forma:

**6.2 Fases o etapas (ruta metodológica)** Por medio de la observación se identificará la causa del comportamiento en los estudiantes en su contexto escolar se recopilará datos del comportamiento de cada niño y niña en un formato donde se tabula las observaciones en sus lapsos de tiempo estipulados.

Un formato es un instrumento que nos sirve para medir, controlar o medir algo, este se va a utilizar el grupo focal de los 30 estudiantes entre niños y niñas de grado preescolar de

la Sede Antonia Santos en el cual se va a observar el comportamiento de ellos, en un lapso de tiempo de dos meses.

**Fase= 1:** Para el desarrollo de esta estrategia lúdica se va a realizar por medio de la observación para verificar posibles causas de convivencia en los estudiantes de los niños y niñas de sede Antonia Santos se realizará por medio de un formato de observación

**Fase =2:** Por medio de la ronda se crea una estrategia que permite fortalecer la convivencia escolar, es una actividad social que desarrolla la creatividad, imaginación y contribuye a la solución de problemas (adaptación, ubicación respeto al compañero, manejo de espacio).

Las rondas son juegos colectivos que se transmiten por tradición en donde el niño y la niña participan mejorando su formación integral y además estimula el desarrollo social. Por tal motivo con esta estrategia se desea mitigar la convivencia de los educandos

Para identificar estas causas se creará la estrategia pedagógica por medio de las rondas las cuales nos permiten una convivencia activa en un contexto saludable. Una ronda es un juego en el que niños y niñas se toman de la mano para formar un círculo y cantar una canción mientras bailen o se hacen preguntas sobre un tema, en este caso normas de convivencia, en donde el niño o niña responde si o no cantando, en el momento de responder si o no se va girando hasta iniciar la otra pregunta

Pasos para desarrollar el juego:

- Salir al patio de recreo en orden uno tras de otro formando una fila.
- Ubicarse en forma de círculo.
- Escuchar al docente orientador quien les explicará de que se trata el juego.

Para iniciar la ronda se colocará una canción de fondo para motivar a los estudiantes.

Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen. Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado dan una media vuelta y una vuelta entera están realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz.

Por medio de las rondas se busca fortalecer la sana convivencia en los niños y niñas de la Sede Antonia Santos utilizando el juego del juego.

El tiempo que se utilizará para realizar la anterior metodología será flexible.

**6. 3 Técnica o instrumento** de registro procesal en tiempo determinado para procesar información que se desea obtener de cada estudiante; para poder recopilar datos de las causas que promueven la mala convivencia en los estudiantes de preescolar estudiantes de la sede Antonia Santos.

Para ello se debe tener en cuenta los siguientes ítems

- ✓ Le agrada empujar y tirar las cosas.
- ✓ Le gusta jugar mucho pero suele no relacionarse con ellos.
- ✓ Es inquieto esconde lo ajeno constantemente.
- ✓ Le hace muecas a los compañeros y maldades
- ✓ Les arrebató con rabia lo que tienen los demás

#### 6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa.

**Cronograma de actividades.**

N o .	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO								
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9
1	Fase. Revisión del proyecto	X								
2	Fase. Observación del grupo focal		X							
3	Fase. Recolección de datos			X						
4	Fase tabulación de la información				X					
5	Presentación informes de investigación					X				

#### 6.5 Línea de investigación

##### **DESARROLLO HUMANO INTEGRADOR EN EL CONTEXTOSOCIAL COLOMBIANO**

El desarrollo humano de las capacidades para alcanzar una vida digna físicas emocionales, cognitivas, instrumentales relacionales. Entre las garantías para este desarrollo está la creación de entornos seguros donde se envuelve la vida humana y la participación activa de los ciudadanos en la participación en la definición de sus propias metas, y objetivos políticos, económicos y culturales, en consonancia con los derechos fundamentales comprenden los proyectos de investigación aplicación de soluciones frente a situación de deterioro de estas capacidades humanas, en los ámbitos jurídicos , político

educativo cultural, y de salud física y mental. Desde el ámbito jurídico abarca los siguiente ejes temáticos 1) Derechos y globalización 2) estudios jurídicos contemporáneos y perspectivas, críticas de derecho,3) justifica paz y pos acuerdo desde el ámbito psicológico recoge los siguientes ejes temáticos 1)psicología y psicoanálisis 2)psicología aplicada y 3)proceso psicológico evaluación y medición.

