



**POTENCIAR LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO KINDER
“A” DEL JARDÍN INFANTIL “LOS AMIGOS DE PAULITA” A TRAVÉS DE UNA
PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA.**

GANDY MILENA RODRIGUEZ HORMAZA

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
BOGOTA D. C.
2010**



**POTENCIAR LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO KINDER
“A” DEL JARDÍN INFANTIL “LOS AMIGOS DE PAULITA” A TRAVÉS DE UNA
PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA**

GANDY MILENA RODRIGUEZ HORMAZA

**Trabajo de grado para optar al título de
Licenciada en Pedagogía Infantil**

**Asesora:
SANDRA PATRICIA PINTO ESPINOSA**

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
BOGOTA D. C.
2010**

NOTA DE ACEPTACIÓN:

El trabajo de grado titulado: **Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica.** Presentado por la estudiante Gandy Milena Rodríguez Hormaza, en cumplimiento parcial, de los requisitos para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil, ha sido aprobado.

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá D.C., 18 noviembre 2010

Doy gracias a mis padres por todo el apoyo, comprensión y amor incondicional que me han dado en este proceso, a mi familia y amigos por los buenos deseos, consejos y afectos.

A Dios por darme la oportunidad de cumplir mis sueños y propósitos a pesar de todas las dificultades por las que me enfrente cada día pero que afortunadamente cada momento es una experiencia nueva y valiosa para aprender.

Gandy Milena Rodríguez Hormaza.

AGRADECIMIENTOS

A las docentes Marisol Pinzón del Jardín infantil “los amigos de Paulita”, Sandra Pinto asesora por sus conocimientos transmitidos y grata compañía, y a todas las docentes del Jardín que acogieron y colaboraron constantemente durante este proceso. A los niños y niñas que hicieron parte de la investigación por la colaboración y tiempo dedicado desinteresadamente.

A cada uno de ellos ¡gracias!

Autora del RAE: Gandy Milena Rodríguez Hormaza.

FECHA: Bogotá D.C., 2010.

a. Descripción bibliográfica

Tipo de documento

Tesis de grado.

Tipo de impresión o documento virtual

Imprenta y documento electrónico.

Nivel de circulación

Restringida.

b. Documento

Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica.

Autora

Gandy Milena Rodríguez Hormaza.

Editora

Rodríguez, Gandy.

Publicación

Bogotá D.C., Rodríguez, Gandy, 2010, paginas 162.

Tesis de grado: Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder "A" del Jardín Infantil "Los Amigos de Paulita" a través de una propuesta lúdico-pedagógica.

Palabras claves

Potenciar, atención, lúdico-pedagógico, aprendizaje significativo, didáctica, estrategia.

Resumen

Trabajo de grado que presenta una propuesta lúdico-pedagógica para potenciar la atención de niños y niñas de 3 y 4 años; se tiene en cuenta el aprendizaje significativo como enfoque que supere la enseñanza tradicional, favorece la racionalidad de la práctica educativa, incorporando aportes de diversos campos del saber y además atiende a las perspectivas e intereses de los estudiantes, sus particulares concepciones, los contextos y situaciones específicas que dichas herramientas tienen lugar.

La propuesta lúdico-pedagógica para potenciar la atención tiene como principios didácticos:

- a.** La participación de los estudiantes en la construcción de normas, actitudes, destrezas y conocimientos dentro y fuera del aula.
- b.** La investigación de los docentes para propiciar herramientas lúdicas que lleven a la reflexión y a un desarrollo profesional permanente.
- c.** Generar un carácter abierto y experimental de las actividades lúdicas, juegos y trabajos manuales como forma de establecer un equilibrio adecuado entre planificación, ejecución y evaluación del proceso de enseñanza.

Fuentes

- Experiencias en la práctica docente.
- Planeadores y diarios de campo.

- Encuesta realizada a docentes del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita”.
- Bibliografía que se encuentra al final del trabajo.

Metodología

1. Revisión bibliográfica para aclarar la concepción sobre propuesta lúdico-pedagógica en general y la atención en particular.
2. Caracterización de las diferentes disciplinas ligadas al trabajo de potenciar la atención.
3. Búsqueda e implementación de las actividades incluidas en la propuesta para los estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita”.
4. Análisis de fortalezas y debilidades de las actividades lúdico-pedagógicas y la influencia que tiene en el proceso de potenciar la atención.

Conclusiones

- En tanto, el elemento de la atención constituye y presenta situaciones que les fueron reveladas por medio de sus acciones, en una indagación personal y guiados por sus intereses. Se concluye que este se encuentra constituido por cambios significativos que se proyectan y aportan mejorando en cada momento su nivel.
- Las actividades de carácter lúdico generan agrado y satisfacción tanto personal como social. Además este elemento posee

herramientas facilitadoras de su expresión, tangible e intangible. La primera de ellas es la imaginación y la segunda es la presente en los procesos que llevan al producto final.

- Los elementos que conforman las actividades son considerados como momentos de esparcimiento y entretención que generan la posibilidad de compartir el entorno que en ocasiones requieren de dispositivos facilitadores o potenciadores de dichas acciones.

Relaciones con el tema de investigación personal

Es de gran importancia ser reflexivos y conocer la realidad que se vive en el aula, las problemáticas que muchas veces pasan desapercibidas y causan graves inconvenientes con el paso del tiempo. La atención dispersa no simplemente se debe a distracciones presentes en el ambiente físico; sino problemas personales de los niños y niñas en sus hogares que se pueden ver reflejados en la desviación de los procesos de aprendizaje o en perder el interés por desarrollar las actividades curriculares.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
1. TEMA	20
1.1 TÍTULO	20
1.2 JUSTIFICACIÓN	20
2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	21
2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	21
2.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	21
2.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	22
3. OBJETIVOS	23
3.1 OBJETIVO GENERAL	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	23
4. LIMITACIONES	24
4.1 ESTADO DEL ARTE	24
4.1.1 Universidad Pedagógica Nacional	24
4.1.2 Pontificia Universidad Javeriana	26
4.1.3 Universidad Libre	30
4.1.4 Universidad de Barcelona	32
4.1.5 Universidad de Chile	35
5. MARCO LEGAL	37
5.1 CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991	37

5.2 LEY GENERAL DE EDUCACIÓN (LEY 115, FEBRERO DE 1994)	39
5.3 DECRETO 2247 DE SEPTIEMBRE 11 DE 1997	44
5.4 INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA EL CONJUNTO DE GRADOS DEL NIVEL PREESCOLAR	50
6. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	56
6.1 POTENCIAR	56
6.1.1 Definición de Potenciar	56
6.2 ATENCIÓN	57
6.2.1 Definición de Atención	57
6.2.2 Características de la Atención	59
6.2.3 Tipos de Atención	60
6.3 ATENCIÓN DISPERSA	61
6.3.1 Definición de la Atención Dispersa	61
6.3.2 Características de la Atención Dispersa	61
6.4 LÚDICA	62
6.4.1 Definición y Características de la Lúdica	62
6.4.2 Lúdica en la pedagogía	64
6.5 JUEGO	65
6.5.1 Definición del juego	65
6.5.1 Importancia del juego en la infancia	66
6.6 DESARROLLO INFANTIL (3-4 AÑOS)	68
6.7 PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA	73
6.7.1 Definición de Proyecto lúdico-pedagógico	73

7. METODOLOGÍA	75
7.1 METODOLOGÍA GENERAL	75
7.1.1 La metodología divide en tres fases	75
7.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	76
7.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	77
7.3.1 Caracterización de la institución	77
7.3.1.1 Misión	77
7.3.1.2 Visión	78
7.3.1.3 Proyecto Educativo Institucional	78
7.3.2 Descripción de la población	79
8. INSTRUMENTOS	80
8.1 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS	80
8.2 RECURSOS HUMANOS	80
8.3 ANÁLISIS DE RESULTADO DE LA ENCUESTA	81
8.3.1 Análisis de la información	81
9. PROPUESTA	89
9.1 OBJETIVO	89
9.2 METODOLOGÍA	89
9.3 MODELO PEDAGÓGICO	89
9.4 EL DESARROLLO HUMANO EN LAS DIMENSIONES	90
9.5 ANALISIS DE LOS RESULTADOS	97
9.5.1 Evaluación de la Propuesta	97

9.5.1.1 Promedio obtenido por el grupo antes de la intervención de la propuesta	98
10. CONCLUSIONES	114
BIBLIOGRAFÍA	116
CIBERGRAFÍA	118
ANEXOS	119

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Tipos de atención	60
Tabla 2. Teorías del desarrollo	68
Tabla 3. (Juegos lúdicos) Dimensión corporal	98
Tabla. 4 (Juegos lúdicos) Dimensión comunicativa	99
Tabla.5 (Juegos lúdicos) Dimensión cognitiva	100
Tabla. 6 (Juegos lúdicos) Dimensión ética	101
Tabla. 7 (Juegos lúdicos) Dimensión estética	102
Tabla.8 (Actividades de análisis) Dimensión corporal	103
Tabla. 9 (Actividades de análisis) Dimensión comunicativa	104
Tabla.10 (Actividades de análisis) Dimensión cognitiva	105
Tabla.11 (Actividades de análisis) Dimensión ética	106
Tabla. 12 (Actividades de análisis) Dimensión estética	107
Tabla. 13 (Manualidades) Dimensión corporal	108
Tabla. 14 (Manualidades) Dimensión comunicativa	109
Tabla.15 (Manualidades) Dimensión cognitiva	110
Tabla. 16 (Manualidades) Dimensión ética	111
Tabla. 17 (Manualidades) Dimensión estética	112

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. ¿Considera usted que sus estudiantes presentan atención dispersa durante la ejecución de las actividades establecidas en el plan de estudios?	83
Figura 2. ¿Implementa usted actividades lúdico-pedagógicas con sus estudiantes para potenciar la atención?	84
Figura 3. ¿Cree usted que la atención dispersa puede ser tratada por medio de actividades que involucren la lúdica, el juego y los trabajos manuales?	85
Figura 4. ¿Conoce usted actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan y apoyen su labor docente para potenciar la atención?	86
Figura 5. ¿Considera usted que una propuesta lúdico-pedagógica contribuye en potenciar la atención durante la ejecución de las actividades propuestas en los espacios académicos?	87
Figura 6. Dimensión corporal	91
Figura 7. Dimensión cognitiva	92
Figura 8. Dimensión socio-afectiva	93
Figura 9. Dimensión comunicativa	94
Figura 10. Dimensión estética	95
Figura 11. Dimensión ética	96
Figura 12. Promedio obtenido por el grupo antes de la intervención de la propuesta	97
Figura 13. Promedio obtenido por el grupo después de la intervención de la propuesta	113

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Encuesta	119
Anexo B. Fotos	121
Anexo C. Propuesta Lúdico-pedagógica	124

INTRODUCCIÓN

Expresión es un lenguaje que comunica acerca del universo, del hombre y de las sensaciones más íntimas, que a diario lo acompañan en su proceso de evolución.

En el campo educativo actualmente resulta un reto para los docentes desarrollar propuestas que busquen manifestaciones internas del ser humano, es decir, utilizar como medios de expresión la lúdica, los trabajos manuales y el juego, para potenciar la concentración y por ende a disminuir la atención dispersa que se presenta en el aula durante la realización de actividades escolares.

Perspectiva donde las anteriores herramientas permiten fortalecer las habilidades, capacidades e identificación de conceptos claros como construcción del conocimiento. Estas herramientas activan las diferentes dimensiones y por tanto las interrelaciona, generando con ello un trabajo conjunto que requiere la selección de tareas, organización de materiales, acondicionamiento del medio, y un tiempo de ejecución.

Esto no debe ser un privilegio exclusivo para aquellos con “mejores habilidades”, por el contrario, debe estar al servicio y alcance de todos los que forman parte de una cultura, ya que las actividades lúdicas que se aplican en el aula resultan para ellos un medio de expresión que realizan con más facilidad donde puedan crear y recrear con libertad sus pensamientos y emociones, descubriendo con mayor claridad lo que piensan, lo que dudan, lo que sienten, lo que odian.

En este documento se ha planteado una propuesta lúdico-pedagógica para responder, en general, a los cambios que caracterizan actualmente a la sociedad y de modo particular, a los estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil Los

Amigos de Paulita, esta propuesta involucra actividades de lúdica, trabajos manuales y juegos que logren orientar en un nivel más elevado la capacidad de seguir instrucciones y ejecutarlas, para que la concentración perdure un tiempo prolongado y se dedique de esta manera a la actividad establecida por la docente, brindando la oportunidad de fortalecer la creatividad, memoria y atención que contribuyen a su proceso de enseñanza aprendizaje; esto permite replantear algunas prácticas pedagógicas, que propicien a los estudiantes actividades enriquecedoras de percepción, imaginación, sensibilidad, juicio crítico y estético.

El objetivo de esta propuesta es lograr potenciar la atención a través del desarrollo de las actividades lúdicas, para que de esta manera los estudiantes disminuyan su atención dispersa y fortalezcan su capacidad de concentración.

Una de las características del trabajo dentro del aula busca que el docente incorpore a su práctica variedad de procesos didácticos para el desarrollo de las habilidades intelectuales y promueva las actitudes y valores que orientan y dan sentido al proceso de cambio educativo, cobrando así la importancia para que los estudiantes disminuyan la atención dispersa en la construcción del conocimiento.

1. TEMA

Atención dispersa¹.

1.1. TÍTULO

Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica.

1.2. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es el resultado de la observación directa y el desarrollo de la práctica docente en el jardín Infantil: “Los Amigos de Paulita”; con estudiantes de 3 y 4 años del grado kínder “A” donde se perciben dificultades de atención dispersa.

A través de la observación y comunicación con la docente del grupo, se llegó a la conclusión que los estudiantes presentan atención dispersa, debido a la carencia de estrategias y estimulación durante la participación en las diferentes actividades establecidas en el plan de estudios, interfiriendo en su proceso de aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior y comprendiendo que es una dificultad que puede avanzar con el tiempo, adicional a esto, si no se maneja en el momento adecuado podría repercutir en la vida escolar y social, es así que se considera importante analizar, proponer y desarrollar actividades lúdico-pedagógicas que ayuden a los estudiantes afectados para que puedan realizar sus procesos de aprendizaje de una manera equitativa y nivelada con los demás niños y niñas de su edad.

¹ Haciendo referencia a atención dispersa como una dificultad leve y no como un problema de aprendizaje (déficit atencional en algunos casos con hiperactividad); porque no es considerado de tratamiento médico o psicológico. Simplemente es importante que a través del desarrollo de esta investigación se logre potenciar la atención dispersa de los estudiantes para generar mejores resultados en los procesos de enseñanza.

2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil: “Los Amigos de Paulita”, presentan atención dispersa en el desarrollo de sus procesos de aprendizaje.

2.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil: “Los Amigos de Paulita”, presentan dificultad en el seguimiento de instrucciones o aplicación de las mismas cuando realizan algunas actividades incluidas en el plan de estudios; esto se debe a distracciones tales como: estar hablando con los demás compañeros, manipulando juguetes y observando otras actividades de libros o cuadernos. Actividades y comportamientos que generan confusión y desviación del proceso de aprendizaje. A su vez dicha dispersión influye en el estado emocional, produciendo en ellos una notoria baja de su autoestima que se manifiesta al escucharlos decir: no puedo, no sé, no soy capaz, soy malo para eso y demás.

