

***EL JUEGO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE ARTÍSTICO EN LOS
ESTUDIANTES DE LOS GRADOS SEXTO Y OCTAVO***

YURI CELENY PALACIOS QUEJADA

PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTES PLÁSTICAS

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

FACULTAD DE ARTES



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

MEDELLÍN

2021

***EL JUEGO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE ARTÍSTICO EN LOS
ESTUDIANTES DE LOS GRADOS SEXTO Y OCTAVO***

YURI CELENY PALACIOS QUEJADA

**TRABAJO DE GRADO MODALIDAD SISTEMATIZACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTES PLÁSTICAS**

ASESORA

MARGARITA MARÍA ZAPATA GUTIÉRREZ

DOCTORA EN EDUCACIÓN UNIVERSIDAD DE BAJA CALIFORNIA

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA

PROGRAMA:

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTES PLÁSTICAS

MEDELLÍN

2021

Dedicatoria

A Dios, quien me dió la fe, la fortaleza y la esperanza para culminar el trabajo de grado con el fin de una de mis metas a nivel profesional.

A mis padres, Vidal Antonio Palacios C. y Bernabela Quejada Córdoba, quienes me dieron todo su apoyo incondicional de ser una profesional, ellos han sido, en todo momento, fuentes de inspiración y orgullo.

A todas las personas que creyeron en mí, en especial a mis familiares quienes fueron esas palabras de aliento en muchas ocasiones y de lograr los sueños y metas que uno se propone para su ciclo de vida.

Agradecimientos

La realización del trabajo de grado fue posible, gracias a la cooperación y apoyo de la docente María Margarita Zapata, G. quien me brindó su aporte académico, ayuda incondicional y desinteresada en todo momento creyendo en mi capacidad de trabajo transmitiéndome sus conocimientos. Mi gratitud infinita, siempre depositó en mí su confianza y me orientó en todo para la realización del trabajo de grado, realmente fue una experiencia muy bonita y satisfactoria para lograr y demostrar que realmente se aprende no solo durante la carrera, también de las prácticas docentes. Así mismo también agradezco a las personas que me dieron aliento y sugerencias como la profesora Claudia Mesa.

Gracias a mis padres por ser el apoyo moral, emocional y económico. Fueron el motivo por el cual estoy en este momento de ser una gran profesional, una gran persona, sin ellos no lo hubiera logrado; todo se logra, si uno mismo se lo propone y se esfuerza.

Contenido

1.	Introducción.....	13
2.	Planteamiento del problema.....	14
3.	Objetivos.....	17
3.1.	Objetivo general.....	17
3.1.1.	Objetivos específicos.....	17
4.	Marco de referencias del proyecto de práctica.....	18
4.1.	Agencia de práctica.....	18
4.1.1.	Constitución legal.....	18
4.1.2.	Caracterización.....	18
4.2.	Análisis del contexto.....	20
4.2.1.	Reseña histórica y constitución legal.....	20
4.2.1.1.	Contexto externo.....	21
4.2.1.2.	Contexto interno.....	23
4.3.	Contexto del área de educación artística.....	25
4.3.1.	Población beneficiada.....	27
4.3.1.1.	Características de la población.....	27
4.4.	Diagnóstico DOFA de la observación en los estudiantes de los grados 6 y 8	27
4.5.	Propuesta de práctica.....	30
4.5.1.	Justificación.....	30
4.5.2.	Objetivos del proyecto de práctica.....	31
4.5.2.1.	Objetivo general.....	31
4.5.2.2.	Objetivos específicos.....	31
4.5.3.	Modelo de aprendizaje.....	32
4.5.4.	Metodología pedagógica.....	32
4.5.4.1.	Plan de actividades.....	33
4.5.4.1.1.	<i>Horario de clases.....</i>	34
4.5.4.2.	Cronograma de actividades.....	34

4.5.5.	Resultados obtenidos.....	35
5.	Marco teórico.....	39
5.1.	Bases legales.....	39
5.1.1.	Políticas internacionales.....	39
5.1.2.	Políticas nacionales.....	40
5.1.3.	Políticas locales.....	42
5.2.	Antecedentes teóricos.....	43
5.3.	Bases teóricas.....	52
5.3.1.	El juego.....	52
5.3.2	Teorías del juego.....	55
5.3.3	Teoría del homo ludens de Huizinga.....	62
5.3.4	Teoría de los juegos de los hombres de Caillois.....	66
5.3.5	Concepciones contemporáneas del juego como estrategia pedagógica.....	69
5.3.6.	El juego en la educación artística.....	74
6.	Metodología.....	79
6.1.	Fases de la investigación.....	81
6.2.	Tipos de análisis.....	82
6.3.	Instrumentos de recolección y análisis de la información.....	83
7.	Análisis de resultados.....	84
7.1.	Análisis de resultados estudio del impacto del proyecto de práctica.....	84
7.2.	Análisis de resultados estudio de percepción del área.....	85
8.	Conclusiones.....	93
9.	Recomendaciones.....	97
10.	Bibliografía.....	98
Anexos	104
Anexo A.	Plan de actividades.....	104
Anexo B.	Diarios de campo.....	111
Anexo C.	Evidencias fotográficas.....	152

Lista de tablas

Horario de clases.....	34
Cronograma de actividades.....	34
Publicaciones sobre el juego y problemas afines	51
Plan de actividades	110

Lista de gráficos

Gráfico N° 1 Preferencias de estudiantes de sexto sobre el área de artística	86
Gráfico N° 2 Preferencias de estudiantes de octavo sobre el área de artística	86
Gráfico N° 3. Preferencias sobre el aprendizaje de las artes. Grado Sexto	87
Gráfico N° 4 Preferencias sobre el aprendizaje de las artes. Grado Octavo	87
Gráfico N° 5 Por qué pierden artística los estudiantes de Sexto, según su opinión	88
Gráfico N° 6 Por qué pierden artística los estudiantes de Octavo, según su opinión....	88
Gráfico N° 7 Por qué no me gusta la clase de artística. Grado Sexto.	89
Gráfico N° 8 Por qué no me gusta la clase de artística. Grado Octavo	89
Gráfico N° 9 Lo que quieren aprender en sexto	90
Gráfico N° 10 Lo que quieren aprender en octavo.....	90
Gráfico N° 11 Qué quieren transmitir los estudiantes en sus obras. Grado sexto	91
Gráfico N° 12 Qué quieren transmitir los estudiantes en sus obras. Grado Octavo.....	91

Lista de imágenes

Imagen 1 Sedes institucionales	18
Imagen 2 Ubicación geográfica IE Félix Henao Botero Medellín.	22
Imagen 3 Interiores del colegio.	24
Imagen 4 Aula de artes.	24
Imagen 5 Patio y cancha deportiva.	24
Imagen 6 Pasillo.	24
Imagen 7. Tejiendo sueños..	36

Imagen 8. Confianza en el otro.	36
Imagen 9 Cadáver exquisito.	36
Imagen 10 Pintando sonidos.	37
Imagen 11 Dibujo sin mirar.	37
Imagen 15 Dinámica grupal.	37
Imagen 16 Dibujando a tus espaldas.	38
Imagen 17 El ovillo de lana.	38
Imagen 18 Reflexión al aire.	38
Imagen 19 Patio de entrada.	152
Imagen 20. Escalas de acceso al piso 2	152
Imagen 21. Cancha	152
Imagen 22. Corredor del segundo piso	152
Imagen 23 Salones (tres pisos por bloques.	152
Imagen 24 Salones (segundo piso)	152
Imagen 25 Salón de la IE. FHB	153
Imagen 26 Salón de la IE. FHB	153
Imagen 27 Salón de la IE. FHB	153
Imagen 28 Salón de la IE. FHB	153
Imagen 29 Actividad en clase 8°1: Tejiendo sueños	154
Imagen 30 Actividad en clase 8°1: Tejiendo sueños	154
Imagen 31 Actividad en clase 6°4: Tejiendo Sueño.	154
Imagen 32 Actividad en clase 6°4: Tejiendo Sueño.	154
Imagen 33 Actividad en clase 6°4: Tejiendo Sueño.	154
Imagen 34 Actividad en clase 6°2: Tejiendo Sueño.	154
Imagen 35 Actividad en clase 6°4: Confió en mí y en mi compañero	155
Imagen 36 Actividad en clase 6°4: Confió en mí y en mi compañero	155
Imagen 37 Actividad en clase 6°4: Confió en mí en mi compañero	155
Imagen 38 Actividad en clase 6°4: Confió en mí en mi compañero	155
Imagen 39 Actividad en clase 6°2: Confió en mí en mi compañero	155
Imagen 40 Actividad en clase 8°1: Confió en mí en mi compañero	155
Imagen 41 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito	156

Imagen 42 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito	156
Imagen 43 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito	156
Imagen 44 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito	156
Imagen 45 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito	156
Imagen 46 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito	156
Imagen 47 Actividad en clase 6°2: La sinestesia	157
Imagen 48 Actividad en clase 6°4: La sinestesia	157
Imagen 49 Actividad en clase 8°1: La sinestesia	157
Imagen 50 Actividad en clase 8°1: La sinestesia	157
Imagen 51 Actividad en clase 6°2: La sinestesia	157
Imagen 52 Actividad en clase 6°4: La sinestesia	157
Imagen 53 Actividad en clase 6°4: Dibujar sin mirar el papel	158
Imagen 54 Actividad en clase 6°4: Dibujar sin mirar el papel	158
Imagen 55 Actividad en clase 8°1: Dibujar sin mirar el papel	158
Imagen 56 Actividad en clase 8°1: Dibujar sin mirar el papel	158
Imagen 57 Actividad en clase 8°1: Dinámica.	158
Imagen 58 Actividad en clase 8°1: Dinámica	158
Imagen 59 Actividad en clase 8°1: Cazar al ruidoso.....	159
Imagen 60 Actividad en clase 6°4: Cazar al ruidoso.....	159
Imagen 61 Actividad en clase 8°1: Dibujo en equipo	159
Imagen 62 Actividad en clase 6°2: Dibujo en equipo	159
Imagen 63 Actividad en clase 6°2: Dibujo en equipo	159
Imagen 64 Actividad en clase 6°2: Dibujo en equipo	159
Imagen 65 Actividad en clase 8°1: El nudo	160
Imagen 66 Actividad en clase 6°4: El nudo	160
Imagen 67 Actividad en clase 6°2: El nudo	160
Imagen 68 Actividad en clase 8°1: El nudo	160
Imagen 69 Actividad en clase 6°2: Dinámica Grupal.	160
Imagen 70 Actividad en clase 6°2: Dinámica Grupal.	160
Imagen 71 Actividad en clase 6°2: Adivina que dibujaron en tu espalda.	161
Imagen 72 Actividad en clase 6°2: Adivina que dibujaron en tu espalda	161

Imagen 73 Actividad en clase 8°1: El ovillo de lana.....	161
Imagen 74 Actividad en clase 6ª4 El ovillo de lana	161
Imagen 75 Actividad en clase 6°2: Reflexión al aire.	162
Imagen 76 Actividad en clase 6°2: Reflexión al aire	162
Imagen 77 Obras expuesta en el aula . Reflexión al aire.....	162
Imagen 78. Obras expuestas en el aula. Reflexión al aire.	162

Resumen

El trabajo de grado “*El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo*”, como sistematización de la práctica docente, en el Colegio Félix Henao Botero de la Ciudad de Medellín durante el año 2018, posibilitó ampliar por una parte el análisis de los resultados del proyecto de práctica y por otra, revisar diversas perspectivas del juego y la educación artística a nivel legal, en el ámbito internacional, nacional y local, así como establecer los precedentes teóricos que fundaron sus bases pedagógicas.

De forma similar, las bases teóricas, permitieron profundizar en el significado del juego, y sus bases epistemológicas, que le dan sentido como capacidad lúdica y estética connatural al hombre, así como determinar su importancia como práctica cultural, política, religiosa y económica, reconstruyendo la noción de juego a través de las teorías más destacadas históricamente, especialmente *El Homo ludens de Huizinga*, y la *Teoría de los Juegos de los hombres* de Caillois, y del mismo modo se estudiaron los fundamentos pedagógicos del juego como posibilidad educativa y en la enseñanza de las artes.

Para lograr este objetivo, se elaboró un diseño metodológico de modelo cualitativo, así como también se aplicaron métodos, técnicas e instrumentos de análisis en las cuatro fases de desarrollo que, durante dos años, posibilitaron la investigación, la práctica y la reflexión permanente del problema, facilitando el análisis desde la experiencia docente y la reflexión como problema científico, con el cual se busca aportar al campo de estudio del programa y de otras educaciones.

Palabras clave

Juego – Educación – Lúdica – Educación artística – Teorías del juego

Abstrac

The degree work "The game as mediator of artistic learning in the sixth and eighth grades", as a systematization of teaching practice, at the Félix Henao Botero School in the City of Medellín during the year 2018, made it possible to extend the analysis of the results of the practice project and, on the other hand, to review different perspectives of the game and artistic education at the legal level, at the international, national and local levels, as well as to establish the theoretical precedents that founded its pedagogical bases.

In a similar way, the theoretical bases allowed us to delve into the meaning of the game, and its epistemological bases, which give meaning as a natural and aesthetic capacity human, as well as determining its importance in the practice cultural, political, religious and economic, reconstructing the notion of play through the most historically prominent theories, especially Huizinga's Homo ludens, and Theory of Games of men, o the Caillois's and in the same way the pedagogical foundations of the game were studied as an educational possibility and in the teaching of the arts.

To achieve this objective, a qualitative model methodological design was developed, as well as methods, techniques and analysis instruments were applied in the four phases of development that for 2 years, made possible the investigation, practice and permanent reflection of the problem, facilitating the analysis from the teaching experience, and its reflection as a scientific problem, with which it seeks to contribute to the field of study of the program and other educations.

Keywords

Game - Education - Playful - Art education - Game the theories

1. Introducción

El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo es el resultado de la sistematización y reflexión teórica de la práctica docente, para aspirar al título de Licenciada en Educación Artes Plásticas, de la Facultad de Artes, de la Universidad de Antioquia, asesorada por la docente Margarita Zapata durante el año de duración de la práctica, y el año de investigación del trabajo de grado. En ésta sistematización, el lector encontrará el Marco de referencias del proyecto de práctica, que se llevó a cabo durante el año 2018 en la Institución Educativa Félix Henao Botero de la Ciudad de Medellín, en donde en síntesis se presenta el análisis de contexto institucional, y del área de educación artística, así como el diagnóstico que motivó el proyecto de práctica, desde el juego como mediador del aprendizaje artístico para dar solución a la problemática de falta de comunicación y diálogo, poca responsabilidad y desinterés en la clase de artística. En tal sentido se presenta el proyecto y sus distintas fases de planificación, ejecución y análisis de resultados, además de instrumentos de verificación en los anexos.

Por otra parte, se presentan las bases legales que en el ámbito político internacional, nacional y local, normalizan la importancia de la educación artística, el juego, la recreación y la lúdica en la educación de los niños y jóvenes, especialmente en la primera infancia. De otro lado, también se indagaron los antecedentes teóricos desde autores como Fröebel, Freinet, María Montessori, Vigotsky, Piaget y Ausubel, desde los cuales se fundan las concepciones pedagógicas más importantes sobre el juego como alternativa pedagógica. Del mismo modo se analiza el juego y su origen epistemológico, y su relación intrínseca con las capacidades estéticas connaturales a la especie, y su importancia en la infancia y en la constitución de la cultura, a través de diversas teorías de los juegos, haciendo énfasis en la teoría del *Homo Ludens de Huizinga*, y en le *Teoría de los juegos de los hombres* de Caillois, presentando finalmente el diseño metodológico, el análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones, con el fin de ofrecer un análisis del problema y sus beneficios en el área de artística, y otras áreas de aprendizaje así como su posibilidad en los distintos niveles educativos, lo cual es ampliamente argumentado desde las teorías estudiadas.

2. Planteamiento del problema

El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo, surge a raíz del proyecto, desarrollado en la Institución Educativa Félix Henao Botero del Municipio de Medellín, en el marco de las Prácticas Docentes de la Licenciatura en Educación Artes Plásticas. Según los resultados de la fase diagnóstica del nivel I, la problemática principal, qué se detectó en ambos grados, fue la falta de interés, responsabilidad, y comunicación, entre estudiantes, por lo cual, aunque el ambiente de convivencia es relativamente aceptable, no es ideal.

De estas dificultades detectadas, se desprenden otras problemáticas como que, los estudiantes asumen roles pasivos, presentan apatía frente a la clase, y la rechazan, tomándola como un relleno innecesario del currículo escolar; Esto desencadena acciones como hacer las tareas y actividades artísticas solo por una calificación, y no por algo propio que les nace hacer y que les puede generar aprendizajes significativos. De forma similar la mayoría de los estudiantes de ambos grados, se mostraron perezosos y desinteresados hacia las actividades planteadas por la docente, fueron poco creativos, y tuvieron actitudes de indisciplina e intolerancia entre compañeros, además se percibió cierto temor para exponer en público y comunicarse con sus compañeros de grupo, lo cual dificultó la enseñanza de actividades fundamentales para su formación integral planeadas en el currículo.

La situación hallada, también ha sido identificada en el diagnóstico Institucional (PEI IE Félix Henao Botero, 2019) donde se indica que los estudiantes tienen escasa motivación hacia los aprendizajes nuevos, en la interiorización de normas, instrucciones y resolución de problemas, así como presentan dificultades para defender sus posiciones. Por otro lado, se afirma que, aunque hay una convivencia tranquila “en muchos casos esta se ve alterada por la falta de compromiso de los estudiantes en asumir sus responsabilidades académicas, asumiendo la norma más por persuasión que por convicción”. (p; 34-35).

Dado lo anterior, es evidente que es necesario mejorar el entorno y las formas de aprendizaje, como medida indispensable para garantizar una educación artística capaz de potenciar el aprendizaje y la enseñanza de las artes plásticas, en un ambiente de creatividad, comunicación,

armonía, cooperación, y participación, en las dinámicas de aula, proponiendo como alternativa, el *juego* como mediación pedagógica, de donde surge entonces la pregunta:

¿Cómo potenciar el juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo de la I.E. Félix Henao Botero de la ciudad de Medellín?

Mediante los juegos lúdico-creativos, niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos mientras se divierten, comparten y se comunican de manera espontánea, lúdica y creativa. El juego, también incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, en los más pequeños, y es un medio eficaz para estimular el desarrollo intelectual y el descubrimiento de sí mismo, mediante estímulos lúdicos, perceptivos, operacionales, lingüísticos, simbólicos, semióticos y conceptuales, cada vez más ricos y complejos. Se supone por otra parte, que el juego es un medio esencial de interacción y sobre todo provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones y deseos que van a estar presentes en varios momentos del ciclo vital. Por ello es una actividad transcendental en el desarrollo integral de los niños, como opinan Dinello (2001), Lowenfeld (1972), Fröebel (2013), entre otros autores.

No obstante, en la actualidad muchas escuelas y docentes todavía no le han dado la importancia necesaria como alternativa pedagógica, dando prelación a los aprendizajes formales, como única vía de conocimiento. Por otra parte, los juegos infantiles como práctica cultural, parental, escolar, y comunitaria, han venido perdiendo terreno por diversos factores que han incidido en la transformación del sistema social, y de microsistemas como la familia y la escuela. Así la sociedad contemporánea, enfrenta fenómenos como el madresolterismo, la ausencia paterna, el divorcio, y la disfunción familiar, que cambiaron los roles en el cuidado de los niños, por parte de abuelos, niñeras, madres sustitutas, jardines de infancia y hogares comunitarios, que han influido en la educación y el cuidado de los niños en los primeros años, dificultando la creación de lazos familiares.

A ello, podemos sumarle factores políticos y sociales como la globalización, y el uso masivo de medios de comunicación e información, como celulares, computadores, entre otras innovaciones que han incorporado a la vida familiar e infantil, los juegos virtuales, las realidades aumentadas, las redes sociales, y de conocimientos, como parte vital de las experiencias cotidianas de niños y preadolescentes, transformándolos en sujetos consumidores pasivos y acríticos de un

mercado cibernético cada vez más creciente, que en reemplazo de experiencias vividas y significativas como el juego y la lúdica, los aleja del otro. Si a ello añadimos el ingreso escolar temprano, encontramos que, a medida que el niño crece el sistema educativo le exige el desarrollo de aprendizajes abstractos, racionales e intelectuales, que incluso pueden llegar a superar sus capacidades cognitivas infantiles, desatendiendo el juego como estrategia pedagógica y como una necesidad cotidiana de la infancia, profundamente humana.

De allí la importancia de asumir alternativas pedagógicas que a través del juego y la lúdica, permitan el desarrollo de valores como el compartir, cooperar, la integración con los otros, además de contribuir al desarrollo de habilidades para comunicarse, idear, planificar, prospectarse, y sobre todo: nutrir las competencias artísticas como el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la fantasía y la posibilidad de crear mundos, ayudando así a la formación de un sujeto social ético, crítico, y creativo.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

Aportar a la reflexión del juego como alternativa pedagógica en la enseñanza de las artes, y a su análisis crítico, en la experiencia de práctica docente en los grados 6^a y 8^a de la Institución Educativa Feliz Henao Botero, de la Ciudad de Medellín.

3.1.1. Objetivos específicos.

- Caracterizar el contexto de práctica, la población y los resultados obtenidos.
- Indagar las políticas públicas sobre la educación artística y el juego, como derecho de los niños y jóvenes a nivel internacional, nacional y local.
- Identificar las teorías y conceptos pedagógicos que históricamente, se han tejido alrededor del juego, como antecedentes teóricos del estudio.
- Rastrear las concepciones epistemológicas más importantes sobre el juego como acercamiento holístico al análisis del problema.
- Examinar algunas teorías sobre la importancia del juego en la infancia, en la constitución de la cultura, en las concepciones pedagógicas contemporáneas y su impacto en la educación.
- Señalar los conceptos que pueden aportar al análisis del juego como mediación pedagógica y didáctica en la enseñanza de las artes.

4. Marco de referencias del proyecto de práctica

4.1. Agencia de práctica

El trabajo de grado *El juego como mediador de Aprendizaje Artístico para estudiantes de los grados 6 y 8*, es una sistematización de la Práctica Docente, que tuvo como agencia de Práctica: la Institución Educativa (I.E.) Félix Henao Botero de la Ciudad de Medellín.

4.1.1. Constitución legal.

Ubicada en el centro oriente del Municipio de Medellín, Departamento de Antioquia, en el Barrio Caicedo, la Institución Educativa (IE) Félix Henao Botero, fue Creada por Resolución Departamental No. 16254 de noviembre 27 de 2002. Está registrada con el código Dane 105001009709, tiene como dirección la Calle 52 # 23 -41, sus números de teléfono son 226 02 03, 269 96 24 y el correo electrónico ie.felixhenao@medellin.gov.co, además cuenta con la página web institucional, en la cual se publica permanentemente la información relacionada con la institución y algunas novedades.

4.1.2. Caracterización.



Imagen 1 Sedes institucionales

El colegio, ofrece educación formal mixta, en los niveles de preescolar, básica primaria y secundaria, media académica y técnica, además cuenta con el programa de modelo flexible con los grupos de procesos básicos y aceleración de la primaria y del bachillerato. Otorga el título de bachiller académico o de bachiller técnico, con profundización en informática. Las jornadas están distribuidas de la siguiente manera: la mañana de 6:30 a.m. a 12:30 am. Y en la tarde de 12:30 a.m. a 6:30 p.m. (Institución Educativa Félix Henao Botero, 2017, pp.32-33) La institución es de carácter público, y posee dos subsedes: IE Miguel de Aguinaga, e IE República del Perú, las tres, administradas por el señor Rector Jhony Mauricio Cano Giraldo. Siendo la sede Central I.E. Félix Henao Botero el sitio de práctica docente.

Misión: La institución educativa Félix Henao Botero con sus sedes República del Perú y Miguel de Aguinaga, es una organización social del Estado que brinda una formación humanista e integral en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria, media académica y media técnica; fundamentada en la práctica de derechos y valores humanos, y en el cumplimiento de las normas que regulan la prestación del servicio educativo de calidad. (PEI IE Félix Henao Botero, 2017, pp. 22-23).

Visión: en el año 2017, la institución educativa Félix Henao Botero, será reconocida en el entorno local por garantizar que la educación sea un derecho cumplido para la población de la Comuna 8 y un bien público de calidad, en condiciones de equidad e inclusión social, con la participación corresponsable de la familia y la sociedad, en un proceso de formación integral, pertinente y articulado con el contexto local que destaca el impulso al bilingüismo y el uso de las TIC y que incluye el emprendimiento, la educación para el trabajo y el desarrollo humano con el fin de mejorar la calidad de vida de sus integrantes. (PEI IE Félix Henao Botero, 2017, p 23).

Proyecto educativo institucional (PEI). De acuerdo a lo establecido en el PEI (2017), La Institución Educativa Félix Henao Botero, tiene como oportunidades mejorar los aspectos priorizados en la herramienta integrada de autoevaluación implementada en el año 2002 en la cual se priorizaron 6 descriptores pertenecientes a las diferentes gestiones (directiva- administrativa, académica y comunidad), de los cuales se generó un plan de mejoramiento con miras a fortalecer la calidad de los procesos implementados dentro de la institución y se ha venido trabajando en ello a lo largo del año. Las acciones implementadas y planeadas, están encaminadas a fortalecer las gestiones, las cuales inician con la reestructuración del PEI, incorporando el enfoque de educación inclusiva y articularlo a los proyectos y cátedras obligatorias como parte integral del plan de estudios; otras acciones planeadas es el fortalecimiento de las mesas de convivencia con miras a disminuir la violencia y el acoso escolar dentro de la institución, además la formación o actualización de los docentes en espacios o estrategias que permitan la cualificación en las prácticas educativas, esto se ha convertido en un aspecto primordial para mejorar la calidad de la educación, también se está fomentando la participación de la familia en los diferentes órganos del gobierno escolar y la consolidación del plan escolar para la gestión del riesgo y el comité de educación en situaciones de emergencia. (Institución Educativa Félix Henao Botero, 2017, pp 35-36).

Estrategia pedagógica. La Institución Educativa Félix Henao Botero se fundamenta en el modelo pedagógico desarrollista, como el conjunto de identidades, lineamientos rectores y representaciones posibles del mundo real de lo educativo; y como la explicación teórica del “ser” y el “debe ser” de la educación en su finalidad, plan de estudios, currículo, didáctica, métodos, evaluación, conocimiento, aprendizaje, intervención del maestro y del estudiante para el presente y el futuro inmediato de la Institución. Se asume este modelo como dinámico, transformable y en movimiento constante entre la imaginación, la educación y el mundo real; donde sus componentes se piensan desde una relación circular, en aras de lograr los propósitos establecidos desde la estructura curricular. (PEI IE Félix Henao Botero, 2017, p: 90).

4.2. Análisis del contexto

4.2.1. Reseña histórica y constitución legal.

Fundador. De acuerdo con el PEI (2017) la historia y la identidad de la Institución Educativa Félix Henao Botero está íntimamente ligada a la vida de Monseñor Félix Henao Botero que como rector de la Universidad Pontificia Bolivariana de la Ciudad de Medellín, y consciente de las necesidades existentes de la Comuna 8 de un establecimiento que permitiera acoger a los niños, niñas y jóvenes del sector, decidió iniciar una campaña para la consecución de un terreno para la construcción de dicho establecimiento, es así como el municipio dona los terrenos y se inicia la construcción de dicho colegio el cual lleva su nombre con la esperanza de ofrecer una educación para mejorar la calidad de vida a los ciudadanos e impulsar el desarrollo social, económico y cultural del sector.

Monseñor Félix Henao Botero. Nació el 18 de marzo de 1899 en el Municipio de La Ceja (Antioquia), sus padres fueron Francisco y Carlota. Comenzó sus estudios en el Colegio San José de La Ceja, desde el año 1906, hasta el año 1913. Fue hombre de largos y fecundos estudios: de literatura, en Medellín; de teología y derecho, en la Universidad Gregoriana; de filosofía y de ciencias sociales, en Bérgamo y en el Instituto Bíblico de Roma. Al regresar a Colombia, se incorporó a la enseñanza en la universidad. En la Bolivariana tomó a su cargo cátedras y la orientación de la disciplina. Era hombre de fácil y sonreída conversación: establecía camaradería con sus discípulos sin que estos traspasaran ciertas barreras de dignidad profesoral. Pero mantenía abierto el diálogo, más que para el consejo autoritario, para el examen abierto de actitudes y

conductas. Félix Henao Botero, monseñor, vivía en función de impulsar, despertar conciencia para los deberes de la cultura y de la solidaridad. (Institución Educativa Félix Henao Botero, 2017, p; 17).

Fundación. Según la Web institucional, (www.medellin.gov.co/educacion/iefelixhenao). El colegio comenzó en un garaje de propiedad de la Parroquia Nuestra Señora de los Dolores y su primer nombre fue: *Liceo Las Estancias*. Posteriormente por la gran cantidad de población estudiantil se trasladó a la actual Escuela Hogar Antioquia. En 1993, el entonces Alcalde de Medellín, Luís Alfredo Ramos, cedió la planta física de la Escuela Once de Agosto al Liceo. Su construcción, bastante vieja, hecha en bahareque y tapia, y sin espacios recreativos, era nido de grandes alacranes y ratas provenientes de la quebrada Santa Elena, entre otros muchos bichos.

En 1974 la escuela se trasladó a la actual dirección, con el decreto de aprobación de básica secundaria. En 1976 por la resolución 9914 del 22 de noviembre se crearon los grados 5 y 6 de bachillerato. En 1983 en la institución se estableció la modalidad académica; Institución de carácter mixto con calendario A, según la resolución 23336 del 15 de diciembre de 1983. En 1986 con la resolución 15956 del 31 de octubre se estableció la media vocacional. En 1993, la alcaldía le cedió la planta física de la Escuela Once de Agosto al Liceo. Con los procesos de integración ocurridos el 27 de noviembre del 2002, se unieron a la institución tres sedes de primaria: Sede del bachillerato Félix Henao Botero. Sección Miguel de Aguinaga. Sección República del Perú y Sección Fe y Alegría, quedando así conformada la Institución Educativa Félix Henao Botero. Luego en el año 2011 se cierra la sección Fe y Alegría trasladando a los docentes y estudiantes a la sede República del Perú y sede central respectivamente. En el año 2012 se logró el convenio con el SENA para establecer la media técnica. (PEI IE Félix Henao Botero, 2017, (p17- 18).

4.2.1.1. Contexto externo.

De acuerdo PEI (2017) La Institución Educativa Félix Henao Botero, se encuentra ubicada geográficamente en el centro oriente del Valle de Aburra, en un edificio emplazado en la zona urbana del Municipio de Medellín, Departamento de Antioquia, ubicado en una calle ligeramente inclinada del Barrio Caicedo, con vías y transporte de fácil acceso. El barrio pertenece a la Comuna 8, la cual comprende además los barrios: La Toma, Villatina, Villa Hermosa, La Mansión, San Miguel, La Ladera, Batallón Girardot, Llanaditas, Golondrinas, Los Mangos, Enciso, Sucre, El

Pinal, Trece de Noviembre, La Libertad, San Antonio, Las Estancias, Villa Turbay, La Sierra y Villa Lilliam.

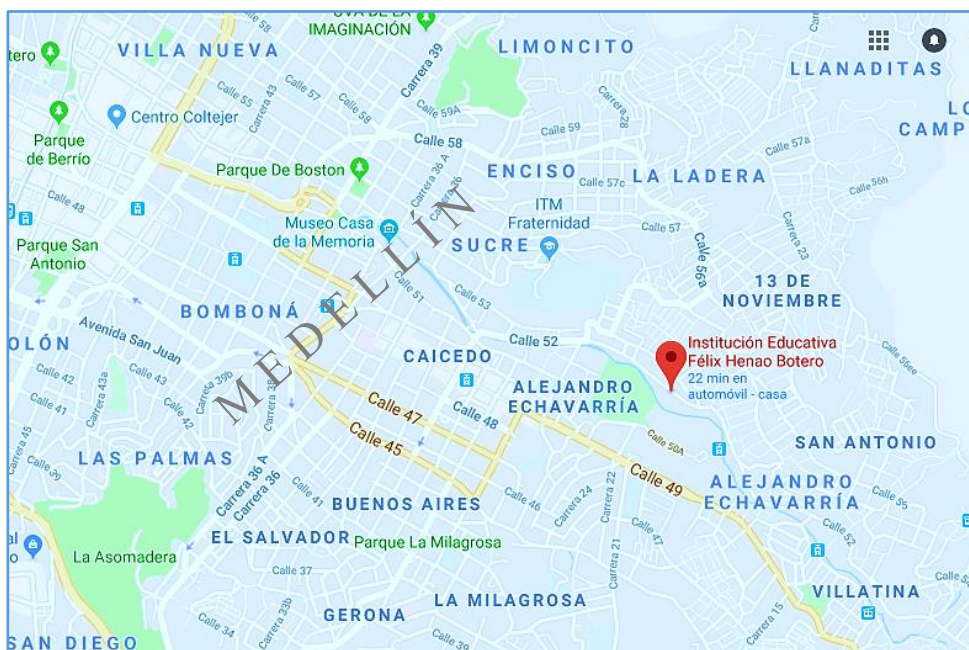


Imagen 2 Ubicación geográfica IE Félix Henao Botero Medellín. Recuperado de; Google Maps

Características geográficas de la zona. La institución está en el casco urbano, de la Ciudad de Medellín del Valle de Aburra, territorio que se caracteriza por estar rodeado de montañas, en cuyas laderas se ubica la institución. Sobresale en el paisaje el Cerro Pan de Azúcar, y la Quebrada Santa Elena, referentes naturales de la ciudad, aunque la quebrada dio origen a la primera planta de energía, hoy día es subterránea, ya que fue “tragada” por el crecimiento de la ciudad.

Características socioeconómicas. Según el PEI de la I.E. Félix Henao Botero (2017) los barrios de la Comuna 8, en su mayoría se originaron de asentamientos e invasiones por parte de población en condición de vulnerabilidad, desplazamiento y víctimas del conflicto armado, procedentes de diferentes regiones rurales de Antioquia. Estos condicionamientos ocasionan que en la misma localidad se presente una gran diversidad en características demográficas.

En consecuencia de la problemática socio cultural de esta población, existe una afectación en la estructura familiar, las cuales en su mayoría son de tipo mono parental, donde la madre es cabeza de hogar y en otras, los abuelos asumen la crianza de los nietos, pues se presenta como una

constante muy marcada la ausencia paterna; Lo cual demarca inestabilidad económica en los hogares, cuyos ingresos son bajos, generados desde empleos informales o de tipo doméstico, debido al escaso nivel educativo de sus integrantes. Esta problemática afecta directamente las relaciones familiares, pues debido a los largos horarios laborales de adultos, los menores pasan la mayor parte del tiempo sin acompañamiento, además es evidente la mala estructuración y ubicación de las viviendas; las cuales generalmente están construidas en zonas de alto riesgo y sin condiciones de planeación y pertenecen a los estratos 1 y 2. (PEI 2017, p; 32).

Características culturales y educativas del barrio Caicedo. En la actualidad el barrio cuenta con espacios culturales donde se puede acceder a diferentes propuestas formativas, artísticas y culturales, algunos de estos lugares son el Parque Biblioteca León de Greiff, la Unidad de Vida Articulado (UVA La Libertad), la UVA La Imaginación y la Casa Museo de la Memoria; también cuenta con espacios para la recreación y el deporte tales como la placa polideportiva Alejandro Echavarría y la de Miraflores, en ambas hace presencia el Instituto de Deportes y Recreación de Medellín (INDER) con diferentes propuestas deportivas, y como organizaciones sociales se encuentran la Fundación las Golondrinas y la Fundación Comité privado de Asistencia a la Niñez (PAN). (PEI IE Félix Henao, 2017, p, 32).