Esta línea de investigación tiene relación con el proyecto porque hace referencia al desarrollo humano en donde se habla de las capacidades necesarias de los niños y niñas para alcanzar una vida digna en el ambiente físico emocional cognitivo intelectual y relacionales para que se desenvuelvan como personas útiles a la sociedad.

## 7. Resultados (preliminares, parciales o totales)

### ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Por medio de la estrategia pedagógica de observación de los niños y niñas del grado preescolar de la sede Antonia Santos se formularán preguntas basadas en convivencia escolar tabulada en una tabla en donde se ubican los nombres de los estudiantes en sentido vertical y las preguntas en sentido horizontal para poder observar a cada estudiante, esta se realizará por medio de la observación, a cada estudiante se le marcará con una x por cada falta que cometa, teniendo en cuenta que los que no cometan faltas se le dejará en blanco el espacio, esta estrategia se realizará en un lapso de tiempo de 3 meses desde el momento de la ejecución, se realizará dos veces por semana en horas de descanso y dentro del aula de clase será constante y con estos resultados se buscará una estrategia de juego en donde se ponga en práctica la sana convivencia, se realizará una ronda al aire libre en donde participaran todos los estudiantes del preescolar de la sede Antonia Santos, para ello se hará un círculo en donde por medio de canto y dando vueltas se les hagan preguntas de convivencia en su entorno escolar y ellos responderán cantando sí o no, las preguntas son flexibles de acuerdo a la necesidad del tema.

### RONDA DE PREGUNTAS RÁPIDAS

- ✓ Cuando llegamos a la escuela... ¿Debemos saludar?... Si, si, si... o no, no, no....
- ✓ Todos en clase... ¿Debemos escuchar?... Si, si, si... o no, no, no....
- ✓ ¿Hay normas y reglas que debemos practicar? Si, si, si, o no, no, no...
- ✓ ¿Se debe gritar en el salón sin orden del profesor?... Si, si, si... o no, no, no....
- ✓ ¿Debemos pelear entre compañeros?... Si, si, si... o no, no, no...
- ✓ ¿Los niños y niñas les gusta jugar?... si, si, si o no, no, no...
- ✓ ¿Se debe pelear dentro y fuera del salón? Si, si, si... o no, no, no...
- ✓ Debemos compartir? Si, si, si o no, no, no...
- ✓ Y para terminar todos vamos a cantar, somos amigos y todos vamos a triunfar por eso en escuela nos vamos a educar. Si, si, Si.

Para la realización de dicha actividad se registrará en la siguiente tabla.

Tabla N° 1

N° preguntas	INTERROGANTES	Respuesta	
		SI	NO
1	¿Cuando llegamos a la escuela ¿debemos saludar?		
2	Todos en clase debemos ¿respetar?		
3	¿Hay normas y reglas que debemos poner en práctica?		
4	¿Se debe gritar en el salón sin orden del profesor?		
5	¿Debemos pelear entre compañeros?		

6	¿Los niños y niñas les gusta jugar?		
7	¿Se debe pelear dentro y fuera del salón?		
8	¿Debemos compartir?		
9	Cantando todos respondemos vamos a cantar somos amigos y todos vamos a triunfar por eso en la escuela nos vamos a educar		

#### ACTIVIDAD 1 A DESARROLLAR

1	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSO	EVALUACIÓN
	Los estudiantes compartirán los momentos de descanso dentro y fuera del salón	El tiempo es flexible pero se escogerá unos especificados para la observación. 2 Horas	El aula de clase y el patio con sus respectivos juegos servirán como instrumentos para la observación	Comparten los diferentes juegos Respetan el turno. Juegan y se relacionan entre sí.
2	Comunicación	Constante 4horas	Dentro y fuera del salón se les hablará de los valores como es el respeto, tolerancia, compartir, amor	Dialogan entre compañeros. Se relacionan entre si son tolerantes.
3	Juegos dirigidos rondas ,la lleva, el tingo tango	Contante 4 Horas	LOS juegos se realizan al aire libre en un espacio amplio donde el docente oriente indicando las reglas del juego.	Participación para fortalecer la convivencia