En consecuencia la observación directa permitió identificar la necesidad de intervenir a través de una propuesta lúdico-pedagógica que involucra la lúdica, el juego y los trabajos manuales; de esta forma se buscan y encuentran posibles soluciones a la atención dispersa que se presenta. Para ello, se utilizó un lenguaje claro que indica el orden específico de lo que deben hacer y como resultado de la aplicación de las actividades; se identifica en el análisis de las mismas que 10 de los 25 estudiantes presentaron dificultades durante el desarrollo porque su atención era claramente dispersa.

Para aportar a la solución de esta problemática es necesario mencionar las actividades empleadas que permitieron llegar a esos resultados²:

- Pelota preguntona
- Laberinto
- El rey manda
- Rasgado
- Dáctilo-pintura
- Complementación de secuencias

Dejando así claro la importancia que tiene la propuesta lúdica-pedagógica en el desarrollo de las dimensiones: corporal, comunicativa, cognitiva, estética y ética, actitudes y valores de los estudiantes, interrelacionándolas para que su aprendizaje sea significativo y provechoso.

2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del jardín infantil “Los Amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica?

² La planeación, los contenidos y evidencias correspondientes de cada una de las actividades nombradas están debidamente explicadas paso por paso en el desarrollo de la metodología y en los anexos.

3. OBJETIVOS

Teniendo en cuenta las necesidades observadas en la práctica docente en el Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita”, se propone un objetivo general que orientara el propósito de la investigación y del mismo modo los objetivos específicos encaminados a dar respuesta al problema planteado inicialmente.

3.1. OBJETIVO GENERAL

Lograr que los estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita” potencien su atención a través de la propuesta lúdico-pedagógica contenida en este documento.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Promover la creatividad a través de la lúdica, el juego y los trabajos manuales para estimular el trabajo individual y en equipo.
- ❖ Implementar actividades que le permitan a los niños y niñas potenciar la atención.
- ❖ Establecer temas de interés y de total agrado que se relacionen con las experiencias vividas en su entorno, introduciendo estrategias que aporten e involucren significativamente a las demás asignaturas.
- ❖ Presentar la elaboración de diferentes actividades lúdico-pedagógicas que permitan optimizar el adecuado desarrollo de pautas de actuación profesional para los docentes.

4. LIMITACIONES

4.1. ESTADO DEL ARTE

Para los antecedentes relacionados con la investigación, se hizo una breve revisión de los trabajos de grado de diferentes instituciones de Educación Superior afines al programa de Licenciatura en Pedagogía infantil.

4.1.1 Universidad Pedagógica Nacional (Colombia)

Universidad Pedagógica Nacional, 2001.

Título: UNA PROPUESTA DE ARTES PLÁSTICAS EN EL PREESCOLAR PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 6 AÑOS.

Autores: Claudia Patricia Fonseca Mosquera.

María Luisa Vargas Sánchez.

Martina Roa Martín.

Resumen: Trabajo de artes plásticas mediante la estrategia de talleres artísticos con niños y niñas de 3 a 6 años teniendo en cuenta los contextos del I.P.N y Mi segundo hogar.

Se basa en la ejecución de seis líneas de acción que son: estimular la imaginación desarrollar la sensibilidad, enseñar a ver, iniciación al conocimiento de conceptos artísticos. Conocimientos y manejo de técnicas y formación de valores cabe resaltar la inclusión de las obras de arte dentro del aula, como elemento innovador.

<p>Universidad Pedagógica Nacional, 2000.</p>
<p>Título: LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA DISMINUIR TRANSTORNOS DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRANSICIÓN QUE INICIAN EL PROCESO DE LECTOESCRITOR.</p>
<p>Autores: Gloria Ensueño Agudelo. Margarita Albarracín de Rodríguez.</p>
<p>Resumen: Como respuesta a una necesidad de la comunidad escolar CED San Isidro N.O., en lo referente a problemas en el proceso lector- escritor debido a la falta de atención concentración y memoria de los estudiantes se logra desarrollar el presente trabajo buscando en la acción participativa como método de investigación en la lúdica como herramienta pedagógica consta de una introducción, cinco capítulos a saber: descripción del problema, marco teórico, diseño metodológico construcción y circulación de textos, además de los autores correspondientes.</p>

<p>Universidad Pedagógica Nacional, 1998.</p>
<p>Título: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA REFORZAR LOS PROCESOS DE ATENCIÓN, MEMORIA Y COORDINACIÓN VISOMANUAL DE PERSONAS ADULTAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN EL AREA VOCACIONAL.</p>
<p>Autores: María Antonia Mahecha Ramírez.</p>

Mónica Liliana Martínez Barrera.

Resumen: Este proyecto investigativo se desarrolla con el objetivo de diseñar e implementar estrategias pedagógicas que refuercen la atención, memoria y coordinación viso manual mediante experiencias significativas. Para tal efecto se realiza un diagnóstico que permite conocer las principales características de la población y su desempeño laboral. Para dar cumplimiento a este objetivo se da paso a una propuesta basada en el refuerzo de los procesos atencionales, memorísticos y motores finos a través del diseño y aplicación de diversas actividades que buscan ejecutar dichos procesos; para tal fin este proyecto se lleva a cabo teniendo como base cuatro etapas a través de las cuales se conoce el funcionamiento de la institución, además se lleva a cabo una observación participante la cual pretende conocer información acerca de ciertos factores que influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje. A condicionalmente se lleva a cabo una entrevista para conocer las debilidades y fortalezas a nivel metodológico, pedagógico y social.

El proceso continua con la ejecución de actividades evaluativas, actividades de refuerzo, y finalmente la intervención con apoyo individual.

4.1.2 Pontificia Universidad Javeriana (Colombia)

Pontificia Universidad Javeriana, 2000.

Título: VALIDACIÓN DEL MATERIAL LÚDICO DE LA ESTRATEGIA EDUCATIVA BASADA EN JUEGOS PARA LA PROMOCIÓN DE ESTILOS DE VIDA SALUDABLE EN NIÑOS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE EDAD.

Autores: Martha Constanza
Liévano-Fiesco

Resumen: Validar los juegos diseñados para desarrollar las temáticas de la estrategia pedagógica lúdica en alimentación y nutrición, del programa "Paseando por el Mundo Mágico de una Alimentación Saludable" como método de enseñanza-aprendizaje, para la promoción de estilos de vida saludable, en población preescolar de 4 a 5 años; y, determinar el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos. Materiales y métodos: Esta investigación se realizó en dos etapas: la primera etapa comprendió el desarrollo de las temáticas con 37 niños del curso Jardín A, mediante la utilización de los seis juegos. Para la evaluación del aprendizaje significativo se realizó una evaluación antes y después de desarrollar el programa. El análisis de los resultados se hizo mediante una prueba t pareada. La segunda etapa comprendió la validación de los juegos: Concéntrese "Busca la pareja y ganarás"; Rompecabezas "Armando el tren de la Alimentación Saludable"; Cartas "Nutricartas"; Bingo "Nutri-salud"; Lotería "Nutriderechos" y Escalera "Lleguemos al mundo mágico de la alimentación", para lo cual se seleccionaron 12 niños, 4 padres de familia, 4 personas de la institución (3 profesores y la directora) y 4 expertos profesionales nutricionistas dietistas en Bogotá D.C. Resultados: El promedio de edad de los niños fue de $4,6 \pm 0,31$ años. Antes de la intervención educativa, la calificación promedio fue de 27 puntos sobre 50 y después de 41,2 ($p < 0,001$). Las variables estudiadas para la validación fueron: atractividad, entendimiento, identificación de acciones cotidianas, aceptación e inducción a la acción. Conclusión: En general tanto los niños como los adultos, aceptaron los juegos e hicieron aportes para mejorarlo.

Pontificia Universidad Javeriana, 1999.
Título: LA LÚDICA UNA DIMENSIÓN QUE PROPICIA EL DESARROLLO A ESCALA HUMANA.
Autor: Luz Nancy Castro Quiroga
Resumen: La lúdica ha sido reducida a un mero instrumento, desconociendo las posibilidades de lo lúdico como una dimensión humana que daría otro sentido a los procesos educativos. Es importante entonces, hacer claridad frente a lo que significa lúdica sin reducirla o confundirla como suele suceder con otras manifestaciones que aun relacionadas no tienen la misma connotación dimensional. La lúdica es mucho más que juego, lo abarca, ella misma es un motor generador, es una actitud ante la vida que desarrolla nuestra capacidad de goce permitiéndonos una relación con el mundo en donde se vive, se siente y se expresa desde lo sensible implicando aspectos cognitivos, corporales y emocionales. El juego por lo tanto es apenas una de las manifestaciones de lo lúdico al igual que la danza, el amor, el arte, la literatura, el humor, etc.

Pontificia Universidad Javeriana, 1993.
Título: LA LÚDICA DE LA PEDAGOGIA, UNA PROPUESTA DE HUMANIZACIÓN, ENTENDIMIENTO Y TRANSFORMACIÓN DE LA REALIDAD.
Autor: Carmen Lucia Granados Ramírez.

Resumen: El trabajo contiene en el capítulo 2 un objetivo general y unos objetivos específicos.

Objetivo general:

Expresar el conocimiento real acerca del porqué del uso de elementos, estrategias para mejorar las dificultades de los alumnos.

Objetivos específicos entre otros se pretende:

Hacer un análisis sobre el manejo de conductas que realizan los maestros.

Hacer una crítica sobre los modelos de valores que presentan los maestros para sus alumnos y como estos retoma esta influencia.

En el capítulo N° 1, descripción del problema, se presenta un bosquejo general de la actitud del maestro frente a los distintos comportamientos del alumno. Se hace una delimitación geográfica y temporal del trabajo.

El capítulo N° 3 hace un marco teórico, describe como nació el barrio y un testimonio verídico de uno de los tantos problemas de las alumnas en las escuelas, un embarazo, y las discrepancias que genera en el cuerpo de profesores.

El numeral 3.2 recoge toda una elaboración teórica sobre la escuela y su papel.

En el capítulo 4, se incluye la metodología, en el 5, se hace un análisis de la situación problema, incluyendo la distancia existente entre la instrucción y el niño, el deber ser de la escuela de no atentar contra la vida, la importancia de la libertad en alcanzar el amor y la transformación.

En el capítulo N°7, recoge la propuesta pedagógica, basada en la lúdica.

4.1.3 Universidad Libre (Colombia)

Universidad Libre, 2009.
Título: ESTRETEGIAS DIDÁCTICAS Y PEDAGÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES FINAS Y CAPACIDADES COGNITIVAS Y CREATIVAS A TRAVÉS DE LAS ARTES PLASTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑOS DE COLEGIO COOPERATIVO DE LOS ALAMOS “CARTILLA PARA DOCENTES”.
Autores: Liana Alexandra Andrade Prado. Lilia del Pilar Quiroga Méndez.
Resumen: La investigación aborda la problemática de habilidades motrices así como el desarrollo de las capacidades cognitivas y creativas a través de una serie de estrategias didácticas y pedagógicas dirigidas a docentes del primer nivel, de grado primero, niños y niñas entre 6 y 7 años. Se busca con esta indagación aportar al fortalecimiento de la habilidad motriz, de la capacidad creativa y cognitiva.

Universidad Libre, 2009.
Título: LAS ARTES PLÁSTICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR PROCESOS ESCRITURALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS DEL COLEGIO COOPERATIVO ÁLAMOS. “CARTILLA PARA DOCENTES LETRAS QUE PINTAN”

Autores: Zayda Alejandra Avendaño Mora.

Delgado Torres Adriana.

Zulma Xiomara Onofre Peña.

Resumen: Para la realización de este proyecto investigativo en primer lugar se elaboro un diagnostico con la participación de los niños y niñas del grado segundo del colegio Cooperativo Álamos, además se hizo indagación documental que permitió detectar dificultades escritoras con la disgrafía; también se evidencio carencia de significado en la escritura ya que los docentes utilizan un método tradicional para la enseñanza, donde está no se ve como un proceso creativo y útil en la vida del niño por tanto no llega a ser significativa.

Por último se implemento una estrategia pedagógica, a partir de las artes plásticas para mejorar los procesos estructurales en los niños y niñas. Esta estrategia incluye tanto a los niños que presentan disgrafía como los que no presentan esta dificultad dando lugar principalmente a la creatividad, la imaginación y la expresión libre.

Universidad Libre, 2008.

Título: LAS ARTES PLÁSTICAS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS DE EDAD DE LAS INSTITUCIONES LOS AMIGOS DE PAULITA Y MONTESSORI NEW SCHOOL.

Autores: Marisol Pinzón Carreño.

Leidy Johana Sánchez Barón.

Evelyn Johanna Velásquez García.

Resumen: Resumen: el objetivo principal de este trabajo de grado es el desarrollo del pensamiento creativo de niños y niñas de 3 a 5 años de edad de las instituciones Jardín Infantil los amigos de paulita y Montessori new school, por medio de la implementación de actividades artísticas que permitan la interacción con diversas técnicas plásticas; además se pretende favorecer las demás dimensiones del desarrollo humano logrando que las niñas y los niños utilicen sus sentidos, sensibilidad y razón al momento de expresarse. Se busca de igual manera que las artes plásticas se conviertan en un área fundamental dentro del contexto escolar y no se vea solo como un espacio.

4.1.3 Universidad de Barcelona (España)

Universidad de Barcelona, 2006.

Título: LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICO-VERBALES POR ALUMNOS CON DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD (TDAH).

Autor: Ángel María Casajús Lacosta.

Resumen: Esta tesis se enmarca en el campo de la didáctica de las matemáticas en el entorno de la matemática y la diversidad, concretamente, trabajando con alumnos con Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH). La cuestión central de la tesis gira en torno al

conocimiento de cuáles son los rasgos específicos y diferenciales de los alumnos con TDAH, respecto a sus compañeros sin Déficit en el campo de la resolución de problemas aritmético-verbales, para poder ajustar una serie de pautas que mejoren su rendimiento en este campo de la matemática.

Después de estudiar el marco teórico, aproximando el Déficit (contextualización, estado actual, los problemas de los alumnos con TDAH en la escuela, estudios de los alumnos con TDAH en el entorno matemático, etc...) y realizando un estudio en el campo de los problemas aritmético-verbales haciendo especial relevancia en los problemas aditivos - se presenta la investigación realizada. Ésta está estructurada en dos partes: una primera, que compara la realización de este tipo de problemas entre alumnos con y sin TDAH, para conocer las diferencias en diferentes aspectos (corrección, comprensión, número de errores, etc...) y una segunda fase de observación de los alumnos con TDAH cuando resuelven los problemas aritmético-verbales.