4.2.1.2. Contexto interno.

La Institución Educativa Félix Henao Botero, está instalada en un edificio de tres pisos, de concreto y ladrillo con más de 17 años de servicio, (Antes construida en bahareque y tapia) por lo cual, requiere mantenimiento de pintura, acabados y modernización de instalaciones. Aunque es apta como centro educativo, es muy pequeña, por lo cual ha crecido a través de sedes alternas. En la actualidad, la sede central cuenta con una planta física de tres pisos, en concreto, en los cuales, se ubican: Dos laboratorios, uno de física y otro de química; sala de informática, aula múltiple, biblioteca, secretaría, rectoría, coordinación, centro de conciliación escolar, una oficina de atención de la Unidad de Atención Integral de Medellín (UAI) y doce aulas que albergan a 1050 estudiantes, 32 educadores, 9 administrativos, 4 Coordinadoras y un Rector. Además, próximamente contará con el restaurante escolar, en la parte de la Institución que queda de la vieja construcción.



Imagen 3 Interiores del colegio. Fotografía de autoría propia, 2018

El color verde de los zócalos en todo el edificio refleja uno de los colores simbólicos de la institución (blanco, verde y rojo), donde el verde representa la esperanza y la convivencia pacífica entre sus integrantes. El color beige en los muros internos tiene un uso eficiente para captar la luz.



Imagen 4 Aula de artes. Fotografía de autoría propia, 2018

Aulas. Aunque hay luz del día se requiere el refuerzo de luz artificial. Hay buen aire al interior de las aulas, y la altura de los muros permite la mejor circulación del mismo. Como el edificio se desarrolló impulsado por la necesidad de dar soluciones prácticas al viejo establecimiento, ha crecido con deficiencias en el uso eficiente-espacios, ya que no todos suficientemente amplios.



Imagen 5 Patio y cancha deportiva. Fotografía de autoría propia, 2018

Espacios recreativos. Tiene espacios exteriores para el juego, el deporte, y la observación de la naturaleza en general limitados. La cancha deportiva en mal estado es una zona descuidada y con poco espacio, no muy apta para el juego lúdico, ya que ésta muy cerca de las aulas y el ruido interfiere con las clases. Sin embargo, se atiende al límite, a los cerramientos, a los espacios de tránsito, señalética, tienda, y jardines para garantizar la relación con las aulas.



Imagen 6 Pasillo. Fotografía de autoría propia, 2018

Espacios comunes: las características generales de áreas como el comedor, los baños están bien distribuidos, hay servicios sanitarios masculino y femenino y se mantienen debidamente aseados. Los corredores son amplios, hay cámaras de vigilancia y poca luz. Hay un auditorio amplio,

una biblioteca bien dotada de libros y computadores disponibles, Hay Wifi y teléfono público. También hay zonas verdes, cuidadas y hermosas que se pueden utilizar.

También posee un centro de conciliación escolar, una oficina de la Unidad de Atención Integral de Medellín (UAI), los cuales son atendidos por una Psicóloga del Programa Escuela Entorno Protector y una Maestra de Apoyo de la Unidad de Atención Integral. Hay señales preventivas de sismos, incendios y es eficiente la circulación en la entrada, las escaleras son más bien estrechas y el estacionamiento es muy pequeño.

Las sedes Miguel de Aguinaga y República de Perú, cuentan igualmente con biblioteca, salas de profesores, sala de informática y entre las 2 instituciones suman 18 aulas. En total la institución cuenta con 1340 estudiantes, 52 educadores, 4 administrativos, 2 Coordinadores y un Rector, también cuenta con el apoyo de 1 Psicóloga del Programa Escuela Entorno Protector y 1 Maestra de Apoyo de la Unidad de Atención Integral. Además, cuentan con el restaurante escolar que provee a los estudiantes de desayuno preparado, vaso de leche y almuerzo todo gratuito.

Recursos humanos. En la actualidad, la sede central cuenta con 1 rector, 2 coordinadores, 50 docentes, 5 aseadoras (es), 5 vigilantes, 3 auxiliares administrativos, 1 bibliotecaria, 1 profesional de apoyo de la Unidad de Atención Integral (UAI), 1 psicóloga del programa Escuela entorno protector, 1 tesorera y 1 contadora. (PEI IE Félix Henao Botero, 2017, PP. 62- 63).

4.3. Contexto del área de educación artística

Fundamentos legales. La educación artística asegura un proceso en el que se involucra lo sensorial, lo emocional, lo afectivo y lo intelectual, dado que en todo entrenamiento artístico se compromete la percepción, el pensamiento y la acción corporal, desencadenando mecanismos que expresan distintas y complejas capacidades, entre las cuales desempeña un papel importante la imaginación creadora. La actitud creadora atraviesa esta propuesta en las diferentes áreas del aprendizaje, promoviendo así un mejor ajuste entre el mundo subjetivo y el mundo objetivo del ser humano, produciendo materiales sensibles que expresan y comunican en su contenido cierta relación con la realidad que no es única, que tiene que ver con los modos de apropiación que cada individuo tiene de ella. (PLAN EA, 2017 p; 21).

Es importante invitar a los docentes que dirigen los procesos de Educación Artística a cualificar e innovar sus prácticas pedagógicas y a reconocer el papel fundamental que juega el área en el desarrollo de las competencias básicas y en el crecimiento integral del estudiante, a partir del fortalecimiento permanente de la sensibilidad, de la apreciación estética y la comunicación. La Educación Artística se desarrolla, como cualquier otra área del conocimiento, mediante procesos articulados e integrales. Las competencias básicas en el currículo deben permitir articular la Educación Artística a las diferentes áreas, de tal manera que el estudiante pueda integrar sus aprendizajes para poder utilizarlos en diversas situaciones y contextos. (PLAN EA, 2017 p; 30).

Fundamentos pedagógicos: Dentro de las propuestas pedagógicas que vuelcan su mirada sobre los aspectos de educación, cultura y ciudad como ejes fundamentales dentro del desarrollo del individuo, aparece una que especialmente se ajusta a las posibilidades planteadas desde el arte, la expresión corporal, la danza, el baile, las artes plásticas como elemento social y cultural en continuo proceso de formación y transformación. Se presenta entonces la necesidad de unir la escuela con la vida concreta, conocerse desde lo individual y lo cultural para crecer y enfrentar el momento. “...Ya no se trata de transmitir sino básicamente de Re-crear la cultura”. Sólo allí se hace contemporáneo [el maestro] y asume las tareas del presente, pensando la enseñanza más allá de la escolarización. (PLAN EA, 2017 p; 23).

El plan de área de educación artística desde el desarrollo de sus competencias: sensibilidad, apreciación estética y comunicación, aparece como un espacio de oportunidades que invita a reinstaurar el diálogo roto entre los diferentes proyectos que se desarrollan en la institución, permitiendo desde los diferentes objetivos tanto del plan como de los proyectos la interpretación del mundo desde las cuales se comienza a asumir que el conocimiento, el que habla de la vida, parte de las emociones y del mundo sensible, estableciendo relaciones entre lo que sabemos y lo que sentimos, en la relación cuerpo-mente que es, al fin, la relación de lo visible con lo invisible (PLAN EA, 2017 p; 160).

Herramientas didácticas: Videos de historia del arte, revistas y textos de arte y cultura, vestuario, material de desecho, carbón, tijeras, objetos del medio, colores, plastilina, arcilla, periódicos, botones, telas, marcadores, cartulina, mapas, y otros materiales que se requieran de acuerdo a las necesidades que surjan. (PLAN EA, 2017 p; 159).

4.3.1. Población beneficiada.

El grupo de participantes de la Práctica Docente 2018 en la Institución Educativa Félix Henao Botero, estuvo conformado por estudiantes en Básica Secundaria grados: 6° y 8° en la jornada de la mañana a cargo de la Profesora Aidé Pineda con 42 estudiantes, todos los niños con edades entre los 8 a 15 años. Algunas de las características generales de esta población pueden ser: la Institución es mixta, los niveles socioeconómicos a los que pertenecen son 1, 2, y 3.

4.3.1.1. Características de la población.

En términos generales se cuenta con una población con características muy heterogéneas y estructuras familiares diversas, sin embargo y a pesar de lo cambiante del entorno y la época, en su mayoría son respetuosos, amables y con deseo de superación, se manifiesta un desarrollo motriz adecuado o dentro de las escalas de desarrollo normal, sin embargo, se encuentra casos de desnutrición incipiente, que alteran el desarrollo. Según el PEI (2017):

Dentro del desarrollo cognitivo podríamos afirmar que presentan poca motivación para la adquisición de aprendizajes nuevos, falta de desarrollo de dispositivos básicos para aprendizaje, dificultades en la interiorización de la norma y comprensión de instrucciones, resolución de problemas o planteamiento de alternativas diferentes de solución, esto persiste en todos los niveles desde la básica primaria hasta la media; igualmente se nota que les falta capacidad de argumentación para defender sus posiciones, en algunos momentos parecen estar en un nivel de pensamiento inferior al relacionado con su edad cronológica. Se distraen con facilidad, requieren de estímulos permanente para focalizar su atención, sus ritmos de aprendizaje no están adecuados a las exigencias por grado de desarrollo y los estilos de aprendizaje son diversos predominando el visual y el auditivo, su memoria es a corto plazo, no logrando relacionar datos o experiencias anteriores con situaciones nuevas, lo que altera la adquisición de nuevos conceptos, además encontramos falencias en conocimientos enciclopédicos. (PEI, I.E. Félix Henao Botero, 2017 p, 34)

4.4. Diagnóstico DOFA de la observación en los estudiantes de los grados 6 y 8

Según la institución a través del PEI, nos menciona que los estudiantes de la I.E. Félix si les falta un aprendizaje creativo esto lo especifican cuando mencionan que les falta capacidad de argumentación para defender sus posiciones pues esto requiere procesos de pensamientos donde deben hacer propuestas al igual que la falta de motivación para trabajar en equipo pues esto permite resaltar la creatividad que cada uno tiene y a su vez logren perder el miedo y la pena cuando están en la clase. Durante la observación de los estudiantes en los grados 6 y 8 en la I.E Félix Henao

Botero, en la clase de Educación Artística se evidenció principalmente indisciplina, apatía, poca responsabilidad e interés por el área, entre otras situaciones inalterables. Todo esto me generó interés en potenciar pedagógicamente la importancia que tiene el juego como un mediador de aprendizaje.

Debilidades. En el análisis se detectó, como se puede comprobar en los diarios de campo (Ver anexo B) falta de interés de los estudiantes de ambos grados para participar y cumplir adecuadamente con responsabilidades asignadas, Y también cooperar en trabajos grupales. Dentro del aula se manifiesta desorden, y falta de respeto y comunicación entre los estudiantes, lo que llevaba a una continua citación del acudiente. A los estudiantes se les dificulta participar, cooperar, traer materiales, trabajar en grupo, y que les da aprieto comunicar sus ideas en público. Del mismo modo falta sentido de pertenencia institucional. En el aula se observó un ambiente poco estimulante, debido a la falta de decoraciones y exhibiciones artísticas y rincón de materiales didácticos.

Oportunidades. La Institución tiene el privilegio de trabajar con otras entidades que le sirven de apoyo a los estudiantes para realizar actividades extras y conectarse como proyectos productivos: actividades deportivas, laboratorios, centros de recreación, museos, parque de diversión entre otros. Entre las entidades que apoyan están: El Colombo Americano, la Alcaldía de Medellín y las universidades quienes facilitan a los estudiantes para realizar las prácticas.

Fortalezas. Dentro de las fortalezas observadas en las clases se encuentran:

- La profesora promueve en los estudiantes la participación activa durante las clases que imparte, hace preguntas sobre el tema que se esté viendo para incentivar la reflexión y que los estudiantes den sus aportes a la clase.
- Rescatar los saberes previos de los estudiantes antes de abordar un tema, realizar preguntas a los estudiantes para ver los conocimientos con los que cuentan.
- Los estudiantes se sienten bien con la profesora.
- La profesora del área siempre respeta y tiene mucha calma al comienzo de sus contenidos con sus estudiantes.
- La maestra transmite un ambiente agradable de aprendizaje en el aula de clase.
- La maestra explica la actividad antes de iniciar el desarrollo de la misma.

Amenazas. En cuanto a las amenazas externas, el sector está ubicado en una zona de *Fronteras invisibles* (conflicto armado entre bandas, que impide el tránsito libre entre zonas urbanas), además de pocos espacios culturales, para actividades deportivas y de tiempo libre, así como también existen zonas de consumo de drogas, y prostitución; y así mismo mucho ruido, contaminación, e inseguridad.

4.4.1. Conclusión.

A pesar de que, la docente de los grados 6° y 8° demostró gran compromiso pedagógico y humano con la formación artística de sus estudiantes, y el colegio tiene un enfoque integral en las artes, se observó un grave problema de indisciplina y una falta de motivación para realizar actividades propuestas por la profesora y exponer sus trabajos dentro del aula. Los estudiantes están acostumbrados a no ser responsables y son poco respetuosos con la profesora y sus compañeros, siendo, en general evidente que, han perdido el interés en la clase de artes; Sin embargo, considerando que el desinterés, falta de compromiso y de respeto de los estudiantes en la institución es general, en todas las áreas según el diagnóstico institucional, es posible que la solución que se proponga solo alcance a ser parcial, puesto que las políticas institucionales y estatales, deben integrarse para lograr un verdadero cambio positivo. Es visto que, la zona de influencia externa es una amenaza continua, debido al ambiente de droga y prostitución, sumado a las dificultades económicas de las familias, lo que requiere la intervención de políticas de bienestar social por parte del gobierno local y del Estado, que se salen de los límites y alcances de la práctica docente.

Aunque las oportunidades de convenios externos con el sector cultural pueden aportar a la disminución del problema de desinterés en el arte, es necesario que, el área de educación artística replantee estrategias en conjunto con los estudiantes, para hallar soluciones de mejora. Posibilitar que el estudiante opine y resuelva cooperativamente con el docente, cómo mejorar los problemas de la clase, pueden aportar a la mejora de la comunicación, el intercambio dialógico y el desarrollo creativo y artístico individual y colectivo. Sin embargo, considerando que, dicha posibilidad no es viable como propuesta de práctica, dadas las limitaciones que supone para el practicante, un cambio estructural de los contenidos curriculares de la materia. Por ello, se optó por aportar a la solución del problema, mediante las oportunidades didácticas que posibilita el juego como

alternativa pedagógica en la clase de artística, desde una perspectiva de estrategia para el aprendizaje lúdico-creativo.

4.5. Propuesta de práctica

4.5.1. Justificación.

La técnica de observación aplicada a los estudiantes del grado 6° y 8° de la Institución Educativa Félix Henao Botero del Municipio de Medellín, permitió identificar diferentes problemáticas en los grupos. Se aprecia que los estudiantes realizan los trabajos por cumplir y poder recibir una calificación; esto conlleva que la mayoría no cumple las instrucciones o propuestas de actividades que se les plantean por dos motivos básicos, primero: porque les da pereza y se les olvida y segundo: por falta de motivación e interés en las clases.

Dichas dificultades tan marcadas en los grupos observados de la Institución educativa, ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos y apatía frente a la clase. Durante las observaciones de aula, por ejemplo, en su mayoría se mostraron perezosos e irresponsables hacia la actividad escolar, poco propositivos, y poco creativos, actitudes de indisciplina o de intolerancia ante sus compañeros; sin duda, si esta situación continua, los recargará de una desmotivación global por las actividades y la rutina escolar, dando poco espacio al desarrollo de habilidades fundamentales para una formación integral. De acuerdo a este diagnóstico, es evidente que es necesario plantear una propuesta de intervención pedagógica capaz de motivar a los estudiantes de los grados sexto y octavo, con actividades artísticas, lúdicas, y creativas, que estimulen su interés, para que puedan salir de su apatía frente al trabajo en artes plásticas, reactivando el deseo de participar y de aprender, y que puedan resaltar su creatividad.

También se busca desarrollar un proyecto de educación en artes plásticas que aporte a la disminución de otras falencias detectadas en el diagnóstico, que se manifiestan en situaciones cotidianas, como la dificultad o temor para exponer al público. Por lo anterior, se propone el proyecto *“El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo”* Aspirando a que, con esta propuesta pedagógica, los chicos pueden desarrollar actitudes y valores éticos frente a sus responsabilidades como estudiantes, y se vislumbren como sujetos creadores, activos, participantes y críticos frente a los aprendizajes que les ofrece el arte como alternativa de expresión.

Mediante los juegos lúdico-creativos, niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos mientras se divierten, comparten y se comunican de manera espontánea, lúdica y creativa de tal forma que, estimulando nuevas sensaciones y deseos presentes en varios momentos del ciclo vital, el juego y la lúdica se transforman en una actividad trascendental en su desarrollo integral.

Si analizamos los síntomas de indisciplina, desinterés, falta de empatía y de comunicación entre pares, en los niños de los grados sexto y octavo de la Institución Educativa Félix Henao Botero, además insertos en un ambiente social complejo, es importante asumir alternativas pedagógicas que a través del juego y la lúdica permitan el desarrollo de valores como el compartir, cooperar, la integración con los otros, además de contribuir al desarrollo de habilidades para comunicarse, idear, planificar, prospectarse, y sobre todo: nutrir las competencias artísticas como el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la fantasía y la posibilidad de crear mundos, ayudando así a la formación de un sujeto social ético, crítico, y creativo.

4.5.2. Objetivos del proyecto de práctica.

4.5.2.1. Objetivo general.

Estimular el desarrollo de actitudes y valores estéticos, artísticos, y comunicativos, entre los estudiantes de los grados sexto y octavo de la Institución Educativa Félix Henao Botero, a partir del juego como mediación pedagógica en la clase de artes.

4.5.2.2. Objetivos específicos.

- Identificar las debilidades y potencialidades en el aprendizaje artístico de los estudiantes del grado 6° y 8° de la Institución Educativa Félix Henao Botero.
- Implementar desde el juego como estrategia didáctica de aprendizaje artístico, actividades que aporten al desarrollo de valores estéticos, artísticos y comunicativos en los estudiantes del grado 6° y 8°.
- Promover en el área de artística de la Institución Educativa Félix Henao Botero, la importancia del juego y la lúdica como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje artístico en los estudiantes de los distintos niveles educativos.

4.5.3. Modelo de aprendizaje.

En el proyecto se parte de concepciones sobre el juego, en perspectiva de aplicar en el aula los beneficios educativos del juego y la lúdica como alternativas pedagógicas y didácticas en la enseñanza de las artes plásticas. Especialmente se toman como referentes pedagógicos las propuestas de Fröebel y Montessori autores históricamente referidos a nivel internacional sobre el tema, y como referente de educación artística la propuesta de Dinello que contemporáneamente propone la Ludocreatividad, como base de la enseñanza de las artes. Estas concepciones, se describen en profundidad en las Bases Teóricas de éste trabajo de Grado, las cuales en suma proponen potenciar el juego en la dinámica educativa de manera creativa y significativa para la vida, capaz de propiciar espacios de aprendizaje lúdico mientras se aprenden no sólo contenidos y técnicas artísticas, sino además valores humanos y competencias sociales, como la comunicación entre pares y maestros, el trabajo participativo, colaborativo y en grupo, en búsqueda de solucionar la situación problema de indisciplina, irrespeto, irresponsabilidad, la falta de comunicación y de interés en clase, que arrojó el diagnóstico del área.

4.5.4. Metodología pedagógica.

La metodología pedagógica del proyecto de práctica, parte de estrategias didácticas que a través del juego como alternativa pedagógica, posibiliten la adquisición de valores humanos y conocimientos sobre técnicas artísticas alternativas a las convencionales, en donde el arte como juego, medie como catalizador de problemáticas de aula como indisciplina, desmotivación, irrespeto entre otras, transformándolas en experiencias e intercambios colectivos, que estimulen actitudes positivas y construcciones dialógicas en el aula, especialmente mediante juegos de confianza en el otro, y el uso creativo de medios artísticos experimentales, que pongan “en juego” el asombro, la curiosidad, la percepción, y la creatividad individual y colectiva, a través de medios alternativos como cuerdas, pañuelos, esgrafiado en la piel, cadáver exquisito, e intervenciones espaciales de mariposas en reposo con mensajes positivos, entre otros.

La dinámica de aula, se basa en la propuesta institucional reglamentada por la Facultad de Artes, cuyo *Plan de Actividades*, tiene en cuenta la proyección reflexionada y crítica de los momentos clave del proceso educativo, tanto en su fase de Inicio y Motivación, como de Desarrollo y Cierre, donde se planifican objetivos, estrategias didácticas, recursos, materiales y evaluaciones de la actividad, así como su posterior reflexión de los productos y experiencias

obtenidas, en la fase de Evaluación y Productos de aula, lo cual se registra y amplía en los *Diarios de Campo*. Por otra parte, el Plan de actividades se programa en un *Cronograma de Actividades*, teniendo en cuenta el horario de clase, y las horas disponibles. (Instrumentos disponibles en los anexos). Finalmente, también se elabora un diagnóstico del impacto de las actividades mediante diálogos, y socializaciones, para establecer planes de mejora, en caso de que apliquen.

4.5.4.1. Plan de actividades.

Para alcanzar los objetivos del proyecto se planearon y llevaron a cabo, las siguientes actividades, cuyo plan está disponible en el Anexo A.

- 1 *Tejiendo Sueño.*** Identificar sus sueños e ideales futuros, en espacios de acción lúdica participativa, para generar vínculos de confianza entre pares mediante el tejido colectivo de una red como práctica artística alternativa.
- 2 *Confianza en el otro.*** Producir experiencias sensibles que posibiliten desarrollar la autoconfianza y la confianza en el otro.
- 3 *Cadáver exquisito.*** Desarrollar la imaginación y la fantasía artística por medio de creación de figuras colectivas surrealistas, creadas a partir de la técnica del cadáver exquisito. Propiciar espacios de intercambio colectivo a partir del trabajo artístico colaborativo.
- 4 *Pintando sonidos (Sinestesia)*** Generar experiencias sinestésicas entre sonido y pintura, que contribuyan al enriquecimiento de formas, equilibrio, armonía y ritmo pictórico, desde la expresión espontánea.
- 5 *Dibuja sin mirar.*** Estimular la psicomotricidad, el desarrollo espacial y la percepción visual, a través de la observación de detalles, y el dibujo a ciegas de líneas y contornos del cuerpo de un compañero. Activar el desarrollo de grafismos simbólicos.
- 6 *Dilo con mímica.*** Estimular las habilidades y creatividad a través del juego, logre transmitir a los integrantes una buena comunicación.
- 7 *Cazar al ruidoso.*** Identificar la importancia que tiene la comunicación y el respeto cuando se trabaja en grupo.
- 8 *Dibujos en equipo.*** Desarrollar las habilidades y la importancia que tiene el juego para ser creativos y expresivos que les facilita a los integrantes.
- 9 *El nudo.*** Estimular el desarrollo espacial y la percepción visual, y una buena comunicación entre compañeros para lograr un buen resultado.

- 10 **Dinámica grupal.** Motivar a los integrantes del grupo, que se puede lograr una buena relación y la importancia que tiene cada uno para aportar sus habilidades entre sí.
- 11 **Dibujando en tu espalda.** Impulsar procesos de comunicación simbólica mediante el juego de adivinanza de palabras dibujados sobre la espalda.
- 12 **Ovillo de lana.** Identificar lo importante que es transmitirle opiniones positivas y negativas que cada estudiante tiene, ¡Es una auténtica inyección de autoestima y motivación para todos!
- 13 **Reflexión al aire.** Reflexionar a través de las habilidades y creatividad que obtuvieron con las actividades realizadas en clase.

4.5.4.1.1. Horario de clases.

Horario

Grados	Días	Hora
8°1	Martes	6:30-8:30 am
6°4	Miércoles	6:30-8:30 am
6°2	Jueves	6:30-8:30 am

Tabla 1 Horario de clases

4.5.4.2. Cronograma de actividades.

Actividades	Agosto	Septiembre	Octubre	N
1. Tejiendo Sueños.	■			
2. Confianza en el otro	■			
3. Cadáver exquisito:	■			
4. Pintando sonidos		■		
5. Dibuja sin mirar.		■		
6. Dilo con dinámica		■		
7. Cazar al ruidoso		■		
8. Dibujó en equipo			■	
9. El nudo			■	
10. Dinámica grupal			■	
11. dibujando a tus espaldas.			■	
12. Ovillo de lana			■	
13. Reflexión al aire				■

Tabla 2. Cronograma de actividades

4.5.5. Resultados obtenidos.

Entre las múltiples estrategias de aprendizaje; el juego permite al chico, desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, afectivo, social, espiritual, ético, simbólico y de comunicación. El juego, además, contribuye a reconocer el mundo, facilitando los medios para que los estudiantes se integren y vayan reconociendo los entornos desde los cuales interactúa, ya sea para reconocer y reconocerse como individuo en el medio en el que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer, sintiéndose confiado, amado, respetado y, ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento del arte y del otro. El juego como componente educativo es, irremplazable y puede ser un detonante para interactuar con los demás de manera espontánea, participativa, activa y creativa.

Sin embargo, como herramienta principal del proyecto de *práctica “El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo de la institución educativa Félix Henao Botero del Municipio de Medellín.”* El juego, no es un simple instrumento para “pasar el tiempo” o integrarse artificialmente, sino que se propone como juego didáctico con objetivos pedagógicos para potenciar las habilidades y actitudes de los estudiantes a través de la sensibilidad, la apreciación estética y la comunicación como medio de desarrollo de las dimensiones del sujeto (Afectiva, Estética y Corporal).

En este proceso de aprendizaje, el juego se vuelve una herramienta pedagógica vivificante para que los estudiantes socialicen y cooperen entre sí, y puedan expresarse de manera libre; ya sea para derrotar la apatía hacia la clase, el desinterés o el miedo, la dificultad, o la inseguridad frente a las artes plásticas y llegue a ser capaces no sólo de reconocer éstas problemáticas que afectan la calidad de la educación artística que reciben, sino que se convierta en agente activo capaz de proponer alternativas de solución e innovación para comunicarse asertivamente con su entorno de manera creativa, aportando al desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, a su inteligencia interpersonal, y a su capacidad artística y creadora.

Estas son algunas evidencias fotográficas y la descripción de los resultados obtenidos en cada una de ellas. El análisis de resultados del proyecto, se presentan en dicho contenido del Trabajo de Grado.



Tejiendo Sueños. *Mediante este tejido artístico colectivo, los estudiantes comunicaron espontáneamente y sin miedo al grupo, sus deseos futuros, y sus sueños para transformar su compleja realidad social.*

Imagen 7. Tejiendo sueños. Proceso. Fotografía del autor, 2018.



Confianza en el otro: *Durante la actividad los estudiantes experimentaron la sensibilidad que pueden desarrollar la autoconfianza y la confianza en el otro.*

Imagen 8. Confianza en el otro. Proceso. Fotografía del autor, 2018



Cadáver exquisito: *Por medio de la imaginación y la fantasía artística los estudiantes pueden crear figuras colectivas surrealistas, a partir de la técnica del cadáver exquisito.*

Imagen 9 Cadáver exquisito. Proceso. Fotografía del autor, 2018



Imagen 10 Pintando sonidos. Fotografía del autor, 2018

Pintando sonidos: *Manifestar experiencias sinestésicas entre sonido y pintura, donde el niño exprese su creatividad en la clase.*



Imagen 11 Dibujo sin mirar. Fotografía del autor, 2018

Dibuja sin mirar:

Mediante la observación de detalles y el dibujo a ciegas de líneas y contornos del cuerpo de un compañero el niño pueda estimular el desarrollo espacial y la percepción visual,



Imagen 12 Dinámica grupal. Fotografía del autor, 2018

Dinámica grupal:

Mediante el ejercicio se percibe a los integrantes del grupo al tener una buena relación y la importancia que tiene cada uno para aportar sus habilidades entre sí.



Imagen 13 Dibujando a tus espaldas. Fotografía del autor, 2018

Dibujando a tus espaldas:

Mediante el juego de adivinanza de palabras dibujados sobre la espalda logra un proceso de comunicación simbólica.



Imagen 14 El ovillo de lana. Fotografía del autor, 2018

El ovillo de lana:

lo importante que es transmitirle opiniones positivas y negativas que cada estudiante tiene.



Imagen 15 Reflexión al aire. Fotografía del autor, 2018

Reflexión al aire:

Reflexionar a través de las habilidades y creatividad que obtuvieron con las actividades realizadas en clase.

5. Marco teórico

5.1. Bases legales

5.1.1. Políticas internacionales.

El juego, no es sólo una forma vital de expresión humana, una práctica cultural o una mediación pedagógica; también tiene una dimensión política que requiere del concurso y la responsabilidad social tripartita de las familias, la sociedad y los Estados, para su protección y promoción. Según Anthony Giddens, citado por Salazar et, al (2014):

Los niños tienen derecho, no sólo a ser alimentados, vestidos y protegidos, sino también a ser atendidos emocionalmente, a que se les respete sus sentimientos (...) Para los niños y las niñas, especialmente los pequeños, que no son capaces de articular verbalmente sus necesidades, el reclamar sus derechos es imposible. Esto debe realizarse por medio de los adultos, en forma de argumentación ética (Giddens, 1992, p. 102. Citado en Salazar et, al, 2014, p; 50-51).

No obstante, a pesar de que el juego, ha sido históricamente parte vital del desarrollo humano, de los niños y de las culturas, sólo fue declarado como derecho en el Siglo XX, como parte integral de las políticas de los derechos de los niños. De acuerdo con Salazar *et, al* (2014), el juego, como derecho de los niños, se reconoce como necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o una niña y aspecto innegociable de su dignidad humana. Históricamente, la adopción de los derechos de infancia por la Organización de Naciones Unidas (ONU) se dio en 1959, y se ratificó en 1989, en la *Convención sobre los Derechos del Niño*, la cual en el Artículo 31, reconoció el juego y la participación artística como un derecho fundamental de niños y niñas:

Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (Convención Derechos de los Niños - Unicef 1989).

Para Salazar et, al, (2014), al declararlo como derecho, se reafirma que el juego también se trata de una necesidad antropológica básica para el crecimiento y el desarrollo del ser humano, individual y colectivamente. En este sentido, para Salazar et, al, (2014), el acto de jugar es vital en el proceso de desarrollo del ser humano, “es una capacidad que nos viene dada por código genético y es una posibilidad natural que no se aprende, sino que es intrínseca a él” (Borja i Solé, 2006, p; 3. Citado en Salazar et, al, 2014, p; 49). Del mismo modo el juego se reconoce como necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o una niña y aspecto innegociable de su dignidad humana.

(Salazar et, el, 2014, p; 49). De acuerdo a esta concepción del juego como condición connatural y derecho político de niños y preadolescentes, la mediación pedagógica del juego en la enseñanza de las artes, que se propone en este Trabajo de Grado, no sólo es viable, sino necesaria en la formación artística integral del niño y el adolescente, lo cual ratifica la importancia del proyecto.

5.1.2. Políticas nacionales.

En el plano nacional, los Derechos de los niños, y en especial el derecho al arte y la recreación, inherentes a la lúdica y el juego, se reconocen en la Constitución Nacional de 1991, y particularmente en el artículo 44: donde se establece:

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia (Colombia, 1991).

Tras la Constitución Política, el debate sobre la infancia propició la promulgación de la Ley 1098 de 1996: *Código de la Infancia y de la Adolescencia*, fundamentada en principios para la protección integral de sus derechos sobre los de los demás. En el código en su Artículo 30, se estipula:

Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomenta el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Según opina Salazar *et, al* (2014), en este código “se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar et al., 2014, p. 50). Para Carrero y otros, (2011), citado en Salazar *et, al* 2014:

Si se comprenden estas disposiciones del Estado podemos plantear que incluir el juego, no sólo es situar su importancia en el aprendizaje individual y social, sino en verlo como un factor inherente y fundamental de la vida de los niños y las niñas y una experiencia que propicia la materialización de los otros derechos dada su característica de interdependencia (Carrero, Díaz, Salazar y otros, 2011, p. 14).

La niñez, ha sido parte importante de la política pública colombiana, y así mismo el juego, como alternativa pedagógica y parte vital de la vida cotidiana de niños y adolescentes, ha tenido impacto en las recomendaciones de política educativa, por parte del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), como las *Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural educación preescolar, básica y media*, en donde se establece en el primer conjunto de grados hacer “énfasis en el desarrollo de la sensibilidad y en procesos de recepción, creación y socialización basados inicialmente en el juego y progresivamente en la vinculación del estudiante a actividades propias de varias prácticas artísticas” (MEN, 2010, p; 85), de éste modo recomienda en los primeros grados de la educación primaria:

Grados primero, segundo y tercero: El primer conjunto de grados hace énfasis en el desarrollo de la sensibilidad y en procesos de recepción, creación y socialización basados inicialmente en el juego y progresivamente en la vinculación del estudiante a actividades propias de varias prácticas artísticas. En este nivel, el juego y la experimentación con distintos estímulos sensoriales, el color, el sonido, el movimiento, potencian la sensibilidad del niño, su expresión creativa y sus capacidades simbólicas. (p; 85)

Grados cuarto y quinto: En esta etapa formativa, es necesario desarrollar los procesos propios de una o varias prácticas artísticas, sin que con ello se pierda la intención de articulación e integralidad (p; 86).

En cuanto a las políticas relativas a la educación artística y a la recreación, que vistas integralmente, incluyen también el juego, en la *Ley 115 General de Educación (1995)* del Ministerio de Educación Nacional, se establece el derecho a una formación general, mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza; Además, se establece la educación artística como un área fundamental del currículo escolar, incluyéndola como uno de los objetivos para la educación básica, preescolar, primaria, y secundaria, así como también es uno de los objetivos la recreación. Estos objetivos, se tratan en la Sección Primera, en los Artículos 5, 12, 14, y especialmente en el Artículo 16: Nivel preescolar, Literal F, donde se enfatiza la participación del niño en actividades lúdicas con otros niños y adultos; En la Sección Segunda, ambas políticas educativas, se tratan en los Artículos 15, 21 y 22. Por otra parte, se estipulan dos (2) períodos vacacionales que amplíen las posibilidades de formación integral, el aprovechamiento del tiempo libre y la recreación en familia, y manda, que las pautas o descansos, deben ser según la edad de los alumnos.

Respecto a las garantías de infraestructura en la *Ley 1295 (2009) Atención integral de los niños y las niñas de la primera infancia de los sectores 1, 2 y 3 del SISBEN*, el Artículo 8, estipula que el Estado se compromete a elaborar un plan de desarrollo para proveer de espacios, materiales

y ambientes adecuados según la edad, con comedores, sitios de juego diversión y espacios adecuados para la formación.

De otro lado, en los *Lineamientos para educación artística (MEN, año)* el MEN, reconoce la necesidad del juego, como dinamizador de experiencias de aprendizaje:

En el marco del PEI de cada institución, es posible estructurar una serie de ejercicios tendientes a la exploración vocacional desde preescolar, desarrollando gradualmente en los estudiantes nociones espacio-temporales, sin perderse de la vivencia del juego como dinamizador de experiencias de aprendizaje, ni del gusto y la enseñanza que da la contemplación y exploración de las formas de la naturaleza. Se considera conveniente realizar ejercicios divertidos con los niños más pequeños, motivando su visión personal del mundo, en actividades artísticas integradas, en las que se exprese su fantasía y se comiencen a identificar elementos del entorno y de los diferentes contextos. (MEN, s.f.).

Según el Ministerio de Educación Nacional en sus lineamientos curriculares, el área de educación artística juega un papel muy importante en la educación para el desarrollo integral de todo ser humano, ya que en el arte se integran las mayores aéreas del conocimiento y desarrolla unas competencias cognitivas, y emocionales que cada aprendiz obtiene en su vida cotidiana.

Por otro lado, en *El juego en educación inicial (MEN, 2012)* para el Ministerio de Educación Nacional de Colombia “el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, y dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias, intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos” (p; 16).

5.1.3. Políticas locales.

En la Ordenanza Plan de Desarrollo “Antioquia piensa en grande” 2016-2019, se plantea como política departamental, la actividad deportiva, recreativa y creativa, en el Componente Línea Estratégica Equidad y movilidad social:

- **21.7.2.2 Programa 2. Promoción del deporte social comunitario, deporte formativo y recreación.** Es el aprovechamiento del deporte con fines de esparcimiento, recreación y desarrollo físico de la comunidad. Procura integración, descanso y creatividad. Se realiza mediante la acción interinstitucional y la participación comunitaria para el mejoramiento de la calidad de vida a través de las diferentes competiciones deportivas (Juegos departamentales, programas para poblaciones especiales como indígenas, campesinos, personas en situación de

discapacidad, postconflicto y gremios), Centros de Iniciación y Formación Deportiva, ludotecas y actividades de recreación. (p, 347).