FIGURA 1



## ACTIVIDAD 2

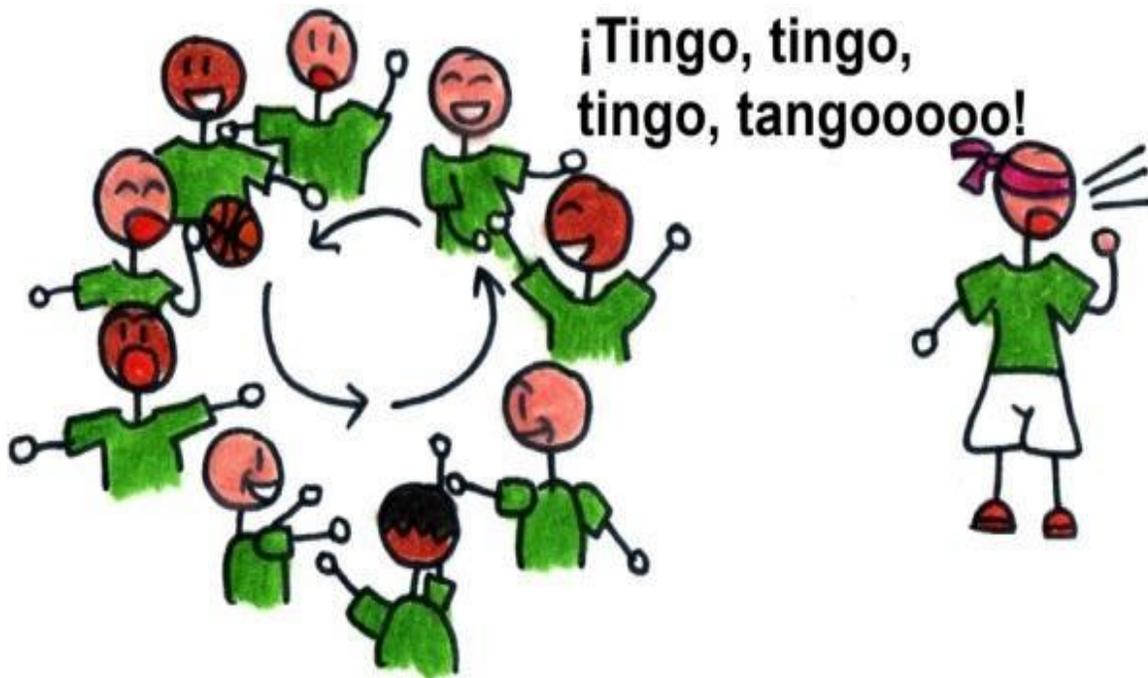
### JUEGO TRADICIONAL

TINGO, TINGO, TANGO este juego tiene como objetivo integrar los estudiantes por medio de la participación de cada uno, está basado en valores, se realiza en el patio de recreo o salón de clase, donde los estudiantes reciben la orientación del docente o sea la metodología a seguir. Para ello los estudiantes hacen un círculo sentados en el suelo y uno de ellos empieza a decir tingo, tingo tango recostado sobre la pared sin mirar el grupo en ese momento se empieza a rotar una pelota, al decir tango la pelota se queda en manos de un estudiante a que se le hace una pregunta relacionada con norma y reglas en el salón de clase basada en valores.

## ACTIVIDAD 2

ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSO	EVALUACIÓN
1° escuchar con atención y seguir reglas de juego del tingo, tingo ,tango	2 horas	En el salón de clase el docente da orientaciones para realizar la actividad, indica silencio, escucha, participar, participar, estar atentos	Participación y relación activa de cada estudiante basado en valores el respeto, amor, amistad, tolerancia honestos, pedir disculpa, ser humildes.

Figura 2





10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										

FUENTE ADADTADA AUTOR 2022