La primera parte se realiza partiendo de unas pruebas que fueron diseñadas y pasadas a un total de 103 alumnos entre los dos grupos de estudio (con y sin TDAH) en los Ciclos Inicial, Medio y Superior de Enseñanza Primaria y el Segundo Ciclo de la ESO. La confección de las pruebas se realiza en base a una estructura común, que se intenta mantener en la medida de lo posible a lo largo de la escolaridad obligatoria. Por ello, se incluye en las pruebas, los diferentes tipos de problemas aditivos, multiplicativos (excepto en el Ciclo Inicial de EP, lógicamente) problemas con la incógnita en diferentes lugares del enunciado, entre otros. Para la corrección de las mismas, se tienen en cuenta todos los errores que los alumnos cometen en cada problema, y se confecciona una tipificación de los errores, distinguiendo en los problemas incorrectos aquellos bien y mal planteados mediante códigos que tratan de identificar la gran cantidad de errores cometidos.

Se realizan, tanto análisis cualitativos como cuantitativos, sobre los resultados

de nuestras muestras sobre las diferencias a la hora de resolver los problemas aritmético-verbales. Las comparaciones se realizan en cada Ciclo estudiado, desde la corrección de los problemas, el comportamiento resolutor bien y mal planteados, problemas sin contestar y otros aspectos- la diferencia en el número de errores, y la categorización de los problemas. Esta parte incluye un estudio con una muestra de profesores de alumnos con TDAH sobre sus creencias de base empírica sobre las dificultades que estos alumnos encuentran al solucionar los problemas.

La segunda parte de la investigación estudia las realizaciones in situ de 16 alumnos cuando resuelven los problemas propuestos, a la vez que se analizan aspectos recogidos en la primera fase de la investigación, como los aspectos formales que aparecen en la resolución de problemas.

Además esta segunda fase incluye un pequeño estudio implementando un programa de modificación de enunciados con el objetivo de ayudar al alumno en la comprensión de los problemas mediante ayudas textuales en el enunciado.

La Tesis finaliza con las conclusiones de las dos fases de la investigación, las implicaciones pedagógicas, las limitaciones del estudio y las orientaciones a profesores y la familia con el fin de ajustar medidas en el entorno de la especificidad de los alumnos con TDAH en el campo de la resolución de problemas aritmético-verbales.

4.1.4 Universidad de Chile (Chile)

Universidad de Chile, 2006.
Título: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA.
Autores: Mariana Campos Rocha. Ingrid Chacc Espinoza. Patricia Gálvez González.
<p>Resumen: La presente investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”.</p> <p>El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar.</p> <p>En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego</p>

se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación.

Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

5. MARCO LEGAL

Durante décadas, la educación en Colombia ha pasado por un proceso de normatividad que orienta y reglamenta los fines que se tienen para con la sociedad colombiana. Por supuesto, todo va enfocado hacia la búsqueda de una calidad y cobertura eficientes para todos los niños, jóvenes y adultos del territorio colombiano.

Justificando esta propuesta se encuentra un marco legal que incluye los artículos 67 y 68 de la Constitución Política de Colombia de 1991; 1, 4, 5, 15, 16 y 17 de la Ley General de Educación de 1994; 1, 2, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16 del Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997 y los indicadores de logros de la Ley 115 de 1994. Donde trata todo lo referente a la Educación preescolar; su definición, objetivos específicos y su nivel de obligación.

Posteriormente incluye un soporte teórico que abarca las tendencias de la Lúdica en la Educación; que contribuye en el proceso de elaboración de los objetivos propuestos como la evidencia de ejecución y alcance que la propuesta pueda lograr.

5.1 CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991

De los Derechos Sociales, Económicos y Culturales

Art. 67 La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Art. 68 El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

Los particulares podrán fundar establecimientos educativos. La ley establecerá las condiciones para su creación y la comunidad educativa participara en la dirección de las instituciones de educación.

La enseñanza estará a cargo de personas de reconocida idoneidad ética y pedagógica. La ley garantiza la profesionalización y dignificación de la actividad docente.

Los padres de familia tendrán derecho a escoger el tipo de educación para sus hijos menores. En los establecimientos del estado ninguna persona podrá ser obligada a recibir educación religiosa.

Los integrantes de los grupos étnicos tendrán derecho a una formación que respete y desarrolle su identidad cultural.

La erradicación del analfabetismo y la educación de personas con limitaciones físicas o mentales, o con capacidades excepcionales, son obligaciones especiales del estado.

5.2 LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

LEY 115 DE 1994

Art 1. Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.

La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la Educación que cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en

las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación forma de los niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieren rehabilitación social.

Art. 4 Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y mejoramiento de la educación, especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo.

Art. 5 Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica, y demás valores humanos.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la aprobación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su diversidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fenómeno de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

8. La recreación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de la solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.
13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos del desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Art. 15 Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativas.

Art.16 Objetivos específicos de la educación preescolar.

Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;
- a. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- b. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;
- c. La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;
- d. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- e. La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;
- f. El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;

- g. El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- h. La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y
- i. La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

Art. 17 grado obligatorio

El nivel de educación preescolar comprende, como mínimo, un (1) grado obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de seis (6) años de edad.

En los municipios donde la cobertura del nivel de educación preescolar no sea total, se generalizará el grado de preescolar en todas las instituciones educativas estatales que tengan primer grado de básica, en un plazo de cinco años (5) contados a partir de la vigencia de la presente ley, sin perjuicio de los grados existentes en las instituciones educativas que ofrezcan más de un grado de preescolar.

5.3 DECRETO 2247 DE SEPTIEMBRE 11 DE 1997

Art.1 La educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, especialmente por el Decreto 1860 de 1994, como por lo dispuesto en el presente decreto.

Art.2 La prestación del servicio público educativo del nivel preescolar se ofrecerá a los educandos de tres (3) a cinco (5) años de edad y comprenderá tres (3) grados, así:

1. Pre-jardín, dirigido a educandos de tres (3) años de edad.
2. Jardín, dirigido a educandos de cuatro (4) años de edad.
3. Transición, dirigido a educandos de cinco (5) años de edad y que corresponde al grado obligatorio constitucional.
4. Los establecimientos educativos, estatales y privados, que a la fecha de expedición del presente decreto, utilicen denominaciones distintas, deberán ajustarse a lo dispuesto en este artículo.

Parágrafo. La denominación grado cero que viene siendo utilizada en documentos técnicos oficiales, es equivalente a la de Grado de Transición, a que se refiere este artículo.

Art.5 Las instituciones que ofrezcan el nivel de educación preescolar incorporarán en su respectivo proyecto educativo institucional, lo concerniente a la determinación de horarios y jornada escolar de los educandos, número de alumnos por curso y calendario académico, atendiendo a las características y necesidades de los mismos y a las directrices que establezca la secretaría de educación departamental o distrital de la correspondiente jurisdicción.

Parágrafo 1º Los establecimientos de educación preescolar deberán garantizar la representación de la comunidad educativa, en la dirección de la institución, de conformidad con lo dispuesto en la Constitución Política y la ley.

Parágrafo 2º En la determinación del número de educandos por curso, deberá garantizarse la atención personalizada de los mismos.

Art.10 En el nivel de educación preescolar no se reprobaban grados ni actividades. Los educandos avanzarán en el proceso educativo, según sus capacidades y aptitudes personales.

Para tal efecto, las instituciones educativas diseñarán mecanismos de evaluación cualitativa cuyo resultado, se expresará en informes descriptivos que les permitan a los docentes y a los padres de familia, apreciar el avance en la formación integral del educando, las circunstancias que no favorecen el desarrollo de procesos y las acciones necesarias para superarlas.

Art.11 Son principios de la educación preescolar:

- a) Integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural;
- b) Participación. Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal;
- c) Lúdica. Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo,

con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Art.12 El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico-pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Arte.13 Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico-pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico,

y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.
3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.
4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.
5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.
6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.
8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.
9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.
10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.
11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

Art.14 La evaluación en el nivel preescolar es un proceso integral, sistemático, permanente, participativo y cualitativo que tiene, entre otros propósitos:

- a) Conocer el estado del desarrollo integral del educando y de sus avances;

- b) Estimular el afianzamiento de valores, actitudes, aptitudes y hábitos;
- c) Generar en el maestro, en los padres de familia y en el educando, espacios de reflexión que les permitan reorientar sus procesos pedagógicos y tomar las medidas necesarias para superar las circunstancias que interfieran en el aprendizaje.

Art.15 Los indicadores de logro que establezca el Ministerio de Educación Nacional para el conjunto de grados del nivel preescolar y los definidos en el proyecto educativo institucional, son una guía, para que el educador elabore sus propios indicadores, teniendo en cuenta el conocimiento de la realidad cultural, social y personal de los educandos. En ningún momento estos indicadores pueden convertirse en objetivos para el nivel o en modelos para la elaboración de informes de progreso del educando.

Art.16 Los lineamientos generales de los procesos curriculares y los indicadores de logro, para los distintos grados del nivel de educación preescolar, serán los que señale el Ministerio de Educación Nacional, de conformidad con lo establecido en la Ley 115 de 1994.

5.4 INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA EL CONJUNTO DE GRADOS DEL NIVEL PREESCOLAR

En la dimensión corporal

- Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada una.

- Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.
- Controla a voluntad los movimientos de su cuerpo y de las partes del mismo y realiza actividades que implican coordinación motriz fina y gruesa.
- Muestra armonía corporal en la ejecución de las formas básicas de movimiento y tareas motrices y la refleja en su participación dinámica en las actividades de grupo.
- Se orienta en el espacio y ubica diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo. Aplica esa orientación a situaciones de la vida diaria.
- Expresa y representa corporalmente emociones, situaciones escolares y experiencias en su entorno.
- Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad.
- Tiene hábitos adecuados de aseo, orden, presentación personal y alimentación.

En la dimensión comunicativa

- Comprende textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.

- Formula y responde preguntas según sus necesidades de comunicación.
- Hace conjeturas sencillas, previas a la comprensión de textos y de otras situaciones.
- Incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado.
- Desarrolla formas no convencionales de lectura y escritura y demuestra interés por ellas.
- Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.
- Identifica algunos medios de comunicación y, en general, producciones culturales como el cine, la literatura y la pintura.
- Participa de diálogos y otras interacciones asumiendo e intercambiando diferentes roles.
- Utiliza el lenguaje para establecer diferentes relaciones con los demás.
- Disfruta con lecturas de cuentos y poesías y se apropia de ellos como herramientas para la expresión.

En la dimensión cognitiva

- Identifica características de objetos, los clasifica y los ordena de acuerdo con distintos criterios.

- Compara pequeñas colecciones de objetos, establece relaciones tales como «hay más que...», «hay menos que...», «hay tantos como...».
- Establece relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas en su entorno.
- Muestra curiosidad por comprender el mundo físico, el natural y el social a través de la observación, la exploración, la comparación, la confrontación y la reflexión.
- Utiliza de manera creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.
- Interpreta imágenes, carteles, fotografías y distingue el lugar y función de los bloques de texto escrito, aun sin leerlo convencionalmente.
- Relaciona conceptos nuevos con otros ya conocidos.

En la dimensión ética, actitudes y valores

- Muestra a través de sus acciones y decisiones un proceso de construcción de una imagen de sí mismo y disfruta el hecho de ser tenido en cuenta como sujeto, en ambientes de afecto y comprensión.
- Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su yo.

- Manifiesta en su actividad cotidiana el reconocimiento y la aceptación de diferencias entre las personas.
- Disfruta de pertenecer a un grupo, manifiesta respeto por sus integrantes y goza de aceptación.
- Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que llevan al bienestar en el aula.
- Participa en la elaboración de normas para la convivencia y se adhiere a ellas.
- Expresa y vive sus sentimientos y conflictos de manera libre y espontánea, exteriorizándolos a través de narraciones de historietas personales, proyectándolos en personajes reales e imaginarios, dramatizaciones, pinturas o similares.
- Colabora con los otros; en la solución de un conflicto que se presente en situaciones de juego y valora la colaboración como posibilidad para que todas las partes ganen.

En la dimensión estética

- Demuestra sensibilidad e imaginación en su relación espontánea y cotidiana con los demás, con la naturaleza y con su entorno.
- Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.

- Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales.
- Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de su comunidad.

Este marco legal contribuye como soporte a la estructuración de la investigación dando importancia a cada uno de los aspectos que se deben tener en cuenta para el análisis de la información donde se evidencia el cumplimiento de cada uno de los objetivos planteados, además de esto orienta el proceso que se realiza en cada paso a paso llevado a cabo.

6. MARCO TEÓRICO

El desarrollo de esta investigación tiene como base los siguientes temas que son importantes para que la propuesta lúdico-pedagógica cumpla con los objetivos.

6.1 POTENCIAR

6.1.1 Definición de Potenciar

Vigotsky³, en su teoría socio-histórica define la zona de desarrollo potencial como la distancia entre el nivel de desarrollo real, determinado por la resolución de un problema sin ayuda, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de un problema bajo la guía del adulto o en colaboración con compañeros más competentes.

Se logra que el desarrollo potencial abarque el área que inicia desde la capacidad de la construcción de conceptos y el nivel de trabajo que se hace solo o lo que se logra con la ayuda de un compañero; sin olvidar que la autonomía se adquiere con el tiempo y con las experiencias.

De esta manera es importante resaltar y tener en cuenta otro aporte de potenciar el cual “tiene mucha importancia en la enseñanza porque implica que el nivel de desarrollo no está fijo; es decir, hay una diferencia entre lo que puede hacer el niño solo y lo que puede hacer con la ayuda de un compañero más apto o adulto”⁴.

³ FORNS I SANTACANA, Maria. BOADA I CALVET, Humbert. Consideraciones sobre la zona de desarrollo potencial desde la evaluación psicológica. *En*: Anuario de psicología. 1985, no. 33, p. 73-78.

⁴ CYNTHIA KLINGLER, psicología cognitiva estrategias en la práctica docente, ed. McGraw-Hill/interamericana editores, s.a. de c.v. México D.F, 1999. p. 30.

Los espacios de enseñanza-aprendizaje generan ambientes que buscan que el estudiante desarrolle un pensamiento crítico, competente e interpretativo para resolver problemáticas con la oportunidad de intercambiar conocimientos con los demás. Dentro de este proceso el papel que cumple el docente como mediador y facilitador de herramientas que generan conocimientos, donde el hecho de compartir pensamientos con otras personas implica modificar los propios y elaborar conclusiones comunes o simplemente personales dependiendo de las necesidades y los factores sociales en el contexto educativo.

6.2 ATENCIÓN

6.2.1 Definición de atención

La atención cumple un papel importante en la vida del hombre en diferentes aspectos y los procesos no son utilizados por todas las personas de igual modo ya que la capacidad de concentración no es la misma, hay personas que logran concentrarse fácilmente, otras se distraen con gran facilidad y otros no pueden realizar más de dos actividades al mismo tiempo.

García Sevilla⁵. Lo define como el mecanismo imputado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica.

Logrando de esta manera construir conceptos ordenados y coherentes para que la atención precise su significado en su diario vivir, registrándose en una memoria a largo plazo, como lo afirma el libro: La memoria; métodos para desarrollarla: “La importancia de la atención es proporcional al grado de registro y, por lo tanto, de

⁵ CASAJÚS LACOSTA, Ángel María. La resolución de problemas aritmético-verbales por alumnos con déficit de atención con hiperactividad (TDAH). Tesis doctoral. España: Universidad Barcelona, 2005. 423 p.

recuerdo. Mientras más atención pongamos a cualquier asunto, su almacenaje en la memoria a largo plazo será más firme, y también su localización y recuperación: El Recuerdo”⁶.