- **21.7.2.7 Programa 7. Escenarios deportivos y recreativos para la comunidad.** Se construirán grandes Bulevares en distintas subregiones del Departamento, estos incluyen ciclo rutas y espacios para caminar que permitan la práctica del deporte, así mismo habrá estancias para la integración familiar, con chorros, juegos, gimnasios y espacios verdes, que permitirán articular los municipios y generar opciones de actividad física, salud y aprovechamiento del tiempo libre para la comunidad, contribuyendo a mejorar la calidad de vida y el turismo del departamento. (p, 352).
- **21.10.2.1 Programa 1. Estrategia Departamental Buen Comienzo Antioquia,** se establece la estrategia departamental para promover el desarrollo infantil temprano para garantizar el cuidado y el goce efectivo de los derechos de los niños desde la gestación hasta los cinco años, lo cual “significa que sea saludable, acogido, socialmente competente, capaz de aprender, pueda resolver problemas y relacionarse con el mundo desde el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio”. (p, 380-381).

En conclusión la legislación política internacional, nacional y local, consagran a los niños y niñas como sujetos de derechos privilegiados y dentro de esos derechos primordiales está el derecho a la educación, a la formación integral al arte, la recreación y el juego, como una necesidad primordial para su desarrollo y constituye un derecho inalienable por cuanto es una actividad absolutamente necesaria para la adaptación social y sobre todo para la evolución cognitiva de los seres humanos en los primeros años de vida, en cualquier cultura y ámbito social como condición connatural y derecho político de niños y preadolescentes, por lo cual es una mediación pedagógica no sólo viable, sino necesaria en la formación artística integral del niño y el adolescente, lo cual ratifica la importancia del proyecto de práctica presentado en ésta sistematización.

5.2. Antecedentes teóricos

En este apartado se propone exponer después de un vasto rastreo bibliográfico, las publicaciones de autores que se acercan a la propuesta de reflexión y análisis con respecto al juego como estrategia pedagógica, en donde encontramos pioneros como Pestalozzi, Fröebel Montessori, Vygotsky y Piaget, para quienes el aprendizaje lúdico a través del juego tiene un lugar vital en el desarrollo infantil, sobre todo en los primeros años.

Pestalozzi. Para Pestalozzi, (1889) según Tamayo y Restrepo (2016) la educación debe formar personas para la armonía con la naturaleza y debe iniciar con la libertad del niño para poder entrar en contacto con lo que le rodea; Consideraba la educación, no como un proceso de adquisición, memorización de conocimientos y desarrollo de aptitudes, sino en que se debe dejar actuar la fuerza de la inteligencia desde la intuición intelectual de los niños. Refiere que no se puede soñar en obtener el progreso en la educación del pueblo mientras no se hayan encontrado formas de enseñanza apropiadas por parte del maestro hasta el final de los estudios elementales, el simple instrumento mecánico de un método de repetición que lleva a resultados inducidos y no a la habilidad de estudiantes que lo vivan y lo practiquen.

Pestalozzi argumenta que es esencial mantener el equilibrio entre los componentes del método: cabeza, corazón y mano, en función del desarrollo de la autonomía, Pestalozzi insiste que hay evitar una prolongación del orden familiar o la de reproducción del orden social, la escuela deberá manifestar su orden propio a través de la obra pedagógica: de ahí el sentido del Método. Es la humanidad adulta supuestamente constituida, la que está llamada a regenerarse a través del niño favoreciendo mediante la educación, el desarrollo de su libertad autónoma y así se liberará por sí misma de sus inercias y taras sociales.

El método, con todo su contenido de conocimientos positivos sobre el niño, puede contribuir en igual medida a oprimirlo que a liberarlo. Lo esencial se juega por lo tanto en una práctica que a su vez remite a una actitud, y en la dificultad de ejecutar la teoría de esa actitud sin correr el riesgo de destruir la misión del proceso metodológico, es decir lo que éste debe hacer surgir y sostener en su desarrollo. Donde uno de los factores más importantes es el juego porque mediante la exploración, la curiosidad y la observación el niño aprende de una manera significativa.

Friedrich Froebel Rompe con muchos paradigmas de la educación tradicional indicando que el “juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena

educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria” (Fröebel como se citó en Markus, 2015). Su método pedagógico permite conducir al niño de lo concreto a lo abstracto, además introdujo el concepto de “Trabajo libre” y en base a sus observaciones se dio cuenta de que los infantes son capaces de hacer cosas jugando que no harían si fueran obligados de manera autoritaria. Él consideraba como acciones fundamentales de la educación “la acción, el juego y el trabajo”. Fue el primer maestro en darle importancia “al juguete” o “dones para lograr su objetivo” (Meneses & Monge, 2001); él mismo los elaboraba y estaba convencido de que con ellos los niños lograban ser los gestores de su educación.

Para Fröebel en la educación inicial del niño, el juguete es un proceso esencial para desarrollar la motricidad y la imaginación. Además, el diseño actividades que implican movimiento y ritmos que son esenciales. Para que el niño aprenda, se debe iniciar con llamar la atención sobre los miembros de su propio cuerpo y luego llegar a los movimientos de partes del cuerpo. También le dio importancia al uso de historias, mitos, leyendas, cuentos de hadas y fábulas, así como excursiones, prácticas experienciales y contacto directo con la naturaleza y los recursos. Este fue uno de los pedagogos que les dio una gran importancia a los juegos, juguetes y las actividades lúdicas y recreativas para aprender el significado de la familia en las relaciones humanas.

De esa manera el autor funda los jardines de infancia (Kindergarten) con la idea principal de hacer de la escuela una extensión del hogar porque es de vital importancia que en la educación del niño esté siempre presente la figura de la familia. Los padres son la influencia más inquebrantable que tienen los niños porque desde las primeras experiencias, prácticas y rutinas que tienen los niños ocurren dentro de la unidad familiar. El papel del docente según Froebel es el de un guía experimentado y a la vez el de un amigo, dando libertad al niño para actuar aun cuando la actividad a realizar es algo propuesto. Pero, además, el educador debe ser consciente de que cada niño se desarrolla de una manera diferente según las condiciones físicas, sociales, psicológicas e intelectuales en la que llegan a la escuela, por lo que debe adaptarse para así tener la capacidad de llevar a cabo su tarea con éxito.

Lev Semiónovich Vygotsky (1986) afirma que “el autocontrol del que el niño es capaz se produce en el juego” (Torres, 2002) Es decir atribuye gran importancia al juego en igual medida

que a las relaciones sociales del niño en la educación inicial. Otro rasgo de las apreciaciones de Vigotsky da cuenta de la estrecha relación entre la percepción y el significado y es observable en el proceso del lenguaje del niño y al evidenciarse esto permite establecer objetivos y conceptos además de una visión del desarrollo psicológico en el que se encuentra el infante. El autor considera el juego un medio para el niño liberar tensiones, imaginar y darles significado a las diversas situaciones poniendo reglas que se generan en forma espontánea durante el proceso y que conduce a determinar la evolución psicológica tales como pensamiento, lenguaje, memoria y el aprendizaje significativo. De lo anterior se infiere que el juego permite encontrar en el niño aspectos sociales, intelectuales y afectivos para generar un aprendizaje significativo y duradero haciendo énfasis en el qué, cómo y para qué aprende y no solo esto sino también la forma del niño participar de la cultura.

Para Vigotsky en la edad del niño de preescolar es inherente a su desarrollo psíquico la imaginación, que representa su esencia humana como actividad de la conciencia que se materializa en las acciones, de ahí la diferencia del juego con otras actividades del niño en el preescolar donde se crea discrepancia entre lo real, concreto e imaginarios, donde el juego representa unos símbolos de la conciencia que tiene significados. Se debe agregar que para Vigotsky el niño actúa según impulsos que parten de su interior y este a su vez imparte unas normas de conducta en las que en una forma libre se somete dando un papel importante a la lúdica en el desarrollo de la psiquis infantil. Según Vygotsky (1933), el juego en el niño gana importancia en la medida en que es la oportunidad para actuar en la manera que no es capaz de hacerlo en la vida de lo real, en el juego hay acciones imaginarias con motivos voluntarios donde el niño siempre está por encima de su edad y conducta habitual cotidiana, esto conlleva al desarrollo del pensamiento abstracto donde se inicia la diferenciación entre el estudio y el juego y que se vivencia en la edad escolar. Vigotsky, L. (1933).

María Montessori: Respecto al juego, en el texto *“La mente absorbente del niño”* (Montessori, 2004) para la autora, el juego constituye una de las necesidades más importantes en la absorción del conocimiento, desde la más tierna infancia:

Cuando el niño empieza a moverse, su mente, capaz de absorber, ya ha captado su ambiente; antes de que empiece a moverse, ya se ha efectuado en él un inconsciente desarrollo psíquico, y cuando inicia los primeros movimientos comienza a ser consciente. Si se observa a un niño de tres años, se ve que siempre juega con algo. Esto significa que va elaborando con sus maños e introduciendo en su conciencia lo que su mente inconsciente ha absorbido antes. A través de esta experiencia del ambiente, con apariencia de juego,

examina las cosas y las impresiones que ha recibido en su mente inconsciente. Por medio del trabajo se hace consciente y construye el Hombre”.

Para Montessori (2004), muchos niños juegan con el material cansados y aburridos cuando, y “ninguno de esos niños ha encontrado, (...), un interés capaz de despertar en él la divina y fuerte naturaleza: su personalidad no se ejercita, no se desarrolla, no se fortifica” (s.p). Por ello el niño debe desarrollarse tanto física como mentalmente, incluyendo en su educación ejercicios físicos, juegos, etc., y estimular su ambiente con juguetes, que le ayudan a nutrir simultáneamente su cuerpo y su mente.

Siempre se ha afirmado que jugar con los juguetes y ejercitar la imaginación por medio de las fabulas representan dos necesidades de este periodo de la vida: la primera actividad pretende instaurar una relación directa con el ambiente, de modo que el niño, por así decirlo, se apodere de él y de ese modo lleve a cabo un gran desarrollo mental. La segunda actividad muestra la fuerza de la imaginación, que el niño revierte en sus juegos. Si le ponemos a su disposición objetos relacionados con cosas reales, para practicar la imaginación (Montessori, 2004, s.p.)

De acuerdo a la autora, aunque los juegos en apariencia no tienen una finalidad real, prepara para “una habilidad de movimientos que es lo que constituye precisamente el placer del juego” (s.p.). Se puede decir que en todos sus ejercicios el niño juega y los “juegos le hacen adquirir habilidades, poderes necesarios para su formación, su desarrollo” (s.p.). De ahí que destaque *Los Dispensarios para la guía del niño* (Child Guidance Clinics) creados para la curación de los “niños difíciles”, y que consisten en brindarles “un ambiente rico en motivos de actividad (...) libre de todo control de maestros o adultos en general” (s.p.) Además “La terapia del juego también deja al niño libre de elegir entre muchos juguetes o juegos imitativos; en general, más variados y numerosos que los que puede ofrecer la familia” (s.p).

Según Montessori (1998) “La observación científica ha establecido que la educación no es lo que un profesor da, es un proceso natural llevado a cabo espontáneamente por el individuo y no se adquiere escuchando palabras, sino a través de experiencias en el entorno”, quiere decir, entonces que en el proceso enseñanza aprendizaje necesita ambientes de aprendizaje para lograr un aprendizaje significativo, por lo que deben ser organizados para que el niño pueda explorar, experimentar, jugar y crear en libertad; buscar la manera de lograr impartir una educación con calidez y profesionalismo y que el niño pueda desarrollar la autonomía, es decir, que desarrolle las capacidades necesarias para enfrentar los desafíos de su entorno.

Para Montessori (2003), “Si miramos a un niño, resulta obvio que el desarrollo de su mente se produce a través de sus movimientos” por tal motivo es importante entregar ambientes preparados ricos en experiencias, pleno en aprendizajes y profundos en amor, que promueven en los niños la capacidad de disfrutar de su entorno, protegiendo el potencial espiritual, intelectual, emocional y físico por medio del respeto de la diferencia y del ritmo de aprendizaje de cada persona. Por medio de la autoeducación se cultiva en el niño el deseo natural de aprender creando espacios para que aflore su sabiduría interna y adopte el conocimiento científico como forma de aprendizaje fluido y feliz. El único impulso válido para aprender es la auto motivación de cada estudiante y el rol del maestro, es permitirle y facilitarle una expansión libre y armoniosa, conforme a sus propias necesidades.

El método científico propuesto por María Montessori, parte con sus primeras observaciones a niños con discapacidades cognitivas, niños encerrados en un psiquiátrico, excluidos totalmente de la sociedad. Ella es la primera persona que se atrevió a postular que estos niños podían aprender de igual forma que los niños normales, sosteniendo que solo les faltaban los estímulos necesarios para construir el aprendizaje. Se da cuenta que para poder ejercitar sus potencialidades era necesario objetos, para que ellos pudiesen manipular. Y para poder incluirlos en la sociedad logró que le aprobaran su investigación en el Ministerio de Educación (Italia), obteniendo como resultado que los niños del psiquiátrico aprobaran el examen de educación con puntuación mayor a la que alcanzaban los niños normales (Mella, 2011).

El aula Montessori se adapta al niño activo, transformándose en una auténtica "Casa de niños" donde éstos se desenvuelven en tareas cotidianas e intelectuales, entre un mobiliario adaptado a su tamaño, a su fuerza y a sus posibilidades y necesidades. El niño se mueve con total libertad, como lo alude Montessori (2003). Se podría resumir el método Montessori diciendo que es un método basado en un principio de libertad en un medio preparado. Cada vez que el adulto ayuda al niño sin necesidad, obstaculiza su expansión y, consecuencia grave de un error de tratamiento en apariencia tan ligero e insignificante, detiene o desvía en algún detalle el desenvolvimiento infantil. María Montessori nos recuerda que una educación que respeta y cultiva la actividad interior del niño y sus necesidades de aprendizaje y juego, no debe limitarse a la escuela ni a los maestros, sino que es una cuestión que concierne también a la familia y a toda la sociedad. Montessori.

Piaget (1932) en el capítulo “Las reglas del juego” concluye: “*existen dos etapas en cuanto a las reglas: la de heteronomía, en donde las reglas son transmitidas por el adulto y son inmutables; y la de autonomía, en donde la cooperación de iguales cambia la noción de norma y se crean reglas como producto del consenso*”. En otras palabras, Piaget enfatiza que el juego es un acto simbólico que se caracteriza por sus variadas formas cognoscitivas y afectivas, la semejanza de su lenguaje con el lenguaje interior de un adulto, la relación con conflictos inconscientes y con los sueños, en conclusión, el juego simbólico es una representación de lo real construido por el yo y modificado por las necesidades e intereses del infante. Las anteriores concepciones se esclarecen cuando Piaget en todas sus obras describe y explica los estadios del desarrollo del niño: sensorio motriz, simbólico, moral; y precisa en cada uno de los estadios cambios intelectuales, semióticos y de relaciones sociales entre otros; haciendo consciencia de la regla con las normas convencionales y morales.

La perspectiva teórica de Piaget indica que la inteligencia ocupa el papel protagónico de los procesos psíquicos y existe una estrecha relación entre estos procesos superiores con lo biológico; es decir, el principio del conocimiento está en la acción del sujeto cuando busca en el medio elementos para modificar los esquemas. En este sentido el autor afirma que el juego es un elemento importante en el desarrollo de la inteligencia y esto se debe a la interacción entre la asimilación y la acomodación y comienza en el periodo sensorio motriz con la actividad lúdica. Continuando con los postulados de Piaget, este estableció dentro de las etapas del desarrollo del intelecto infantil el nivel de aprendizaje sensoriomotor y el verbal y ocurre en virtud del primer lenguaje que es de señales como estímulos externos, contenidos de percepción y reacciones emocionales impulsivas del sujeto.

En definitiva, para Piaget el juego es una forma poderosa de vida social y actividad constructiva del niño, en él las actividades internas y externas se determinan por el equipo, el espacio y la superficie; el niño que juega ama la vida, entiende y tolera dificultades, sonrío y exterioriza alegrías, miedos, angustias elabora y vive una serie de experiencias que responden a las necesidades de cada etapa del desarrollo. Castelo (2004).

Una vez analizados los principales exponentes previos del problema del juego en la pedagogía, se abordarán en este trabajo de grado diversas teorías sobre el juego, en los siguientes

apartados, y se ofrece para culminar este apartado un listado de algunos antecedentes contemporáneos, que se citan en la siguiente tabla.

Publicaciones sobre el juego y problemas afines

Autor	Año	Título	Ciudad	Editorial
Abad Molina, Javier	Sin fecha	<i>Experiencia estética y arte de participación: juego, símbolo y celebración</i>		Organización de Estados Iberoamericanos
Lowenfeld Viktor		<i>Desarrollo de la creatividad creadora</i>	Buenos Aires	Kapelusz
Cossettini, Leticia	1962	<i>Del juego al arte infantil</i>	Buenos Aires	Eudeba
Ríos González, J. A.	1974	<i>Juguetes, cine, deportes y arte infantil</i>	Madrid	Marsiega
Don Pavey	1982	<i>Juegos de expresión plástica</i>	Barcelona	CEAC
Don Pavey	1990	<i>Juegos de expresión plástica</i>	Barcelona	CEAC
Imelda Lucrecia Barrera	1998	<i>La educación lúdica. La importancia de la educación lúdica y estética para la formación integral del educando y el reencantamiento de la educación</i>	Bogotá	Confederación Interamericana de Educación Católica
Marta Inés Tirado Gallego	1998	<i>El juego y el arte de ser... humano.</i>	Medellín	Universidad de Antioquia
Agudelo Maritza et al	1999	<i>La lúdica y la artística como estrategia metodológica para la implementación de la educación ambiental en la básica primaria.</i>	Bucaramanga	Universidad Cooperativa de Colombia
Avellaneda, Carmen Elena et al	1999	<i>El juego, el arte y la recreación como bases del desarrollo social del niño</i>	Bucaramanga	Universidad Cooperativa de Colombia
Rondón, Luz Mireya et al	1999	<i>Biblioteca escolar: Vivenciando el arte y la lúdica</i>	Bucaramanga	Universidad Cooperativa de Colombia
Vera Elizabeth et al	1999	<i>Aquí hay un espacio para la educación artística y lúdica</i>	Bucaramanga	Universidad Cooperativa de Colombia
Arciniegas Franco, María Emilia	2000	<i>La lúdica creativa no es un puerto, sino una forma de viajar: hacia una aproximación y comprensión de su pedagogía para la escuela del nuevo milenio</i>	Bogotá	Convenio Andrés Bello
Britton Lesley	2000	<i>Jugar y aprender el método de Montessori: guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años.</i>	Buenos aires	Paidós
Campo Sánchez Cladis Helena	2000	<i>El juego en la educación física básica: juegos pelágicos y tradicionales.</i>	Armenia	Kinesis- Biblioteca central del deporte y la E.F.
Gadamer Hans Georg	2000	<i>La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta.</i>		
Rosa Mercedes Reyes-Navia; María Constanza Lozano Forero;	2000	<i>Jugar, dibujar, leer. Los diferencian los niños</i>	Santafé de Bogotá	Universidad Pedagógica Nacional

El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo

Mónica Alexandra Pacheco Malaver					
Aristizábal Hoyos, Pedro Juan	2001	<i>Juego y pedagogía</i>	Pereira	Universidad tecnológica de Pereira	
Rendón Uribe, María Alexandra	2001	<i>Juego, expresión y creación en los inicios de la escolarización. Proyecto para la educación de la capacidad creativa en niños de preescolar</i>	Medellín	Universidad de Antioquia	
Sarle patricia M	2001	<i>El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico.</i>	Bogotá		
Rivera, Leonardo	2002	<i>Educación preescolar: entre la expresión y el juego como medios de formación integral</i>	Bogotá	Universidad de la Sabana	
Torres Carmen Minerva	2002	<i>El juego como estrategia importante</i>	Mérida- Venezuela	Educare	
Javier Díez Álvarez	2003	<i>Poner el juego en juego y la metáfora como métodos para la creatividad en el aprendizaje artístico</i>	Madrid	Universidad Complutense	
Beltrán Acevedo, Liliana et al	2004	<i>El arte, la lúdica y los más media: una alternativa de cambio</i>	Bucaramanga	Universidad Cooperativa de Colombia	
Montessoria, María	2004	<i>Ideas generales sobre el método manual práctico.</i>			
Huizinga, Johan	2005	<i>Homo ludens. El juego y la cultura</i>	V	Fondo de Cultura Económica	
Pieterser Martie	2005	<i>Jugar y aprender: una guía práctica para la escolarización de tu hijo en la edad temprana</i>	Barcelona	Paidós	
Sarlé, P. (Coord.)	2008	<i>Objetos, juego y construcciones</i>	Buenos Aires	Ediciones Novedades Educativas	
Ortiz, Ocaña.:	2009	<i>Jugando También se aprende.</i>	Madrid	Didáctica.	
Sarlé, Patricia y Berdichevsky, Patricia.	2010	<i>Juego y arte en la educación infantil</i>	Madrid	OEI	
Leyva, Ana María	2011	<i>El juego como estrategia didáctica</i>		Pontificia Universidad Javeriana	
Ospina Medina María del pilar	2015	<i>El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar</i>		La Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán. Sede María auxiliadora del Municipio del espinal- Tolima.	
Carpio Miguel, Remedios, María.	2017	<i>El juego como recurso didáctico en la expresión plástica – el arte de jugar.</i>	España	Universidad de Alicante	

Tabla 3 Publicaciones sobre el juego y problemas afines

5.3 Bases teóricas.

5.3.1. El juego.

Según la Real Academia de la Lengua Española, *juego* es una palabra que etimológicamente, proviene del latín *iocus*, (broma, gracia, juego, diversiones, pasatiempos) que en español significa, ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde; o también es una actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad, entre otras definiciones. Para Huizinga (1972) “La función lúdica en latín, abarca con una sola palabra el campo del juego: *ludus, ludere*, de donde deriva *ludus*. Abarca el juego infantil, el juego, el recreo y la representación litúrgica y también la teatral y los juegos de azar” y este hecho sugiere que se aprende con mayor facilidad aquello que produce gozo y alegría. (p; 55). En cuanto tal, el juego para Huizinga, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, y es una función llena de sentido. Es más viejo que la cultura; de allí que, considere que el ser humano es lúdico por naturaleza. Es decir, que, aunque le antecede una raíz fisiológica, su función antropológica, le da sentido. Desde otro punto de vista, para Bateson (1972) citado en Melo y Hernández (2014)

el juego sólo puede producirse en organismos que posean la capacidad de generar un proceso meta comunicativo, el cual les permite distinguir diferentes tipos de mensajes, no sólo textuales, que están cargados de cierta información que ayuda a interpretar tanto el mensaje como la forma de relación que establece con el mundo (Bateson, 1972. Citado en Melo y Hernández, 2014, p; 43)

De forma similar, el enfoque cognitivo de Sutton (1997) citado en Melo y Hernández (2014), propone que el juego es “una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrenta a estímulos que no ha reconocido”. (Sutton, 1997. Citado en Melo y Hernández, 2014, p; 43).

Por otra parte “es sólo en el juego, en la festividad lúdica que el hombre puede comprender el sentido del movimiento del mundo en donde aparece y desaparece todo eso que es infinito” (Guffanti, 2004, p; 4. Citado por Huertas, 2012, p; 63) Desde otra perspectiva, “Es la auto representación del juego la que hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representarse” (Gómez, 1998).

Para Huertas (2012), el juego es una de las manifestaciones más genuinas del ser, constituye su dinamicidad en el mundo, recuperando así su posibilidad de afirmación, no ya desde las conjeturas propias de la necesidad de una afirmación mayor al ser, sino desde la afirmación de la vida en el mundo. El juego parece tener en el desierto de la cotidianidad el carácter de espejismo, a pesar de ser el oasis real donde aparece la verdadera libertad del ser humano, su posibilidad de ser-en-el mundo (Huertas, 2012, p; 63).

Ahora bien, desde la perspectiva histórica del juego infantil, para Andreu (2009), la mayoría de los autores asumen que el juego “depende de las influencias biológicas, culturales y psicológicas. Se entiende que es un fenómeno antropológico típico en los seres humanos que se transforma siempre culturalmente.” (p; 39). Sin embargo, para el autor, los juegos tradicionales infantiles son el máximo exponente dentro de la cultura lúdica de un pueblo y, en ocasiones, derivan de ceremonias propias de adultos; aunque pertenecen en su espíritu al mundo de los niños y las niñas. “los autores clásicos han documentado ampliamente las prácticas desarrolladas por los más pequeños. Gracias a ellos hemos podido vislumbrar analogías en las actividades lúdicas a través de los siglos” (p, 39). Para Andreu (2009) “Grecia podría ser el punto de partida para cualquier análisis actual sobre la dimensión lúdica del ser humano” (p; 47). Según indica, en los países mediterráneos, “el clima favorecía el juego al aire libre y tal circunstancia conducía a poder prescindir de juguetes para divertirse. La imaginación se desarrollaba con elementos naturales del entorno: el agua, los animales, las flores, las conchas, etcétera” (p; 39). No obstante, entre los “juegos practicados por los niños atenienses, en los que encontramos grandes analogías con los que han llegado hasta nuestros días, destacamos el de la pelota (*sphaira*), el trompo (*strómbos*), el escondite (*kryptínda*), el de la soga (*helkystínda*) o el de los soldados (*basilínda*)” (p; 43).

Por otro lado, también en la Grecia Antigua, encontramos en el juego una actividad física especialmente de los jóvenes, asociada al arte, la belleza, las creencias, los rituales, la política y la educación, en tanto la educación física desde la infancia del varón, encarnaba la búsqueda del ideal de un cuerpo bello, y en los juegos Olímpicos y prehelénicos, los pueblos mediterráneos, vehiculaban prácticas sagradas, creaban políticas de intercambio y demostraban su poder cultural, político y deportivo.

Según Sesé (2008), en la antigüedad griega existieron más juegos deportivos panhelénicos que los denominados Olímpicos:

Los juegos Ístmicos, por ejemplo, se celebraban en Istmia, en la unión del Peloponeso con el resto de la Hélade, en lo que se ha llamado siempre el estrecho de Corinto. Y los juegos de Nemea, por otra parte, donde se coronaba al vencedor con una corona de apio (sic), se celebraban cada dos años. Los más famosos de todos ellos –excluyendo los Olímpicos– eran los juegos Píticos (la palabra deriva de la Pitonisa) que se celebraban en la ciudad montañera de Delfos, sede del célebre Oráculo y lugar máximo de culto a Apolo, el dios de la música, la poesía y la belleza. Agrupaba a más de 9.000 peregrinos, que acudían a ver estos juegos panhelénicos de singular organización, ya que se dividían en atléticos y artísticos.

Los juegos Olímpicos, fueron considerados por los griegos como un regalo de los dioses a la antigua Grecia. Tenían un origen divino y competición noble entre estados de toda la Hélade. Todo ello marcaba los Juegos. El objetivo era ganar a través del juego limpio; no de la guerra. Ésta es la razón por la que el premio no podía consistir en dinero, ni tierras, ni nada material. Los atletas recibían el galardón en forma de corona de olivo (no de laurel, como se ha escrito), que simbolizaba la gloria eterna. Todos competían en igualdad de condiciones, sin importar su escalafón social. (Sasé, 2008, p 201-211)

De acuerdo con Sesé (2008, pp; 201-211), para los griegos, la educación física era paralela a la educación del espíritu. “Tener un cuerpo atlético era parte de la cultura que todo heleno debía poseer. En muchas ciudades los chicos se educaban en el Gimnasio, especie de escuela mixta entre el aprendizaje de la mente y el del cuerpo”. Todas las polis tenían su gimnasio donde los pedagogos enseñaban y practicaban deportes. El desarrollo espiritual, la inteligencia y el ejercicio físico aptitudes que habían hecho grandes a Heracles (Hércules) y a Aquiles eran los modelos de los jóvenes helenos. “Armonía hacia la perfección y ritmo, ya que muchas veces entrenaban bajo el sonido de la flauta. Este culto hacia lo perfecto era parte del espíritu griego” (p; 201-211) lo cual podría explicar por qué todos los participantes en los juegos Olímpicos debían ir desnudos.

Sin embargo a pesar de su importancia histórica en culturas antiguas como la griega, y de sus distintas funciones actuales, en el imaginario colectivo, el juego se ha considerado como un asunto de niños, como algo intrascendente, una actividad vana, efímera y que no es digna ni siquiera de ser pensada, pero resulta evidente el hecho de que el juego, es una de las actividades básicas para el aprendizaje del ser humano y tiene funciones educativas, pedagógicas, didácticas, culturales, sociales, políticas, religiosas, así como estéticas, creativas y lúdicas, además de morales y éticas. Por demás, también ha sido motivo de análisis económicos como la teoría de John Von Neumann y Oskar Morgenstern en *Theory of Games and Economic Behavior* (1944); y décadas después en la teoría de Harsanyi, Nash y Selten, pioneros en análisis del equilibrio, y en la teoría de los juegos no cooperativos (Premio Nobel de Economía en 1994). De hecho, cada una de estas funciones a su vez encarnan un complejo universo de actores, juegos, posibilidades y finalidades, algunas de las cuales, se tratarán en los siguientes apartados.

5.3.2 Teorías del juego.

Si bien el juego se ha tomado la mayor de las veces como una actividad infantil “improductiva” o un residuo de la sociedad, desde la Grecia Antigua, se avizoraba su importancia política, religiosa, económica y social, especialmente en el adiestramiento y perpetuación de roles sociales, el cultivo del cuerpo, la mente y el espíritu, mediante la calistenia, rituales religiosos, competiciones, fiestas, y juegos infantiles. A lo largo de la historia se han venido argumentando las funciones sociales, psicológicas y educativas de manera ocasional, hasta el siglo XIX cuando se eleva al estatus de problema científico de ciencias sociales, humanas y educativas, adicionando incluso el estudio de su función económica en el siglo XX.

De acuerdo a nuestra opinión, se encontraron en las teorías del juego investigadas, al menos seis categorías o enfoques:

- 1) *El fisiológico*, centrado en las habilidades innatas del cuerpo humano en su evolución como especie, y en el juego como condición natural, impulso, instinto, deseo, placer, energía, experimentación, experiencia, distención, relajación, o impulso estético y lúdico desde la niñez.
- 2) *El antropológico*, ajustado a la idea de juego como actividad cultural, que encarna las tradiciones, rituales, creencias y costumbres y su perdurabilidad mediante su imitación simbólica en el juego desde la infancia.
- 3) *El Sociológico*, que vislumbra en el juego infantil el reflejo del contexto histórico, de los roles, costumbres, y sistemas sociales, las prácticas religiosas, económicas, y manifestaciones de poder, como la guerra, la lucha, y el desarrollo tecnológico.
- 4) *El filosófico*, que otorga al juego un valor óptico, trascendental, fenomenológico, estético, artístico entre otros.
- 5) *El psicológico*, que analiza especialmente el juego en el desarrollo humano y cognitivo infantil, y las cualidades racionales y sensibles, del adulto frente al juego como posibilidad de competencia, superación, mimesis, simulacro, suerte, o vértigo; y adicción.
- 6) *El pedagógico*, que reflexiona acerca de las posibilidades educativas que ofrece el juego como alternativa pedagógica y didáctica, particularmente en la primera infancia.

En tanto su diversidad conceptual, se puede comprender que no existe una única categoría de juego, ni un solo enfoque capaz de recoger sus múltiples formas de existencia. Razón por la

cual, pasamos a recoger algunos conceptos del juego con la intención de hacer un rastreo general del problema. En primer lugar, encontramos según Zapata (2020), que, Vanegas, García y Vanegas (2018), clasificaron las siguientes teorías, en su libro *Teorías del juego*:

Teoría metafísica (Platón 427-347 a.C. – Aristóteles 384-322 a.C.). Platón defiende el juego y el ejercicio como fuente de placer, especialmente para los jóvenes incapaces de estar en reposo. El filósofo, comprendió su propósito práctico, como un instrumento que prepara a los niños para la vida adulta, la transmisión de valores y la asimilación de la cultura. Por su parte Aristóteles, coincidió con Platón, en la visión del juego como preparación, además de otorgarle un carácter medicinal, capaz de compensar la fatiga del trabajo, a partir del placer que produce, obteniendo el descanso y la relajación.

Teoría del recreo (Schiller, 1793). Para Schiller (1759-1805) el juego disminuye la energía que el cuerpo no consume, siendo un placer intrínseco, relacionado con el exceso de energía; es una actividad cuya finalidad es el recreo. En la décimoquinta de sus “*Cartas sobre la educación estética del hombre*” indica: el hombre no juega más que allí donde y cuando él es hombre en su plena significación, y él no es hombre completo más que allí donde y cuando él juega”.

Teoría de la energía sobrante (Herbert Spencer, 1855). O teoría *Evolucionista* de Spencer (1820-1903) supone que, el hombre como especie superior acumula energía, y el juego tiene por objeto liberar aquellas que se acumulan en las prácticas utilitarias; permitiendo conducir los instintos infantiles, a través del impulso del juego.

Teoría del descanso (Lazarus, 1883). Lazarus (1824-1903) en su teoría psicológica también llamada de *Relajación*, el juego es una compensación de las actividades fatigosas y sirve para el descanso.

Teoría del trabajo (W, Wundt 1887). Según Wundt, el juego nace del trabajo, hasta transformarse en juego al aplicar el trabajo para el goce; y en la infancia, el niño aprende a emplear sus fuerzas para el trabajo a través del juego.

Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional (Karl Gross, 1889). En su teoría evolucionista también conocida como *Teoría Pragmática y del Preejercicio*, Gross (1861-1946) se centra en el juego como condición innata y finalidad biológica muy importante,

que permite al organismo desarrollar sus funciones naturales, a partir del instinto, que obliga al hombre a ser activo, adquiriendo habilidades para adaptarse al medio.

Teoría del atavismo o de la recapitulación (Stanley Hall, 1904). También llamada *Antropológica*, y basándose en Darwin, Hall (1846-1924) propone que el niño representa simbólicamente en los juegos la vida del hombre. Durante la *Etapa Animal*, los niños trepan o se columpian como los primates; en la *Etapa Salvaje*, realizan actividades de caza, y escondite como los animales; en la *Etapa Nómada* se interesan por los animales; en la *Etapa Neolítica* se interesan por muñecas o en cavar, como las primeras sociedades agrícolas y, en la *Etapa Tribal*, juegan en equipo. Además, considera que, el juego infantil es parte preparatoria para la vida adulta.

Teoría catárquica y Teoría del ejercicio complementario (H.A Carr 1925). Carr (1873-1954) afirma que, el juego es una expulsión liberadora que encuentra espacio al realizarse en la irrealidad del propio juego. Para Carr, la conducta del ser humano es de adaptación o de ajuste a la experiencia, por lo cual, la reconducción de los hábitos es primordial, y el juego como simulador de experiencias que desprenden consecuencias, educada sin situaciones desagradables. En su *Teoría del Ejercicio Complementario*, el juego fija nuevos hábitos, refrescándolos para ser mejor conservados.

Teoría de la ficción (Claparede, 1934). Para Claparede (1873-1940) el juego es una actitud del individuo frente a la realidad. La clave del juego es la ficción que crea y como el jugador transforma una conducta real, en una conducta lúdica dependiendo de la cultura.

Teoría de la infancia (F.J.J Buytendijk, 1939) o *Teoría General del Juego* para Buytendijk, (1887-1974) la infancia explica el juego: el niño juega porque es niño, y esto no le permite realizar las actividades serias de un adulto. La base del juego es el impulso, especialmente tres: 1) El impulso de libertad, satisfaciendo el deseo de autonomía. 2). El deseo de fusión o ser como los demás y, 3). La tendencia a la reiteración o jugar siempre lo mismo.

Teoría freudiana sobre el juego (S Freud). Para Freud (1856-1939) el juego está ligado al sueño por medio del recuerdo de emociones placenteras que intentan expresarse. El sueño es un medio para expresar y satisfacer las necesidades, expresar sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y está vinculado al placer. Por ello el juego simbólico permite satisfacer el deseo reprimido. Opina que el niño expresa en el juego sentimientos reprimidos por

el sistema educativo, y el querer ser un adulto. Sin embargo, Freud, también reconoció que en el juego operan las experiencias reales.