Reconociendo esto en diferentes situaciones de la realidad; un ejemplo claro se evidencia, al no interesar un tema en particular o simplemente al no tomarlo en cuenta resultando complicado retenerlo en la mente de aquí que los recuerdos al relacionarse con los sentidos y la percepción se involucran directamente con la motivación, permitiendo la comprensión de una idea para aumentar el aprendizaje significativo.

“La atención controla la actividad mental y conductual, al tiempo que influye en los sistemas sensoriales al obtener información del mundo exterior e interior”⁷. De la misma manera la atención es definida por Tudela⁸, como mecanismo central de capacidad limitada que controla y orienta la actividad consciente en función de un foco determinado. De forma bastante similar; Tejero la define como un mecanismo cognitivo de control voluntario sobre la actividad cognitiva, en el sentido de activar, inhibir y organizar las operaciones mentales cuando éstas no pueden desarrollarse automáticamente.

Al estimular la atención se crea o modifica una idea que cobra sentido y significado al ser percibida, siendo razonable, comprensible y asimilable en el proceso de aprendizaje, que permite la acomodación a un entorno complejo y cambiante que posibilita la interacción con el mismo.

⁶ La memoria: métodos para desarrollarla. Ed. América, 1990 S.A. p. 62.

⁷ ALAMEDA BAILÉN, José Ramón. Atención, percepción y memoria. Universidad de Huelva. España, 2006. P. 5.

⁸ *Ibíd.*, p.6.

6.2.2 Características de la atención

En medio de nuestro entorno y diversas situaciones a las que nos enfrentamos, se puede ver como el exceso de información altera las ideas importantes produciendo un olvido temporal o parcial de estas.

Casajús Lacosta⁹, en su tesis doctoral caracteriza la atención en: amplitud o ámbito, intensidad, oscilación y control.

Teniendo en cuenta las características anteriores se pretende crear una relación directa con la propuesta lúdica- pedagógica que identifique si estos aspectos se presentan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, al realizar las actividades lúdicas, de juego y trabajos manuales; donde estas generen creatividad e imaginación y un ambiente de reflexión que motive a la construcción de conocimientos coherentes para su desarrollo y de esta manera buscar que la atención dispersa disminuya y el grado de atención aumente significativamente.

La amplitud o ámbito se entiende como la capacidad de atender a cierta cantidad de información y manejarla de acuerdo a la práctica y diversas variables; la intensidad o tono atencional se define como la cantidad de atención que se presta a un objeto o tarea, este puede variar según el tiempo que puede ir desde unos segundos, horas o días; oscilamiento es otra característica de la atención donde se procesan dos o más fuentes de información, es un tipo de flexibilidad que se manifiesta en situaciones diversas como por ejemplo cuando se tiene que atender a muchas cosas al mismo tiempo o reorientar la atención porque se ha distraído; el control se denomina como el funcionamiento eficiente que requiere de respuestas con objetivos claros.

⁹ CASAJÚS LACOSTA, Op. Cit., p. 39.

6.2.3 Tipos de Atención

A continuación se presenta una tabla con los “criterios de clasificación de la atención”.¹⁰

Tabla 1. Tipos de atención

CRITERIO DE CLASIFICACIÓN	TIPOS DE ATENCIÓN
Mecanismos implicados.	Selectiva/dividida, sostenida.
Objeto al que va dirigida la atención.	Externa/interna.
Modalidad sensorial implicada.	Visual selectiva auditiva.
Amplitud/intensidad con la que se atiende.	Global/selectiva.
Amplitud y control que se ejerce.	Concentrada/dispersa.
Manifestaciones de los procesos atencionales.	Abierta/encubierta.
Grado de control voluntario.	Voluntaria/involuntaria.
Grado de procesamiento de la información no atendida.	Consciente/inconsciente.

Para la propuesta lúdico-pedagógica se tomará como referencia la atención dispersa. Haciendo referencia a atención dispersa como una dificultad leve y no como un problema de aprendizaje (déficit atencional en algunos casos con hiperactividad); porque no es considerado de tratamiento médico o psicológico.

¹⁰ Ibid., p. 47.

Simplemente es importante que a través del desarrollo de la investigación se logre potenciar la atención dispersa de los estudiantes para generar mejores resultados en los procesos de enseñanza.

6.3 ATENCIÓN DISPERSA

6.3.1 Definición de la Atención Dispersa

Se define la atención dispersa como “un trastorno de tipo orgánico caracterizado por falta de concentración, tanto para captar la orden, como para realizarla”¹¹.

De acuerdo a lo anterior la propuesta lúdico-pedagógica focaliza sus objetivos en usar la lúdica, el juego y los trabajos manuales como herramientas que permitan a los estudiantes seguir las instrucciones con interés, evitando que se distraigan con facilidad y por el contrario terminen sus tareas y contribuyan a una convivencia disciplinada que aumenta su atención frente a las diferentes actividades que se realicen dentro del aula, generando un conocimiento concreto que perdura en la memoria a largo plazo, para empezar a ser utilizado en la toma de decisiones de su cotidianidad.

6.3.2 Características de la Atención Dispersa:

La atención dispersa, presenta características conductuales que se evidencian en la ejecución de actividades escolares escritas a continuación:

- No presenta atención sostenida.

¹¹ Departamento técnico pedagógico. Guía de observación. [en línea]
□ www.setab.gov.mx/edu_basica/edu_especial/pdf/tecnicas_observacion.pdf □ [citado en 22 mayo de 2010]

- Se manifiesta obstinado (necio).
- Su trabajo lo realiza de manera descuidada.
- Falta de respuesta a la disciplina.
- A menudo no puede terminar lo que comienza.
- Dificultad para organizar su trabajo.
- Dificultad en la realización de órdenes, entenderlas y ejecutarlas, al ritmo del resto del grupo¹².

Las características de la atención dispersa, cobran sentido durante la práctica en el grado kínder “A” del Jardín Infantil: los Amigos de Paulita, al momento de escuchar a los estudiantes preguntar más de dos veces, qué y cómo se debe hacer la actividad ya explicada anteriormente por la docente. Debido a esta situación, se busca que a través de la propuesta lúdico-pedagógica las características expuestas por «Casajús Lacosta», se modifiquen y logren potenciar la atención generando ambientes donde el trabajo que se realiza en el aula cobre sentido y no se quede en un simple intento por tratar de desarrollar la concentración de los estudiantes cumpliendo de esta manera con los objetivos propuestos.

6.4 LÚDICA

6.4.1 Definición y Características de la Lúdica

Para definir la lúdica se toma como referencia el artículo 11 del decreto 2247: lúdica, reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo,

¹² Ibid., P. 7.

reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar¹³.

La lúdica se ha tenido en conceptos equívocos por muchos debido a que se malinterpreta con dinámicas de entretenimiento que no dejan ninguna enseñanza sino para recrear; por el contrario se debe cambiar su concepción y tomar como experiencias que emplea herramientas valiosas con las cuales se puede trabajar y adaptar a los diversos contextos siempre direccionándolo hacia una enseñanza.

De igual modo Carlos Alberto Jiménez define la lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana¹⁴.

De acuerdo a lo anterior se destaca la importancia que tiene la lúdica para el desarrollo de las diferentes dimensiones que parten de la contextualización del entorno físico, donde la relación consigo mismo y con los demás potencia su personalidad, por esta razón la acción y diversión natural cobran sentido al convertirse en un concepto básico para la formación del pensamiento.

¹³ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Decreto 2247 (11, septiembre, 1997) por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. Bogotá D.C.: el ministerio, 1997. 5 p.

¹⁴ Dr. Carlos Alberto Jiménez V. la lúdica un universo de posibilidades [en línea]. □www.ludicacolombia.com [citado en 19 de septiembre de 2010]

6.4.2 Lúdica en la pedagogía

Desde la práctica lúdico-pedagógica los docentes de la educación inicial se encuentran en permanente cambio de estrategias pedagógicas que buscan unir la representación del conocimiento y la configuración física del objeto; dando respuesta a la necesidad de los estudiantes en el desarrollo de habilidades creativas a través de la lúdica, el juego y los trabajos manuales para fortalecer y motivar el espacio académico.

La pedagogía lúdica se elabora como “una respuesta a la realidad, y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y el clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica”¹⁵.

En la cotidianidad los niños y niñas presentan dificultades que intervienen en el proceso de aprendizaje, donde la capacidad y creatividad lúdica se pierde dejando a un lado el juego como herramienta de trabajo.

La propuesta lúdico-pedagógica durante su realización aportara a los ambientes de trabajo un espacio de concentración que busca captar la atención con actividades lúdicas, juegos y trabajos manuales donde los estudiantes se expresen, participen y aporten conductas apreciativas de cambio para seguir instrucciones y potenciar su atención.

Para esto “El juego como actividad creadora se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando

¹⁵ Elia Ana Bianchi Zizzias. Pedagogía lúdica [en línea]. □ www.proyectoludonino.org/pedagogia_ludica/ □ [citado en 19 de septiembre de 2010].

/jugador que “se juega”, se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones”¹⁶.

6.5 JUEGO

6.5.1 Definición del Juego

El juego ha sido durante muchos años una actividad de recreación en la que se involucran sentimientos y emociones, también se ha juzgado por tiempo perdido cuando se pretende recrear el cuerpo sin ningún sentido educativo.

Jean Piaget, afirma que “el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño”¹⁷.

Este medio se convierte en una herramienta que integra el conocimiento para potenciar conceptos que se establecen con el tiempo, a partir de esto el proceso de aprendizaje no solo se construye con el objeto, se debe contar con el contexto que rodea al estudiante, más conocido como la actividad social.

Define Vigotsky, que gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado¹⁸.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ CAMPOS ROCHA, Mariana. CHACC ESPINOZA, Ingrid. GALVÉZ GONZALEZ, Patricia. Tesis: juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa, Chile, 2006. p. 35.

¹⁸ Ibid. P.35.

De acuerdo a los contextos en los que se involucra el juego siempre debe tener aspectos importantes como son organización, sentido y sobre todo un fin educativo en el que se presencie un aprendizaje, esto debido a que no se debe ver como una actividad de perder el tiempo sino como una actividad que alimenta el alma y ejercita la mente y el cuerpo.

6.5.2 Importancia del Juego en la Infancia

Para identificar la importancia del juego en la infancia se parte por definir el juego como la expresión máxima del carácter lúdico del niño, para él, el juego se constituye en una actividad fundamental (rectora). Todos los niños juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona enorme alegría, a través de él se incorporan a la vida social, construyen conocimientos, forman valores y actitudes¹⁹.

Por tanto el juego en la infancia es un expresión innata que forma parte del desarrollo en todas sus dimensiones, que utiliza el cuerpo como herramienta para la expresión de sentimientos, emociones, que generan una conducta de esparcimiento y diversión.

La educación como función transmisora de conocimiento y de un proceso de enseñanza que se establece con el paso de los días, genera diferentes tipos de aprendizaje en los que se considera al aprendizaje por conocimiento, adquisición y repetición. Desde la forma como se enseña la disciplina; se encuentran algunos inconvenientes para la intervención y mediación que el estudiante hace durante la realización de las diferentes actividades escolares perdiendo el sentido de apropiación de los grandes aportes que dejan los juegos como mediadores de valor cultural y mediadores entre el conocimiento significativo y el desarrollo

¹⁹ CORTES HERNÁNDEZ, María del Pilar. Y León Moreno Lucia. Lineamientos Curriculares del Preescolar. Ed. Magisterio, Bogotá D. C., 1998. P. 31.

integral; este elemento es considerado muchas veces en el proceso educativo como una pérdida de tiempo o de ocio, limitándolo de esta manera, y por tanto reduciendo los espacios de tiempo para su ejecución.

Por ende el proyecto se plantea desde las necesidades escolares, que presentan los estudiantes, el objetivo general es desarrollar sus habilidades buscando potenciar la atención y direccionándola a partir de sus experiencias cotidianas. Además es prudente mencionar el espacio reducido presentan las instalaciones de muchas instituciones educativas; teniendo en cuenta que no son adecuadas para permitir que el juego se dé en determinados momentos tales como el recreo o descanso.

Teniendo en cuenta lo anterior se destaca en el contexto educativo el juego infantil como una herramienta para la construcción del conocimiento como “medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”²⁰

En este contexto la investigación plantea dos retos, el primero es confrontar una construcción cultural donde se tomen como semejantes juego y lúdica, pensando que el juego se realiza como un descanso y por tanto no es bien visto en su relación con la enseñanza, el segundo consiste en estructurar una propuesta para que más allá de desarrollar actividades, se logren tener espacios para que la lúdica en la ejecución de las actividades proporcione aprendizajes duraderos, tomando así como referencia la importancia del juego en la infancia.

²⁰ CAMPOS, CHACC y GALVÉZ. Op. Cit., p. 35.

6.6 DESARROLLO INFANTIL (3-4 AÑOS)

Las teorías del desarrollo del aprendizaje, permiten identificar una aproximación a los comportamientos que el ser humano en esta ocasión el infante desarrolla durante el proceso de crecimiento. Para la realización de la propuesta lúdico-pedagógica la comprensión del desarrollo infantil aporta a la construcción e implementación de las actividades lúdicas, juegos y trabajos manuales, para identificar cual es el proceso que desarrolla el estudiantes en la obtención de nuevos conocimientos, habilidades y actitudes, por tanto a continuación en el cuadro de “teorías del desarrollo”²¹, se presenta los enfoques psicoanalítico, conductista, cognitivo, socio cultural y el modelo ecológico, que ah sido construido a través de las diferentes corrientes psicológicas del aprendizaje.

Tabla 2. Teorías del desarrollo

ENFOQUE	TEORIAS	AUTORES	PRINCIPIOS E IDEAS BASICAS	ETAPAS DEL DESARROLLO
<p>Psico-análisis</p> <p>Sostiene que los impulsos y motivos irracionales muchos de los cuales se originan en la</p>	<p>Teoría Psicosexual</p>	<p>S. Freud</p>	<p>El desarrollo de los individuos se caracteriza por el interés y placer sexual, en determinadas partes del cuerpo. Satisfacción sensual relacionada con necesidades básicas; resolución</p>	<p>Concepción de la personalidad: Ello, Yo, super-yo.</p> <p>Configuración de la mente: Consciente, Preconsciente e Inconsciente.</p> <p>Etapas: Oral (0-12º18 meses), anal (8m- 3ª),</p>

²¹ Marta, Dori, Desi. Tabla comparativa modelos del desarrollo. [en línea].
 □http://aprendizajeydesarrollo5.blogspot.com/2009_11_01_archive.html □ [citado en 13 de agosto de 2010]

<p>infancia motivan el comportamiento humano.</p>			<p>de conflictos sexuales forman la personalidad.</p>	<p>Fálica (3-6a), latencia (6ª pubertad) y Genital (adolescencia y edad adulta).</p>
	<p>Teoría Psicosocial</p>	<p>E. Erikson</p>	<p>La búsqueda de la identidad es el tema más importante a través de la vida.</p> <p>Insiste en la interacción entre las fuerzas psicológicas internas y las influencias sociales externas.</p> <p>La sociedad ayuda a modelar el desarrollo del EGO y el Yo.</p> <p>Cada etapa representa una crisis e la personalidad que implica un conflicto diferente y cada vez mayor.</p>	<p>Confianza básica vs Desconfianza (de 0-12 o 18 meses)</p> <p>Autonomía vs Vergüenza y duda (de los 12 o 18 meses a los 3 años)</p> <p>Iniciativa vs culpabilidad (de los 3 a los 6 años)</p> <p>Laboriosidad vs Inferioridad (de los 6 años a la pubertad).</p> <p>Intimidad vs Aislamiento (edad adulta temprana).</p> <p>Creatividad vs Estancamiento (edad adulta intermedia)</p> <p>Integridad vs Desesperación (vejez).</p>

<p>Conductismo</p> <p>Teorías del aprendizaje</p> <p>(Watson) se interesa por el comportamiento observable. Se pueden predecir comportamientos posteriores a partir de comportamientos previos. El desarrollo continuo.</p>	<p>Conductismo Clásico</p>	<p>Paulov</p>	<p>Condicionamiento : cualquier proceso por el cual se aprende una conducta.</p> <p>Condicionamiento clásico: proceso por el cual un estímulo neutro se asocia con un estímulo significativo de modo que el organismo responde al primer estímulo como si fuera el último.</p>	
	<p>Conductismo Operante</p>	<p>Skinner</p>	<p>Condicionamiento operante: el organismo tiende a repetir una respuesta que ha sido reforzada o a eliminar una que ha sido castigada.</p>	<p>Tipos de Refuerzo: continuo e intermitente. Refuerzo positivo, refuerzo negativo y castigo.</p>
	<p>Aprendizaje social</p>	<p>Bandura</p>	<p>La persona aprende los comportamientos sociales por observación e imitación de</p>	<p>Teoría del Modelado</p> <p>Una persona debe estar motivada para fijarse en la conducta del modelo, almacenar la información</p>

			<p>modelos.</p> <p>Según los conductistas el ambiente moldea a la persona, pero los teóricos del aprendizaje social afirman que el individuo también actúa sobre el ambiente.</p> <p>Teoría del modelado.</p>	<p>en la memoria y aplicarla cuando surja la oportunidad.</p> <p>Autoeficacia; cada persona se verá atraída por diferentes modelos.</p> <p>Determinismo recíproco: la conducta como resultado de la interacción mutua entre las características internas de una persona, su entorno y la conducta en sí misma.</p>
<p>Teorías Cognitivas</p> <p>Se centra en la estructura y el desarrollo del pensamiento, que moldea las actitudes, creencias y conductas de las personas.</p>	<p>J. Piaget</p> <p>Teorías del procesamiento de la información</p>	<p>J. Piaget</p>	<p>Desarrollo cognitivo de los niños y establecimiento de estadios.</p> <p>Conceptos principales:</p> <p>Esquemas; organización; equilibrio; asimilación; acomodación; adaptación; constructivismo.</p>	<p>Etapas del desarrollo:</p> <p>0 a 2 años P.</p> <p>Sensoriomotor:</p> <p>2 a 6 años P.</p> <p>Preoperatorio</p> <p>6 a 12 años P.</p> <p>Operaciones concretas</p> <p>12 a en adelante P.</p> <p>operaciones formales.</p>
<p>Enfoque Socio-cultural</p> <p>Enfoque</p>	<p>Teoría sociocultural</p>	<p>Vigotsky</p>	<p>Sostiene que el desarrollo humano es el resultado de la interacción</p>	<p>Importancia del contexto en el desarrollo humano.</p> <p>Interacción social como</p>

Ecológico			<p>dinámica entre cada persona y la cultura en la que está inmersa, incluidas las fuerzas sociales, cercanas y lejanas, que afectan a esa persona.</p>	<p>contexto de aprendizaje.</p> <p>Se centra en el desarrollo de las competencias cognitivas: en la relación entre personas</p> <p>Zona de desarrollo Próximo (ZDP)</p> <p>Uso de instrumentos culturales para aprender.</p> <p>El leguaje es el principal instrumento cultural.</p> <p>Lenguaje como modulador del pensamiento.</p>
	Modelo Ecológico	Bronfenbrenner	<p>El desarrollo no se produce nunca en el vacío; siempre está incluido y se expresa a través de la conducta en un determinado contexto ambiental.</p> <p>El desarrollo humano es el resultado de la interacción entre el organismo humano en evolución y ambiente.</p>	<p>Modelo Ecológico: Bronfenbrenner habla de entornos del desarrollo: Microsistema, Mesosistema, Exosistema y Microsistema.</p>

Para la propuesta se retoma la teoría psico-social con enfoque psico-analítico de Erikson; en la etapa de iniciativa vs culpabilidad que va de los 3 a los 6 años, donde los niños y niñas desarrollan iniciativa de intentar cosas nuevas sin temor a fracasar. Así mismo la teoría del procesamiento de la información que se enfoca en la teoría cognitiva de Piaget, plantea en la etapa pre operacional que va de los 2 a los 7 años, que los niños y niñas desarrollan un sistema de representación y utilizan símbolos como palabras para identificar personas, lugares y hechos sin detalles concretos; dando significado a los objetos.

6.7 PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA

6.7.1 Definición de Proyecto lúdico-pedagógico

Teniendo en cuenta los Lineamientos curriculares del Preescolar “Los proyectos lúdico-pedagógicos permiten al docente acompañar y orientar a los estudiantes, padres y comunidad educativa en los procesos de investigación que se emprenden como la búsqueda de respuestas a las inquietudes que se generan a través de la actividad social, en la medida que los niños van profundizando en lo que quieren conocer y hacer”²².

A través de este proceso se busca generar en el ambiente escolar estrategias que incluyan una conjunta planeación, del material a utilizar, del espacio y el objetivo que se desea alcanzar, destacando el trabajo del docente porque como se plantea en los lineamientos curriculares del preescolar “Es primordial en este proceso la habilidad que tiene el docente para lograr comprender qué es lo que les inquieta a los niños, lo que les interesa conocer y lo que les interesa hacer. Por ejemplo cuando se reúnen alrededor de un animal, ¿Qué observan?, ¿Qué piensan?,

²² CORTES HERNÁNDEZ. Op. Cit., p. 47.

¿Qué quieren encontrar cuando lo manipulan?, ¿Qué comentan ellos de los que está pasando? Los niños están indicando y diciendo qué quieren hacer y saber; es decir, “lo que tiene sentido y significancia para ellos”²³. Planteando de esta manera el surgimiento de preguntas que se convierten en investigaciones que motivan el aprendizaje significativo.

²³ *Ibid.*, p. 48.

7. METODOLOGÍA

Este trabajo es una propuesta de aplicación práctica y de progreso educativo donde se encuentra caracterizado el proceso y desarrollo de la propuesta lúdico-pedagógica.

7.1 METODOLOGÍA GENERAL

Esta investigación inicia desde la práctica docente realizada con los estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil: “Los Amigos de Paulita”. Para llegar a la propuesta de implementar actividades lúdico-pedagógicas como herramienta de apoyo en potenciar la atención y cumplir con el proceso de la ejecución de las actividades a realizar en el aula de clase.

7.1.1 La metodología divide en tres fases:

Como primera fase se hizo un seguimiento de observación a diferentes actividades programadas por la docente, que permiten establecer un primer diagnóstico que evidencia la atención dispersa presente en el ambiente del aula, dando pie para seleccionar algunas actividades que involucren la lúdica, los trabajos manuales y el juego.

La segunda fase y en respuesta al análisis que se logró elaborar; se creó y aplicó una encuesta a las docentes del Jardín Infantil: Los Amigos de Paulita, para percibir si es necesario la elaboración de la propuesta lúdico-pedagógica como herramienta de trabajo que contribuya al desarrollo de las actividades académicas estipuladas en el plan de estudios del Jardín.

Y en la tercera fase se implementan las actividades lúdicas, de juego y trabajos manuales, trabajadas por niveles de exigencia y complejidad iniciando desde un nivel mínimo, para ir avanzando a un ritmo moderado en el proceso y asimilación de los mismos. Para esto se elaboro un cronograma que contiene la planeación previa de todas las actividades a ejecutar durante el desarrollo de la propuesta; buscando identificar si estas actividades logran potenciar la atención durante el proceso de la investigación.

7.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para iniciar el proceso de esta investigación es necesario partir del enfoque cualitativo, la finalidad de la investigación cualitativa es “comprender e interpretar la realidad tal y como es entendida por los sujetos participantes en los contextos estudiados”²⁴ [Rodríguez, 1999:259]. Esto se refiere a que el objeto de estudio es el ser humano, en la realidad de la comunidad le da validez y confiabilidad a los procesos llevados a cabo durante el proceso de investigación y al tipo de análisis de los datos que se utiliza.

Es de tipo investigación-acción: “el diseño de investigación, seguirá como pauta al modelo de investigación acción que recibe el nombre de investigación participativa, la cual encuentra su fundamento epistemológico en el paradigma de las ciencias sociales”²⁵. Por lo anterior la investigación acción busca dar un cambio social sentido como necesidad, mejorando la calidad de reflexión; apoyada por la observación y la intervención que se hace a diario con el objeto de estudio, en este caso los niños y las niñas de 3 y 4 años del grado kínder “A” del Jardín Infantil: “Los Amigos De Paulita”, donde se percibe la necesidad de desarrollar esta propuesta lúdico-pedagógica; buscando elementos que faciliten el proceso de

²⁴ JARA ALLENDES, Carolina. Tesis: el impacto del imaginario infantil en las practicas pedagógicas utilizadas por dos educadoras de párvulos, en dos grupos de niñas y niños entre 4 y 5 años de dos jardines infantiles de diferente nivel socio-económico. Chile, 2007. P. 98.

²⁵ PETRUS, Antonio. Pedagogía social. Ariel educación, impreso en España, 1997. P. 387.

enseñanza-aprendizaje para potenciar la atención en la realización de sus actividades escolares y obtener los datos necesarios que permitan desarrollar y lograr los objetivos estructurados en el trabajo de esta investigación.

7.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población tomada para el desarrollo de esta investigación estuvo conformada por los estudiantes de 3 a 4 años del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita”.

7.3.1 Caracterización de la institución

El Jardín Infantil: “Los Amigos de Paulita” queda ubicado en el occidente de Bogotá, en la calle 51 No. 70-21 en el barrio Normandía primer sector, localidad 10 de Engativa, con estrato socio-económico de nivel 4.

Esta institución educativa es privada, pertenece al calendario A y actualmente cuenta con 150 estudiantes desde párvulos, pre-kínder, kínder y transición; el servicio de párvulos se presta por medio de integración social y los demás grados son supervisados por la Secretaria de Educación, su jornada escolar única de 7:00 a.m. a 3:00 p.m., cuenta con un personal administrativo: rectora, directora general, 6 docentes titulares y 1 docente de ingles.

7.3.1.1 Misión

Perfil del alumno

Autónomo: puede formarse para comportarse de manera independiente y responsable.

Respetuoso: si soy responsable con otras personas, puedo exigir respeto.

Autoestima: amor propio, autoevaluación implica cuidado y aceptación de sí mismo.

Creativo: aprendo a solucionar problemas en la vida cotidiana, a innovar y construir aspectos para el desempeño de mi vida.

Sincero: en el momento adecuado manifiesto lo que he visto, he pensado y lo que siento.

Obediente: acepto decisiones de quien tiene y ejerce autoridad, con tal de que no se oponga a la justicia.

Ordenado: organizo las cosas y distribuyo el tiempo sin que me lo recuerden.

7.3.1.2 Visión

Deseamos trabajar con base en una pedagogía abierta y actualizada desde la construcción de nuestros propios procesos y necesidades. Ofrecemos una educación con énfasis en la tecnología, bilingüismo, siendo estas herramientas fundamentales en la sociedad actual.

7.3.1.3 Proyecto Educativo Institucional (PEI)

Construyamos la nueva generación educando con amor aprovechando la tecnología y fundamentando la investigación.

7.3.2 Descripción de la población

El grupo de estudiantes con quienes se trabajó directamente la propuesta lúdico-pedagógica lo conformaron 12 niñas y 13 niños estudiantes del grado kínder “A” que oscilan entre los 3 y 4 años, para un total de 25 participantes de la investigación.

Estos niños y niñas cuentan con una docente titular quien está a cargo el tiempo completo y en el área de inglés está presente una sola docente quien según corresponda la organización del horario ejecuta la actividad ya programada.

De acuerdo con la caracterización de la institución se puede evidenciar que tiene un amplio interés en educar a niños y niñas en valores empleando herramientas pedagógicas enfocadas en la tecnología e inglés como lengua importante.

8. INSTRUMENTOS

La investigación inicia a través de una observación previa que se registra en dos diarios de campo, una encuesta aplicada a siete docentes y dieciocho planes de clase que evidencian las diferentes actividades que hacen parte de la propuesta que contribuyen en el proceso de enseñanza- aprendizaje que busca potenciar la atención en los estudiantes.

8.1 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

De acuerdo con los objetivos específicos de la propuesta se realizaron actividades lúdicas, juegos y trabajos manuales para comprobar la veracidad de la propuesta.

8.2 RECURSOS HUMANOS

Los participantes de esta investigación son:

25 estudiantes del grado kínder “A” de 3 a 4 años del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita”.

La asesora del trabajo: Sandra Patricia Pinto Espinosa, Licenciada en Educación Preescolar, Especialista en Pedagogía y Docencia Universitaria, Especialista en Aprendizaje Escolar y sus dificultades, Diseñadora Gráfica y Publicista.

Ha diseñado y elaborado diferentes textos relacionados con la creatividad, el desarrollo motriz y el proceso de enseñanza aprendizaje en diferentes temas de la enseñanza de los niños y las niñas, además dirige todo el proceso investigativo y práctico del proyecto en la Facultad de Ciencias de la Educación en el Departamento de Licenciatura en Pedagogía Infantil.

Estudiante e investigadora de la propuesta: Gandy Rodríguez Hormaza. Estudiante de Noveno Semestre de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad Libre y quien en la actualidad realiza su práctica docente en el Jardín Infantil: Los Amigos de Paulita.

8.3 ANÁLISIS DE RESULTADO DE LA ENCUESTA

Para la realización de la segunda fase de la propuesta lúdico-pedagógica es importante conocer si las docentes de la institución consideran necesario la elaboración de la propuesta como herramienta de trabajo que contribuya al desarrollo de las actividades académicas estipuladas en el plan de estudios del Jardín.

Para conocer esta consideración se implementa una encuesta que busca recopilar información que identifique las debilidades y fortalezas que podría tener la ejecución de la propuesta y los aspectos que influyen en el desarrollo de los métodos y criterios para potenciar la atención de los niños y niñas.