Teoría del placer funcional (Bühler, 1924). Para Bühler (1879-1963), el juego no es objeto de sí mismo, sino del placer. Según Bühler la inmadurez evolutiva es causa y origen del juego como actividad sostenida por el placer, independientemente de las motivaciones.

Teoría piagetana del juego (Piaget, 1932). Piaget (1896-1990), propone que el juego evoluciona conforme al desarrollo del conocimiento, el cual depende de la evolución del pensamiento infantil, en donde el juego y la imitación son parte vital del desarrollo, pasando por periodos de asimilación y adaptación. Así en el *Estadio Sensorio Motor* (2 años) el juego se caracteriza por ser funcional; en el *Pre Operacional* (2 a 6 años) el juego es simbólico; en el *Operacional Concreto* (6 a 12 años) y en el *Estadio de Operaciones Formales* (12 o más) el juego es reglado. El paso del juego funcional al reglado, según Piaget, se da por asimilación funcional, ya que, una vez aprendida la acción, será repetida para adaptarla y asimilarla.

Teoría sociocultural del juego (L.S. Vigotsky). Para Vigotsky (1896-1934) el juego no es una actividad placentera en sí misma; sólo es placentero para el niño, si alcanza el resultado apetecido. Para el autor el juego constituye el motor del desarrollo, en la medida en que crea la *zona de desarrollo próximo* o capacidad de resolver un problema sin ayuda. El juego es socializador y es transmisor de cultura, por medio del cual, el niño aprende de manera relajada los valores de la vida cotidiana. El juego nace del deseo de aprender, conocer y dominar los objetos, impulsando la representación a medida que el niño crece. Para su alumno D.B Elkonin (1904-1984) se puede entender el factor psicológico del juego en el niño, entendiendo el juego en la historia, porque el juego es capaz de reflejar el contexto en el que el niño vive. Sería posible organizar una teoría general del juego infantil en la que la acción sería su origen, el símbolo el significado de la anterior, y por último la regla, constituye el marco estable de convenios que harían posible las dos anteriores.

Por otra parte, entre otras concepciones del juego destacamos la pedagógica de Kant:

Sobre pedagogía de Kant (2009), el filósofo plantea entre otras condiciones de la formación del hombre desde la infancia, la importancia del juego infantil, resaltando entre “los mejores”, el juego de pelota que posibilita el sano correr, y juegos habilidad, en los que se ejercitan los sentidos para apreciar la distancia, el tamaño, la proporción, y la posición espacial, como la

gallina ciega que ya era conocido entre los griegos. Para Kant (2009) juegos como el trompo da a los hombres materia de muchas reflexiones, y a menudo motivo de importantes inventos. Considera además que, aunque a los niños les gustan los instrumentos que producen ruido, como cornetas, tamborcitos y cosas semejantes, tales juguetes no son convenientes porque molestan a los otros. “Y hasta sería mejor si aprendieran a cortar por sí mismos una caña para soplar en ella”. (p; 72) El columpio es también un buen movimiento; sólo que conviene que los niños sean vigilados, porque el movimiento puede hacerse muy rápido. La cometa es también un juego irreprochable, pues se trata de cierta posición respecto al viento. (p; 62). Por otro lado, sostiene que los niños, no deben coartarse severamente en la escuela y que los juegos les producen alegría y libertad:

Los niños deben ser también francos y tan alegres en sus miradas como el sol. Sólo el corazón alegre es capaz de sentir complacencia ante el bien. Una religión que vuelve sombríos a los hombres, es falsa; pues tiene que servir a Dios con el corazón alegre y no a la fuerza. El corazón alegre no tiene que estar siempre sometido severamente a la coacción de la escuela; pues en este caso es abatido pronto. En cuanto tiene libertad, se recobra de nuevo. Para ello sirven ciertos juegos en los que tiene libertad, y en los que el niño siempre se esfuerza por aventajar al otro en algo. De inmediato el alma se pone alegre. (Kant, 2009, p; 98)

No obstante, para Kant, (2009) “en aras de estos juegos se priva el niño de otras necesidades y aprende así poco a poco a prescindir de otras cosas (...). El juego debe tener fines, en tanto que el niño se acostumbra a una permanente ocupación; “por esto no se puede tratar de un mero juego, sino que tiene que ser un juego con intención y objetivo. (p; 72). Además, no todo puede ser juego:

Es extremadamente perjudicial que se acostumbre al niño a considerar todo como un juego. Tiene que tener tiempo para distraerse; pero tiene que haber también un tiempo durante el cual trabaje. Aunque el niño no perciba inmediatamente para qué sirve tal coacción; en el futuro, sin embargo, percibirá la gran utilidad de ella. Sería una manera de acostumbrar mal a los niños y cultivar su petulancia, si se quisiera contestar siempre sus preguntas: “¿Para qué es esto?” y “¿Para qué esto?” La educación se tiene que hacer a la fuerza; pero no por ello debe ser esclavizadora. (Kant, 2009, p; 76).

La pedagogía kantiana, trata de sostener una armonía entre la libertad y el aprendizaje del trabajo de la vida adulta, que el juego puede generar como actividad en la infancia, tal como puede verse en el siguiente concepto:

Se ha llegado a hacer que los niños aprendan todo como jugando. Lichtenberg en un número del *Göttingisches Magazin*, critica la ilusión de tratar de enseñarles todo a los niños como jugando, cuando habría que acostumbrarlos ya tempranamente a las tareas serias, pues alguna vez tendrán que incorporarse en una vida de trabajo. Esto produce un efecto totalmente inverso. El niño tiene que jugar, debe tener horas de recreación; pero también tiene que aprender a trabajar. El cultivo de su destreza es por cierto también

bueno, como el cultivo del espíritu; pero ambos tipos de cultivo tienen que ser practicados en distintos tiempos. Ya es de por sí una desgracia especial para el hombre que se incline tanto a la inactividad. (p; 75).

Para Kant (2009), “En el trabajo la ocupación no es por sí misma agradable, sino que uno se dedica a ella con otra intención. En el juego, en cambio, la misma ocupación es agradable, sin que se procure ningún otro objetivo” (p; 74). Por ello, aunque considera que “Es realmente extraño cuando se ve que hombres muy razonables están en condiciones de quedarse sentados a veces durante horas mezclando las cartas. Se ve entonces que no es fácil que los hombres dejen de ser niños”. (Kant, 2009, pp; 75-76).

Por otra parte, retomando el estudio de Huertas (2012), citado en Zapata (2020b), en su obra *El juego como problema filosófico* (2012), las concepciones filosóficas del juego en Heidegger, Gadamer y Fink, según el autor son las siguientes:

Heidegger: el juego como ser-en-el-mundo. El juego es la “base de la trascendencia del ser; se es en-el-mundo jugando, en el sentido amplio de encontrar al ser en su trato con el mundo sobre la base del juego” (p, 59) Por ello, “La facticidad, es decir, el cómo se manifiesta ese ser en-el-mundo se desenvuelve bajo la estructura del juego” (p; 59). De allí que el juego no “está en sí mismo sino en el universo de lo jugado, situación que implica (...) la trascendencia del ser: el abandono del mundo en aras del universo del juego lleva hacia el encuentro con la libertad y el goce que proporciona el jugar” (p, 324).

En el juego tiene que haber un cierto gozar del juego, un cierto goce en el juego; pero no solamente en el juego, sino en el jugar mismo. Jugar es, conforme a su carácter básico, un estar-de-humor, un estar en el temple, un estar en la «afinación» que el juego exige... y no solamente el jugar comporta goce en ello, y no solamente en el goce, en todo temple de ánimo, hay algo así como un juego. Pues los «los juegos» no son solamente determinadas posibilidades fácticas y determinadas modalidades fácticas del jugar (Heidegger, 1996, p. 324)

Para Heidegger (2012), Jugar es, (...) un estar-de-humor, un estar en el temple, un estar en la «afinación» (...) [pero] en todo temple de ánimo, hay algo así como un juego. Pues «los juegos» no son solamente determinadas posibilidades fácticas y determinadas modalidades fácticas del jugar (Heidegger, 1996, p. 324. Citado en Huertas, 2012). Según Huertas (2012) para Heidegger:

No debemos olvidar que, primero, aquí estamos tomando «juego» en un sentido muy alto y tal juego es algo muy distinto de «andar jugando», es decir, es algo muy distinto de puro juego en contraposición a lo que es «en serio y de verdad», es decir en contraposición a la realidad; tal diferencia no existe en absoluto en la trascendencia. Pero, además, lo que se está caracterizando como juego no es el comportamiento fáctico de cada caso, sino aquello que posibilita el comportamiento fáctico de cada caso (Heidegger, 1996, p. 326).

Fink: “La apertura lúdica de la existencia humana hacia el fundamento lúdico del ser de todo lo ente” (Fink, 1966, p. 29). Eugen Fink (1905-1975), profundiza en el modo en que se presenta el mundo ante la conciencia del ser, y en la discusión primordial por el fundamento de la realidad, ubicando al juego como problema fundamental, analizándolo en dos obras acerca de la ontología del juego: *Oasis de Felicidad: Pensamientos para una ontología del juego*, y en *Spiel als weltsymbol*. Según Fink, cuando “los filósofos y los poetas aprehendan el poder y significado del juego como realidad humana profunda, quizás debemos recordar las palabras que nos advierten que no entraremos en el reino del cielo a menos que nos convirtamos en pequeños niños” (Fink, 1966, p. 30. Citado en Huertas, 2012, p; 61). Para Fink, la experiencia lúdica es la vivencia del ser con las cosas, ópticamente liberadas de los límites que la naturaleza le ha impuesto, pasando al universo de lo jugado donde se cruzan con el ser que juega: El verdadero el juego “es la transformación en el sentido de que la identidad del que juega no se mantiene para nadie, juego es entonces una construcción que se presenta o construye a sí misma, como una totalidad de sentido” (Fink, 1966, p. 23. Citado en Huertas, 2012). Este abrirse hacia lo otro, involucra todo su ser, jugando el hombre se des-cuida del mundo, deja sus protecciones y olvida la carrera contra la muerte y la nada, poniendo todo de sí en ese momento raptado al destino. “cada juego es un ensayo de vida, un experimento vital, que experimenta en el juguete la suma de los entes opuestos... y que plantea una tarea particular al hombre que juega” (Fink, 1966, p. 21).

Nosotros los mortales nos orientamos al juego en un sentido misterioso fundamental, precisamente porque podemos producir mágicamente las cosas que evidencian nuestro poder creativo y nuestra gloria... el hombre es el único ser dentro de la inmensidad del universo que puede entender el conjunto del infinito y responder en consecuencia. Éste no es nada más que la propia recuperación del sentido del infinito, que lo elude, que él puede ser que pueda alcanzar a la fuente de su ser (Fink, 1974, p. 161, Citado en Huertas, 2012, p; 63).

Gadamer: el juego como hilo conductor de la existencia. La pregunta por el juego en Gadamer, parte de la necesidad de dilucidar el juego de comprensión existente entre la obra de arte y el intérprete. “Cuando hablamos de juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte.” (Gadamer, 1988, p. 143. Citado en Huertas, 2012). Por otra parte, en *Verdad y Método I*, Gadamer plantea que “Es juego la pura realización del movimiento” (Gadamer,

1988, p. 146), quien juega no se esfuerza, no tiene que obligarse a desempeñar una actividad, sino que elige hacerla “jugar es un ser jugado” (Gadamer, 1988, p. 149. Citado en Huertas, 2012) De ahí que:

El juego mismo es siempre un juego para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso pueden llegar a imponérsele. La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en ese riesgo. Se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente [...] El espacio de juego en que el juego se desarrolla es medido por el juego mismo desde dentro y se delimita mucho más por el orden que determina el movimiento del juego que por aquello con lo que choca, esto es, por los límites del espacio libre que limitan desde fuera el movimiento.” (Gadamer, 1988, p. 149. Citado en Huertas, 2012)

Como es evidente, para Gadamer, según opina Huertas (2012), la tensión entre la naturaleza del juego y su ejecución son las bases que lo ubican como centro de la acción interpretativa, tanto de la experiencia estética, como también de toda situación agonística con lo otro: el mundo, las ideas, la fantasía. De este modo, concluimos en este apartado que el juego, a través de los estudios de filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos, entre otros, no es una simple actividad fútil, inútil, o sin sentido, sino que es capaz de crear sentido, mundo y significado, como experiencia humana.

5.3.3 Teoría del homo ludens de Huizinga.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (Huizinga, 1938, p; 32).

De acuerdo a Huizinga (1938), “la psicología y la fisiología se han esforzado por observar, describir y explicar el juego de los animales, de los niños y de los adultos” (p; 12) coincidiendo en que, la finalidad del juego si no necesaria es por lo menos útil. Según el autor, el juego tiene una función biológica como actividad natural, impulso animal, y expresión estética del homo ludens, transformándose en una construcción cultural humana. Según su opinión, para algunos la función biológica del juego, es como una descarga de un exceso de energía vital, mientras para otros, es un impulso congénito de imitación, una necesidad de relajamiento, preparación para la vida futura, o como ejercicio para adquirir dominio de uno mismo, efectuar algo, y dominar la competencia

con otros. Habrá que decir también que, el ser vivo obedece cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante.

Según indica el autor, el juego hace parte de la génesis de la humanidad, en tanto que es tan importante como la reflexión (Homo Sapiens) o como el trabajo (Homo Faber), en la construcción de la humanidad, haciendo parte del proceso científico cultural. De acuerdo con Huizinga (1934), juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. (p; 54), también son parte de las manifestaciones de los animales, así como de los niños y los adultos en todas las culturas. Además, puede ser considerado como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida de los seres humanos, que conforman ese conjunto de tejidos que llaman sociedad, y que puede transformarse en un poderoso mecanismo didáctico para impartir conocimientos que medien en la sensibilización de integrar a las personas, para concienciar por medio del mismo, y deponer las ambigüedades de los paradigmas sociales.

Para Huizinga (1934), el juego es sobre todo “una actividad profundamente enraizada con lo estético” (p; 13), cuya realidad abarca lo animal y lo humano. El factor estético es acaso, idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. (p; 24). Además, las palabras que involucra el juego, son del dominio estético: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba, liberación, desenlace y, además representa. Por otra parte, “el gozo está vinculado al juego” (p 37) dado lo cual “Es imposible separar la competición cultural de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra” (p, 49) siendo sus estados de ánimo: el abandono y el éxtasis. Si en “el mito y el culto es donde tienen su origen (...) la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica”. (p; 16) Por ello el juego autentico constituye un fundamento y un factor de la cultura. Por lo mismo es un fenómeno cultural y no una simple función biológica.

Siguiendo con el planteamiento de Huizinga (1938) podemos decir que el juego es más viejo que cualquier cultura, y así mismo los animales no han esperado que el hombre les enseñe, y juegan lo mismo que los hombres: todo juego significa algo, da un sentido a la ocupación vital. El juego es ante todo una actividad libre, sirve para el desarrollo de capacidades corporales y colectivas, y se aparta de la vida corriente sin estar encerrado en sí mismo. De igual manera se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Para el autor, el ser vivo cuando juega

obedece a una necesidad de relajamiento, se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante, o le sirve como ejercicio para adquirir dominio sobre sí mismo. De igual manera, el juego es una forma de actividad, “llena de sentido y como función social” (1938, p, 50), es cuando el hombre interactúa con el otro para poder socializarse, conocerse e interactuar con su cultura y su entorno.

Para Huizinga (1938), dentro del campo de juego, existe un orden propio y absoluto; he aquí otro rasgo positivo del juego: “crea orden, es orden, lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula”. (p; 27). Por demás “Es natural que el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (p; 23).

Huizinga, (1938) señala que el juego, es una función del ser vivo, dotada de independencia de cualquier otra actividad. “Todo juego es antes nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo demás es una réplica, por encargo, de un juego. Ya este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales” (p; 23). Se trata de algo libre, innecesario, separado de la vida corriente, y en sus formas superiores tiende a la representación de algo, es decir, a la figuración de la realidad. La recreación es por ello un fenómeno cultural y la diversión posee una función creadora de cultura que se manifiesta en el derecho, en la guerra, en el saber, en el arte y hasta en la filosofía. Por ello el juego es algo inseparable de lo humano. En este orden de ideas, cabe señalar que la recreación está adherida a la existencia misma, dado que el juego ha pervivido y habita en el ser humano, también es un medio en el que la sociedad participa y, por decirlo así, de forma directa o indirecta se interrelacionan. Por ejemplo: los padres juegan con el niño, el niño con la mascota, la mascota con la familia, y es aquí precisamente cuando el niño aprende jugando con su entorno familiar y luego lo exhibe en su entorno social.

Ahora bien, como lo señala Huizinga (1938) el juego oprime, libera, el juego arrebat, electriza, hechiza, está lleno de las dos cualidades más nobles que el mismo hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía (p; 28). Para el autor, Es preciso abordar el juego desde esta perspectiva, puede liberar, pero también oprimir al sujeto, en las acciones libres que elije de éste como ser humano.

Como ya se hizo notar, el juego nos permite una explosión de emociones, que se liberan de manera apasionada, desbordante, es decir un derroche de sensaciones emocionales de alegría, de placer y realización personal. pero nos puede arrebatarnos la esencia de ser nosotros mismos, cuando se lleva al extremo, como los juegos de azar, beber en exceso, y consumir alucinógenos que, son juego porque conducen al vértigo, al divertimento y el placer, ocasionando daño familiar, económico, o emocional. Basándonos en esto podemos decir que, el juego oprime al individuo, si este se esclaviza en él, o cuando se priva, por su práctica metódica, (como el deporte) de ciertas libertades que impiden el crecimiento y el desarrollo en otras áreas importantes de la vida, para lograr objetivos de satisfacción personal.

De igual modo el juego transmite o comunica emociones que activan, tanto en forma presencial como virtual. El juego impresiona, agita, y altera seamos espectadores o participantes, parece inyectar entusiasmo que exalta, es una explosión que rebasa en júbilo, que enfervoriza tanto a las personas como a su entorno social. En todo caso el juego ejerce sobre las personas una adhesión conveniente en la que se amalgama la alegría, el placer, como un magnetismo de una gigantesca masa de imán, que atrae al diminuto alfiler hacia sí misma, de igual manera el juego hechiza las voluntades de quienes lo ejecutan como quienes lo observan, además hace que se sincronice el ser humano en su desarrollo integral.

De acuerdo con lo citado de Huizinga, podemos señalar, que el juego adolece de ser el mismo, si se realiza coercitivamente, esto se convierte en mera simulación con un sin sabor, de un mero dramatismo, que a modo de parodia parece ser juego, pero carece de su esencia, porque pierde el espíritu para generar satisfacción y realización en sí mismo y en las demás personas. Cuando se juega coercionadamente ya se ha perdido el enfoque en la practicas de las diferentes disciplinas que tenemos como juego, esto desvirtúa al juego desenfocándolo desde su propio nombre y convirtiéndolo en algo mecánico. Cabe destacar que, para Huizinga (1934) a diferencia del teatro, la música, la lírica, la daza y artes “del espectáculo” transitorio, las artes plásticas poseen un carácter estático y práctico, y por tanto no son ni estéticas ni lúdicas, salvo como complemento de la fiesta, el carnaval, etc.; con lo cual diferimos, dado que también es un arte, en esencia una capacidad humana, que media la expresión de la sensibilidad sobre un medio de expresión.

5.3.4 Teoría de los juegos de los hombres de Caillois.

En los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo (1986) publicada por primera vez en 1967, Caillois, señala algunas teorías antecedentes sobre el juego, que recogemos de manera breve, desde Zapata (2020b):

- **Karl Goos (1896).** Fundamentó la idea de la libertad y, de la gratuidad del juego, distinguiéndolo esencialmente como una empresa pura, sin pasado ni porvenir, sustraída a la presión y a las coacciones del mundo. El juego, es una creación que separa al jugador de la severa realidad, tiene su fin en sí mismo, y existe en tanto y cuanto es voluntariamente aceptado, e insistió en sus aspectos animales, instintivos, espontáneos y perceptivos sobre las combinaciones puramente intelectuales, destacando el aparato sensorial, el aparato motor, y la inteligencia, el sentimiento, la voluntad y el instinto sexual, de imitación y de combate, sensaciones o emociones que el hombre puede experimentar, dando nacimiento a los juegos.
- **J. Huizinga.** Muestra la excepcional fertilidad del juego para el desarrollo de la cultura.
- **Jean Piaget.** Insistió sobre la oposición para el niño entre los juegos de ficción y los juegos con reglas en cuanto a la formación moral.
- **Jean Chateau.** La ambición de Jean Chateau es a la vez genética y pedagógica: se interesa primero en las épocas de emergencia y de florecimiento de cada tipo de juegos. Busca al mismo tiempo, determinar el aporte positivo de las diferentes clases de juegos. Se dedica a mostrar, en qué medida ellos contribuyen a formar la personalidad del futuro adulto.

Según Zapata (2020b), para Caillois (1986) el juego no tiene jamás por función propia, desarrollar una capacidad. El objetivo del juego es el juego mismo. Sin embargo, las aptitudes que él ejercita, sirven también para el estudio y para las actividades serias del adulto. Para Caillois, (1986, Citado en Zapata 2020b) más que el juego mismo son sus significaciones las que pueden constituir importantes factores de civilización. Es actividad voluntaria, fuente de alegría y diversión; En la fuente del juego reside la libertad, la distensión, y todo conjunto, distracción y fantasía. No tiene más sentido que el juego mismo. Es esencialmente una ocupación aislada del resto de la existencia, realizada dentro de límites precisos, cuya actividad es libre, separada,

incierta, improductiva, y reglamentada, o ficticia cuando se instrumentaliza. De acuerdo a la teoría de Caillois (1986. Citado en Zapata 2020b), existen 4 categorías fundamentales de juego: el *Agon* (Mérito), el *Alea* (Dados), la *Mimicry* (Ilusión) y el *Ilinx* (Remolino).

- **Agón.** Es un combate donde la legalidad es artificialmente creada para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales. Supone una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de participar. “El “agón” se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo (Caillois, 1986, p; 19. Citado en Zapata 2020b) sus formas perfectas, sea con los juegos y deportes de proezas (caza, alpinismo, palabras cruzadas, problemas de ajedrez, etc.)
- **Alea.** (Juego de dados – suerte – azar). El vencedor vence por la suerte. Se da en juegos como los dados, la ruleta, el bacará, la lotería, etc. Su arbitrario es su resorte, niega el trabajo, (p; 20) dimite de la voluntad y se abandona al destino. Aunque ciertos juegos como el dominó y los juegos de cartas combinan el “agón y el “alea”. Son el saber y el razonamiento por sus cualidades de penetración psicológica y de carácter. (Caillois, 1986, p; 21. Citado en Zapata 2020b). No son juegos de niños, porque para el niño jugar es actuar. De otra parte, esta privado de independencia económica para apostar.
- **Mimicry.** (Ilusión) Entrar en juego: Ilusión, Mímica y Travesti son los resortes de esta clase de juego. El niño trata de imitar al adulto, pero estas conductas desbordan ampliamente en la vida adulta en diversión, enmascarados o travestis, y en sus consecuencias. (Caillois, 1986, p; 24. Citado en Zapata 2020b) La representación teatral y la interpretación dramática entran en este grupo. La simulación de una realidad otra, tienen lugar. La “mimicry” es invención incesante.
- **Ilinx.** (Remolino de agua - vértigo) Persecución del vértigo, que consiste en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir en la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. (Caillois, 1986, p; 20. Citado en Zapata 2020b). Se trata de acceder a una suerte de espasmo, trance o de mareo que anula la realidad con brusquedad (Caillois, 1986, p; 27. Citado en Zapata 2020b). Como los ejercicios de los derviches “girantes” y el de los “voladores” mexicanos. O la práctica de la acrobacia, o el goce de la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida, el deslizamiento, la velocidad, la aceleración, que producen vértigo (“ilingos”) tanto orgánico, tanto psíquico.

Para esta suerte de sensaciones, la intensidad y la brutalidad capaces de aturdir los organismos adultos, se ha debido inventar máquinas poderosas (Caillois, 1986, p; 30. Citado en Zapata 2020b). Lo esencial de aceptar o no la prueba y sus límites estrictos, permite separarse de la realidad, que refuerza su naturaleza de juego.

De acuerdo a Caillois (1986 Citado en Zapata, 2020b), cada categoría tiene sus riesgos:

- En el *Agón*, el juego cuenta sobretodo, y el jugador se abandona a las potencias que se le escapan, llevándolo al deseo de demostrar (y si cabe, triunfar) el solo mérito personal en una competencia reglada.
- La *Alea*, puede llevar a la dimisión de la voluntad en provecho de una espera ansiosa y pasiva del designio de la suerte.
- La *Mimicry*, puede llevar al gusto de revestir una personalidad extraña al jugador, empeñado en imaginar que es otro, inventando un universo ficticio.
- La búsqueda persecutoria del *Ilinx*, contenta el deseo de ver pasajeramente arruinados la estabilidad y el equilibrio del cuerpo, de escapar a la tiranía de su percepción, de provocar el desconcierto de la conciencia.

Para Caillois, (1986) en el juego, la libertad es el motor indispensable y en ella queda el origen de las formas, más complejas y estrictamente organizadas (p; 31), las cuales surgen como “*paidia*” (niñez) o instinto que enriquece y complementa la educación desde la infancia. Por otra parte, aunque el juego, puede proveer la conquista de una habilidad, “la civilización industrial ha hecho nacer una forma particular de “*ludus*”: el “*hoby*”, actividad secundaria, gratuita, iniciada y continuada por el placer: colección, arte, de encanto, alegrías del bricolage o de la pequeña invención” (Caillois, 1986, p; 34. Citado en Zapata 2020b).

Según Zapata (2020b) para Caillois El “*ludus*” y la “*paidia*”, no son categorías del juego, sino maneras de jugar, (...) en la existencia ordinaria con su contraste inmutable: el que opone el alboroto a una sinfonía, el garabato a la aplicación sabia de las leyes de la perspectiva (Caillois, 1986, p; 44. Citado en Zapata 2020b). Pero este juego sin convención, se corrompe cuando “Los juegos disciplinan los instintos y les imponen una existencia institucional (Caillois, 1986, p; 44. Citado en Zapata 2020b). Por lo mismo, en cuanto “se les acuerda una satisfacción formal y

limitada, los educan, los fertilizan y vacunan el alma contra su virulencia. Al mismo tiempo los vuelven propios para contribuir útilmente a enriquecer y a fijar los estilos de la cultura” (p; 45).

Para Zapata (2020b), Caillois (1986), se centra en una sociología por el juego, donde “El juego (...) es evidentemente fenómeno de cultura: soporte de comunión y de júbilo colectivo (...) donde los juegos son directamente insertados en las costumbres cotidianas” (Caillois, 1986, p; 38. Citado en Zapata 2020b). Ellos demuestran las preferencias, prolongan los usos, reflejan las creencias. Aunque el espíritu del juego es esencial para la cultura, en el transcurso de la historia, juegos y juguetes son entendidos como su residuo, privados de sentido, tolerados o por fuera de la sociedad. Pero si bien el juego ha cambiado en su función, conserva su naturaleza, aunque en su transferencia y “supuesta” degradación, haya sido despojado de su significación política o religiosa. Así la *máscara* cuyo paso de lo sagrado al estado de juguete “tal vez señale una mutación capital en el estado de la civilización” (p; 109).

Según Callois, citado por Zapata (2020b), En el caso de una *cometa* antes de pasar a ser juguete, en Oriente del siglo XVIII, se la vinculaba mágicamente a su propietario, en Corea liberaba a una comunidad de sus pecados, en China se usaba para medir distancias y de telégrafo rudimentario, en Nueva Guinea servía para remolcar embarcaciones. Pero este tránsito a ser juguete, no representa su decadencia como actividad adulta. El juego infantil no es su residuo anodino, si bien puede perpetuar su simulacro. “La transformación de una liturgia que acaba en ronda, de un instrumento mágico a un objeto de culto que se constituye en juguete, se halla lejos de informar de la naturaleza del juego” (Caillois, 1986, pp; 116-117. Citado en Zapata 2020b); en cambio sí puede establecerse con ello que, “el juego es consustancial a la cultura constituida por “reglas del juego social, y a normas de un juego que es más que un juego” (Caillois, 1986, p; 117. Citado en Zapata 2020b).

5.3.5 Concepciones contemporáneas del juego como estrategia pedagógica.

Las concepciones pedagógicas sobre el juego, aunque difieren, señalan en suma que, el juego es una actividad innata en todas las culturas, que puede transformarse en una actividad educativa para los niños, con fines útiles para la vida adulta. Para Huizinga, (1938)

Es importante tener presente que las estrategias basadas en juegos producen cambios significativos en la conducta del niño, en ese mismo sentido, se quiere orientar las estrategias utilizadas por los docentes actuales, puesto que se vienen dando en una forma tradicional a pesar de los cambios evolutivos de la sociedad, y la cual exige la urgente renovación de estrategias educativas que contribuyan al abordaje de

nuevas acciones orientadas a lograr la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje de nuevas disciplinas, que han llegado a ampliar la gama de innovadoras modalidades de aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, especialmente en los primeros años de la infancia. (Huizinga, 1938, p; 14)

Por otra parte, para Ballén y Durán (2013), al juego no lo tienen como herramienta importante dentro del aula, por sus cualidades, ya sea de diversión, tensión y libertad que llega a perder su valor. Por lo tanto, se da en unos límites espacio-temporales, que se apartan de la vida corriente, con las características que comporta de libertad, tensión, placer, construir y asumir reglas, además:

La escuela está cada vez más lejos de comprender la magnitud de lo que significa el juego como fenómeno cultural, porque entre sus barrotes lo normalizo, lo transformó. Si es libre no es juego, son actividades que pretenden acercarse a la tensión y goce del juego, pero en su naturaleza no los son (Ballén y Duran, 2013, p; 25).

Para Sarlé (2009) en *“El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico”* el valor del juego como foco para pensar y diseñar las prácticas y como actividad rectora en la construcción del conocimiento en el niño pequeño, forma parte de las discusiones actuales en torno a la calidad de la educación infantil. Sin embargo, el modo en que se considera el jugar en la escuela no siempre es el mismo. En este sentido, Sarlé (2009) aborda tres modos de pensar el juego en relación con los espacios enseñanza. En primer lugar, considera al juego como espacio cultural. En segundo lugar, plantea al juego como espacio imaginario. Finalmente aborda al juego como espacio didáctico.

Por otra parte, para Huizinga, (1938). El juego es una actividad importante para el niño y de interés como cualquier otra acción, para el niño el juego es serio y lleno de sentido y de valor, es la manifestación de la vida. Según Rosaristas (1985), el juego debe ser razonado, cuestionado y pensado desde cómo articularlo al aprendizaje de la disciplina y las disciplinas, de manera lúdica, creativa y participativa, con lo cual pretendemos que cada niño o participante sea sensibilizado en la comprensión de cómo deben de ser tratados y tratar a las personas adultas, jóvenes y niños. El interés en los juegos dispensa a los niños de otras necesidades y les enseña paulatinamente sobreponerse a privaciones más graves. “A través del juego, los niños se acostumbran a una ocupación prolongada y, precisamente por esto, no deben ser tampoco un puro juego, sino que deben tener también una finalidad” (Rosaristas, 1985 p; 24).

Además, para Rosaristas (1985) el juego debe tener o constar de una vocación que articule sentimientos y transmita un concurso de percepciones, pensamientos y hechos creativos,

cognoscitivos, integradores, liberadores, interdisciplinarios, lo cual permite que el juego posibilite una postura transversal en relación con los nuevos modelos pedagógicos y las herramientas a través del juego para la enseñanza del conocimiento que se adquiere por medio de las diversas expresiones y modalidades del juego. De acuerdo con Rosaristas, (1985) en “múltiples planes de educación, (...) a fin de investigar cuál método es el mejor en la educación; Entre otros, se ha pensado que se debe permitir que el niño aprenda todo como si fuera un juego”. (p; 25). No obstante, es extremadamente perjudicial habituar al niño a que todo lo vea como un juego. Es cierto que debe tener un tiempo para el recreo, pero también para el trabajo. Si el niño no aprecia entonces la utilidad de esta restricción, no la apreciará tampoco en el futuro. (Rosaristas, 1985, p; 25).

En este sentido, en las recomendaciones de política educativa en el documento *El juego en educación inicial* del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, (MEN, 2012) se establece que, el juego, las artes, la literatura y la exploración del medio, son formas primordiales de comunicación de los niños, entre ellos mismos, con los adultos y con el mundo. Así mismo se establece que, el juego se potencia de acuerdo a “las condiciones de contexto, se orienta según la cultura y las costumbres y se vive de acuerdo con los saberes específicos de cada territorio, del grupo poblacional, de las niñas, los niños, las maestras, los maestros y agentes educativos” (p; 22). Además, “el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, y dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias, intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos” (p; 16).

Por otro lado, el MEN (2012) indica que teóricamente existen dos orientaciones en el juego: La primera se origina en la Escuela Activa, con Decroly y Monchamp, (2002) en la que retoman los planteamientos de Fröebel; la experiencia y la educación de los sentidos, y los de María Montessori, para la cual, el juego es una manera de enseñar a los niños pequeños una mayor gama de habilidades. La segunda es el juego-trabajo desarrollada por Freinet (1971), para el cual, el juego es una actividad placentera, que, al articularse a un proceso pedagógico, inicia al niño a la necesidad del trabajo, el cual no está subordinado a la adquisición intelectual, es constitutivo de la actividad educativa mediante su vínculo con el juego. Al respecto, Sarlé (2006. Citado en MEN, 2012) sostiene que esta propuesta esconde una actividad “ludiforme”, es decir, un formato de juego pero que no es juego para los niños y niñas. Según el Ministerio, otros conceptos sobre el juego a tener en cuenta en la educación inicial de los niños son los siguientes:

- ***El concepto de Winnicott (1972)***. Para el cual, sólo a través del juego el niño y el adulto ponen de manifiesto su capacidad creadora y a partir de él, el sujeto pone en juego su personalidad, y se descubre y se reconoce. Y su concepto de 1982, donde indica que el lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto). Lo mismo puede decirse acerca del juego (1982, p. 135).
- ***El concepto de Camels (2010)***. El cual considera que “Los juegos de crianza dan nacimiento al juego corporal “nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (p. 1)
- ***El concepto de Sarlé (2010)***. Según el cual, los juegos “en los niños pequeños [...] suponen un momento particular en su proceso de desarrollo evolutivo y sociocultural, y no se adquieren tempranamente. Para jugar juegos con reglas se necesita la compañía del adulto o un par más competente. (p. 21).
- ***El concepto de Peña y Castro (2012)***. Que consideran que solo se aprende a participar participando (p; 128).
- ***El concepto de Bruner (1984)***. Para quien, el juego es en sí mismo un motivo de exploración, es una actividad para uno mismo y no para los otros, es un medio para la invención (p; 164).
- ***El concepto de Glanzer (2000)***. El cual señala que, tanto la práctica de los juegos como los juguetes fueron siempre infinitamente variados y las diferentes colectividades los han ido marcando con sus características étnicas y sociales específicas” (p. 220).
- ***El concepto de Abad (2011)***. El cual propone la creación de escenografías o instalaciones con carácter interactivo y transformador, en las que las niñas y los niños se sumerjan y desarrollen toda una narrativa lúdica a partir de diferentes configuraciones, dispuestas con materiales no estructurados como cajas, telas, envases, pliegos de papel, caracoles o conchas.

Desde otra perspectiva para Minerva (2002), “El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida”. Dado que es una de las actividades más agradables conocidas hasta el

momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo y en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Minerva (2002, p; 290).

No puede desconocerse que la mayoría de las instituciones han venido realizando algunos avances en el uso del juego como alternativa pedagógica, especialmente en la infancia, dado el reconocimiento de su importancia en el desarrollo de los niños. No obstante, se puede afirmar que aún faltan muchos esfuerzos para adecuar espacios físicos, locativos recursos e infraestructura, tanto en los entornos escolares como informales y los espacios de intercambio y esparcimiento social y familiar; y medidas que fomenten más allá del juego como espectáculo, posibilidades de interacción humana y aprendizaje significativos para la vida desde el juego como experiencia mediadora, de percepciones, ideas, y reflexiones significativas sobre sí mismo, los demás, y el mundo.