8.3.1 Análisis de la información

Desde el siglo XIX hasta la actualidad, los avances realizados en materia de propuestas lúdico-pedagógicas, son bastante meritorias, cuentan con una amplia gama de información especializada que ha servido de guía para trabajar e integrar las diferentes áreas de la educación, sin embargo cuando se abarca el tema se identifica que muchas de las docentes tienen la percepción de que la mayoría de las actividades realizadas para que sus estudiantes se concentren, no cumple un tiempo prolongado, y se dispersa la atención constantemente, por lo que se decide realizar dicho estudio y se aplican siete encuestas a las docentes del Jardín

Infantil “Los amigos de Paulita” que cumplen con las características requeridas para obtener los siguientes resultados:

1. ¿Considera usted que sus estudiantes presentan atención dispersa durante la ejecución de las actividades establecidas en el plan de estudios?

Para efectos de la investigación se quiere identificar según el acompañamiento permanente que tienen las docentes con sus estudiantes en el aula; su criterio acerca de si sus estudiantes presentan una atención dispersa.

Las respuestas obtenidas demuestran que las docentes dan su aporte a las posibles causas del porque se presenta la atención dispersa, convirtiéndose esto en una ventaja para el desarrollo de la propuesta, porque la actitud de las docentes frente al tema de potenciar la atención de los estudiantes, es positivo al encontrar una posible solución a la problemática presente con los niños de 3 a 4 años de edad del grado kínder “A” del Jardín Infantil: “Los Amigos de Paulita”; sirviendo de ejemplo a los demás grados del mismo y segundo a los demás jardines.

Figura 1. ¿Considera usted que sus estudiantes presentan atención dispersa durante la ejecución de las actividades establecidas en el plan de estudios?



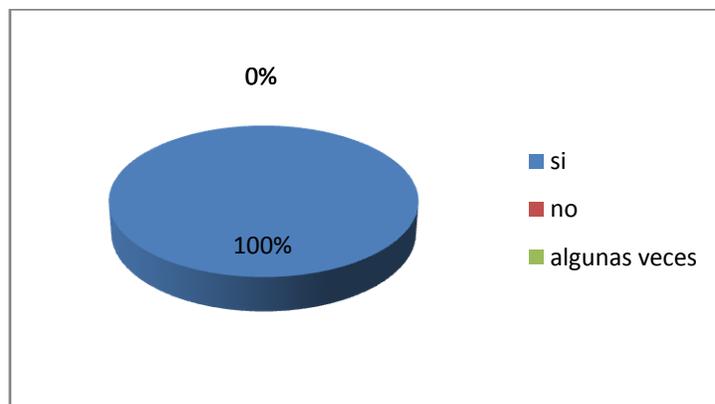
Según los resultados la tabla muestra que un 71% de las docentes consideran que algunas veces sus estudiantes presentan atención dispersa durante la ejecución de las actividades establecidas en el plan de estudios, lo que da muestra del potencial que puede tener la propuesta para concretar ideas que sería de bastante ayuda a la hora de generar solución a estos problemas presentes en el aula, ya que si se realiza un seguimiento a estas ideas y se encaminan a una ejecución concreta, las docentes pueden tener un apoyo en su labor y se motiven a realizar procesos de este tipo.

2. ¿Implementa usted actividades lúdico-pedagógicas con sus estudiantes para potenciar la atención?

Si bien, es importante el entorno que rodea al docente y a los estudiantes para que realicen un proceso de armonización en la ejecución de las actividades y el éxito de las mismas, también es muy importante el apoyo que le brindan sus familiares y amigos en el manejo y control de las emociones que involucran la atención, pero en el caso de los estudiantes es de vital importancia el apoyo y la

orientación que ofrece la docente para que el proceso de potenciar la atención logre ejecutarse durante el desarrollo de actividades.

Figura 2. ¿Implementa usted actividades lúdico-pedagógicas con sus estudiantes para potenciar la atención?



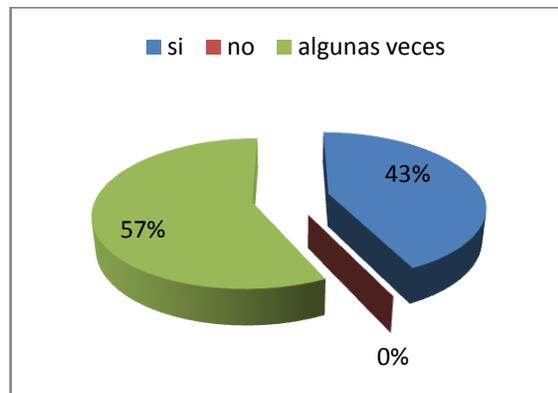
Hasta el momento de este estudio esta es la respuesta de las docentes que ocupó el 100% de la totalidad. Allí identificaron la importancia de la implementación de actividades lúdico-pedagógicas para fortalecer la atención. Lo que nos indica que las docentes ejecutan algunos ejercicios pero se podría a través de la propuesta reducir el nivel de fracaso de algunas ideas mencionadas por las mismas docentes y apoyar su labor con actividades significativas que motiven y centren de forma más atractiva la atención de los niños y niñas con la implementación de la propuesta lúdico-pedagógica.

3. ¿Cree usted que la atención dispersa puede ser tratada por medio de actividades que involucren la lúdica, el juego y los trabajos manuales?

El no contar con un material de apoyo que contribuya en potenciar la atención muchas veces se debe al desconocimiento de actividades que ayudan a mantener la concentración en la ejecución e implementación de cierta actividad, es por esta razón que se les pregunta a las docentes si la atención dispersa puede ser tratada

por medio de actividades que involucren la lúdica, el juego y los trabajos manuales; para identificar si la propuesta pensada sirve o no.

Figura 3. ¿Cree usted que la atención dispersa puede ser tratada por medio de actividades que involucren la lúdica, el juego y los trabajos manuales?



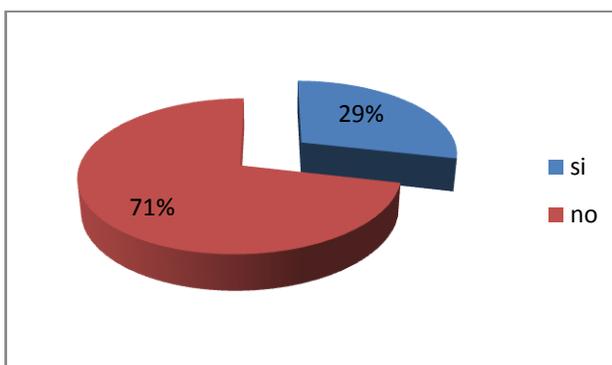
Esta pregunta es solo de percepción de las docentes, con esto no se pretende cuestionar los procesos educativos implementados para potenciar la atención, los resultados a esta pregunta fueron que el 57% de las docentes opinaron que algunas veces, esto implica que se hace una buena labor pero hay mucho trabajo por hacer; y un 43% consideran que realmente la atención dispersa puede ser tratada por medio de actividades que involucre la lúdica, el juego y los trabajos manuales.

4. ¿Conoce usted actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan y apoyen su labor docente para potenciar la atención?

La percepción de las docentes ante esta pregunta fue el interés por relacionar de forma directa su labor docente en relación con el desarrollo de herramientas para ponerlas en marcha.

De esta manera se busca apoyar el desarrollo de los niños y niñas durante su proceso cognitivo cambiando la mentalidad de las docentes, creando una cultura emprendedora y de innovación.

Figura 4. ¿Conoce usted actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan y apoyen su labor docente para potenciar la atención?

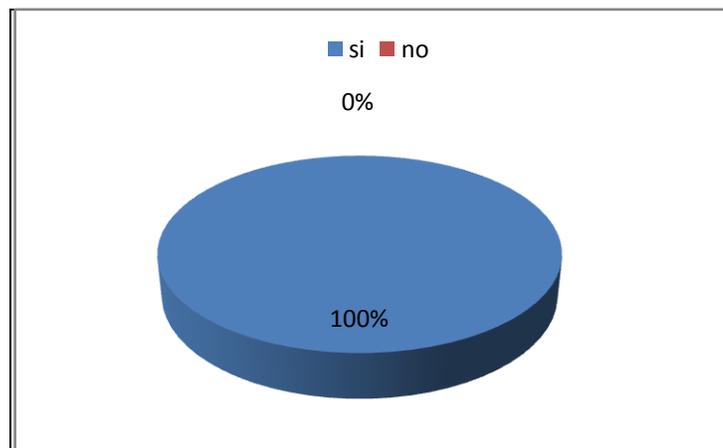


El estudio demuestra que aunque las docentes implementan algunas estrategias para buscar la concentración de sus estudiantes el 71% no conocen actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan y apoyen su labor docente para potenciar la atención de los niños y niñas. El 23% si tiene conocimiento de actividades lúdico-pedagógicas que dan apoyo a la atención en las actividades. Este resultado refleja que no se tiene conocimiento suficiente para potenciar la atención durante la ejecución de actividades; lo que aumenta la posibilidad de implementar la propuesta y así acompañar el proceso educativo.

5. ¿Considera usted que una propuesta lúdico-pedagógica contribuye en potenciar la atención durante la ejecución de las actividades propuestas en los espacios académicos?

Teniendo en cuenta las actividades que implementan las docentes en el aula se determina que es importante y necesario por medio de la propuesta dar una herramienta pedagógica que les permita potenciar la atención por medio de actividades que involucren la ludica, el juego y los trabajos manuales.

Figura 5. ¿Considera usted que una propuesta lúdico-pedagógica contribuye en potenciar la atención durante la ejecución de las actividades propuestas en los espacios académicos?



Como esta es una encuesta basada en la percepción de las docentes y los resultados no arrojan una diferencia significativa entre un resultado y otro se puede dar como conclusión la apreciación que se tiene en la elaboración de la propuesta “implementar actividades ludico-pedagógicas” y por consiguiente de acuerdo a lo propuesto se trata de inovar y fortalecer la información facilitando a las docentes desarrollar y aplicar nuevas ideas.

Una de las fortalezas de la encuesta son los resultados positivos que arrojan, es importante estructurar la propuesta y que contribuya en potenciar la atención y disminuir la atención dispersa.

9. PROPUESTA

IMPLEMENTAR ACTIVIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICAS QUE CONTRIBUYAN EN POTENCIAR LA ATENCIÓN.

9.1 OBJETIVO: Implementar actividades lúdico-pedagógicas como herramienta de apoyo y alternativa de solución para potenciar la atención de los niños y niñas de 3 y 4 años; por medio de trabajos manuales, actividades lúdicas y juegos que permitan adaptarse según sus dificultades de aplicación en los distintos niveles.

9.2 METODOLOGÍA: La propuesta lúdico-pedagógica para niños y niñas de 3 a 4 años, consiste en organizar un cronograma de actividades que cumplan sus tres fases; empezando por la fase uno donde se observa, analiza e implementan actividades de diagnóstico; la segunda fase consiste en la búsqueda e implementación de actividades que permitan un nivel de exigencia cada vez mayor para así avanzar en su proceso y de esta forma culminar con la fase tres en la que se analicen los datos recolectados, para elaborar un informe final que concluya y evidencie si el objetivo principal de lograr potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita” se cumple con total éxito.

9.3 MODELO PEDAGÓGICO: EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL.

El aprendizaje significativo de Ausubel “es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en

sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación”²⁶. Teniendo en cuenta lo anterior es pertinente aclarar su concepto y profundizar en la dinámica del aprendizaje significativo dentro de la propuesta lúdico-pedagógica para que dinamice y sea funcional, en ayudar a resolver problemas determinados. El desarrollo de esta responde, concreta y facilita la implementación de las actividades con una verdadera construcción en el proceso.

La propuesta lúdico-pedagógica, utiliza el modelo de aprendizaje significativo porque parte de lo que el estudiante sabe, las capacidades de razonamiento que caracterizan los estadios evolutivos y los conocimientos previos adquiridos; De esta manera el material de aprendizaje se relaciona, de forma significativa, con lo que el estudiante puede llegar a interesarse en su estructura cognitiva previa.

Exige un proceso de reflexión donde el contexto de aprendizaje no es individual sino interpersonal; en ese aprendizaje la función del docente es fundamental para que el estudiante con su ayuda sea capaz de hacer lo que no es capaz de realizar.

9.4 EL DESARROLLO HUMANO EN LAS DIMENSIONES

Los tópicos o aspectos del desarrollo humano, pretenden proyectar el perfil del estudiante que la propuesta lúdico-pedagógica plantea, destacando la importancia de cada uno de ellos, integrándolos para estructurar una visión con cualidades, capacidades y manifestación de conductas individuales y sociales.

Es importante destacar la influencia que tiene en su formación, el contexto social y cultural y los ritmos de aprendizaje para lograr optimizar su proceso, por tanto, la propuesta lúdico-pedagógica tiene en cuenta proyectar y educar al estudiante que

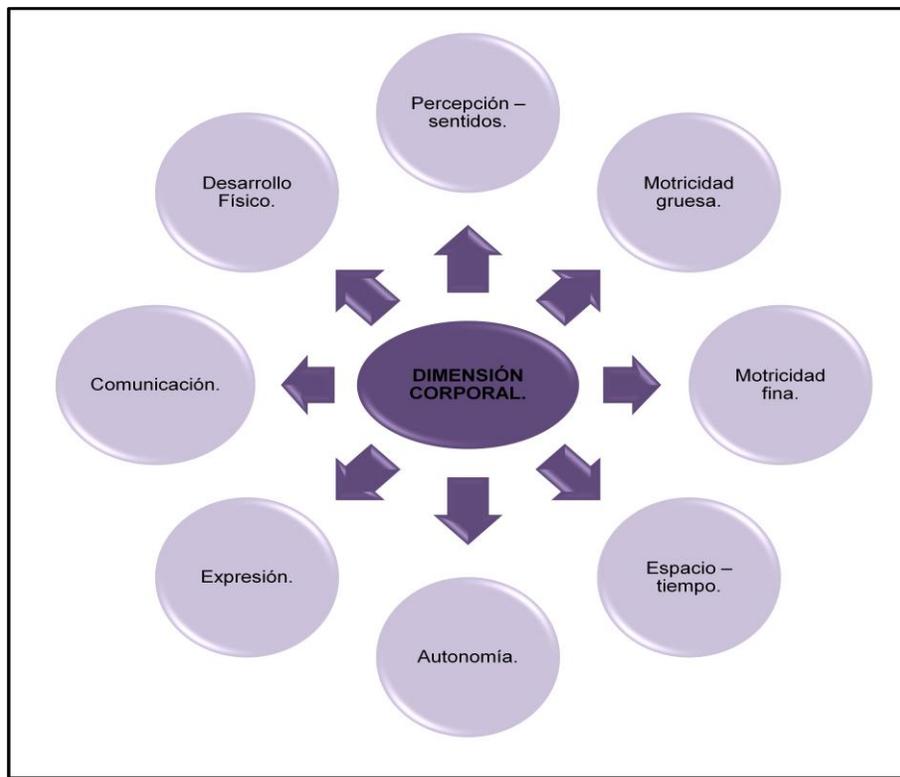
²⁶ RODRIGUEZ PALERMO. María Luz. La teoría del aprendizaje significativo. Santa Cruz de Tenerife, 2004.

construya características de actitudes, hábitos y valores personales (consigo mismo), interacción social (con los demás), ecológicos (con la naturaleza), morales y éticos; con elementos de trabajo y objetos.