El juego como elemento vital de la recreación en todas sus manifestaciones, es valioso como actividad escolar, no solo por el interés que despierta en el niño, sino porque ofrece excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual social y emocional. De este modo, resulta evidente, que el juego es tomado desde la perspectiva como una acción propia, esencial del ser humano, y que, a medida de su desarrollo, existe la posibilidad de fortalecer las buenas interrelaciones, donde surgen espacios de interacción con el otro y consigo mismo, es motivado por la simple acción intrínseca. De hecho, para los niños los juegos no son juegos, ellos toman los juegos con toda la seriedad desde el instinto competitivo que despliega durante su práctica. Pero el juego tiene un carácter preponderantemente social, se juega siempre con el “Otro” y esto implica un lenguaje común, unas reglas consensuadas y una empatía y sensibilidad particular con los semejantes.

Por otro lado, para Sarlé (2006) educadores y padres no dudan en afirmar que el juego es la actividad más importante para los niños, todo indica que genera alegría y diversión y que concreta en una suerte de textura lúdica (Sarlé, 2006). Por ello invita a pensar que lo que allí sucede, tiene ahora importancia para los educadores ya que el juego es utilizado como recurso que

permite volver a interesar a niños dispersos o aburridos. Cambios en los tonos de voz, juegos de descarte para decidir quién se queda con un material, juegos tradicionales para “llenar” tiempos inertes o sin tarea se emplean con este propósito. Son fórmulas que generan un clima amable y actúan como continente frente a la espera, las dificultades ante una propuesta, los cambios de tarea, la recreación y el descanso.

Partiendo del enfoque de Leyva (2011), en la monografía *“El juego como estrategia didáctica”* la autora aborda diversas perspectivas para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza el juego como estrategia didáctica en la educación infantil? A su vez analiza las prácticas de enseñanza de los docentes, y se parte de las características del juego como una estrategia didáctica. Aquí, el juego se entiende como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas, procesos de aprendizaje significativos, que contribuyan con el desarrollo y formación integral como seres humanos. (Leyva, 2011 (p; 2).

5.3.6. El juego en la educación artística.

El juego y la lúdica constituyen una vivencia necesaria, fundamental en la vida cotidiana en los niños y niñas, así como en todo el ciclo de la vida, nunca dejamos de jugar, nunca dejamos de crear. No obstante, para Huizinga (1934) “El juego infantil, posee de por sí la forma lúdica en su aspecto más puro” (p; 32). esa necesidad de jugar, de expresar habilidades y competencias se van desarrollando a partir del ensayo y el error, y se van transformando en una creación, en un desarrollo del ser mismo y en forma paralela se logra un desarrollo cognitivo dicho de otra forma se involucran acciones que tienen incidencia en todas las dimensiones del ser humano permitiendo el desarrollo integral y el aprendizaje significativo en el cual el estudiante se ve beneficiado con todos los elementos que le brinda el juego y las artes plásticas. En esta dinámica se inicia con un ejercicio de libre expresión que se va volviendo aprendizaje a medida que el educando diseña, o crea conocimientos básicos, repite, perfecciona y a su vez le permite disfrutar de su juego y subir de nivel de autoconsciencia, es decir de aprender a aprender o como indica Dinello (2001) “El aprendizaje no es una obligación que impone el docente, es la única vía de desarrollo para cada sujeto humano” (Dinello (2001), pp; 1-13).

Según Dinello (2001) “Los juegos son recursos para expresar creativamente los procesos de aprendizaje, la lúdica popular ha posibilitado la adquisición y el desarrollo de habilidades y destrezas”. (p.169) Los juegos contemporáneos a su vez de estimular ideas o proyectos ayudan a desarrollar las habilidades necesarias para la vida, por ejemplo la inteligencia emocional, la forma como nos relacionamos asertivamente con nuestros semejantes, es en ese bienestar y en ese goce que nos brinda el juego expresado en el arte y en la plástica como una de la principales formas naturales con la que aprenden los niños a ser ellos mismos, a desarrollar autoconfianza al ver reflejadas en sus trabajos sus esperanzas e ilusiones en la forma del juego. Del mismo modo, satisfacer las necesidades afectivas a través del juego como interacción social es una condición necesaria para pasar del juego como una actividad cognitiva personal a otra interpersonal, donde la interacción grupal, la cooperación, la participación, y el trabajo en equipo, se transforman en anclajes de la interacción social.

Por otro lado, en el aspecto competitivo del juego, se encuentra una de las características más emotivas e instintivas del juego, nace la capacidad individual y la necesidad urgente de desarrollar estrategias inteligentes que le permitan al niño disfrutar plenamente del juego, autoafirmarse y autoformarse como ser único, como un yo. Este aspecto individual es particularmente característico de la utilización del juego para desarrollar una sensibilidad artística, una creación propia reflejada en las actividades individuales; En consonancia con el propósito de fundamentar el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística y en artes y que favorece su aprendizaje; por ello, el juego se torna importante en la clase, en la medida que permite orientar el interés de los estudiantes, tiene en cuenta las necesidades y expectativas de acuerdo a la edad, las condiciones y el ritmo de aprendizaje de cada uno de los individuos y es clave para estimular la motricidad a través de la imitación, cacería y persecución, entre otras posibilidades de desarrollo.

Con frecuencia el desarrollo de lo artístico, es compartido con el aprendizaje de las artes y se suele confundir la práctica adulta del arte con las actividades naturales de artística de los niños; por tal razón es necesario recontextualizar el desarrollo estético respecto a la actividad artística del adulto autor; la exploración de tal reconceptualización es compleja y es preciso hacerlo en varias etapas: comprensión de los símbolos pictóricos, sistemas visuales y la comprensión de la interpretación del arte de los niños.

De otro lado, en el currículo, la educación artística es un área obligatoria y en su estructura conceptual en el campo de conocimientos, capacidades, destrezas, saberes, y valores, incluye variadas estrategias y sistemas de creación de imágenes y objetos en esencia dibujo; que, desde finales del siglo XIX, han aportado a la comprensión del dibujo infantil y sus posibilidades educativas, la cual sigue en evolución por las condiciones de la información, tecnología y la comunicación. Entre otros aspectos aborda la educación artística como el desarrollo del pensamiento crítico, creativo, estético, simbólico, además del lenguaje, la cultura, la técnica, la sensibilidad, la percepción kinésica, sonora, gustativa, olfativa, etc., La educación artística se centra en cinco aspectos visuales, a saber: La seducción visual de los fenómenos naturales, la posibilidad constructivista de los materiales naturales y artificiales, las cualidades semánticas, formales y pragmáticas de los objetos que constituyen la cultura; las imágenes bidimensionales y tridimensionales y finalmente las obras de arte que son diseñados con una intención abiertamente estética y artística y que pueden ser excepcionales por su innovación, originalidad, exactitud, perfección y repercusión posterior.

Las actividades artísticas y estéticas se caracterizan por poner en evidencia lo que pensamos, el sentido y las intenciones que dirigen el quehacer que se traduce en conocimiento, esto se define porque circulan en el pensamiento visual y creativo a través de las imágenes; sumergirnos en este dominio exige apertura y disposición hacia un modo característico de sentir, experimentar y vernos a sí mismos. Habría que decir también que el conocimiento artístico es imaginativo y emancipador, en las artes visuales el conocimiento no es igual al campo científico pues en el dominio artístico es primordial la experiencia del individuo y sus resultados en el sentir, conocer y desear.

Las conductas y capacidades básicas que ponen en juego las actividades y tareas propias de la Educación Artística son las relacionadas con la percepción visual, táctil y sinestésica, la creatividad, la inteligencia espacial, el pensamiento visual, la imaginación y la memoria visual, la capacidad de valoración y evaluación cualitativa de imágenes y objetos, y la sensibilidad estética Viadel, (2003). Como lo describe Viadel (2003) una apreciación sobre la importancia del arte radica en asegurar que las creaciones artísticas se deben a la transmisión de sentimientos, expresan emociones mediante estados emocionales; y determinan entre otras cosas, el término emoción como un conglomerado de tres componentes: un acto de cognición, una lucha motivacional provocada por la cognición, y un despertar causado por ambas, lo que a nuestro juicio, tiene plena

relación con el arte y el juego infantil que como el arte, posibilitan el desarrollo de la percepción, la sensibilidad, el lenguaje y el pensamiento.

Así mismo La educación artística y su influencia en la inteligencia conllevan a la activación de procesos como: pensamiento, lenguaje, percepción visual, sensación, memoria, atención e imaginación, entre otras capacidades. De forma similar para Vigotky (1978) el origen histórico y socio cultural de las funciones psíquicas superiores de los seres humanos y en consecuencia la formación de conceptos, es el resultado de una actividad compleja que implica a las funciones intelectuales básicas, coordinadas por el lenguaje. De otra parte para Lowenfeld (1947) según Amor, (2012) la Educación Artística es la única disciplina que se concentra en el desarrollo de las experiencias sensoriales; la experimentación con las texturas, el color, la forma, son actividades en las que se puede encontrar placer y alegría, concepto que muy bien se lleva con la actividad del juego que en su vivencia genera emociones iguales, potenciando lúdicamente el conocimiento simbólico de los colores, olores, tamaños y formas en la imaginación de quien juega.

Para Sarlé y Arnaiz (2009) la didáctica de la educación artística infantil conectada al juego continúa siendo una preocupación para los que educan, y un derecho a conquistar por los que son educados. De otra forma para Ospina (2015) en su documento “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”, se vuelve un punto de partida para conocer estrategias en diferentes grados del aprendizaje por medio de las artes plásticas para facilitar el interés cognoscitivo en los educandos, especialmente del grado preescolar, además de niños y niñas menores de siete años dando solución en parte a la monotonía en el aula, que hace lento el aprendizaje de los estudiantes. Habría que decir también que, según la autora, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego, permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas que responden a los intereses y necesidades del niño de preescolar para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil. Así mismo, en la investigación de Jacinto, (2012) “*El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica de la educación infantil*” se encuentran diferentes enfoques:

el juego puede ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje de la expresión plástica dentro del proceso educativo, esto a través de la realización de diferentes y específicas acciones en tres ámbitos como son el aula, el patio y un museo; el juego puede ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje de la expresión plástica dentro del proceso educativo. Al respecto el autor señala que el docente lejos de tener un escaso papel en el aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los estudiantes, será quien debe crear el clima estimulador, que proporcione al niño la confianza y seguridad en sí mismo, desechando la idea de que el desarrollo creativo es un fenómeno evolutivo en el que nada tiene que hacer. Por ello, los centros educativos

deben favorecer con todos los medios que le sean posibles el pensamiento creativo, buscando estimular el aprendizaje e intentando descubrir en el niño o niña la oportunidad de expresarse con imaginación y espontaneidad. Estas actividades se desarrollan entre otras formas, mediante la utilización del mayor número de materiales de desecho posible, para que los educandos trasciendan su conocimiento en la importancia de cuidar el medio ambiente, conozcan y valoren el mundo que nos rodea desde la óptica del respeto y la innovación”. (Jacinto, 2012, p; 42).

En el trabajo de grado *“el juego como recurso didáctico en la expresión plástica, el arte de jugar”* de Carpio y Remedios (2017), se hace referencia a la importancia que tiene el juego como recurso didáctico en la enseñanza y el aprendizaje de la expresión plástica en la etapa de Educación Infantil, esto incide en la adquisición de conocimientos por medio de un modelo pedagógico que emplea el juego para el desarrollo de la educación integral a través del arte de jugar, permitiendo a su vez desarrollar habilidades intelectuales y cognoscitivas de manera creativa, agradable, confortable y acogedora para que los estudiantes se interesen en el aprender jugando.

A partir del Trabajo de grado *“Juego, arte y educación: Una experiencia británica”*, de Poza (2014), el autor identifica las posibilidades del juego educativo como recurso metodológico y la presencia del juego en algunas corrientes artísticas. En argumentos de Poza (2014) existen en el presente claras deficiencias de la enseñanza artística en torno al área de Educación plástica y visual en Educación Primaria, propone explorar las posibilidades del juego educativo como recurso metodológico motivacional y el uso de lo lúdico como medio de aprendizaje y experiencia, “no para la escuela si no para la vida”, intentando fomentar el interés y el gusto por el arte.

El juego como actividad placentera garantiza un aprendizaje significativo en los niños, tal como se hizo evidente en los resultados del proyecto de la práctica docente que se ha sistematizado, donde los niños a través de las artes plásticas aprendieron a trabajar en grupo, ser responsables, y cumplir con sus objetivos, la manera en cómo reflejan sus creatividades con materiales como: pintura, lápices de colores, etc., y con actividades lúdicas como tejiendo sueños, y el cadáver exquisito, reflejando el interés de socializar las experiencias y actividades artísticas, y que, demuestra que cada niño crea de forma lúdica, y sensible a través del juego como alternativa pedagógica en la enseñanza de las artes.

6. Metodología

El trabajo de grado “*El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo*” de acuerdo a los objetivos planteados como sistematización de la práctica docente, se basa en el método cualitativo fundamentado en la propuesta de Hernández, *et al* (2014) que indica: “la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p; 358). A propósito, en este caso de los estudiantes de los grado octavo y sexto que son los participantes sujetos de ser observados en su entorno escolar y su desempeño dentro del aula de las clases de educación artística. Para los autores, la metodología cualitativa, “se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados”. (p; 358).

Para Esteban, (2003 p. 33) el método que aquí se aborda es investigación acción en tanto en que es orientada a las prácticas educativas y cuyo propósito es además de comprender la realidad educativa, aportar a la toma de decisiones para el mejoramiento continuo y está justificada en el objetivo prioritario de la investigación-acción que consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos; así, la producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él (Elliott, 1993). Por ello, el proceso cualitativo se aborda con la recolección de datos a través de la observación directa, la participación - acción, la descripción con interpretación y análisis inductivo que pueden desarrollar preguntas antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para refinarlas y responderlas. Al mismo tiempo el alcance final de este estudio cualitativo reside en comprender un fenómeno social complejo, más allá de medir las variables involucradas, se pretende entenderlo.

La concepción del trabajo se establece en cuatro niveles de la formación docente con etapas correspondientes en cada uno de sus momentos de planeación, desarrollo, sistematización y conclusión. Durante el desarrollo de cada una de las etapas el enfoque cualitativo se vuelve una herramienta de carácter interpretativo, que incluye diversas posturas epistemológicas y teóricas

orientadas a la comprensión de la realidad estudiada, que depende de un grado de fundamentación o perspectiva teórica.

El diseño metodológico de una investigación cualitativa, de acuerdo con Zapata (2020a), es un proceso inductivo, que “sitúa al investigador en el mundo empírico y determina las actividades que tendrá que realizar para poder alcanzar el objetivo propuesto”. (Rodríguez, *et al*, 1996). Puede entenderse como un conjunto de métodos lógicos y empíricos, fuentes y técnicas que tienen como objeto captar información, tratarla y presentarla. (Zapata, 2020a, p; 107). En consecuencia, se toman “instrumentos de investigación fiables, diseños abiertos y emergentes de las múltiples realidades Inter accionantes”. (Pérez, 1994, pp; 28-29).

El universo poblacional lo constituyen los 1.340 estudiantes de la I. E. Félix Henao Botero y los grupos de muestra para el desarrollo de la práctica son los estudiantes de los grados 6°2; 6°4 y 8°1. En este sentido, se partió del siguiente diseño:

DISEÑO METODOLÓGICO		
Fases	Técnicas	Instrumento
Fase I.		
Nivel 1. Práctica Docente.		- Fotografía, videos
- Etapa de estudio diagnóstico	Observación	- Diario de campo
- Etapa de problematización	Recolección	- Formato de practica
- Etapa de formulación	Clasificación	- Fiche resumen
- Etapa de argumentación	Sistematización	- Ficha citas
- Etapa de planeación		- Plataforma Word
Fase II.		- Fotografía, videos
Nivel II. Práctica Docente.		- Diario de campo
- Etapa de desarrollo de la intervención pedagógica	- Participación – Acción	- Formato de practica
- Etapa de análisis de resultados	- Intervención	- Gráficos de Excel
- Etapa de sistematización	- Análisis inductivo	- Tabla de cronograma
		- Plan de actividades
		- Plataforma Word
Fase III.	- Recolección de fuentes	
Trabajo de grado I.	- Sistematización de referentes	- Ficha resumen
- Etapa de planteamiento	- Clasificación de la información	- Plataforma Word
- Etapa de rastreo y diseño metodológico	- Codificación	- Plataforma Excel
Fase IV.	- Categorización	- Tabla de Análisis

Trabajo de grado II.	- Análisis estadístico	- Archivos
Etapa de análisis de fuentes de información	- Análisis hermenéutico	- Excel o Word
Etapa de análisis de resultados		
Etapa de conclusiones		

Tabla 3. Diseño metodológico.

6.1. Fases de la investigación

Fase I. Nivel 1. Práctica Docente.

- ***Etapa de estudio diagnóstico.*** Desarrollo del análisis del contexto institucional interno y externo, a través de visitas, e indagaciones del Proyecto Educativo Institucional (P.E.I), diálogos, observaciones de aula, y recursos audiovisuales.
- ***Etapa de problematización.*** Problematización de las realidades halladas, mediante diagnóstico DOFA (Debilidades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas) del área de educación artística, mediante observaciones de aula y análisis del currículo.
- ***Etapa de formulación.*** Búsqueda de la solución pedagógica de las necesidades halladas mediante una propuesta de educación artística, centrada en la educación en artes plásticas.
- ***Etapa de argumentación.*** Indagación de fuentes de referencia y autores clave en el análisis del problema, a través de fuentes de origen académico, y técnicas de recolección de la información.
- ***Etapa de planeación.*** Programación de actividades adecuadas a la propuesta, mediante el uso de cronograma, plan de aula, conocimientos previos, y evaluación de asesor y tutor.

Fase II. Nivel II. Práctica Docente.

- ***Etapa de desarrollo de la intervención pedagógica.*** Implementación del proyecto y el plan de actividades.
- ***Etapa de análisis de resultados.*** Análisis del resultado del proyecto mediante encuesta, fotografías, diarios de campo y experiencias en el aula.

- ***Etapa de sistematización.*** Sistematización del análisis y resultados del proyecto con socialización pública institucional.

Fase III. Trabajo de grado I.

- ***Etapa de planteamiento del problema.*** Revisión del proceso y proyecto de práctica y redimensionamiento como problema teórico educativo del aprendizaje artístico.
- ***Etapa de rastreo y diseño metodológico.*** Recolección, organización, y categorización de conceptos y teorías halladas.

Fase IV. Trabajo de grado II.

- ***Etapa de análisis de fuentes de información.*** Estudio de las categorías halladas, mediante la revisión y análisis de conceptos y teorías, con argumentaciones coherentes al objeto de estudio.
- ***Etapa de análisis de resultados.*** Revisión de los hallazgos de la práctica, el estudio diagnóstico del área y teórico del problema de investigación, para llegar a conclusiones amplias y posibles.

6.2. Tipos de análisis

Durante el desarrollo del Trabajo de Grado con base en la experiencia de Práctica Docente, y el análisis teórico, se desarrollaron en suma los siguientes tipos de análisis y herramientas metodológicas:

La Observación, como técnica de investigación en la Práctica docente I, permitió obtener fuentes de información primaria verificable y medible, a partir de observaciones directas con visitas al sitio, diarios de campo, registros fotográficos, monitoreos, y testimonios informales como instrumentos de seguimiento, explorando la indagación científica de lo observado, mediante la técnica de ***Diagnóstico DOFA*** a partir de lo cual establecer las problemáticas y soluciones de mejora mediante la intervención pedagógica con un proyecto de práctica, fundado sobre la base del diagnóstico y el análisis riguroso del problema, con un plan de actividades acorde a las búsquedas y expectativas presupuestas.

De forma similar, en la ejecución del proyecto durante la Práctica Docente II, la **Participación-Acción** como técnica mediadora del doble propósito de investigar y aportar a la mejora educativa, facilitó la integración de los diversos actores, la comunicación activa y la retroalimentación entre pares docentes, así como diálogos en el aula, socializaciones, y encuestas que posibilitaron medir el impacto alcanzado. En todas las fases, la **Recolección** de fuentes de información visual, audiovisual, teórica, y testimonial mediante la técnica de **Clasificación** de la información de manera ordenada, sistemática y controlada, de manera lógica y coherente, posibilitó establecer **Categorías de análisis**, o ejes conceptuales, que ayudaron a la investigación científica del problema desde diversos ámbitos, campos de estudio, y el uso de técnicas como:

El **Análisis inductivo** como técnica, posibilitó examinar teorías, hechos, experiencias y resultados, y argumentar la importancia del juego en la educación, mediante la exposición y la comparación de conceptos y teorías que se han desarrollado sobre el problema, elaborando un análisis epistemológico, pedagógico e histórico sobre el juego y teorías relevantes sobre el mismo, transversalizado por una postura **Hermenéutica**, cuya técnica permite inferir, problematizar, analizar y argumentar a partir del juego como lenguaje, significativo y discurso, capaz de producir sentido y relevancia en la práctica educativa, y en la educación artística.

6.3. Instrumentos de recolección y análisis de la información

En este trabajo de grado, se utilizaron como instrumentos de recolección y análisis de la información en la Práctica Docente I y II, los formatos de Práctica: Proyecto de Práctica, Diario de Campo, Registro de Asistencia, Evaluación al sitio de práctica, Plan de clase, además de archivos digitales fotográficos, audiovisuales y visuales, tablas de horarios, y Cronograma. Por otro lado, en Trabajo de Grado I y II, se utilizaron los formatos de práctica, sumados a fichas resumen, los cuales se pueden observar en los anexos.

7. Análisis de resultados

En base al proyecto de práctica docente: “*El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo de la institución educativa Félix Henao Botero del Municipio de Medellín*” se propone en este Trabajo de Grado, reflexionar de manera más amplia en relación con los resultados esperados y el impacto obtenido en la implementación del proyecto.

7.1. Análisis de resultados estudio del impacto del proyecto de práctica

En el Primer análisis del caso, partimos del estudio de las *Observaciones* de los Diarios de campo (Anexo B) de la Práctica Docente I (Diagnóstico y Observaciones de aula) y la Práctica Docente II (Ejecución del proyecto), como instrumentos de análisis, desde los cuales comparar las problemáticas halladas y los resultados obtenidos, como primer análisis del caso, encontrando los siguientes resultados parciales:

- Durante las observaciones de aula, se detectaron, entre otras debilidades de las clases de artística de los grados 6° y 8° de la IE Félix Henao Botero, actitudes continuas de irrespeto entre estudiantes, y hacia la docente; Falta de comunicación, participación, cumplimiento de compromisos, actividades programadas, e indisciplina continua, que impedían el aprendizaje de contenidos y actividades. (Examinar Observaciones de Diarios de Campo Práctica Docente I, # 5, 8, 10 y 11).
- Durante la implementación del proyecto de práctica, el ambiente de alboroto e indisciplina, persistió en las primeras sesiones (Diarios de Campo Práctica Docente II, # 1 al 6, Anexo B), pero la actitud hacia el aprendizaje mejoró, en tanto el desorden y falta de comunicación no llevó a la pérdida de sesiones, y los estudiantes manifestaron gusto e interés por las actividades lúdicas y artísticas programadas.
- La situación problema, mejoró notablemente entre las sesiones 7, 8 y 9, aumentando el nivel de interés de participar y trabajar en las actividades programadas.
- El ambiente nuevamente desmejoró entre las sesiones 10 a la 13, retornando a las actitudes tradicionales de indisciplina, si bien esto no impidió el desarrollo de actividades.

- Entre las sesiones 13 a la 28, el ambiente de indisciplina de trabajo se moderó, el interés aumentó, la responsabilidad y la comunicación tendieron a mejorar, y aunque hubo casos aislados de irrespeto entre compañeros, la actitud general fue buena.
- De las sesiones 29 a la 33, bajaron los niveles de disciplina e interés en el trabajo, y si bien se lograron llevar a efecto, no era el ambiente propicio para aprender jugando.
- En las sesiones 35 y 36 los estudiantes estuvieron muy juiciosos, y participaron de muy buena manera, a diferencia de la sesión 37 en donde hubo mucho desorden, y realizaron el ejercicio sin ganas.
- En las últimas sesiones, el ambiente de armonía, disfrute, interés, atención, participación y comunicación fue evidente como consta en los Diarios de Campo 39, 40, y 41.

Conclusión del análisis. En base a los resultados anteriormente expuestos, podemos afirmar que *El juego como mediador del aprendizaje artístico*, posibilita la mejora del ambiente de estudio, del compañerismo, el compromiso, la responsabilidad, la comunicación y el respeto, además de estimular el interés hacia la creación artística colectiva, libre y espontánea, mediadas por experiencias lúdicas significativas, que potencian el trabajo colaborativo y participativo y por ende estimula el aprendizaje artístico significativo. No obstante, es de reconocer, que, aunque se obtuvo un cambio progresivo, fue lento, difícil e inestable, dada la grave situación de indisciplina en el colegio en general, que se ha naturalizado como parte inherente al hecho educativo y al contexto socio económico de los estudiantes, sin buscar una alternativa institucional integrada, que disminuya el fenómeno en términos aceptables, que posibiliten el aprendizaje de todos los estudiantes.

7.2. Análisis de resultados estudio de percepción del área

Para el segundo análisis de resultados de la experiencia de práctica, se acudió a la encuesta informal de percepción del proyecto, aplicada a la población escolar beneficiada, con el fin de diagnosticar, cuáles son sus intereses en la clase de artística, y porqué están desmotivados en la clase, a través de lo cual se encontraron los siguientes resultados:

Estudio de percepción sobre el área de artística. Datos técnicos. Encuesta informal. Total, de participantes: correspondientes a 100 estudiantes del Grado Sexto, y estudiantes del Grado octavo de la IE Félix Henao Botero de Medellín.

1) ¿Qué te gusta del área de artística?

Grado sexto

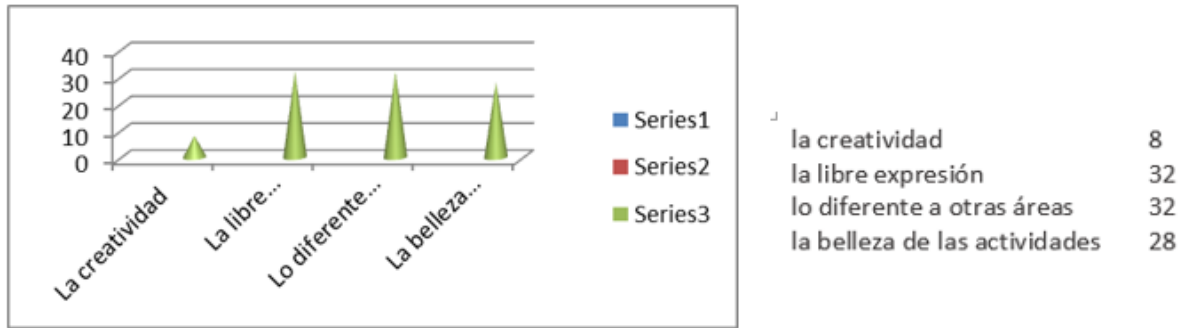


Gráfico N° 1 Preferencias de estudiantes de sexto sobre el área de artística

De acuerdo a los resultados, los estudiantes de sexto, valoran el área de artística porque permite la libre expresión, (32%) es diferente a otras áreas (32%) propone actividades que les parecen bellas (28%), y estimula la creatividad (8%). En otras palabras, valoran más la diferencia del área respecto a otras, para desarrollar su autoexpresión artística y la creatividad.

Grado octavo

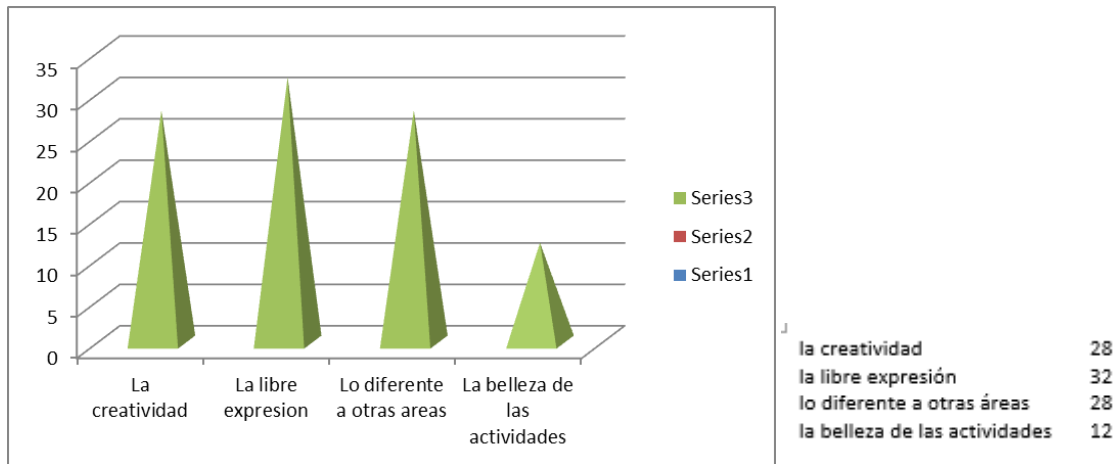


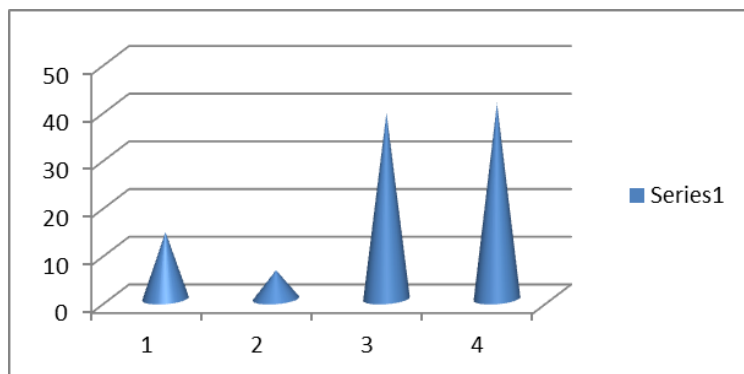
Gráfico N° 2 Preferencias de estudiantes de octavo sobre el área de artística

En cuanto a los estudiantes del grado 8° le dan más importancia a la libre expresión (32%) y a las posibilidades del área frente a otras, 28 (%). También creen importante el desarrollo de la creatividad (28%), pero menos importante es que haya belleza en las actividades que propone (12%).

En conclusión, ambos grados, coinciden a pesar de su corta edad, en que es importante que, en la clase de artística, se favorezca la libre expresión y la creatividad.

2) ¿Qué les gustaría saber sobre el Arte?

Grado sexto

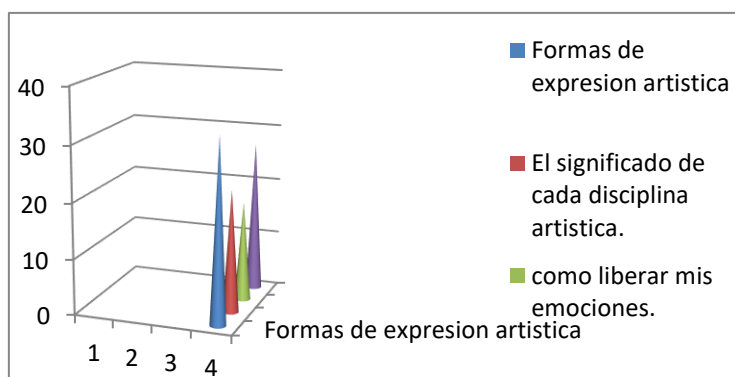


formas de expresión artística	27
el significado de cada	24
disciplina artísticas	
cómo liberar mis emociones	16
aprender nuevas formas de	33
arte	

Gráfico N° 3 Preferencias sobre el aprendizaje de las artes. Grado Sexto

Entre otros, los estudiantes de sexto opinan que les gustaría aprender del arte, sobre todo nuevas formas de arte (33 %), las formas de expresión artística (27 %), el significado de cada disciplinar artística, (24 %), y liberar sus emociones (14 %).

Grado octavo



formas de expresión artística	33
el significado de cada	22
disciplina artísticas	
cómo liberar mis emociones	18
aprender nuevas formas de	27
arte	

Gráfico N° 4 Preferencias sobre el aprendizaje de las artes. Grado Octavo

En conclusión. En ambos grados los estudiantes coinciden en que les gustaría aprender nuevos lenguajes artísticos y de expresión, y además aprender más sobre la disciplina artística y expresar sus emociones a través de las artes.

3) Describe los factores negativos que inciden en la pérdida de la materia de artística

Grado sexto

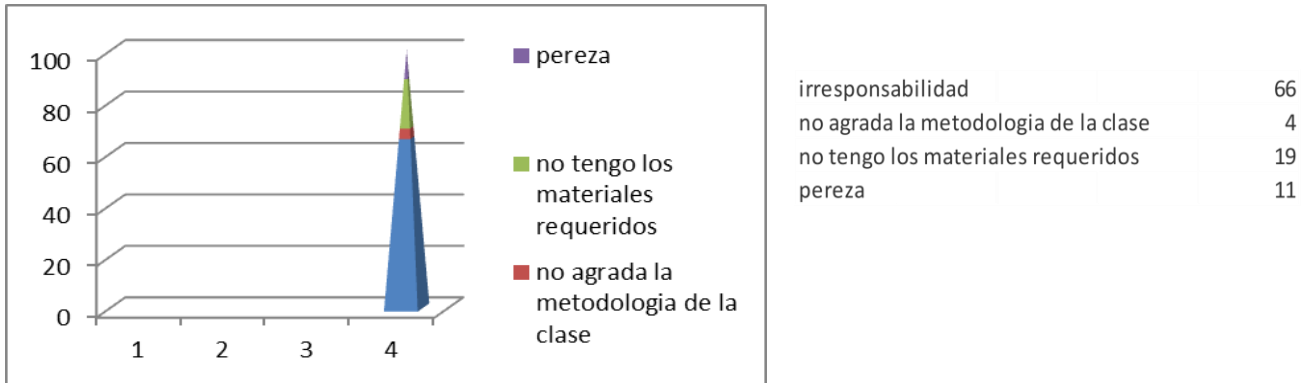


Gráfico N° 5 Porque pierden artística los estudiantes de Sexto, según su opinión

Según los resultados en el grado sexto, la mayoría de los estudiantes reconocen que la irresponsabilidad puede llevarlos a la pérdida de la materia. (66%). Para el 19% uno de los factores de riesgo es la falta de materiales que se requieren para la clase. Un 11%, además es consciente de que la pereza es otro factor importante, y sólo el 4% opinaron que el desagrado por la metodología de la clase, también afecta su rendimiento en la materia

Grado octavo

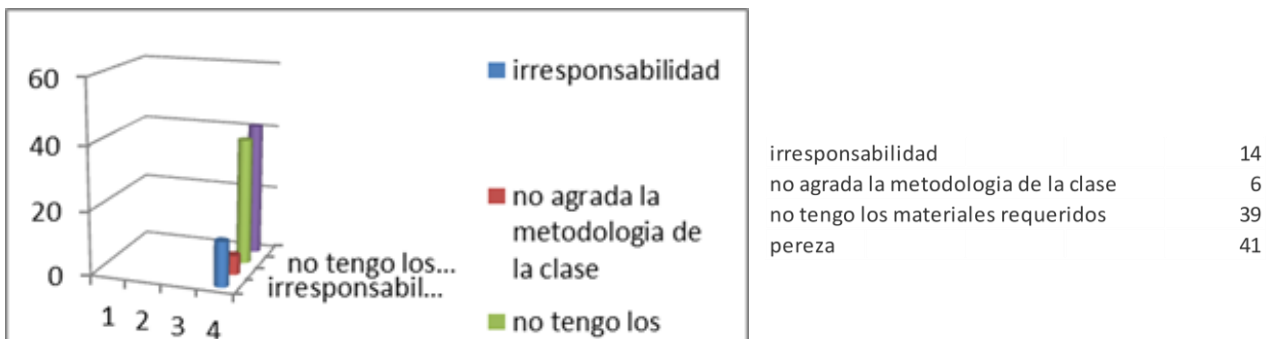


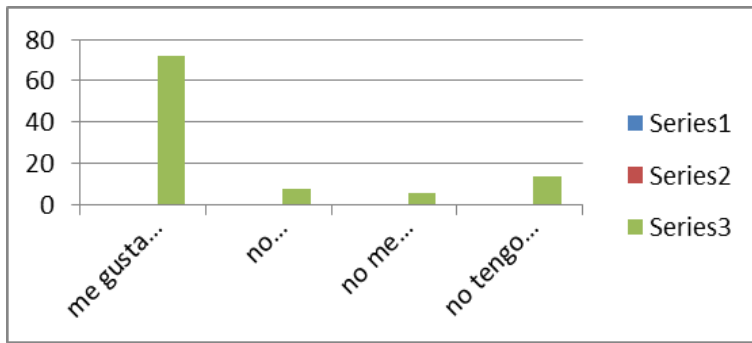
Gráfico N° 6 Por qué pierden artística los estudiantes de Octavo, según su opinión

En el grado octavo las opiniones del 41% de los estudiantes ubican la pereza como la causa más corriente de la pérdida de la asignatura, seguida por la falta de materiales con un 39%, y la irresponsabilidad con el 14%, siendo menor la injerencia de la falta de metodología.

En conclusión. En ambos grados los estudiantes reconocen que las actitudes personales negativas como la pereza y la irresponsabilidad son las causas más probables de la pérdida del curso; pero, sin embargo, también identificaron factores exteriores, como la falta de recursos económicos, y de una buena metodología, que ponen en riesgo el buen desempeño en la materia.

4). Cuál es tu opinión, del porqué no te gusta la clase de artística.

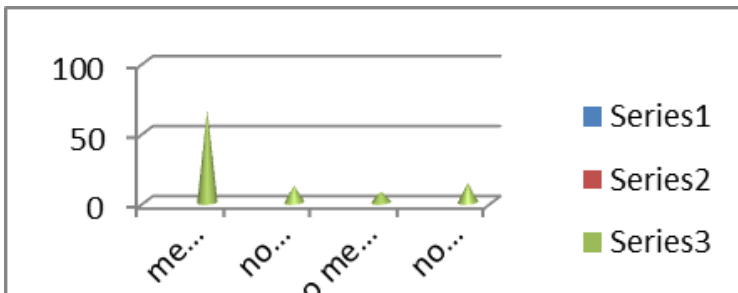
Grado sexto



me gusta mucho	72
no entedemos los temas	8
no me gusta exponer	6
no tengo tiempo.	14

Gráfico N° 7 Por qué no me gusta la clase de artística. Grado Sexto.

Según resultados, los estudiantes del grado sexto en su mayoría (72%) tienen una alta tendencia a gustarles la clase de artes. Por otra parte, el 14% opinan que les quita mucho tiempo, no entienden los temas (8%) o no les gusta exponer.



me gusta mucho	66
no entedemos los temas	12
no me gusta exponer	8
no tengo tiempo.	14

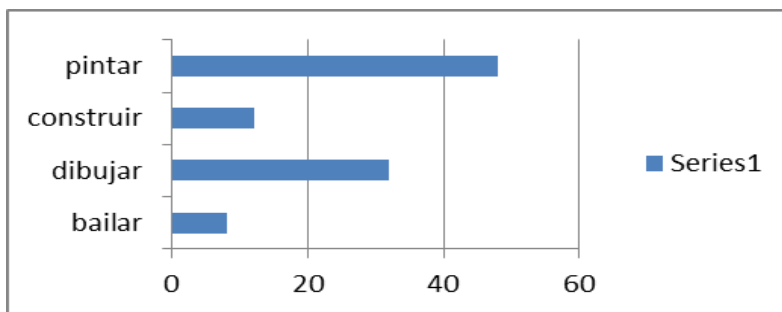
Gráfico N° 8 Por qué no me gusta la clase de artística. Grado Octavo

En el grado octavo, el interés y gusto por la clase fue del (66%), el 14% opinaron que les quita mucho tiempo, y que no les gusta exponer (8%); además el 12% opinaron que no entienden los temas.

En conclusión. En ambos grados el interés por la clase de artes es alto, declinando en un 4% en el grado octavo, además aumentó la crítica a la metodología, ya que el 12% opinaron que no entienden los temas. En ambos grupos, los estudiantes opinaron que la clase les quita tiempo o en otros términos, que les ponen mucha tarea.

5) ¿Qué me gustaría aprender?

Grado sexto

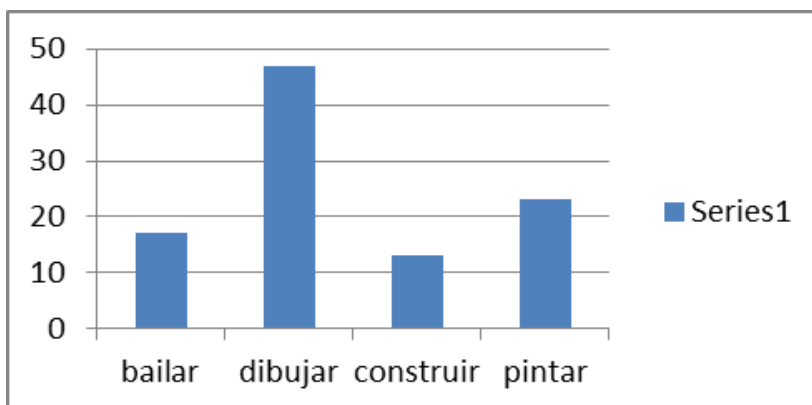


bailar	8
dibujar	32
construir	12
pintar	48

Gráfico N° 9 Lo que quieren aprender en sexto

Según su opinión, los estudiantes de sexto prefieren aprender a pintar (48%), dibujar (32%) construir (12%) y bailar (8%).

Grado octavo



bailar	17
dibujar	47
construir	13
pintar	23

Gráfico N° 10 Lo que quieren aprender en octavo

En octavo, hay mayor interés en el dibujo (47%), pintar (23%) seguido por construir (13%), y bailar (17X).

En conclusión. En ambos grados el interés por las artes plásticas como el dibujo (8°) y la pintura (6°) y la escultura es más alto que su interés por el baile.

6) ¿Qué les gustaría transmitir en sus obras de arte?

Grado sexto

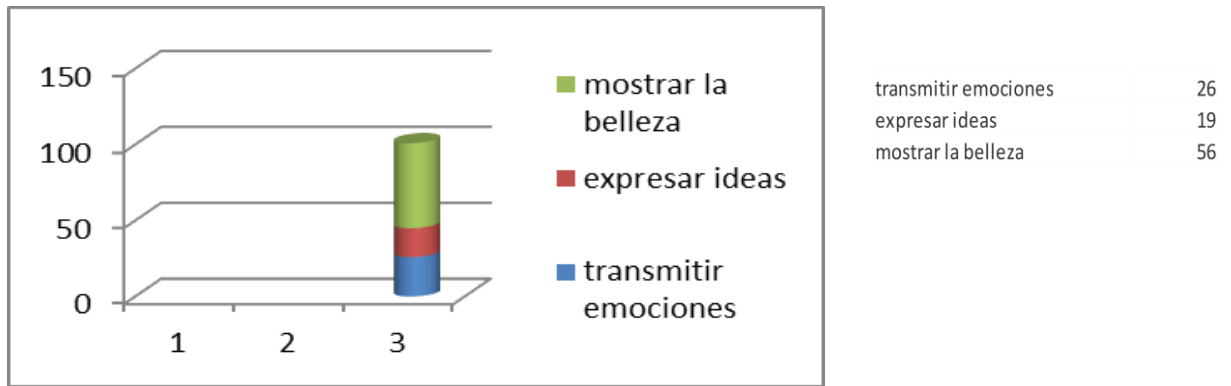


Gráfico N° 11 *Qué quieren transmitir los estudiantes en sus obras. Grado sexto*

Según resultados, la mayoría de los estudiantes de sexto (56%) quieren transmitir belleza en sus obras de arte, y en su orden opinan el 26% expresar emociones, y el 19% expresar ideas.

Grado octavo

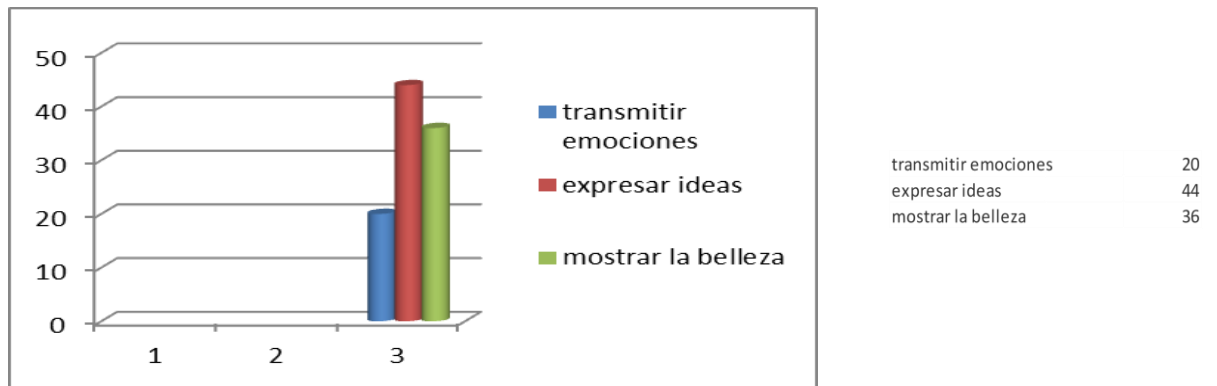


Gráfico N° 12 *Qué quieren transmitir los estudiantes en sus obras. Grado Octavo*

En conclusión. En ambos grados, los estudiantes opinan distinto, en tanto en grado sexto los estudiantes le dan mucha importancia a transmitir la belleza, a diferencia de octavo que prefieren transmitir ideas y manifestar sus emociones, mostrando que, a medida que crecen los estudiantes tienen mayor apropiación conceptual de su obra como comunicación y lenguaje.

Conclusión general del análisis. En síntesis el análisis de resultados de los estudios *Impacto del proyecto* y de *Percepción sobre el área de artística*, deja en claro, que el área de educación artística de la IE Félix Henao Botero, en los grados Sexto y Octavo, es de alto interés para sus estudiantes, tanto el área, como la clase de artes y las artes plásticas, especialmente la pintura y el dibujo, además es muy significativo en ambos grados, que en la clase hayan posibilidades de expresión, desarrollo de la creatividad, y el estudio de las artes y formas de expresión en la disciplina. Sin embargo, consideran que la clase de artes y su rendimiento evaluativo, puede verse afectada negativamente por la falta de responsabilidad y la pereza; así mismo por la falta de materiales, y de tiempo, lo que lleva a pensar que hay exceso de tareas, y que los materiales son inaccesibles para algunos, lo que sumado a que una minoría opinan que falta una buena metodología. Por último, los estudiantes consideran importante que sus obras de arte en el aula, puedan ser libres de expresar sus ideas (8°) la belleza (6°) y sus emociones. Lo que llevó a generar interés en los estudiantes mediante el juego como alternativa pedagógica, proyecto de práctica docente que propició no con dificultad y paciencia, que poco a poco los estudiantes modificaran sus actitudes de irrespeto, falta de comunicación, compromiso y participación, según se puede constatar en los Diarios de Campo.

8. Conclusiones

A partir del Trabajo de grado *El juego como mediador del aprendizaje artístico en los grados sexto y octavo*, y su indagación como experiencia pedagógica previa en la práctica docente, encontramos las siguientes conclusiones, según los contenidos presentados:

En cuanto al análisis del ***Proyecto de práctica***, podemos concluir que, el juego es una mediación del aprendizaje artístico tanto en la Institución Educativa Félix Henao Botero de la Ciudad de Medellín, como en otras instituciones educativas ya que facilita los procesos de comunicación, trabajo colaborativo, respeto, y desarrollo de la creatividad individual y colectiva de los estudiantes, por lo cual debería integrarse a las alternativas pedagógicas de enseñanza – aprendizaje de las artes.

Respecto a las ***Bases legales***, se puede concluir que el arte y el juego son actividades normalizadas a nivel internacional, nacional y local, como parte integral de la educación, especialmente en la primera infancia.

Así mismo, dicho concepto se encontró como fundamento en los ***Antecedentes teóricos*** hallados en propuestas pedagógicas de la educación como progreso de Fröbel y Freinet, además en análisis sobre la educación y el desarrollo de la cognición del niño, en estudios científicos como el de María Montessori, Vigotsky, Piaget y Ausubel, donde el juego como experiencia humana, es parte primordial de los procesos mentales de aprendizaje sobre todo hasta los 7 años. Destacando además la necesidad de ambientes y materiales de aprendizaje adaptados a las necesidades cognitivas, psíquicas, perceptivas, físicas, lúdicas, creativas, motrices, etc. de los niños, en los métodos propuestos por Fröbel y María Montessori, como condición necesaria para su óptima función didáctica en el entorno de aprendizaje.

Por otro lado, se puede concluir que, ***El Juego*** es una capacidad innata de la especie animal, incluido el hombre, cuya actividad proporciona agrado, y desarrolla habilidades para el ejercicio físico y la imitación de valores y normas para la vida social, y la supervivencia. En el hombre, el juego además es una actividad cultural que liga, y posibilita la transmisión de valores, costumbres, roles y funciones sociales, desde la infancia, necesarias para el progreso y la permanencia de la cultura; por tanto, la concepción del juego como emoción, impulso o práctica

infantil sin significado, es limitada, ya que también produce y genera experiencias significantes y cultura.

En cuanto a las *Teorías del juego*, concluimos que, aunque históricamente el juego ha sido considerado en especial, una actividad infantil improductiva, o un residuo social; No obstante, desde la Grecia antigua, el juego ha sido parte de los ámbitos político, religioso, económico y social, ya que ha sido instrumentalizado en todas las culturas, para la transmisión de valores religiosos, el aprendizaje de rituales, costumbres, roles y funciones sociales, además de utilizarse en provecho del cultivo del cuerpo, la armonía espiritual y el trabajo cooperativo. Es causa de demostraciones de poder político, económico, o de clase, en competiciones de carácter bélico, o deportivo como los Juegos Olímpicos y el Fútbol, e incluso, su falta de control, pueden llevar a la perdición del hombre como en los juegos de azar o la guerra.

Además, se encontró que, no existe un único concepto sobre juego, hallando según nuestra opinión teorías con enfoques: a) *Fisiológico*, centrado en el juego como condición natural, instinto, deseo, placer, energía y experimentación entre otros. b) *El antropológico*, en torno al concepto de juego como actividad cultural, que encarna tradiciones, creencias y costumbres, perdurables mediante la imitación y la integración simbólica desde la infancia. c) *El Sociológico*, en donde el juego infantil refleja las condiciones del contexto histórico, además de prácticas y manifestaciones de poder, como la guerra, la lucha, y el desarrollo tecnológico. d) *El filosófico*, que avizora el juego como un campo conceptual de valor óntico, trascendental, fenomenológico, estético y artístico etc. e) *El psicológico*, que estudia el juego como parte del desarrollo cognitivo en la infancia, y de sus cualidades racionales y sensibles, y del adulto frente al juego como competencia, mimesis, simulacro, suerte, o vértigo; y, f) *El pedagógico*, que analiza sus posibilidades educativas especialmente en la primera infancia.

En tanto su diversidad conceptual, se puede constatar que algunos autores han clasificado las teorías del juego encontrando entre otras menos destacadas, las siguientes teorías: a) Metafísica de Platón y Aristóteles, c) El recreo de Schiller, d) Energía sobrante de Herbert Spencer, e) El descanso de Lazarus, f) el trabajo de Wundt, g) ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional, h) atavismo o la recapitulación, i), catárquica y el ejercicio complementario de Carr, j) la ficción de Claparede, k) la infancia de Buytendijk, l) la teoría freudiana sobre el juego, ll), el placer funcional de Bühler, m) teoría piagetana del juego, n) teoría sociocultural de Vigotsky, ñ)

pedagógica de Kant, o) el juego como ser-en-el-mundo de Heidegger, p) la apertura lúdica de la existencia humana hacia el fundamento lúdico del ser de todo lo ente de Fink, y q) el juego como hilo conductor de la existencia de Gadamer.

De otra parte, en la *Teoría del homo ludens de Huizinga*, el juego tiene una función biológica, es un impulso animal, y expresión estética del homo ludens, como actividad enraizada con lo estético. No es posible separar la competición cultural de la unión entre juego, fiesta y acción sacra. Por ello el auténtico juego constituye un fundamento de la cultura. Jugar es una necesidad de relajamiento, que le sirve al niño para ejercitarse en actividades serias de la vida adulta, y el dominio de sí mismo. Es uno de los elementos espirituales fundamentales de la vida, que puede transformarse en un poderoso mecanismo didáctico para impartir conocimientos, sensibilizar, integrar, a las personas. Pero el juego es antes que nada una actividad libre, por ello como mandato no es juego.

En cuanto a la *Teoría de los juegos de los hombres de Caillois*, para el autor el juego no tiene más objetivo que el juego mismo; es una actividad voluntaria, fuente de libertad y alegría, que, puede ejercitar al niño en actividades futuras como adulto; y sus significaciones pueden constituir importantes factores de civilización. Existen 4 categorías de juego: el Agon (Mérito), supone la competición, entrenamiento y voluntad. En el Alea (Dados), el jugador dimite de la voluntad y se abandona a la suerte. La Mimicry (Ilusión) Es invención, la ilusión incesante de imitar al adulto, o la Mímica y el Travesti que el adulto persigue como diversión si pensar en las consecuencias, y el Ilinx (Remolino de agua - vértigo) Es una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir en la conciencia una especie de pánico, trance, vértigo o mareo que anula la realidad.

En las *Concepciones contemporáneas del juego* es evidente que, para los autores, aunque el juego es una actividad libre puede integrarse a la escuela como estímulo educativo, necesario en la formación, especialmente en la primera infancia, ya que le posibilita al niño aprender lúdicamente. El juego no está subordinado a la adquisición intelectual, sino que es constitutivo de la actividad educativa; preparándolo según algunos para el trabajo y las actividades adultas, además de posibilitar la comunicación espontánea del niño con el mundo.

Desde el *Juego en la educación artística*, se logró constatar teóricamente, que, como actividad lúdica innata, el juego es una importante mediación en el aprendizaje artístico, ya que

permite el desarrollo de la toma de conciencia de la propia existencia, experimentando con sensaciones, percepciones, movimientos. Con el juego el niño imagina, explora, y desarrolla habilidades mientras aprende lúdicamente, y satisface las necesidades afectivas, aprendiendo a trabajar en equipo. El juego imaginativo y emancipador, es una experiencia estética que le permite al niño el sentir, conocer y desear. Además, aporta a la percepción visual, táctil y sinestésica, el desarrollo de la creatividad, la espacialidad, la imaginación y la memoria visual, permitiéndole la transmisión de sentimientos, y emociones mediante el arte como juego, ensayando respuestas cada vez más ajustadas al mundo. Por ello la enseñanza lúdico-creativa, amerita de materiales, espacio y tiempo.

En conclusión, se pudo constatar en este trabajo de grado que, el juego como actividad humana, puede potenciarse en la infancia como mediación pedagógica; y así mismo en la educación básica, facilita la comprensión del acto comunicativo como construcción dialógica con el mundo, en donde se afianzan rasgos positivos del carácter, la confianza en sí mismo, en el otro y lo otro facilitando la convivencia escolar y los aprendizajes del arte, de manera lúdica y creativa.

9. Recomendaciones

A la institución educativa Félix Henao Botero, se le recomienda incluir el juego dentro del currículo del área de artística y de las demás áreas, en todos los grados educativos, dados los beneficios que instaura como aprendizaje significativo, mediante la comunicación, el trabajo cooperativo, y el desarrollo de habilidades y actividades de forma lúdica, mientras aprende y experimenta de manera cooperativa, facilitando la mejora de la comunicación, la confianza y la socialización de los estudiantes.

Por lo anterior, los resultados del proyecto indican que el juego como mediador del aprendizaje, no sólo es una oportunidad educativa para las artes o los niños, sino que también puede aplicarse en otras áreas y niveles educativos, de acuerdo a los intereses lúdicos que determina la edad de los estudiantes.

Por ello se recomienda adecuar entornos de aprendizaje y didácticas favorables a las actividades lúdico-creativas, en todas las áreas y niveles escolares. Así el currículo como correa enlazante de la escuela, debería reformarse, tanto dentro de las aulas como fuera de ellas, en donde el entorno educativo, invite y provoque el deseo de jugar y aprender, en todas sus posibilidades educativas, como el deporte, juegos infantiles, juegos mentales, y biblioteca lúdica, para que la escuela se transforme en lugar de encuentro lúdico significativo entre estudiantes y maestros de todos los niveles.

10. Bibliografía

Publicaciones impresas

Libros

Dinello R, Motta J, Jiménez C; (2001). *Lúdica cuerpo y creatividad: la nueva pedagogía para el siglo XXI*, Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 2001, p 230

Huizinga. J. (1972) *Homo Ludens. El juego y la cultura*. TRADUCTOR: Eugenio Imaz. Introducción a modo de prólogo. Primera edición en «El libro de bolsillo»: 1972. Alianza editorial@anaya.es Madrid.1972 y Emecé editores S.A. Buenos Aires. 1968.

Rodríguez, Gregorio. *Et al* (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada España: Aljibe.

Revistas

Huertas Ruiz, Joaquín. (2012). El Juego Como Problema Filosófico. *Revista Signos*, año 33, # (2), p. 57-70, 2012

Montessori, María. (1998). *La educación de las potencialidades humanas*. Errepar. Buenos Aires.

Pérez, S. G. (1994). "*Modelos o paradigmas de análisis de la realidad*", Parte de Investigación cualitativa. Retos e interrogantes, pp., 15-41, Madrid: La Muralla, S. A.

Sesé Alegre, José María. (2008). Los Juegos Olímpicos de la antigüedad. España: *Revista Cultura, Ciencia y Deporte*, vol. 3, núm. (#) 9, noviembre, 2008, pp. 201-211. Universidad Católica San Antonio de Murcia.

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto. (2003). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. Colombia; *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*. Vol. 13, (#)1, enero-junio, 2017, pp. 105-128. Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.

Publicaciones digitales

Libros

- Amor Martín, C. (2012). Arte contemporáneo y educación en valores en Educación Primaria. Recuperado de: <https://didacticadelaexpresionplastica.files.wordpress.com/2015/08/arte-contemporaneo-y-educacion-en-valores.pdf>
- Esteban, M. P. S. (2003). Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones. Madrid: Mc Graw and Hill Interamericana. Recuperado de: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922005000300007
- Gómez; (1998). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Educación inicial. 2018.
- Hernández, Sampieri, Roberto (2006). Metodología de la investigación. McGraw-Hill. Cuarta edición. 2006. Recuperado de: [https://www.academia.edu/28746898/Compartir Metodologia de la Investigacion - Sampieri 6ta edicion 1 .pdf](https://www.academia.edu/28746898/Compartir_Metodologia_de_la_Investigacion_-_Sampieri_6ta_edicion_1_.pdf)
- Huizinga, J; (1972). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. TRADUCTOR: Eugenio Imaz. Introducción a modo de prólogo. Primera edición en «El libro de bolsillo»: 1972. Alianza editorial@anaya.es Madrid.1972 y Emecé editores S.A. Buenos Aires. 1968.
- Kant (2009). Sobre pedagogía. Editorial Universidad Nacional de Córdoba. Encuentro Grupo Editor. Recuperado de: https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/1152/Sobre%20pedagogia_Kant.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Montessori (2004). La mente absorbente del niño. México: Biblioteca editorial Diana. Recuperado de: [https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdocs.wixstatic.com%2Fugd%2Fef1f68b_604fa510960c4a9980f08bebc0e09256.pdf%3Fbcid%3DlwARI1TlIbs320_AMKQA1xeWM9C6q08b8MFAMJi-aiBxeSj5iRM6E0GvaX1xY&h=AT3aPyhFLcTjukOdsdKRITPhuBszTK33yMOJmVUR5TV8ABnyLVfoZ6q5LwaqFwTagle2YCHU0XX4X-8vuTBNv2YYTYhYhFrpDsVv_jRmGDOx49boh9KE6V7uG8a7IIdg&in=-UK-R&c\[0\]=AT1bSru11GVYUoogRH_fVbYfvsjEk2PDO1fAp_FXZIX9rhnB5g0qd1LPPq8zaiAGNu0ce-V0b5ZMSdz6MMPA9z4i-q5FCeIW0XZgGmnNu8n4uU6bxp-YjaHLxtL8dThkNMB6xBgkKnWEcaUzu60ZnhlfBFke_rVmT7cD5deE6vtA8dsf6O7ZGZjaMBRL57vvdn6EeZA](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdocs.wixstatic.com%2Fugd%2Fef1f68b_604fa510960c4a9980f08bebc0e09256.pdf%3Fbcid%3DlwARI1TlIbs320_AMKQA1xeWM9C6q08b8MFAMJi-aiBxeSj5iRM6E0GvaX1xY&h=AT3aPyhFLcTjukOdsdKRITPhuBszTK33yMOJmVUR5TV8ABnyLVfoZ6q5LwaqFwTagle2YCHU0XX4X-8vuTBNv2YYTYhYhFrpDsVv_jRmGDOx49boh9KE6V7uG8a7IIdg&in=-UK-R&c[0]=AT1bSru11GVYUoogRH_fVbYfvsjEk2PDO1fAp_FXZIX9rhnB5g0qd1LPPq8zaiAGNu0ce-V0b5ZMSdz6MMPA9z4i-q5FCeIW0XZgGmnNu8n4uU6bxp-YjaHLxtL8dThkNMB6xBgkKnWEcaUzu60ZnhlfBFke_rVmT7cD5deE6vtA8dsf6O7ZGZjaMBRL57vvdn6EeZA)
- Piaget; (1932). “*Las reglas del juego*” El criterio moral en el niño. Pontificia Universidad Católica del Perú, Barcelona, 1984. Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/piage el criterio moral en el nino%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/piage%20el%20criterio%20moral%20en%20el%20nino%20(1).pdf)
- Poza Jordán, Andrea. (2014) *Juego, arte y educación: Una experiencia británica* Trabajo fin de Grado, Universidad de Zaragoza Recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/30883/files/TAZ-TFG-2014-2911.pdf>
- Rosaristas. (1985). *Tratado de Pedagogía, de I. Kant*. Ed. Rosaristas, Bogotá (Traductor. Recuperado de: <http://www.carlosmaldonado.org/articulos/KANT.pdf>

- Salazar *et, al.* (2014). *Metodología NAVES - Su ser y su hacer*. Colombia; Maviva Impresores. Recuperado de: <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/Metodologia-NAVES-Actualizacion.pdf>
- Sarlé, P. M., & Arnaiz, V. (2009). *Juego y estética en educación infantil*. La primera infancia (0-6 años) y su futuro, 91. Recuperado de: https://vidaacademicaenlinea.cenart.gob.mx/aulavirtual/archivos/18/docs/act3-2/A3.2_Sarle_y_Arnaiz_Juego_y_estetica.pdf
- Torres, C. M. (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Revistas

- Andreu, C. (2009). El juego infantil mediterráneo: Grecia antigua. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport* Facultad de Educación. Universidad de Alicante. <https://studylib.es/doc/5639831/el-juego-infantil-mediterr%C3%A1neo--grecia-antigua>
- Durston J, Miranda F. (2002). Experiencias y metodología de la investigación participativa, *IAP. Naciones Unidas Cepal*. División de desarrollo social. Vol. 58. Santiago de Chile, marzo de 2002. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6023/S023191_es.pdf
- Helmut Heiland (1872-1852). Friedrich Fröebel Años de aprendizaje y de viajes El texto se publicó originalmente en *Perspectivas: Revista trimestral de educación comparada*. París, UNESCO: Oficina Internacional de Educación vol. XXIII, Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/frobels.PDF>
- Huertas Ruiz, Joaquín; (2012). El Juego Como Problema Filosófico. *Revista Signos*, año 33, # (2), p. 57-70, 2012. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/731-738-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/731-738-1-PB%20(1).pdf)
- Cristiano. Santiago, 28 de marzo. Recuperado de: 2011 <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/2611/tpsico454.pdf?sequence=1>
- Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*. Universidad

- Autónoma de Colombia, (México, DF), 14(66), 41-63. Recuperado en 14 de mayo de 2020, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>
- Meneses & Monge, (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación* 25(2): vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001., Universidad de Costa Rica, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Minerva C. (2002) El juego una estrategia importante. *Educere*, vol.6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 290-291. Mérida, Venezuela 26- 08-2019 Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Sarlé P. (2011) El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista infancias imágenes*. Vol. 10 No. 2, julio - diciembre de 2011. Recuperado de: <https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias/article/view/4451/6192>

Tesis

- Castelo, Albán, R. L. (2004). *Las actividades lúdicas como instrumentos de apoyo en el desarrollo de la motricidad fina en el primer año de educación básica de la institución Jean Piaget en el período lectivo 2002-2003*. Bachelor's thesis. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador. Año 2004.
- Chandia, Yanina Valeria. (2004). *Filosofía del juego en la estética de Immanuel Kant*. Tesis Universidad de Chile. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/110095/La-filosofia-del-juego-en-la-estetica-de-Immanuel-Kant.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Jacinto Jorge Esteban (2012). *El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica*. Trabajo de grado, Educación Infantil, Universidad de Valladolid. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1123/TFGB.53.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Leyva Garzón, Ana María (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Tesis presentada a la Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Mella, D. (2011) Método Montessori. Estudio cualitativo de la implementación del método Montessori, en las niñas y niños de la sala de clases heterogénea de la sala cuna y jardín infantil El Roble de la comuna de la Pintana. Tesis de grado. Universidad Academia Humanismo.

Ospina Medina, María del pilar. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Trabajo de grado presentado para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil, Universidad del Tolima IDEAD Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Zapata, Margarita. (2020a) Educación en artes plásticas una disciplina en el linde de su historia. México. Tesis doctoral, sin publicar. Doctorado en educación, Universidad de Baja California.

Fuentes digitales sin publicar

PLAN E.A (2017). *Plan de educación de artística*. Archivó digital, sin publicar. Medellín. Área de educación de artística, Institución Educativa. Félix Henao Botero.

PEI (2017) *Proyecto educativo institucional Institución educativa Félix Henao Botero*. Archivo digital. Institución educativa Félix Henao Botero. Medellín.

Zapata (2020b). El juego como teoría y alternativa educativa. Medellín: Archivo del autor. Sin publicar.

Fuentes legales

Colombia. (1991). *Constitución Política de 1991 de la República de Colombia*. Colombia. Recuperado de: <https://wsr.registraduria.gov.co/IMG/pdf/constitucio-politica-colombia-1991.pdf>

Ordenanza. (2016). Plan De Desarrollo “Antioquia Piensa en Grande” 2016 – 2019. Recuperado de: <https://www.culturantioquia.gov.co/documentos/ORDENANZA%20PLAN%20DE%20DESARROLLO%20DE%20ANTIOQUIA%202016-2019.pdf>

- MEN. (2012). Documento # 22. El juego en educación inicial. Bogotá: Ministerio de educación nacional. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-341835.html?_noredirect=1
- MEN. (s.f) Serie de lineamientos curriculares: Educación artística. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf2.pdf
- MEN. (1994). *Ley General de Educación 115 de febrero 8 de 1994*. República de Colombia; Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Anexos

Anexo A. Plan de actividades

Plan de actividades Grados 6° y 8° IE Educativa Félix Henao Botero	
ACTIVIDAD N° 1. TEJIENDO SUEÑOS	
Inicio y motivación	- Luego del saludo y la toma de asistencia se procede a describir la actividad y el objetivo. Finalizando el ejercicio se hará un conversatorio: Cómo se sintieron y qué aprendieron.
Desarrollo	- Se organiza el grupo en círculo y se presenta el material (Tejiendo sueños) - Se hará un conversatorio: Cómo se sintieron y qué aprendieron. - La idea es hacer un tejido de sueños de manera colectiva, usando como medio el juego con una pelota de hilo, la cual se irá pasando de uno en uno. Al recibir la pelota, el participante, debe presentarse y compartir sus sueños e ideales futuros, y al finalizar, la lanza velozmente a otro compañero aleatoriamente. La acción se repite rápidamente hasta que todos hayan participado y expresado sus sueños futuros. - Se toman registros fotográficos del tejido colectivo y se pasa al cierre.
Cierre	- Preguntas relacionadas con la actividad en clase: Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.
Evaluación	- Se evalúan las fortalezas y debilidades comunicativas, con base en las preguntas y respuestas.
Productos	- Registros fotográficos de cada actividad.
Sesiones	- 2 horas por grupo.
ACTIVIDAD N° 2. LA CONFIANZA EN EL OTRO	
Inicio y motivación	- Posterior al saludo, la toma de asistencia, y la descripción del tema, y el objetivo de la clase, se organiza el grupo en círculo.
Desarrollo	- Los estudiantes, sentados en círculo, responderán a la pregunta problematizadora relacionada con la actividad. ¿Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho? - Se pide a los estudiantes que se hagan en parejas. A cada una se le entrega un paño, para vendarse los ojos por turno. Un estudiante hará de guía y el otro de invidente. Las parejas harán un recorrido viable por la institución. En algunos lugares del trayecto el guía preguntará a su compañero, si sabe en qué lugar está, a que le huele, que escucha, que percibe. Deberán regresar al salón para quitarse la venda, y cambiar de roles, luego para hacer otro recorrido Si ese mismo ya sabe la respuesta. Esto genera diálogo y confianza, aunque esta actividad se limita a mínimo 20 minutos de desplazamiento.
Cierre	- Cuando hayan acabado, se tiene un espacio de reflexión en el que cada uno pueda expresar cómo se ha sentido a lo largo de la actividad, el nivel de confianza y autoconfianza, qué importancia tiene la percepción visual en la vida y cómo entienden las dificultades cotidianas de los invidentes y si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.
Evaluación	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaran dudas.

Productos	- Registros fotográficos de cada actividad.
Número de sesiones	- 2 horas por grupo.
ACTIVIDAD N° 3 EL CADÁVER EXQUISITO	
Inicio y motivación	- Saludo, toma de asistencia y descripción del objetivo. Posteriormente se dialogará sobre el Surrealismo, artistas destacados y las características del Arte Surrealista, y del cadáver exquisito. (Conviene llevar imágenes, aunque sea en fotocopias a color o un libro)
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en un dibujo surrealista desarrollado por grupos de 3 estudiantes. - El equipo, deberá dibujar 3 partes de un animal con patas, o una figura zoomorfa, para crear un “cadáver exquisito” pictórico. - Cada integrante deberá dibujar una parte del animal, pero sin saber o ver los dibujos previos de sus compañeros. Para ello, deberán doblar la hoja en 3 partes iguales y numerar cada una, siguiendo el orden Doble # 1 cabeza, #2 tronco y extremidades superiores (si las tiene), # 3 cadera y extremidades inferiores. La idea es que ninguno de los participantes, puede mirar o saber que animal o figura dibujó el compañero, por lo cual, hay que cuidar que cada vez que se pase el dibujo, ninguno quede visible. Para ello, tendrán un tiempo de 15 minutos. - Pasado este tiempo, los grupos proceden a ver el resultado, borrar los números y a pintar la figura de manera integrada, adicionando detalles pictóricos, como líneas, texturas, color, volumen, etc.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se hacen preguntas relacionadas con el tema. - Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían la actividad o alguna vez la habían hecho.
Evaluación	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Se aclaran dudas.
Productos	- Registros fotográficos de cada actividad.
Número de sesiones	- 2 horas por grupo.

ACTIVIDAD N° 4 LA SINESTESIA	
Inicio y motivación	<ul style="list-style-type: none"> - El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y organización del grupo en círculo y sentarse cómodo para empezar a hacer el ejercicio. - Finalizando el ejercicio cada uno va a exponer su pintura dando el nombre de la obra, colores y forma que utilizó.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se hará pregunta problematizadora relacionada con la actividad. - Los estudiantes se sentarán en el piso de manera cómoda, con los respectivos materiales (Vinilos, Pinceles, Cartulina Blanca), mientras escuchan la melodía que se les pondrá en el tv, Chopin - Nocturne Op.9 No.2, deberán pintar las emociones que le genera el ritmo de la melodía de la música.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se hacen preguntas relacionadas con el tema. - Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.

Evaluación	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaran dudas.
Productos	- Registros fotográficos de cada actividad.
Número de sesiones	- 2 horas por grupos.