El desarrollo y estímulo de mejorar las capacidades, el juicio crítico para pensar y generar nuevas ideas y las nociones de espacio-tiempo y causalidad permiten crear un esquema más complejo de su comunicación y expresión gráfica, corporal, musical, plástica y dramática.

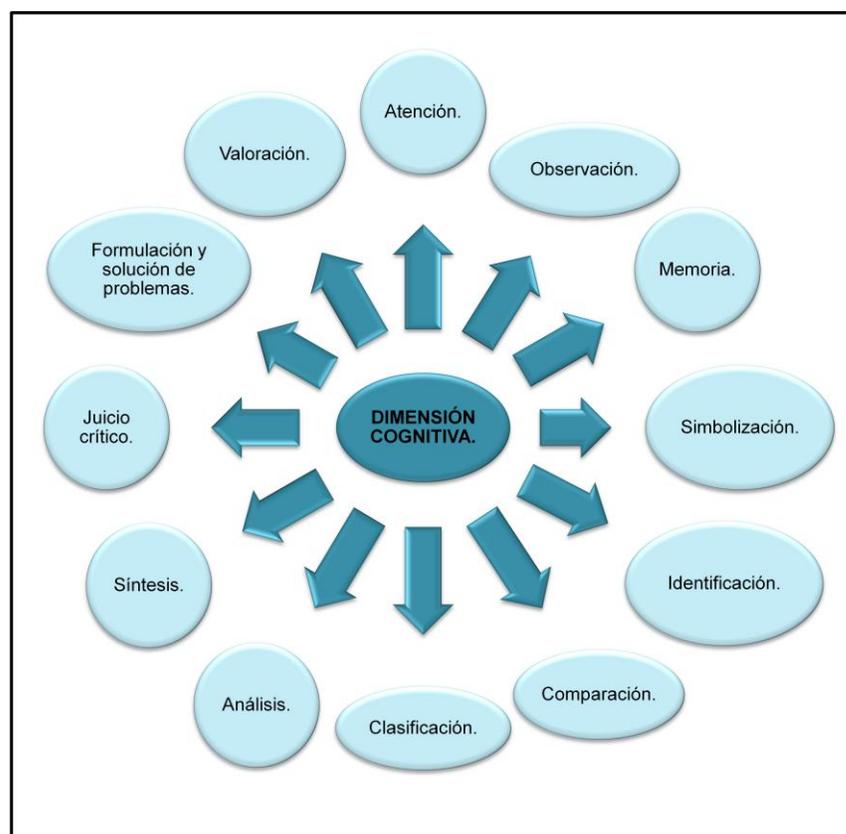
Teniendo en cuenta lo anterior se realiza una breve descripción de cada una de las dimensiones y lo que pretenden generar durante el proceso y análisis de la propuesta:

Figura 6. Dimensión corporal



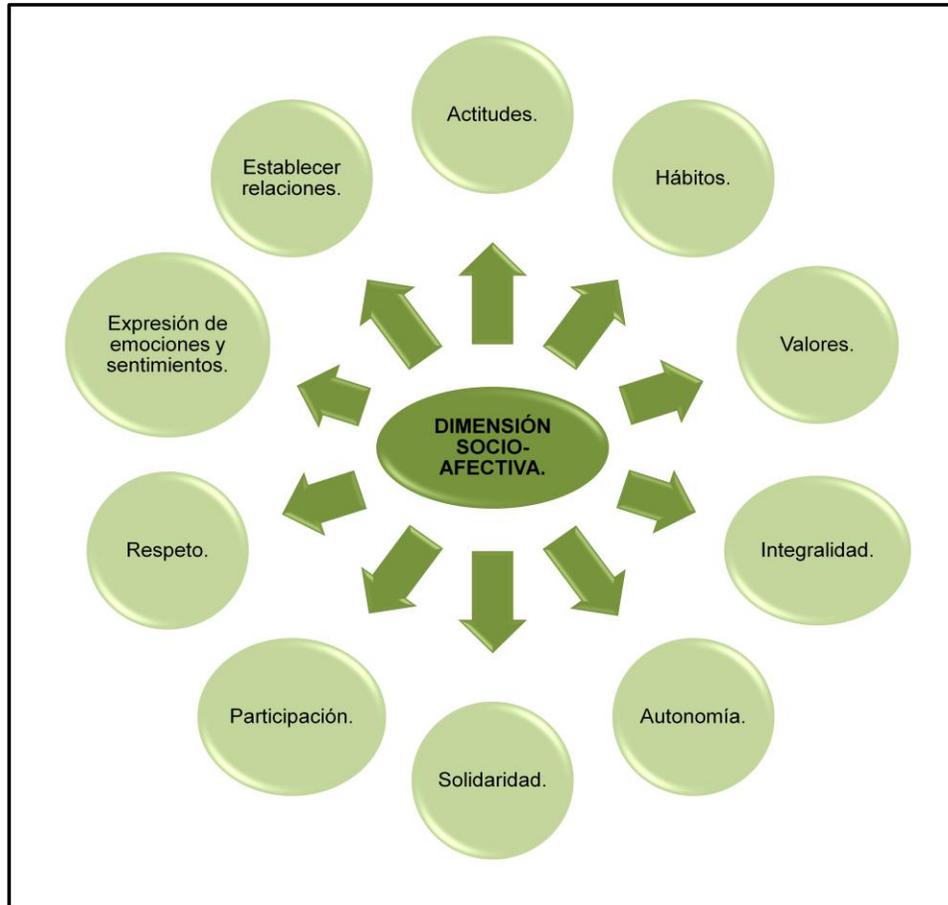
La dimensión corporal determina en la figura (6), aspectos importantes del desarrollo que se relacionan en la actividad diaria, donde se trabajan elementos como la lateralidad, direccionalidad, equilibrio, coordinación senso-motora, orientación, ritmo y el manejo de espacio-tiempo; que se tienen en cuenta durante la realización de las actividades de la propuesta y el aporte en el ámbito de la salud (peso, talla, visión y audición).

Figura 7. Dimensión cognitiva



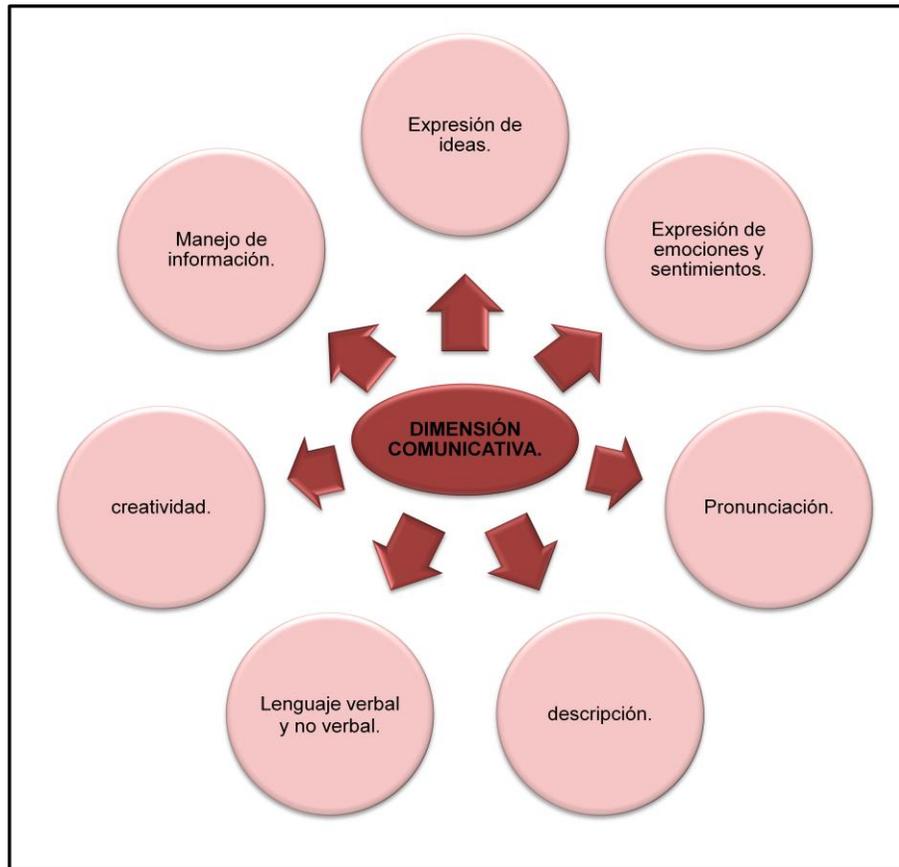
La dimensión cognitiva: en la figura (7), busca que los estudiantes a través de estos aspectos, conceptualicen los temas de manera coherente, donde la observación, análisis, interpretación, argumentación y proposición se relacionen y transformen la realidad partiendo de sus propios conocimientos que dan la oportunidad a identificar las actitudes y aptitudes.

Figura 8. Dimensión socio-afectiva



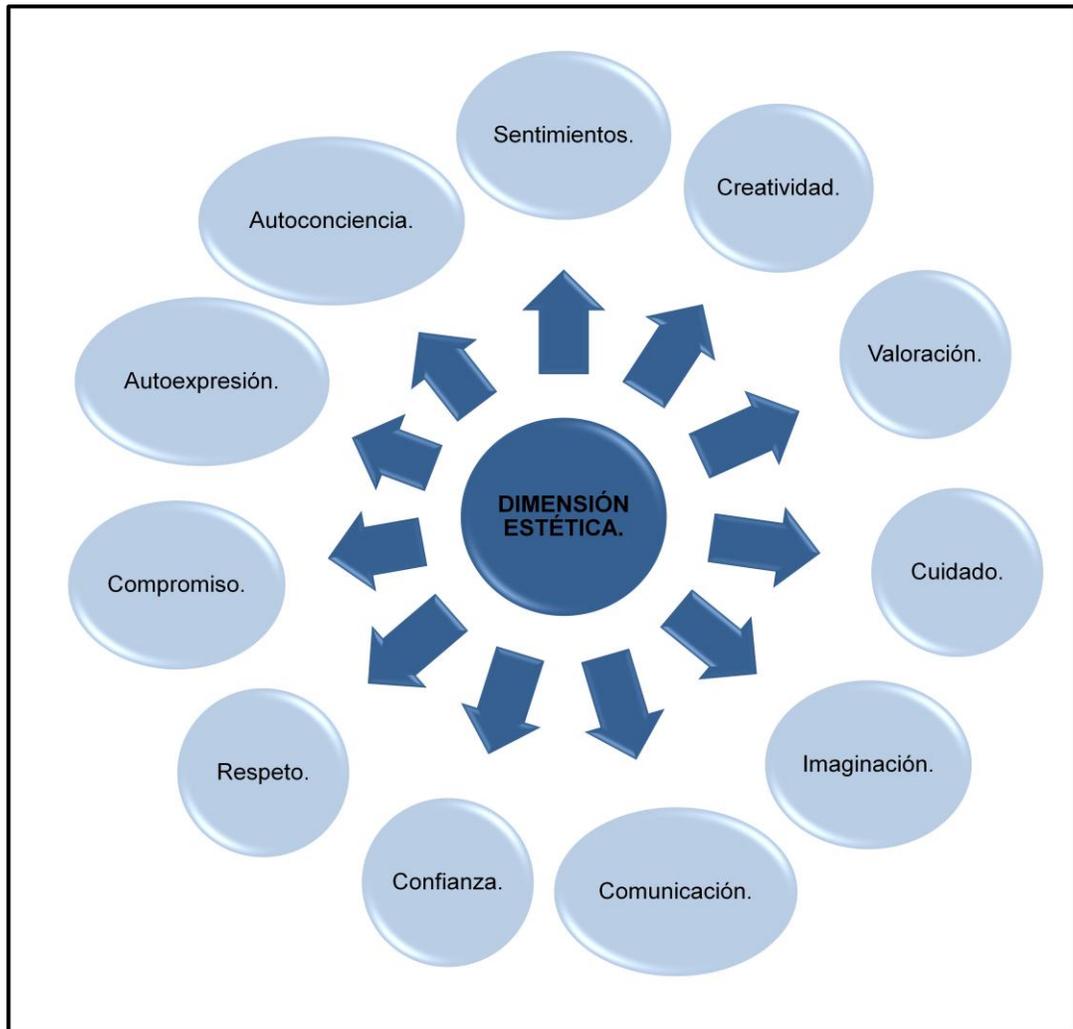
La dimensión socio-afectiva hace referencia a la importancia de lograr que los estudiantes establezcan según los aspectos de la figura (8), una relación en ambientes agradables donde se socialicen afectivamente con los demás, estimulen el desarrollo de la personalidad y autoconcepto, afiancen sus relaciones con sus padres y docentes; faciliten la expresión de emociones y brinden seguridad para tener criterios de escoger, decidir y valorar sucesos que no sean pertinentes.

Figura 9. Dimensión comunicativa



La dimensión comunicativa pretende según la figura (9), que los estudiantes expresen de forma grafica, oral y corporal sus emociones y sentimientos; se relacionen con el mundo físico a través del lenguaje oral y corporal, brindando la oportunidad de comprender experiencias que enriquezcan sus conocimientos para intercambiarlas y modificarlas de acuerdo a las experiencias vividas en su cotidianidad.

Figura 10. Dimensión estética



La dimensión estética como lo muestra la figura (10), pretende generar en los estudiantes la sensibilidad por expresarse a través de las diferentes artes y las manualidades, produciendo en ellos otras alternativas de aprovechar sus habilidades y así mismo establecer en ellos el gusto por ordenar, plantear y resolver problemas.

Figura 11. Dimensión ética



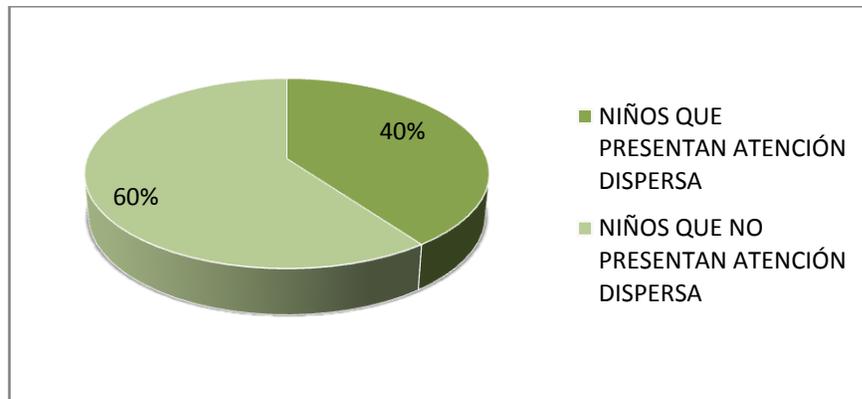
La dimensión ética: en la figura (11), se plantean los objetivos de la educación ética y moral, que buscan que los estudiantes fortalezcan su desarrollo personal, allí se destaca el reconocimiento y valoración consigo mismo, con el otro y con el contexto que lo rodea, donde la educación en valores y costumbres que inculca la familia durante su crecimiento, de la misma manera cobra sentido el hecho de reconocerse como un ser humano que posee habilidades, destrezas, cualidades y defectos, dentro de la actividad social en que convive.