ACTIVIDAD N° 5 DIBUJA SIN MIRAR

<i>Inicio y motivación</i>	- El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y organización del grupo en círculo y sentarse cómodo para empezar a hacer el ejercicio. - Se harán pregunta problematizadora relacionada con la actividad.
<i>Desarrollo</i>	- Se organiza el grupo en círculo y se les explica la actividad con sus respectivos materiales y en que consiste. - La idea es que cada uno dibuje con la mano izquierda parte del cuerpo de un compañero quien sale al frente como modelo. El modelo posará por 5 minutos en la posición que él quiera. Los compañeros, deberán dibujarlo sin mirar el papel y a mano alzada, sin levantar el lápiz. El ejercicio tendrá 20 min aproximadamente.
<i>Cierre</i>	- Se socializarán los dibujos y luego se hacen preguntas relacionadas con el tema. - Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.
<i>Evaluación</i>	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaren dudas.
<i>Productos</i>	- Registros fotográficos de cada actividad.
<i>Número de sesiones</i>	- 2 horas por grupo.

ACTIVIDAD N° 6 DILO CON MÍMICA

<i>Inicio y motivación</i>	- El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y organización del grupo en círculo y sentarse cómodo para empezar a hacer el ejercicio. - Se harán pregunta problematizadora relacionada con la actividad.
<i>Desarrollo</i>	- Dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador. - A la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica, hace que sus compañeros descubran cuál es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido haya escenificado el mayor número de palabras.
<i>Cierre</i>	- Cuando todos tengan su silueta van a compartir los comentarios. Luego se hacen preguntas relacionadas con el tema: Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.

Evaluación	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaren dudas.
Productos	- Registros fotográficos de cada actividad.
Número de sesiones	- 2 horas por grupo.

ACTIVIDAD N° 7 CAZAR AL RUIDOSO

Inicio y motivación	- El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y organización del grupo en círculo y sentarse cómodo para empezar a hacer el ejercicio. - Se harán pregunta problematizadora relacionada con la actividad.
Desarrollo	- Tantos pañuelos como chicos haya menos uno. - Todos los jóvenes con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que lo se puede salir.
Cierre	- Luego se hacen preguntas relacionadas con el tema. - Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían la actividad el juego o alguna vez la habían hecho.
Evaluación	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Se aclaren dudas.
Productos	- Registros fotográficos de cada actividad.
Número de Sesiones	- 2 horas por grupo.

ACTIVIDAD N° 8 DIBUJOS EN EQUIPO

Inicio y motivación	- El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y organización del grupo en círculo y sentarse cómodo para empezar a hacer el ejercicio. - Se harán pregunta problematizadora relacionada con la actividad.
Desarrollo	- Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un marcador o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "La ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "La ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de + o - 10 segundos - El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.
Cierre	- Luego se hacen preguntas relacionadas con el tema: Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.
Evaluación	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaren dudas.

Productos - Registros fotográficos de cada actividad.

Número de Sesiones - 2 horas por grupo.

ACTIVIDAD N° 9 EL NUDO

Inicio y motivación -
 - El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y organizados en grupo iguales.
 - Se hará pregunta problematizadora relacionada con el ejercicio en clase.

Desarrollo - Se separa a una persona del grupo y esta no debe ver lo que sucede con los demás. Luego, todos los integrantes forman un círculo, tomados de las manos y se enredan lo más posible, pero sin soltarse. La persona que fue apartada, entonces regresará y tratará de deshacer el nudo que se creó con los demás integrantes. Si lo deshace, gana y puede dársele un premio, pero si no lo deshace, pierde y se le puede poner un castigo.

Cierre - Se hacen preguntas relacionadas con el tema.
 - Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.

Evaluación - Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaran dudas.

Productos - Registros fotográficos de cada actividad.

Número de Sesiones - 2 horas por grupos.

ACTIVIDAD N° 10 DINÁMICA GRUPAL

Inicio y motivación - El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y organización del grupo en círculo.

Desarrollo - Los estudiantes se harán en círculo tomados de las manos, deben hacer lo contrario de lo que diga el instructor. Por ejemplo: A la Derecha: Los estudiantes giran a la izquierda, afuera, ellos dicen a dentro, etc.

Cierre - Se hacen preguntas relacionadas con el tema: Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.

Evaluación - Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaran dudas.

Productos - Registros fotográficos de cada actividad.

Número de Sesiones - 2 horas por grupo.

ACTIVIDAD N° 11 DIBUJANDO A TUS ESPALDA

Inicio y motivación - El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto.

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se hará pregunta problematizadora relacionadas con la importancia que tiene para comunicarse por medio del sentido. - El instructor de la práctica debe explicar las siguientes reglas: Formar 2 filas con igual número de participantes. El practicante estará detrás de las filas, por lo que los participantes estarán a su espalda. Los participantes que se encuentren en la parte trasera de las filas serán los que ven el dibujo de líneas geométricas o algo muy simbólico como el sol, estrellas, cruces, etc., que les mostrará el instructor. - Una vez que todos los participantes de la parte trasera de las filas hayan visto el dibujo expuesto deberán pasarlo a los compañeros de su fila, pero solo podrán utilizar sus dedos, por lo que deberán dibujar lo que recuerden de la pintura en la espalda de sus compañeros, y así sucesivamente hasta que el mensaje llegue a la persona de enfrente que será la que plasmará el dibujo en la hoja en blanco. - El equipo que tenga el dibujo más parecido al original será el ganador.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se hacen preguntas relacionadas con el tema. - Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaran dudas.
Productos	<ul style="list-style-type: none"> - Registros fotográficos de cada actividad.
Número de Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> - 2 horas por grupos.

ACTIVIDAD N° 12 EL OVILLO DE LANA

Inicio y motivación	<ul style="list-style-type: none"> - El saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los participantes deben colocarse en círculo. Uno de ellos toma el extremo de lana del ovillo y, sin soltarlo, lanza con la otra mano el ovillo a un compañero, a la vez que dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. El que recibe el ovillo, agarra el hilo y, también sin soltarlo, lanza de nuevo el ovillo a otro compañero, diciendo algo que valore o le guste de él. Y así sucesivamente hasta que todos los participantes agarran un trozo de hilo, mientras se va formando una vistosa figura a modo de telaraña o estrella. Para finalizar, el último participante en recibir el ovillo lo lanzará al primero, ya que de esta manera cerramos el círculo y todos los compañeros habrán dicho algo positivo de alguien y a la vez, alguien habrá dicho algo positivo de ellos mismos. Desde luego, ¡Es una auténtica inyección de autoestima y motivación para todos!
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se hacen preguntas relacionadas con el tema: ¿Cómo se sintieron, ¿qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho?
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaran dudas y socialización de la actividad.
Productos	<ul style="list-style-type: none"> - Registros fotográficos de cada actividad.
Número de Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> - 2 horas por grupo.


ACTIVIDAD N° 13 REFLEXIÓN AL AIRE	
<i>Inicio y motivación</i>	- Primero el saludo, la asistencia, tema, objetivo de la clase que será expuesto y se les explica la importancia que tiene todo tipo de material para utilizarlo en la pintura.
<i>Desarrollo</i>	- Todos los estudiantes van a elaborar mariposas en papel de colores en la primera cara escribirán el propósito de cómo mejorar la relación y la comunicación con los demás. Y firmarlo. En la otra cara escribirán la Valoración de todas las clases que se hicieron. (Cómo se sintieron, qué recomendarían, reflexión que les quedó sobre las actividades realizadas en clase).
<i>Cierre</i>	- Se socializará la actividad y luego se hacen preguntas relacionadas con el tema: Cómo se sintieron, qué aprendieron, si conocían el juego o alguna vez lo habían hecho.
<i>Evaluación</i>	- Preguntas y respuestas donde se miran fortalezas y debilidades. Y se aclaran dudas.
<i>Producto</i>	- Registros fotográficos de cada actividad.
<i>Número de Sesiones</i>	- 2 horas por grupo.

Tabla 4 Plan de actividades

Anexo B. Diarios de campo

Anexo B1. Diarios de campo práctica docente I (Observación de aula y diagnóstico)

Diario de campo N° 1

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 21- marzo -2018
 PRO-ART (Novena Edición)

Inducción sobre el libro de artística EDIARTE (25 años)

- Identidad, crear, reflexionar lo personal a través del arte
- Aporte en el inglés y artística
- Construcción de lo personal (libro)
- Instrucción (juego)

Se realizó una CONFERENCIA DE EDIARTE PARA LOS PROFESORES para orientarlos en el cual se les está facilitando materiales a la institución para que los estudiantes puedan tener materiales en el cual trabajen en artística. Comentarios que realizaron algunos profesores frente al material: son muy buenas las instrucciones e interés que se tiene para el arte.

Verónica Castro la encargada de explicar la conferencia mencionó el documento 16: las 3 áreas fundamentales que tiene:

- Comunicación- creación
- Apreciación estética
- Sensibilidad


Antes de que se terminara la charla les pidió a los profesores que se hicieran en grupo para organizar la propuesta que Ediarte les ofrecía.

Realizando actividades con los estudiantes.

OBSERVACIONES

- La Institución tiene los implementos necesarios que EDIARTE les brinda para trabajar con los respectivos estudiantes.
- Los instrumentos que tienen para enseñarle a los alumnos en el área de artística y así puedan experimentar las diferentes técnicas que tiene el arte.
- Algunas profesoras que dan el área de artística no tienen la facilidad para utilizar el material expuesto. Porque ellas no son Lic. en Artes, sino de un área diferente.

Diario de campo N° 2

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 22- marzo-2018

Observación del contexto institucional

OBSERVACIONES

La I.E.F.H.B tiene una infraestructura externa descuidada, y en la parte interna está bien organizado. Esta distribuido por bloques de tres plantas, pasillos con sus respectivos salones, oficinas, baños, laboratorios, biblioteca, cafeterías, papelería, cancha y parqueadero y portería. Así está conformado la institución, la parte del Personal que labora en la Institución: 1 Rector, 2 Coordinadores, 5 docentes, 5 aseadoras (es), 5 vigilantes, 3 Auxiliares administrativos, 1 bibliotecaria, 1 Profesional de apoyo de la Unidad de Atención Integral (UAI), 1 Psicóloga del programa escuela Entorno Protector, 1 Tesorera, 1 Contadora.


El cumplimiento que tiene la institución en la parte académica y disciplinaria se observa como: el horario de entrada y salida que tienen los estudiantes que es de 6:30- 12:30 M y 12:00 M- 6:30 PM. En ambas jornadas, el que llegue tarde no lo dejarán entrar, revisan el uniforme en la entrada de la institución. Cuando hay estudiantes por fuera del salón molestando les llaman la atención, al ver que no hacen caso o hacen algo mal la Coordinadora les hace un reporte y les pide que deben de llevar al acudiente en la fecha y hora asignada. Cuando no cumplen no podrán entrar a clase.

La institución está rodeada por árboles, por casas, apartamentos y la vía del tranvía, la vía de los carros, tiendas y negocios etc. Y está en buena ubicación La Institución Educativa Félix Henao Botero en el Barrio Caicedo al centro oriente del municipio de Medellín, de carácter oficial, creada por Resolución Departamental No. 16254 de noviembre 27 de 2002. Ofrece educación formal mixta, en los niveles de Preescolar, Básica Primaria y Secundaria y Media Académica y Técnica, además de procesos básicos y aceleración de la primaria y del bachillerato como programas de flexibilización del aprendizaje. En la jornada diurna y el calendario A, adscrita a la Secretaría de Educación de Medellín, perteneciente al Núcleo Educativo 924. En la actualidad está compuesta por:

Una SEDE PRINCIPAL: FÉLIX HENAO BOTERO

- DANE: N.º 1050010097090903
- Dirección: Calle 52 # 23 -41
- Barrio: Caicedo, Medellín, Colombia
- Teléfonos: 226 02 03, 269 96 24
- Email: ie.felixhenao@medellin.gov.co
- Página Web: www.medellin.gov.co/educacion/iefelixhenao
- Niveles: Básica Secundaria de 6º a 9º y media 10º y 11º
- Jornadas: Mañana de 6:30 a.m. a 12:30 AM. y Tarde de 12:30 A.m. a 6:30 p.m.

Diario de campo N° 3

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 03- Abril-2018

OBSERVACIÓN DENTRO DEL AULA

- GRADO: 8°1
- CLASE#1 Y 2
- SEMANA: # 1
- TEMA: Análisis 1° periodo y plan de aula y taller de conocimiento previo.
- 2° periodo PLAN DE AULA # 2
- PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

¿Cómo seleccionar y construir lenguajes simbólicos a partir de las sensaciones, los sentimientos, las emociones, y las impresiones cotidianas que permitan el desarrollo de la creatividad?

OBJETIVO:

- Identificar parámetros para el análisis e interpretación de obras artísticas a través del tiempo.
- Representar obras gráficas con armonía y equilibrio utilizando diferentes formatos y materiales aplicando elementos y teorías vistas.
- Identificar los elementos de composición en diferentes formatos y representaciones.
- Expresar una actitud creativa utilizando código y procedimientos del lenguaje artístico con el fin de enriquecer sus conocimientos.
- Aprendizajes esperados o indicadores desempeño.
- Identifica elementos de la composición y las aplica en las realizaciones de ejercicios prácticos.
- Identifica diferentes artistas como representantes de estilos propios de la época y de Colombia.
- Propone y realiza diferentes diseños de acuerdo a las explicaciones y a las técnicas propuestas, manifestando responsabilidad y cumplimiento.
- Describe e interpreta la realidad a través de la escritura del diario de campo.
- Socializa ante sus compañeros utilizando diferentes formas de exposiciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Autoevaluación
- Convivencia
- Puntualidad
- Adquisición
- Realización de talleres y tareas de acuerdo a las exigencias
- Exposición y trabajo escrito


TALLER DE CONOCIMIENTO PREVIO:

1. Qué es el arte y que funciones tiene.
2. Cuáles son los elementos básicos o primarios de la composición y los secundarios.
3. Qué características debe tener una obra de arte.
4. Cuál debe ser el papel de un autor o artista en relación con su producción.
5. Qué épocas del arte conoces.
6. Cuál crees que es el papel del espectador en la obra de arte.
7. Qué elementos debe tener en cuenta en la observación y análisis en una obra de arte.
8. Qué criterios te permiten identificar las características y estilo de una composición.
9. Enumere artistas plásticos que conozcas.
10. Con qué personas realizarías tu exposición y que artistas elegirías.

OBSERVACIONES:

- Se maneja un tema interesante.
- Falta de interés por aprender cada día más para su vida.

Diario de campo N° 4

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 3- abril -2018

GRADO: 9°1

CLASE: 1 Y 2

SEMANA: 1

TEMA: Análisis primer periodo, Plan de Aula y taller de conocimiento previo.

¿Cómo representar e interpretar elementos del folclor pacífico que permita generar apropiación de la identidad colombiana?

¿Es posible que a través del conocimiento del folclor del pacífico se apropien del respeto por la diversidad y la multiculturalidad del país?

OBJETIVO:

- Conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas de nuestro entorno colombiano y en general del patrimonio cultural de las diferentes regiones pacíficas colombianas, realizando diferentes representaciones.
- Desarrollar la capacidad de abstracción que le permiten el juicio apreciativo y sensible en los lenguajes artísticos como las danzas del pacífico colombiano y sus posibilidades expresivas y de puesta en escena.
- Presentar ante sus compañeros una danza folclórica o popular de la zona pacífica de acuerdo a sus gustos y preferencias, investigando sobre la misma y ejercitando los pasos y figuras y coreografía.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística, utilizando danzas propias de la región del pacífica colombiano.
- Conoce y práctica pasos y figuras de las danzas principales de la zona pacífica.
- Planea, organiza y representa coreografías demostrando iniciativa y recursividad.
- Describe e interpreta la realidad en la escritura del diario de campo, realizándolo de acuerdo a las exigencias.
- Manifiesta respeto, autonomía, y responsabilidad en la construcción de su proyecto de vida.
- Valora el conocimiento de sí mismo, el entorno y la cultura, considerando el potencial que cada uno ofrece.
- Elabora vestuario propio de las danzas utilizando material de desecho como proceso de creación.


ACTIVIDADES DE PREPARACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

- Exploración de conocimientos previos a través de la realización de lluvia de ideas sobre:
- Identificación de características de la zona pacífica después de escuchar la canción “somos pacífico” del “grupo Chocquibtown”
- <https://www.youtube.com/watch?v=NCp6k4k1kjo>
- Recapitulación de conceptos referentes a las regiones colombianas y de las ramas del folclor a través de un ideograma.
- Identificación en el entorno la población afrodescendiente proveniente de la región pacífica y hacerle una entrevista tomando como referentes las ramas del folclor.

OBSERVACIONES:

- Falta de responsabilidad y puntualidad con las tareas asignadas.
- Respetar a la profesora mientras está explicando en clase.

Diario de campo N° 5

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 12- abril-2018

GRADO: 9°1


A las 7:30 fue la Salida Pedagógica, EDIARTE (en el Museo de Antioquia en el Barrio Carlos E, Restrepo-Exposición CORRUPCIÓN).

- Se vio una película en la sala del Museo, luego se bajó al primer piso, recibieron un refrigerio para todos los estudiantes, luego se les explico de qué se trataba el tema “CORRUPCIÓN”.

OBSERVACIONES:

- Se portaron bien, en la salida que se hizo en el museo.
- Fueron un grupo seleccionado para trabajar con EDIARTE- Colombo Americano.

Diario de campo N° 6

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 17-abril-2018

ACTIVIDAD: EDIARTE PAZ- CON EL TALLERISTA HERVIN.

GRADO: 9° 1


Sección: diagnóstico – juegos psicosociales.

- El tallerista Hervin se presentó ante el grupo 9° dio unas instrucciones que consistían durante tres horas que se hacía la actividad, el grupo se tenía que quitar los zapatos y medias en el cual la mayoría no se quitaron las medias porque no les gustaba mostrar los dedos. Hervin volvió a repetir quienes ya se habían quitado las medias querían quienes no lo habían hecho se los quitara, hasta que accedieron, se empezó a realizar la actividad haciendo un círculo entre todos, luego empiezan a caminar con el ritmo de las palmas sin tocarse con nadie. Primer ejercicio es hacerse de 5 personas: Les dijo que Hervin tenían que tocar el piso con 5 pies y 5 manos, en los grupos no hubo una coordinación, ni hubo resultados del ejercicio. Segundo ejercicio: en parejas mirándose a los ojos – la mayoría no obtuvieron la mirada fija se la pasaron riéndose, y molestando. Tercer ejercicio: En parejas contar (1, 2,3 en voz alta, luego en vez decir 1 debe aplaudir, 2, 3). Cuarto ejercicio: En círculo mirándose a los ojos debe señalar a otra persona dándole permiso para pasar al lugar que estaba su compañero, mientras el compañero le responde si, también debe pasarse a otro lugar sucesivamente. Hasta cerrar el círculo que todos queden unidos. Quinto ejercicio: Están en parejas uno cierra los ojos mientras el otro lo guía por el espacio sin tocar a nadie, así sucesivamente lo hace el otro compañero. Sexto ejercicio: Sentarse en el piso escuchando una canción con los ojos cerrados cantará la canción. A los alumnos se les notaban la pereza de hacer la actividad, en el cual no tuvieron concentración con los ejercicios expuestos por el tallerista quien quería analizar el comportamiento de los chicos ya sea en lo corporal y psicológico, para hacer un diagnóstico y poder seguir en los próximos encuentros. Un refrigerio para todos los estudiantes, luego se les explico de qué se trataba el tema “CORRUPCIÓN”.

OBSERVACIONES:

- Se presentan brotes de indisciplina en la clase y bajo rendimiento en determinados grupos académico en los estudiantes.
- No hay interés por los estudiantes en hacer la actividad correspondida por pereza, y cansancio que resultó el ejercicio en clase.

Diario de campo N° 7

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 10-abril-2018

GRADO 8°1

CLASE# 3-4

TEMA: Revisión Taller de Conocimiento Previo.

El grupo 8° la mayoría no realizaron el taller completo, en el cual la profesora llamó a lista para revisar y hacer unas preguntas con relación al taller, algunos no salieron al frente a realizar la evaluación por el cual se nota que los estudiantes, no son responsables, ni respetan a la profesora. Después se realizó una actividad en el cuaderno deben dividir la hoja en 6 partes, dibujando líneas que conozca, por ejemplo: líneas, curvas, rectas, etc., luego se unen los números con las líneas y se pintan los espacios que se obtienen de la imagen.

GRADO: 11° 2 y 1

Segundo Periodo

¿Cómo desarrollar una propuesta artística partiendo de la fotografía en el contexto escolar y local que dé cuenta de la realidad?

Fotografía, breve historia de la fotografía características de la fotografía, Tipos de cámaras, Plan para tomar una fotografía.

Clases de fotografía. Fotógrafos reconocidos en el ámbito nacional.

OBJETIVO:

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje fotográfico que permitan su análisis, la utilización de la misma como medio expresivo interpretación.
- Apreciar los valores artísticos de fotógrafos a nivel nacional y local.
- Elaboración de pequeños proyectos.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Socializa ante sus compañeros la vida y obra de fotógrafos locales y nacionales, utilizando diferentes técnicas de exposición.
- Planea y ejecuta el proyecto aplicando conceptos sobre fotografía documental.
- Realiza y presenta una fotografía documental aplicando los conceptos vistos sobre planos, ángulos, luz y composición.
- Identifica conceptos propios de fotografía.

ACTIVIDADES DE PREPARACIÓN PARA EL APRENDIZAJE.

- Conocimientos previos sobre la fotografía, tipos de cámaras, clases de fotografía, ¿Qué elementos debemos tener en cuenta para realizar una fotografía con calidad, ¿Qué temas te gustaría fotografiar? ¿Qué elementos debes tener en cuenta para realizar un registro fotográfico? ¿Qué fotografías conoces? ¿Qué elementos se deben tener en cuenta en la realización de un proyecto fotográfico, pasos?
- Indagar sobre fotógrafos colombianos y elegir uno para exponer.
- Cada clase se recapitula y se retomaran conceptos o preguntas del taller inicial, esta puede hacerse con una comunidad de indagación, una lluvia de ideas entre otras

Encuadre:

- Acuerdos para el desarrollo de la actividad.
- Presentación del trabajo del día: propósito, tiempo probable y actividades a desarrollar.

DIFICULTADES DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE ARTÍSTICA:

- Por asistencia
- No presentan exposición en clase
- No tener cuaderno, ni entregarlo
- Falta de compromiso, responsabilidad y voluntad.
- Perdida de la materia
- Mucho desorden en el aula


FORTALEZAS:

- Motivar a los estudiantes para que sean responsables y comprometidos a partir del arte.
- Proponerles diferentes temáticas que tiene el arte para que ellos puedan representar sus motivaciones.
- Hablar y presentar autores y obras de diferentes temáticas como: la escultura, la pintura, el dibujo, el video, fotografías, entre otras y así llamarles la atención como se representa el arte.

OBSERVACIONES:

- Falta de responsabilidad.
- Los alumnos no realizan los talleres, exposiciones y no presentan el cuaderno cuando la profesora los recoge para sacar las notas del período.

Diario de campo N° 8

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	
<p>ACTIVIDADES REALIZADAS</p>		
<p>03- abril- 2018</p>		
<p>GRADO: 11 °</p>		


TEMA: Relación, arte y cultura

Los alumnos por grupo tenían que presentar una exposición a los compañeros, LOS JUEGOS GAMERS, OTAKUS. Explicaron bien los temas, hubo buena investigación e interés por realizar el ejercicio que la profesora les pidió.

OBSERVACIONES:

- Hay buena actitud para exponer y hacer los trabajos en clase.
- Responsables.
- Buen manejo en grupo para exponer.

Diario de campo N° 9

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

04-abril- 2018

GRADO 11°1

TEMA: Análisis 1° Periodo y Plan de Aula y Taller de Conocimiento Previo.


La profesora de artística empezó a recoger cuadernos para evaluar el taller de conocimiento a los alumnos, algunos no terminaron y otros no lo hicieron, sacó al frente algunos para hacerles preguntas, no respondieron lo suficiente frente al taller de conocimiento previo, los chicos empezaron con una recocha muy pesada, hasta la profesora tuvo que parar la evaluación, se enojó tanto con ellos que les dijo hasta de todo, salió del salón fue por el libro de anotación, regresó llamando a los estudiantes que estaban molestando para citarles a los acudientes en horas distintas en el mismo día.

OBSERVACIONES:


- Falta de motivación.
- Falta de responsabilidad.
- No hay respeto hacia la profesora.

Diario de campo N° 10

	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante:
--	---------------------------------------------------------------------	---------------------------

 Sistema General de Prácticas Académicas	Departamento: Artes Visuales	Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Cédula: 1.214.720.685
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Código curso: 0201562-13	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
ACTIVIDADES REALIZADAS		
<p>18-abril-2018</p> <p>GRADO: 11° 1</p> <p>CLASE: # 3</p> <p>TEMA: Fotografía, Origen y Característica.</p> <p>La clase empezó a las 11:30, la profesora de Artística me pidió el favor que me encargara del grupo porque ella tuvo que salir hacer unas diligencias médicas, les dejó a los alumnos un taller en parejas y una exposición en grupo para la próxima clase. Los alumnos estaban muy dispersos, empezaron a charlas y a molestar entre todos, algunos se dedicaron a hacer el taller y la profesora mando a recoger los cuadernos y calificarlos.</p> <p>OBSERVACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hay buena comunicación. - Mucho desorden. - No prestan atención a la profesora y la practicante. 		

Diario de campo N° 11

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	
ACTIVIDADES REALIZADAS		
<p>19- abril- 2018</p> <p>GRADO: 6°2</p> <p>CLASE: 5-6</p> <p>SEMANA: 3</p> <p>TEMA: Revisión del taller de conocimientos previos y ejercicios de formas- descubro formal.</p> <p>DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD: El grupo entro a las 7:40 AM, reunión que tuvo la profesora de Artística con los del grupo 11° por motivo de comportamiento académico y disciplinario.</p>		

En clase se revisará el taller de conocimiento previo y el ejercicio de formas- descubro formas.


TALLER# 2

1. Dibuja 20 círculos y decóralos con formas que observes.
2. Luego hacer una composición con círculo.

OBSERVACIONES:

- Aprender nuevos temas que el arte refleja.
- Tener actitud para realizar las tareas.
- Buen rendimiento que cada estudiante debe obtener.

Diario de campo N° 12

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

24- abril-2018

Clase: # 7-8

Tema: Revisión Diario de Campo – Video sobre el Pacifico, los Memes.

3- abril- Plan de Aula

10- abril- Presentación de Danza


17 - abril- Taller de Desearpez y Revisión taller.

OBSERVACIONES:

- Buen comportamiento.
- Tener responsabilidad con los trabajos y exposiciones que se hacen en clase.
- Buena disponibilidad para realizar los ejercicios.

Diario de campo N° 13

	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>

 Sistema General de Prácticas Académicas	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 25- abril-2018

Grado: 11°1.


Clase: 4- Semana: 4

Tema: organización de exposiciones de Fotógrafos, exposiciones de proyecto de Fotografía.

OBSERVACIONES:

- Interés por hacer bien las exposiciones, una buena investigación y transmitir buenos conocimientos hacia sus compañeros frente al tema expuesto en clase.
- Tener autoría para lograr un buen resultado.

Diario de campo N° 14

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 02- Mayo – 2018

GRADO: 11°


TEMA: Acto Cívico en el auditorio.

No hubo clase con el grupo, por acto cívico.

OBSERVACIONES:

- No hubo clase con el grupo, por acto cívico.

Diario de campo N° 15

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 03- mayo-2018


GRADO: 6° 9°.

TEMA: Reunión de Padres de Familia sobre el Comportamiento Académico y Disciplinario, 6° 1.

OBSERVACIONES:

- No hay un rendimiento académico muy bueno por parte de los estudiantes, todo lo que hacen es por cumplir y no por aprender lo que enseña el educador que les brinda la Institución Educativa.
- Los padres de familias se enojan por que sus hijos están perdiendo materias por culpa de la Institución.

Diario de campo N° 16

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

FECHA: 08-MAYO – 2018

GRADOS: 8°1, 9°1, 11°2

TEMAS:

- Exposición de artistas colombianos- en el grado 8° dentro del aula la profesora, llamó por grupo para que expusieran los artistas colombianos frente a sus compañeros, incluía trabajo escrito, cartelera y explicación frente a los demás. La mayoría no prepararon la exposición adecuada y quienes la hicieron no expusieron nada, hubo mucho desorden, conversaban y se paraban del puesto sin prestar atención a los compañeros que decidieron salir al frente.


- Composición Fotográfica: Explicación sobre fotografía (Plano-ángulo) por parte de la profesora: La explicación del tema, le faltó tener el material físico para que los estudiantes pusieran entender mejor la temática que tiene la fotografía como: FÍSICO: Cámara, fotógrafo, TÉCNICO: Espacio –objeto, elemento a fotografiar.
- Actividad con los del INDER: Grado: 9º1, a partir de una actividad en grupo era alzar a una persona hasta arriba y girar a la derecha en manecillas del reloj, aprendieron a tenerse confianza y fuerza por los demás.

OBSERVACIONES:

- Tener buena actitud para hacer las cosas.
- Respeto por los demás, cuando se está exponiendo.
- Tener confianza y seguridad entre los compañeros.

Anexo B2. Diarios de campo práctica docente II (Implementación del proyecto).

Diario de campo N° 1

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

TEJIENDO MIS SUEÑOS

FECHA: 21 agosto 2018

GRADO 8° 1


La clase empezó a las 8:30 am, la profesora me presentó frente al grupo y les dijo que yo iba a trabajar con ellos durante este semestre para cumplir unas horas de prácticas, empecé escribiendo el tema y el objetivo de las dos actividades que se realizaron en clase. Se organizó el grupo en círculo y se presentó el material (Tejiendo sueños)

La idea es hacer un tejido de sueños de manera colectiva, usando como medio el juego con una pelota de hilo, la cual se irá pasando de uno en uno. Al recibir la pelota, el participante, debe presentarse y compartir sus sueños e ideales futuros y al finalizar, la lanza velozmente a otro compañero aleatoriamente. La acción se repite rápidamente hasta que todos hayan participado y expresado sus sueños futuros. Los estudiantes no prestaron atención, y algunos les daba pena hablar y no sabían que decir sobre sus sueños a futuro.

OBSERVACIONES:

- No hubo conexión con los alumnos frente a la actividad.
- Hubo desorden y falta de comunicación.
- La actividad finalizó en poco tiempo.

Diario de campo N° 2

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

CONFÍO EN MÍ Y EN MI COMPAÑERO

FECHA: 21 agosto 2018


GRADO 8° 1

Les expliqué a los alumnos en qué consistía esta actividad, les pedí a los estudiantes que se hicieran en parejas. A cada una se le entrega un paño, para vendarse los ojos por turno. Un estudiante hará de guía y el otro de invidente. Las parejas harán un recorrido viable por la institución. En algunos lugares del trayecto el guía preguntará a su compañero, si sabe en qué lugar está, a que le huele, que escucha, que percibe. Deberán regresar al salón para quitarse la venda y cambiar de roles, luego para hacer otro recorrido, Si ese mismo ya sabe la respuesta. Esto genera diálogo y confianza, aunque esta actividad se limita a mínimo 20 minutos de desplazamiento.

OBSERVACIONES:

- Tener carácter para dirigirme a los alumnos, cuando están disciplinados.
- Sentirme segura de lo que estoy haciendo.
- No dejar que los alumnos hagan los que ellos quieren.
- Tratar lo que los alumnos se motiven a hacer las cosas que se les pide en clase.
- Los alumnos se dispersaron mucho cuando se tenían que vendar los ojos, no hubo confianza entre ellos mismos, hicieron trampa durante la actividad. (Se quitaban la venda mientras hacían el recorrido).
- Los comentarios fueron buenos, les gustó la experiencia que tuvieron, antes no lo habían hecho.
- Se terminó la actividad antes de tiempo.
- Realicé un ejercicio para distraerlos en los 10 min que faltaban para que se terminara la clase.

Diario de campo N° 3

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

TEJIENDO MIS SUEÑOS

FECHA: 22 agosto 2018

GRADO: 6°4


La clase empezó a las 6:40 am, en el cual la profesora del área de artística los recibió y los fue llamando a lista, los estudiantes tuvieron un tiempo para presentarles un baile a la profe y así evaluarlos. Tres grupos lo hicieron y los demás no. Luego empecé a escribir en el tablero el tema, el objetivo de las actividades y los materiales que deben traer para la próxima clase. La profe me colabora durante la sección logrando explicarles que se iba a trabajar con ellos. Se organiza el grupo en círculo y se presenta el material (Tejiendo sueños) La idea es hacer un tejido de sueños de manera colectiva, usando como medio el juego con una pelota de hilo, la cual se irá pasando de uno en uno. Al recibir la pelota, el participante debe presentarse y compartir sus sueños e ideales futuros y al finalizar, la lanza velozmente a otro compañero aleatoriamente. La acción se repite rápidamente hasta que todos hayan participado y expresado sus sueños futuros. Los estudiantes no prestaron atención y a algunos les daba pena hablar y no sabían que decir sobre sus sueños a futuro.

OBSERVACIONES:

- Los alumnos al principio fueron atentos, después empezaron a conversar y a distraerse con los demás.
- No prestaron atención a la explicación de las actividades mencionadas.
- Los alumnos les faltó ser responsables.
- En la actividad mencionada los alumnos participaron de buena manera, compartieron con sus compañeros sus sueños a futuros, les gustó el ejercicio, aprendieron que los sueños se pueden cumplir siempre y cuando se tengan las ganas para lograrlo.

Diario de campo N° 4

	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

CONFÍO EN MÍ Y EN MIS COMPAÑEROS

FECHA: 22 agosto 2018

GRADO: 6º4

Les expliqué a los alumnos en qué consistía esta actividad. Se pide a los estudiantes que se hagan en parejas. A cada una se le entrega un paño, para vendarse los ojos por turno. Un estudiante hará de guía y el otro de invidente. Las parejas harán un recorrido viable por la institución. En algunos lugares del trayecto el guía preguntará a su compañero, si sabe en qué lugar está, a que le huele, que escucha, que percibe. Deberán regresar al salón para quitarse la venda y cambiar de roles, luego para hacer otro recorrido Si ese mismo ya sabe la respuesta. Esto genera diálogo y confianza, aunque esta actividad se limita a mínimo 20 minutos de desplazamiento.


OBSERVACIONES:

- Los alumnos al principio fueron atentos, después empezaron a conversar y a distraerse con los demás
- No prestaron mucha atención a la explicación de las actividades mencionadas.
- Los alumnos les faltó ser responsables.

Los estudiantes comentaron: Siendo guía: se sintieron bien, y otros se sintieron mal. En la actividad tenían que tenerse confianza, responsabilidad y hubo malestar por lo que pasó durante la clase (accidente de un compañero)

Mediador: Confiado, recordaron: tocaron bote de basura, reconocieron lugares con los ojos vendados, algunos no se sintieron seguros con su compañero, hubo mucho desorden y con recocha para hacer el ejercicio. En consecuencia, a un compañero tuvo un accidente por la falta de atención al compañero que lo guiaba.

Diario de campo N° 5

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

CADÁVER EXQUISITO

FECHA: 28 Agosto 2018

GRADO: 8º1


La clase empezó a las 6: 50 am, les di el saludo, les expliqué en qué consistía la actividad en clase, era hacerse en grupos de a tres personas, cada grupo tenía una hoja blanca. Donde tenían que dibujar una figura colectiva surrealista en tres partes. Los alumnos no entendieron lo que tenían que hacer, toco ir por grupo a explicar con ejemplo para que realizaran el dibujo acordado.

OBSERVACIONES:

Los alumnos estuvieron distraídos en clase, pero trabajaron muy bien

- Hubo un buen resultado con los dibujos
- La segunda actividad no se realizó porque nadie trajo materiales, se dejó para la próxima clase.

Diario de campo N° 6

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

CONFÍO EN MÍ Y EN MI COMPAÑERO

FECHA: 29 AGOSTO 2018

GRADO: 6º4


La actividad se continuó con los compañeros que faltaron por vendarse los ojos. Para tener la experiencia de identificar espacio, texturas, olor, etc.

OBSERVACIONES:

En la actividad estuvieron juiciosos que, en la primera, estuvieron más animados.

- La actividad no se logró la confianza en el otro.
- Hubo desorden durante la actividad. Y no hablaron sobre sus experiencias que tuvieron.
- La experiencia que tuvieron fue buena, les gusto la actividad. Algunos no se sintieron confiados con su compañero quien lo llevaba de guía.
- Algunos hicieron trampa viendo y quitándose la venda en medio del recorrido en la institución.

Diario de campo N° 7

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

CADÁVER EXQUISITO

FECHA: 29 DE AGOSTO 2018

GRADO: 6°4

La clase empezó a las 7: 20 AM. Le di la instrucción de hacerse de a tres personas por grupo, les entregué una hoja de block para que realizaran el dibujo en tres partes iguales cada uno aporta su parte para formar una figura extraña. La clase consiste en: deberá dibujar 3 partes de un animal con patas, o una figura zoomorfa, para crear un “cadáver exquisito” pictórico. Cada integrante deberá dibujar una parte del animal, pero sin saber o ver los dibujos previos de sus compañeros. Para ello, deberán doblar la hoja en 3 partes iguales y numerar cada una, siguiendo el orden Doble # 1 cabeza, #2 tronco y extremidades superiores (si las tiene), # 3 cadera y extremidades inferiores. La idea es que ninguno de los participantes, puede mirar o saber que animal o figura dibujó el compañero, por lo cual, hay que cuidar de que cada vez que se pase el dibujo, ninguno quede visible. Para ello, tendrán un tiempo de 15 minutos.


Pasado este tiempo, los grupos proceden a ver el resultado, borrar los números y a pintar la figura de manera integrada, adicionando detalles pictóricos, como líneas, texturas, color, volumen, etc.

OBSERVACIONES:

- Fueron divertidos con los dibujos
- Estuvieron disciplinados
- Aportaron sobre los dibujos frente a sus compañeros
- Se sintieron bien
- Les gusto el ejercicio.

Diario de campo N° 8

	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685

 Sistema General de Prácticas Académicas	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

TEJIENDO SUEÑOS

FECHA: 30 AGOSTO 2018

GRADO: 6°2


La clase empezó a las 6: 30 am, empecé escribiendo el tema y el objetivo de las dos actividades que se realizaron en clase. Se organiza el grupo en círculo y se presenta el material (Tejiendo sueños). La idea es hacer un tejido de sueños de manera colectiva, usando como medio el juego con una pelota de hilo, la cual se irá pasando de uno en uno. Al recibir la pelota, el participante, debe presentarse y compartir sus sueños e ideales futuros, y al finalizar, la lanza velozmente a otro compañero aleatoriamente. La acción se repite rápidamente hasta que todos hayan participado y expresado sus sueños futuros. Los estudiantes no prestaron atención, algunos les daban pena hablar y no sabían que decir sobre sus sueños a futuro.

OBSERVACIONES:

Los alumnos al principio fueron atentos, después empezaron a conversar y a distraerse con los demás

- No prestaron atención a la explicación de las actividades mencionadas.
- Los alumnos les faltó ser responsables.
- En la actividad mencionada los alumnos participaron de buena manera, compartieron con sus compañeros sus sueños a futuros, les gusto el ejercicio, aprendieron que los sueños se pueden cumplir siempre y cuando se eche las ganas para lograrlo.

Diario de campo N° 9

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

LA SINESTESIA

FECHA: 5 DE SEPTIEMBRE- 2018

GRADO: 6°4


La clase empezó a las 6: 50 am. Escribí en el tablero la fecha, clase, semana, tema, objetivos de las dos actividades que se hicieron en clase.

Les explique en qué consistía la sinestesia: Los estudiantes se sentarán en el piso de manera cómoda, con los respectivos materiales (Vinilos, Pinceles, Cartulina Blanca), mientras escuchan la melodía que se les pondrá en el tv, Chopin - Nocturne Op.9 No.2, deberán pintar las emociones que le genera el ritmo de la melodía de la música.

OBSERVACIONES:

La mayoría no cumplieron en traer los materiales que se les pedía de la clase anterior. Los chicos empezaron a conversar y a distraerse y no me dejaron explicar bien la actividad. Toco ir por persona a explicarles con detalle. Unos no querían hacer nada, porque no tenían material. Cuando se terminó el tiempo de la actividad todos cumplieron con la pintura, hasta le pusieron el nombre a la obra, hasta lo explicaron de cómo se sintieron.

Diario de campo N° 10

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

Dibujando sin mirar el papel

Fecha: 05 de septiembre 2018

Grado: 6°4


Les expliqué en qué consistía la actividad, antes les pedí el favor en hacerse en parejas mirándose frente a frente. Cada pareja dibujara a su compañero sin mirar el papel, sin levantar el lápiz. El ejercicio tendrá 20 min aproximadamente.

OBSERVACIONES:

Me demore en explicar porque todos eran hablando y no me prestaban atención a las indicaciones. En el cual no se logró terminar la actividad por cuestión del tiempo.

Los alumnos seguían conversando y no prestaron la atención que necesitaba para poderles explicar bien en qué consistía la actividad. Algunos no querían trabajar ni en grupo ni en parejas, la profesora me ayudó en llamarles la atención para que yo pudiera seguir con la actividad. Como no hubo el tiempo suficiente se dejó para la próxima clase terminar la actividad. Y se les pidió el material para trabajar las dos actividades siguientes.

Diario de campo N° 11

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

TEJIENDO SUEÑOS

FECHA: 06 SEPTIEMBRE 2018

GRADO: 6°2

La clase empezó a las 6: 40 am, se continuó con la actividad que no se realizó la clase anterior. Se realizaron tres actividades en clase: tejiendo sueños Se organiza el grupo en círculo y se presenta el material (Tejiendo sueños)

La idea es hacer un tejido de sueños de manera colectiva, usando como medio el juego con una pelota de hilo, la cual se irá pasando de uno en uno. Al recibir la pelota, el participante, debe presentarse y compartir sus sueños e ideales futuros, y al finalizar, la lanza velozmente a otro compañero aleatoriamente. La acción se repite rápidamente hasta que todos hayan participado y expresado sus sueños futuros. Los estudiantes no prestaron atención, algunos les daban pena hablar y no sabían que decir sobre sus sueños a futuro.


OBSERVACIONES:

Hubo indisciplina durante la actividad y no se concentraron. Fueron muy responsables en traer los materiales que se les pedí.

Los alumnos estuvieron muy distraídos, conversando mientras yo explicaba la actividad, C conversaban mucho que hasta no se escuchaba lo que decía el compañero sobre su sueño y no respetaron lo que querían ser sus compañeros cuando sean grandes.

Diario de campo N° 12

	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.

 Sistema General de Prácticas Académicas	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

LA SINESTESIA

FECHA: 11 DE SEPTIEMBRE - 2018


GRADO: 8°1

La clase empezó a las 7: 10 am, en el tablero escribí la fecha, la clase- semana, tema, objetivo y materiales que deben traer para la próxima clase. Les di el saludo, pregunte quien trajo materiales, toco llamar a lista para saber quién trajo materiales. La demora de empezar la clase fue recortando las cartulinas para los que no cumplieron con los materiales. Les expliqué en qué consistía la actividad de hoy: que cada uno con sus respectivos materiales se sentarían en el piso cómodo mientras escuchan una melodía que les puse en el televisor.

OBSERVACIONES:

Algunos estudiantes no fueron cumplidos con los materiales que se les pidió la clase anterior, los que trajeron sus materiales compartieron entre ellos mismos. Al principio de la actividad se les notaba poco interés en realizar el ejercicio. Que consistía en escuchar una melodía y mediante ir pintado lo que le generara la música para obtener colores, formas, texturas etc. Y ya finalizando la clase todos fueron cumplidos dando un buen resultado con cada pintura con el nombre su obra artística.

Diario de campo N° 13

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJAR SIN MIRAR EL PAPEL

FECHA: 12 DE SEPTIEMBRE - 2018


GRADO: 6° 4

La clase empezó a las 6: 40 am, empecé escribi en el tablero la fecha, clase, tema y objetivos, después les expliqué a los alumnos de que se la actividad que se va a hacer en clase consistía en hacerse en parejas mirándose frente a frente deberán dibujar el rostro de su compañero sin mirar el papel. Algunos se sintieron perdidos con la actividad, pase por cada pareja explicándoles las instrucciones hasta que me entendieron y empezaron a dibujarse entre sí. Un alumno no tuvo pareja entonces yo me hice con él. El empezó a dibujarme, pero no se concentró sin mirar el papel. Cogí la hoja y lo dibuje, cuando termine se los enseñe a los compañeros para que vieran como se hacía.

OBSERVACIONES:

Se observó que los alumnos son pocos participativos en clase, poco interés en hacer las actividades, algunos no son comprometidos con los materiales que se les pide en clase para trabajar y finalizando la clase dan un buen resultado de cada actividad que se hace en clase.

Diario de campo N° 14

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJO AL AIRE LIBRE

FECHA: 12 DE SEPTIEMBRE - 2018


GRADO: 6° 4

Los alumnos fueron juiciosos en hacer el ejercicio que consistía en salir del salón y buscar un espacio donde dibujaran algo que les guste y luego pintarlo con colores y materiales que les pidió la clase anterior.

OBSERVACIONES:

Los alumnos siempre se hacen en grupo. Y no les gusta trabajar individual, Se observa que los estudiantes hacen un buen trabajo con relación al dibujo en el espacio, se logró un buen resultado con la obra que cada uno hizo, pensaron un título en el cual se puede identificar la importancia como el gusto y la creatividad que tienen cada estudiante.

Diario de campo N° 15

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

PINTANDO SONIDOS.

FECHA: 13 DE SEPTIEMBRE - 2018


GRADO: 6° 2

La clase empezó a las 6: 50 am, escribiendo la fecha, clase, tema, objetivo en el tablero, después la explicación en qué consistía la actividad, les pedí a los alumnos que se sentaran el piso con sus respectivos materiales para empezar a pintar a través del sonido puedan transmitir sentimientos, sensaciones etc.

OBSERVACIONES:

Los alumnos fueron muy juiciosos y responsables en traer los materiales que se les pidió en clase. Al principio de la clase se sintieron perdidos, y más cuando escuchaban la melodía no sabían que pintar, me pase por cada grupo explicándoles lo que tenían que hacer. Los resultados de las pinturas fueron muy buenos y bonitos, con su respectivo título de la obra que hicieron.

Diario de campo N° 16

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJO SIN MIRAR EL PAPEL

FECHA: 18 DE SEPTIEMBRE - 2018


GRADO: 8° 1

La idea es que cada uno dibuje con la mano izquierda parte del cuerpo de un compañero quien sale al frente como modelo. El modelo posará por 5 minutos en la posición que él quiera. Los compañeros, deberán dibujarlo sin mirar el papel y a mano alzada, sin levantar el lápiz. El ejercicio tendrá 20 min aproximadamente.

OBSERVACIONES:

- Los alumnos estuvieron conversando durante la clase. No me dejaron explicar la actividad, me toco esperar hasta que ellos hicieran silencio.
- Algunos que no tenían parejas no querían trabajar con el otro.
- Son problemáticos para trabajar en parejas
- Con el ejercicio fueron tramposo, no hicieron el ejercicio que yo les explique.

Diario de campo N° 17

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJO AL AIRE LIBRE

FECHA: 18 DE SEPTIEMBRE - 2018


GRADO: 8° 1

Seleccionar el lugar donde se desee dibujar que el estudiante quiera por fuera del aula de clase y con sus respectivos materiales: Lápiz, papel, soporte para apoyar. Deben Dibujar a mano alzada apoyando sobre la tabla, capturando los detalles y proporciones de los objetos, Si se desea adicionar color con marcadores o colores.

OBSERVACIONES:

- Llame a lista, quien no vino, ni trajo materiales que se les pidió en la clase anterior.
- Cuando empecé a explicar la actividad, algunos eran conversando entre ellos mismos, y no me dejaron continuar, toco esperar a que hicieran silencio. Hasta que logre decirles que tenían que hacer.
- Algunos alumnos fueron irrespetuosos, mientras estaba explicando lo que se tenía que hacer, eran riéndose y groseros. Los demás les pedían que se callaran para que pudieran escuchar.

Diario de campo N° 18

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

PAISAJE SOÑADO

FECHA: 18 DE SEPTIEMBRE - 2018


GRADO: 6° 4

En grupos de a tres personas deberán crear una obra de arte (paisaje), donde cada integrante del grupo comentara de cómo sería su paisaje soñado: incluyéndole colores, forma, textura, olor, sabor, etc. Utilizando todo tipo de vinilos de diferentes colores, pinceles, pitillo, Papel, etc. Y cada grupo va a exponer un paisaje que incluya todo lo que hablaron, y el título que le presentaran a la obra será expuesta en clase para comentar las falencias, debilidades y que podrían mejorar trabajando en grupo.

OBSERVACIONES:

- Llame a lista, quien no vino, ni trajo materiales que se les pidió en la clase anterior.
- Cuando empecé a explicar la actividad, algunos eran conversando entre ellos mismos, y no me dejaron continuar, toco esperar a que hicieran silencio. Hasta que logre decirles que tenían que hacer. Algunos trabajaron en grupos juiciosos que dieron un buen resultado.

Diario de campo N° 19

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DILO CON MÍMICA

FECHA: 20 DE SEPTIEMBRE - 2018

GRADO: 6° 2


Dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador.

A la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica, hace que sus compañeros descubran cual es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

OBSERVACIONES:

- Los alumnos estuvieron disciplinados, no dejaron que les explicara en qué consistía el ejercicio empezaron hablar, gritar, jugar. Toco llamar a la profesora de Artística para que viniera al salón y controlarlos un poco, ella llegó y les llamó la atención diciéndoles que el 20 % de la nota la da la profesora Yuri en el cuarto periodo y ser responsables en traer los materiales que se les pedía en clase y se saca notas de eso.
- Los chicos, estuvieron atentos desde que se empezó el juego de dilo en mímica, todos querían participar de un buen ánimo. Después de que la profe le hablo serio.

Diario de campo N° 20

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJO EN GRUPO

FECHA: 20 DE SEPTIEMBRE - 2018

GRADO: 6° 2


Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, donde el primero de cada fila tiene un marcador o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "La ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "La ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de + o - 10 segundos

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

OBSERVACIONES:

- Empezando la clase los estudiantes estuvieron juicios con los materiales y la actividad que se hizo.
- Estuvieron concentrados, con la explicación y trabajaron en equipo de una manera limpia.
- Un grupito de niñas no quiso integrarse, me tomé el atrevimiento de preguntarles que, si iban a jugar, ninguna quiso, después llamé a lista chuleando a los que no trabajaron y quienes trajeron materiales.

Diario de campo N° 21

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	<p>Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.</p>	<p>Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.</p>
	<p>Departamento: Artes Visuales</p>	<p>Cédula: 1.214.720.685</p>
	<p>Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas</p>	<p>Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.</p>
	<p>Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.</p>	<p>Docente Asesor: Margarita Zapata G.</p>
	<p>Código curso: 0201562-13</p>	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJO EN GRUPO

FECHA: 25 DE SEPTIEMBRE - 2018

GRADO: 8° 1


Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un marcador o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de + o - 10 segundos

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

OBSERVACIONES:

- Algunos fueron participativos durante la actividad mencionada.
- Estuvieron atentos durante la explicación que se les dio.
- Se obtuvo buen resultado con la actividad.
- Buena actitud.

Diario de campo N° 22

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente 1.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DILO CON MÍMICA

FECHA: 20 DE SEPTIEMBRE - 2018

GRADO: 8° 1


Dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador.

A la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica hace que sus compañeros descubran cual es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

OBSERVACIONES:

- Estuvieron atentos con la selección de los trabajos seleccionados que será expuesto en el salón, se tomó en cuenta la participación, la asistencia, etc.
- Buena participación.

Diario de campo N° 23

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJO EN GRUPO

FECHA: 26 DE SEPTIEMBRE - 2018

GRADO: 6° 4


Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un marcador o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "La ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "La ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de + o - 10 segundos

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

OBSERVACIONES:

- Estuvieron atentos con la selección de los trabajos seleccionados que serán expuestos en el salón, se tomó en cuenta la participación, la asistencia, etc.
- Buena participación.

Diario de campo N° 24

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DILO CON MÍMICA

FECHA: 26 DE SEPTIEMBRE - 2018

GRADO: 6°4


Dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador.

A la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica hace que sus compañeros descubran cual es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

OBSERVACIONES:

- Algunos fueron participativos durante la actividad mencionada.
- Estuvieron atentos durante la explicación que se les dio.
- Se obtuvo buen resultado con la actividad.
- Buena actitud.

Diario de campo N° 25

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DILO CON MÍMICA

FECHA: 26 DE SEPTIEMBRE - 2018

GRADO: 6° 4

Dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador.


A la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica hace que sus compañeros descubran cual es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

OBSERVACIONES:


- Algunos fueron participativos durante la actividad mencionada.
- Estuvieron atentos durante la explicación que se les dio.
- Se obtuvo buen resultado con la actividad.
- Buena actitud.

Diario de campo N° 26

	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante:
--	----------------------------------------------------------------------	---------------------------


 Sistema General de Prácticas Académicas	Departamento: Artes Visuales	Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Cédula: 1.214.720.685
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Código curso: 0201562-13	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
ACTIVIDADES REALIZADAS		
Acto cívico. No se dio clase y se asistió al evento.		
OBSERVACIONES:		
Ninguna		

Diario de campo N° 27

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	
ACTIVIDADES REALIZADAS		
EL NUDO		
FECHA: 2 DE OCTUBRE - 2018		
GRADO: 8°1		
<p>Se separa a una persona del grupo y esta no debe ver lo que sucede con los demás. Luego todos los integrantes forman un círculo tomado de las manos y se enredan lo más posible, pero sin soltarse. La persona que fue apartada entonces regresará y tratará de deshacer el nudo que se creó con los demás integrantes. Si lo deshace, gana y puede dársele un premio, pero si no lo deshace, pierde y se le puede poner un castigo.</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>Los estudiantes estuvieron indisciplinados, empezaron a conversar y a jugar e irrespetarse entre ellos mismos como si fueran niños pequeños, no dejaban explicar bien en qué consistía la actividad que se iba a trabajar en clase. Me tocaba pedirles el favor de hacer silencio y seguían conversando. Algunos les decían a los otros compañeros que se callaran y dejaran escuchar a la profesora. En esta actividad los chicos participaron de buena manera, se logró el objetivo que se requería.</p>		

Luego realicé dos dinámicas que no estaban planeadas para recuperar la actividad anterior (cazar al ruidoso). En estas participaron mucho mejor y se logró un buen resultado en el objetivo de la clase.

Diario de campo N° 28

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DINÁMICA EN GRUPO

FECHA: 4 de OCTUBRE- 2018

GRADO: 6°2


Los estudiantes se harán en círculo tomados de las manos, deben hacer lo contrario de lo que diga el instructor. Por ejemplo: a la Derecha: los estudiantes giran a la izquierda, etc.

OBSERVACIONES:

Todos los estudiantes realizaron muy bien la actividad, después empezaron a jugar brusco, pegando patadas, pegándose calvazos, etc. Quienes estaban haciendo desorden les puse 1.0 en la planilla, porque estaban lastimándose entre ellos mismo. Realicé otra actividad que no estaba planeada para entretenerlos antes de acabar la hora de clase. Estuvieron participativos y después se descontrolaron a pelear entre ellos mismos.

Diario de campo N° 29

	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DIBUJANDO A TUS ESPALDAS

FECHA: 4 de OCTUBRE- 2018


GRADO: 6°2

El instructor de la práctica debe explicar las siguientes reglas: Formar 2 filas con igual número de participantes. El practicante estará detrás de las filas, por lo que los participantes estarán a su espalda. Los participantes que se encuentren en la parte trasera de las filas serán los que ven el dibujo de líneas geométricas o algo muy simbólico como el sol, estrellas, cruces, etc. que les mostrará el instructor. Una vez que todos los participantes de la parte trasera de las filas hayan visto el dibujo expuesto deberán pasarlo a los compañeros de su fila, pero solo podrán utilizar sus dedos, por lo que deberán dibujar lo que recuerden de la pintura en la espalda de sus compañeros, y así sucesivamente hasta que el mensaje llegue a la persona de enfrente que será la que plasmará el dibujo en la hoja en blanco. El equipo que tenga el dibujo más parecido al original será el ganador.

OBSERVACIONES:

Los estudiantes estuvieron juiciosos en el momento en que les estaba explicando la actividad que se realizó en clase, algunos empezaron a conversar y a jugar. Esperé hasta que hicieran silencio y poder seguir con la actividad, les enseñé el dibujo que les correspondía a los dos grupos para que realizaran con su dedo en la espalda de sus compañeros hasta llegar al primero de la fila quien dibujara en una hoja blanca, luego se recogen los dibujos y se mira quienes fueron los que acertaron con el dibujo original.

Diario de campo N° 30

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DINÁMICA EN GRUPO

FECHA: 16 de OCTUBRE- 2018


GRADO: 8º1

Los estudiantes se harán en círculo tomados de las manos, deben hacer lo contrario de lo que diga el instructor. Por ejemplo: A la Derecha: Los estudiantes giran a la izquierda, etc.

OBSERVACIONES:

Los alumnos estuvieron desinteresados en realizar la actividad mencionada, en el momento de explicarles las instrucciones de la actividad los estudiantes eran conversando entre ellos mismos. Les pedí el favor que hicieran silencio que necesito hacer la actividad. El que no quisiera hacerla me diga y le coloco la nota de una vez. Después realizaron el ejercicio y no de la manera que yo espero y tenía planeada, pero se logró el objetivo de identificar la importancia que hay entre la comunicación y la acción que tiene un grupo en lo lúdico.

Diario de campo N° 31

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

OVILLO DE LANA

FECHA: 16 DE OCTUBRE- 2018

GRADO: 8º1

Todos los participantes deben ponerse en círculo. Uno de ellos coge el extremo de lana del ovillo y, sin soltarlo, lanza con la otra mano el ovillo a un compañero, a la vez que dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. El que recibe el ovillo, agarra el hilo y también sin soltarlo, lanza de nuevo el ovillo a otro compañero, diciendo algo que valore o le guste de él. Y así, sucesivamente hasta que todos los participantes agarran un trozo de hilo, mientras se va formando una vistosa figura a modo de telaraña o estrella. Para finalizar, el último participante en recibir el ovillo lo lanzará al primero, ya que de esta manera cerramos el círculo y todos los compañeros habrán dicho algo positivo de alguien y, a la vez, alguien habrá dicho algo positivo de ellos mismos. Desde luego, ¡Es una auténtica inyección de autoestima y motivación para todos!


OBSERVACIONES:

Los alumnos empezaron indisciplinados durante la explicación del ejercicio luego empezaron a decir que perezosa hacer la actividad, me decían que, porque no jugábamos otra cosa, yo les respondí que la actividad ya las tengo planeadas de acuerdo al tema de interés que es el juego. La idea del ejercicio era decirle algo positivo a su compañero a quien le tiraba el ovillo de lana. Algunos se les noto el desinterés y la pereza en trabajar con el grupo.

Dos compañeritas propusieron que mejor decir algo positivo y negativo del otro. Bueno yo les dije listo, pero de acuerdo a las reglas que les diga. La primera es ser respetuoso con el compañero, segundo nada de peleas durante la actividad, lo mínimo que vea alguna grosería paraba la actividad y les colocaba la nota a todos.

Una compañera salió del aula y llamo al coordinador al parecer no estaba de acuerdo con la actividad y no quiso trabajar y me tome el atrevimiento de ponerle la nota 2.0. así es en todas las clases, no hace nada, saca el celular, no escribe en su cuaderno etc.

Diario de campo N° 32

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

CAZAR AL RUIDOSO

FECHA: 17 DE OCTUBRE- 2018

GRADO: 6°4


Tantos pañuelos como chicos haya menos uno.

Todos los jóvenes con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

OBSERVACIONES:

Los estudiantes estuvieron muy juiciosos, participaron de muy buena manera, unos grupos estuvieron conversando otros no estaban con ánimos de hacer nada. La actividad no se logró el objetivo. Porque los alumnos no tomaron el ejercicio de buena manera, les pedía el favor que cerraran los ojos y algunos no seguían la regla del juego, toco seguir con la siguiente actividad planea.

Diario de campo N° 33

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

EL NUDO

FECHA: 17 DE OCTUBRE- 2018


GRADO: 6°4

Se separa a una persona del grupo y esta no debe ver lo que sucede con los demás. Luego todos los integrantes forman un círculo tomados de las manos y se enredan lo más posible, pero sin soltarse. La persona que fue apartada entonces regresará y tratará de deshacer el nudo que se creó con los demás integrantes. Si lo deshace, gana y puede dársele un premio, pero si no lo deshace, pierde y se le puede poner un castigo.

OBSERVACIONES:

Los estudiantes estuvieron muy juiciosos, participaron de muy buena manera, unos grupos estuvieron conversando otros no estaban con ánimos de hacer nada. Pero se integraron en la actividad que se logró el objetivo.

Diario de campo N° 34

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

DINÁMICA EN GRUPO.

FECHA: 17 DE OCTUBRE- 2018


GRADO: 6°4

Los estudiantes se harán en círculo tomados de las manos, deben hacer lo contrario de lo que diga el instructor. Por ejemplo: a la Derecha: los estudiantes giran a la izquierda, etc.

OBSERVACIONES:

Los estudiantes estuvieron muy juiciosos, participaron de muy buena manera, unos grupos estuvieron conversando otros no estaban con ánimos de hacer nada. Pero se integraron en la actividad que se logró el objetivo.

Diario de campo N° 35

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

OVILLO DE LANA

FECHA: 18 OCTUBRE 2018


GRADO: 6°2

Todos los participantes deben colocarse en círculo. Uno de ellos coge el extremo de lana del ovillo y, sin soltarlo, lanza con la otra mano el ovillo a un compañero, a la vez que dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. El que recibe el ovillo, agarra el hilo y, también sin soltarlo, lanza de nuevo el ovillo a otro compañero, diciendo algo que valore o le guste de él. Y así sucesivamente hasta que todos los participantes agarran un trozo de hilo, mientras se va formando una vistosa figura a modo de telaraña o estrella. Para finalizar, el último participante en recibir el ovillo lo lanzará al primero, ya que de esta manera cerramos el círculo y todos los compañeros habrán dicho algo positivo de alguien y, a la vez, alguien habrá dicho algo positivo de ellos mismos. Desde luego, ¡es una auténtica inyección de autoestima y motivación para todos!

OBSERVACIONES:

Los alumnos estuvieron distraídos, conversando, molestando mucho. Les pedí el favor de correr las sillas hacia la pared y hacerse en círculo, les pregunté que se recordaban de la primera actividad que hicimos, algunos recordaron. Este ejercicio consistía en tirar la lana al compañero y decirle algo positivo y negativo hasta que todos participaran. Hubo mucho desorden, realizaron el ejercicio sin ganas, no decían lo suficiente que la actividad les pedía. Los resultados no fueron suficientes.

Diario de campo N° 36

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

REFLEXIÓN AL AIRE.

FECHA: 25 OCTUBRE 2018


GRADO: 6°2

Todos los estudiantes van a elaborar mariposas en papel de colores en la primera cara escribirán el propósito de cómo mejorar la relación y la comunicación con los demás. Y firmarlo. Y en la otra cara escribirán la valoración de todas las clases que se hicieron. (Como se sintieron, que recomendarían, reflexión que les quedo sobre las actividades realizadas en clase).

OBSERVACIONES:

Los alumnos estuvieron atentos durante la actividad, cada uno realizo su mariposa a su gusto, luego escribieron en las alas de la mariposa una reflexión de lo que aprendieron y un propósito sobre las actividades trabajadas en clase.

Diario de campo N° 37

 <p>Sistema General de Prácticas Académicas</p>	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

REFLEXIÓN AL AIRE.

FECHA: 30 OCTUBRE 2018


GRADO: 8° 1

Todos los estudiantes van a elaborar mariposas en papel de colores en la primera cara escribirán el propósito de cómo mejorar la relación y la comunicación con los demás. Y firmarlo. Y en la otra cara escribirán la valoración de todas las clases que se hicieron. (Como se sintieron, que recomendarían, reflexión que les quedo sobre las actividades realizadas en clase).

OBSERVACIONES:

Los alumnos estuvieron muy juiciosos durante la actividad era la reflexión que cada uno tenían que escribir en una mariposa. Como resultado final fue exitoso con los estudiantes del grado.

Diario de campo N° 38

 Sistema General de Prácticas Académicas	Modalidad: Práctica Académica: Práctica Docente II.	Nombre estudiante: Yuri Celeny Palacios Quejada.
	Departamento: Artes Visuales	Cédula: 1.214.720.685
	Programa: Licenciatura en Educación Artes Plásticas	Centro de Práctica: IE Félix Henao Botero.
	Lugar: Sede central de la I.E. Félix Henao Botero. Caicedo.	Docente Asesor: Margarita Zapata G.
	Código curso: 0201562-13	

ACTIVIDADES REALIZADAS

REFLEXIÓN AL AIRE.

FECHA: 31 OCTUBRE 2018

GRADO: 6° 4

Todos los estudiantes van a elaborar mariposas en papel de colores en la primera cara escribirán el propósito de cómo mejorar la relación y la comunicación con los demás. Y firmarlo. Y en la otra cara escribirán la valoración de todas las clases que se hicieron. (Como se sintieron, que recomendarían, reflexión que les quedo sobre las actividades realizadas en clase).

OBSERVACIONES:

Los alumnos estuvieron muy juiciosos durante la actividad era la reflexión que cada uno tenían que escribir en una mariposa. Como resultado final fue exitoso con los estudiantes del grado.

Anexo C. Evidencias fotográficas (Todas de autoría propia, año 2018)

Observaciones del contexto interno de la institución educativa Félix Henao Botero



Imagen 16 Patio de entrada.



Imagen 17. Escalas de acceso al piso 2



Imagen 18. Cancha



Imagen 19. Corredor del segundo piso



Imagen 20 Salones (tres pisos por bloque)



Imagen 21 Salones (segundo piso)

Observaciones de aula



Imagen 22 Salón de la IE. FHB



Imagen 23 Salón de la IE. FHB



Imagen 25 Salón de la IE. FHB



Imagen 24 Salón de la IE. FHB

Evidencias fotográficas Actividades de aprendizaje

Tejiendo sueños



Imagen 26 Actividad en clase 8°1: Tejiendo sueños



Imagen 27 Actividad en clase 8°1: Tejiendo sueños



Imagen 28 Actividad en clase 6°4: Tejiendo Sueño



Imagen 29 Actividad en clase 6°4: Tejiendo Sueño



Imagen 30 Actividad en clase 6°4: Tejiendo Sueño



Imagen 31 Actividad en clase 6°2: Tejiendo Sueño

Confío en mi compañero



Imagen 32 Actividad en clase 6°4: Confió en mí y en mi compañero



Imagen 33 Actividad en clase 6°4: Confió en mí y en mi compañero



Imagen 34 Actividad en clase 6°4: Confió en mí en mi compañero



Imagen 35 Actividad en clase 6°4: Confió en mí en mi compañero



Imagen 36 Actividad en clase 6°2: Confió en mí en mi compañero



Imagen 37 Actividad en clase 8°1: Confió en mí en mi compañero

Cadáver exquisito



Imagen 38 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito

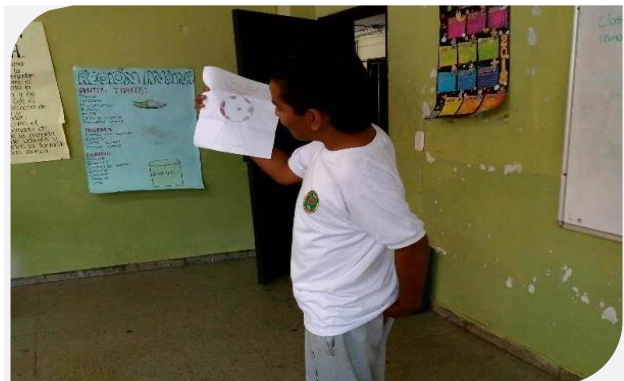


Imagen 39 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito

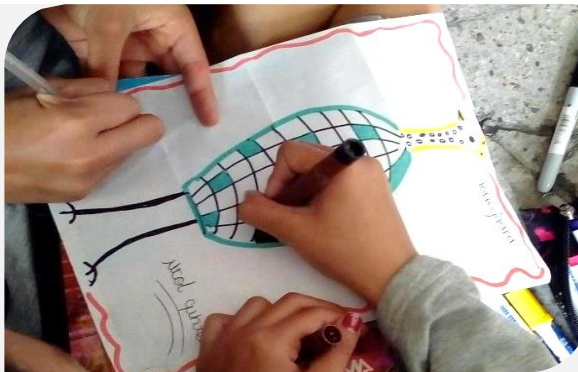


Imagen 40 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito



Imagen 41 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito



Imagen 42 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito



Imagen 43 Actividad en clase 6°4: Cadáver Exquisito

Pintando sonidos



Imagen 44 Actividad en clase 6°2: La sinestesia



Imagen 45 Actividad en clase 6°4: La sinestesia



Imagen 46 Actividad en clase 8°1: La sinestesia



Imagen 47 Actividad en clase 8°1: La sinestesia



Imagen 48 Actividad en clase 6°2: La sinestesia



Imagen 49 Actividad en clase 6°4: La sinestesia

Dibujar sin ver



Imagen 50 Actividad en clase 6ª: Dibujar sin mirar el papel



Imagen 51 Actividad en clase 6ª: Dibujar sin mirar el papel



Imagen 52 Actividad en clase 8ª: Dibujar sin mirar el papel



Imagen 53 Actividad en clase 8ª: Dibujar sin mirar el papel

Dilo con dinámica.



Imagen 54 Actividad en clase 8ª: Dinámica.



Imagen 55 Actividad en clase 8ª: Dinámica

Cazar al ruidoso.



Imagen 56 Actividad en clase 8°1: Cazar al ruidoso



Imagen 57 Actividad en clase 6°4: Cazar al ruidoso

Dibujo en equipo



Imagen 58 Actividad en clase 8°1: Dibujo en equipo



Imagen 59 Actividad en clase 6°2: Dibujo en equipo

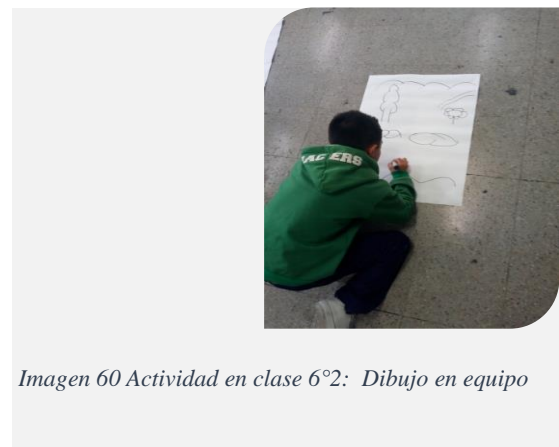


Imagen 60 Actividad en clase 6°2: Dibujo en equipo



Imagen 61 Actividad en clase 6°2: Dibujo en equipo

El nudo

El juego como mediador del aprendizaje artístico en los estudiantes de los grados sexto y octavo



Imagen 62 Actividad en clase 8°1: El nudo



Imagen 63 Actividad en clase 6°4: El nudo



Imagen 64 Actividad en clase 6°2: El nudo



Imagen 65 Actividad en clase 8°1: El nudo

Dinámica Grupal.



Imagen 66 Actividad en clase 6°2: Dinámica Grupal.



Imagen 67 Actividad en clase 6°2: Dinámica Grupal.

Adivina que dibujaron en tu espalda.



Imagen 68 Actividad en clase 6°2: Adivina que dibujaron en tu espalda.



Imagen 69 Actividad en clase 6°2: Adivina que dibujaron en tu espalda

El ovillo de lana



Imagen 70 Actividad en clase 8°1: El ovillo de lana



Imagen 71 Actividad en clase 6°4 El ovillo de lana

Reflexión al aire.



Imagen 72 Actividad en clase 6°2: Reflexión al aire.



Imagen 73 Actividad en clase 6°2: Reflexión al aire



Imagen 74 Obras expuesta en el aula . Reflexión al aire



Imagen 75. Obras expuestas en el aula. Reflexión al aire.