9.5 ANALISIS DE LOS RESULTADOS

9.5.1 Evaluación de la Propuesta

La implementación de la propuesta presente en esta investigación, arroja unos datos importantes durante el proceso de la implementación de la propuesta:

Figura 12. Promedio obtenido por el grupo antes de la intervención de la propuesta



De acuerdo a la grafica anterior se deduce que el 40% de los estudiantnes del grado kinder "A" presentan dificultades de atencion dispersa.

9.5.1.1 Promedio obtenido de las actividades de mayor y menor aceptación, de acuerdo a las dimensiones del desarrollo:

JUEGOS LÚDICOS

Tabla 3. Dimensión corporal

DIMENSION CORPORAL		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada una.	100%	
Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.	100%	
Controla a voluntad los movimientos de su cuerpo y de las partes del mismo y realiza actividades que implican coordinación motriz fina y gruesa.	90%	10%
Muestra armonía corporal en la ejecución de las formas básicas de movimiento y tareas motrices y la refleja en su participación dinámica en las actividades de grupo.	90%	10%
Se orienta en el espacio y ubica diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo. Aplica esa orientación a situaciones de la vida diaria.	92%	8%
Expresa y representa corporalmente emociones, situaciones escolares y experiencias en su entorno.	88%	12%
Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad.	96%	4%
Tiene hábitos adecuados de aseo, orden, presentación personal y alimentación.	100%	

Tabla 4. Dimensión comunicativa

DIMENSION COMUNICATIVA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Comprende textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.	100%	
Formula y responde preguntas según sus necesidades de comunicación.	92%	8%
Hace conjeturas sencillas, previas a la comprensión de textos y de otras situaciones.	96%	4%
Incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado. Desarrolla formas no convencionales de lectura y escritura y demuestra interés por ellas.	100%	
Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.	88%	12%
Identifica algunos medios de comunicación y, en general, producciones culturales como el cine, la literatura y la pintura.	100%	
Participa de diálogos y otras interacciones asumiendo e intercambiando diferentes roles.	92%	8%
Utiliza el lenguaje para establecer diferentes relaciones con los demás.	100%	
Disfruta con lecturas de cuentos y poesías y se apropia de ellos como herramientas para la expresión.	92%	8%

Tabla 5. Dimensión cognitiva

DIMENSIÓN COGNITIVA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Identifica características de objetos, los clasifica y los ordena de acuerdo con distintos criterios.	100%	
Compara pequeñas colecciones de objetos, establece relaciones tales como «hay más que...», «hay menos que...», «hay tantos como...».	88%	12%
Establece relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas en su entorno.	100%	
Muestra curiosidad por comprender el mundo físico, el natural y el social a través de la observación, la exploración, la comparación, la confrontación y la reflexión.	100%	
Utiliza de manera creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.	92%	8%
Interpreta imágenes, carteles, fotografías y distingue el lugar y función de los bloques de texto escrito, aun sin leerlo convencionalmente.	100%	
Relaciona conceptos nuevos con otros ya conocidos.	100%	

Tabla 6. Dimensión ética, actitudes y valores

DIMENSIÓN ÉTICA, ACTITUDES Y VALORES		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Muestra a través de sus acciones y decisiones un proceso de construcción de una imagen de sí mismo y disfruta el hecho de ser tenido en cuenta como sujeto, en ambientes de afecto y comprensión.	100%	
Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su yo.	92%	8%
Manifiesta en su actividad cotidiana el reconocimiento y la aceptación de diferencias entre las personas.	100%	
Disfruta de pertenecer a un grupo, manifiesta respeto por sus integrantes y goza de aceptación.	96%	4%
Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que llevan al bienestar en el aula.	88%	12%
Participa en la elaboración de normas para la convivencia y se adhiere a ellas.	96%	4%
Expresa y vive sus sentimientos y conflictos de manera libre y espontánea, exteriorizándolos a través de narraciones de historietas personales, proyectándolos en personajes reales e imaginarios, dramatizaciones, pinturas o similares.	100%	
Colabora con los otros; en la solución de un conflicto que se presente en situaciones de juego y valora la colaboración como posibilidad para que todas las partes ganen.	84%	16%

Tabla 7. Dimensión estética

DIMENSIÓN ESTÉTICA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Demuestra sensibilidad e imaginación en su relación espontánea y cotidiana con los demás, con la naturaleza y con su entorno.	100%	
Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.	96%	4%
Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales.	92%	8%
Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de su comunidad.	96%	4%

ACTIVIDADES DE ANÁLISIS

Tabla 8. Dimensión corporal

DIMENSIÓN CORPORAL		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada una.	100%	
Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.	100%	
Controla a voluntad los movimientos de su cuerpo y de las partes del mismo y realiza actividades que implican coordinación motriz fina y gruesa.	100%	
Muestra armonía corporal en la ejecución de las formas básicas de movimiento y tareas motrices y la refleja en su participación dinámica en las actividades de grupo.	100%	
Se orienta en el espacio y ubica diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo. Aplica esa orientación a situaciones de la vida diaria.	92%	8%
Expresa y representa corporalmente emociones, situaciones escolares y experiencias en su entorno.	100%	
Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad.	100%	
Tiene hábitos adecuados de aseo, orden, presentación personal y alimentación.	84%	16%

Tabla 9. Dimensión comunicativa

DIMENSIÓN COMUNICATIVA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Comprende textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.	80%	20%
Formula y responde preguntas según sus necesidades de comunicación.	92%	8%
Hace conjeturas sencillas, previas a la comprensión de textos y de otras situaciones.	88%	12%
Incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado. Desarrolla formas no convencionales de lectura y escritura y demuestra interés por ellas.	96%	4%
Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.	100%	
Identifica algunos medios de comunicación y, en general, producciones culturales como el cine, la literatura y la pintura.	100%	
Participa de diálogos y otras interacciones asumiendo e intercambiando diferentes roles.	100%	
Utiliza el lenguaje para establecer diferentes relaciones con los demás.	88%	12%
Disfruta con lecturas de cuentos y poesías y se apropia de ellos como herramientas para la expresión.	100%	

Tabla 10. Dimensión cognitiva

DIMENSIÓN COGNITIVA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Identifica características de objetos, los clasifica y los ordena de acuerdo con distintos criterios.	88%	12%
Compara pequeñas colecciones de objetos, establece relaciones tales como «hay más que...», «hay menos que...», «hay tantos como...».	76%	24%
Establece relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas en su entorno.	100%	
Muestra curiosidad por comprender el mundo físico, el natural y el social a través de la observación, la exploración, la comparación, la confrontación y la reflexión.	72%	28%
Utiliza de manera creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.	84%	16%
Interpreta imágenes, carteles, fotografías y distingue el lugar y función de los bloques de texto escrito, aun sin leerlo convencionalmente.	88%	12%
Relaciona conceptos nuevos con otros ya conocidos.	100%	

Tabla 11. Dimensión ética, actitudes y valores

DIMENSIÓN ÉTICA, ACTITUDES Y VALORES		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Muestra a través de sus acciones y decisiones un proceso de construcción de una imagen de sí mismo y disfruta el hecho de ser tenido en cuenta como sujeto, en ambientes de afecto y comprensión.	92%	8%
Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su yo.	88%	12%
Manifiesta en su actividad cotidiana el reconocimiento y la aceptación de diferencias entre las personas.	100%	
Disfruta de pertenecer a un grupo, manifiesta respeto por sus integrantes y goza de aceptación.	92%	8%
Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que llevan al bienestar en el aula.	84%	16%
Participa en la elaboración de normas para la convivencia y se adhiere a ellas.	100%	
Expresa y vive sus sentimientos y conflictos de manera libre y espontánea, exteriorizándolos a través de narraciones de historietas personales, proyectándolos en personajes reales e imaginarios, dramatizaciones, pinturas o similares.	100%	
Colabora con los otros; en la solución de un conflicto que se presente en situaciones de juego y valora la colaboración como posibilidad para que todas las partes ganen.	88%	12%

Tabla 12. Dimensión estética

DIMENSIÓN ESTÉTICA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Demuestra sensibilidad e imaginación en su relación espontánea y cotidiana con los demás, con la naturaleza y con su entorno.	92%	8%
Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.	100%	
Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales.	92%	8%
Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de su comunidad.	96%	4%

TRABAJOS MANUALES (MANUALIDADES)

Tabla 13. Dimensión corporal

DIMENSIÓN CORPORAL		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada una.	100%	
Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.	100%	
Controla a voluntad los movimientos de su cuerpo y de las partes del mismo y realiza actividades que implican coordinación motriz fina y gruesa.	84%	16%
Muestra armonía corporal en la ejecución de las formas básicas de movimiento y tareas motrices y la refleja en su participación dinámica en las actividades de grupo.	100%	
Se orienta en el espacio y ubica diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo. Aplica esa orientación a situaciones de la vida diaria.	100%	
Expresa y representa corporalmente emociones, situaciones escolares y experiencias en su entorno.	92%	8%
Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad.	100%	
Tiene hábitos adecuados de aseo, orden, presentación personal y alimentación.	100%	

Tabla 14. Dimensión comunicativa

DIMENSIÓN COMUNICATIVA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Comprende textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.	88%	12%
Formula y responde preguntas según sus necesidades de comunicación.	100%	
Hace conjeturas sencillas, previas a la comprensión de textos y de otras situaciones.	92%	8%
Incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado. Desarrolla formas no convencionales de lectura y escritura y demuestra interés por ellas.	88%	12%
Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.	100%	
Identifica algunos medios de comunicación y, en general, producciones culturales como el cine, la literatura y la pintura.	100%	
Participa de diálogos y otras interacciones asumiendo e intercambiando diferentes roles.	92%	8%
Utiliza el lenguaje para establecer diferentes relaciones con los demás.	100%	
Disfruta con lecturas de cuentos y poesías y se apropia de ellos como herramientas para la expresión.	100%	

Tabla 15. Dimensión cognitiva

DIMENSIÓN COGNITIVA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Identifica características de objetos, los clasifica y los ordena de acuerdo con distintos criterios.	88%	12%
Compara pequeñas colecciones de objetos, establece relaciones tales como «hay más que...», «hay menos que...», «hay tantos como...».	92%	8%
Establece relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas en su entorno.	100%	
Muestra curiosidad por comprender el mundo físico, el natural y el social a través de la observación, la exploración, la comparación, la confrontación y la reflexión.	84%	16%
Utiliza de manera creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.	68%	32%
Interpreta imágenes, carteles, fotografías y distingue el lugar y función de los bloques de texto escrito, aun sin leerlo convencionalmente.	88%	12%
Relaciona conceptos nuevos con otros ya conocidos.	100%	

Tabla 16. Dimensión ética, actitudes y valores

DIMENSIÓN ÉTICA, ACTITUDES Y VALORES		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Muestra a través de sus acciones y decisiones un proceso de construcción de una imagen de sí mismo y disfruta el hecho de ser tenido en cuenta como sujeto, en ambientes de afecto y comprensión.	100%	
Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su yo.	100%	
Manifiesta en su actividad cotidiana el reconocimiento y la aceptación de diferencias entre las personas.	100%	
Disfruta de pertenecer a un grupo, manifiesta respeto por sus integrantes y goza de aceptación.	92%	8%
Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que llevan al bienestar en el aula.	100%	
Participa en la elaboración de normas para la convivencia y se adhiere a ellas.	92%	8%
Expresa y vive sus sentimientos y conflictos de manera libre y espontánea, exteriorizándolos a través de narraciones de historietas personales, proyectándolos en personajes reales e imaginarios, dramatizaciones, pinturas o similares.	100%	
Colabora con los otros; en la solución de un conflicto que se presente en situaciones de juego y valora la colaboración como posibilidad para que todas las partes ganen.	88%	12%

Tabla 17. Dimensión estética

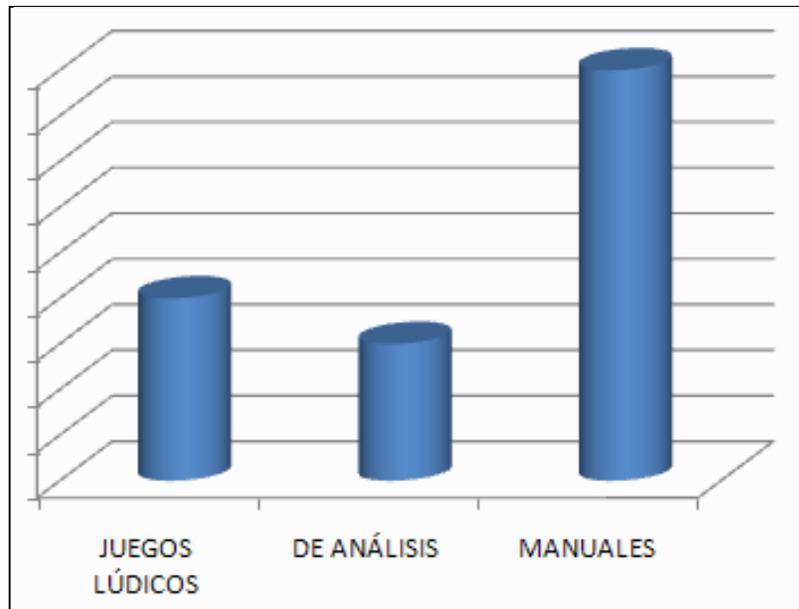
DIMENSIÓN ESTÉTICA		
ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Demuestra sensibilidad e imaginación en su relación espontánea y cotidiana con los demás, con la naturaleza y con su entorno.	100%	
Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.	92%	8%
Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales.	100%	
Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de su comunidad.	100%	

El análisis determina que hay muy pocas fallas en los procesos durante el desarrollo de la propuesta, el análisis arrojó unos resultados importantes y positivos sobre el proceso que los estudiantes del grado kínder “A” entre los 3 y 4 años, tuvieron para “Potenciar su atención a través de actividades de lúdica, juego y trabajos manuales”.

En el siguiente gráfico que se realizó a modo de percepción en relación con las actividades que tuvieron mayor aceptación se encontró que los trabajos manuales (manualidades) les agradan más y contribuyen en potenciar la atención a través de los procesos relacionados con las dimensiones, sin dejar a un lado los juegos

lúdicos también contribuyen mucho a este proceso y las actividades de análisis a los niños y niñas les agradan pero con menor aceptación.

Figura 13. Promedio obtenido de las actividades de mayor y menor aceptación, de acuerdo a las dimensiones del desarrollo



10. CONCLUSIONES

Como conclusiones de la presente investigación se puede decir que:

- Por medio del análisis de las entrevistas realizadas a las docentes del jardín infantil “Los Amigos de Paulita” se determina que es necesario implementar una propuesta lúdico-pedagógica que contribuya en potenciar la atención con las actividades propuestas.
- En tanto, el elemento de la atención constituye y presenta situaciones que les fueron reveladas por medio de sus acciones, en una indagación personal y guiados por sus intereses. Se concluye que este se encuentra constituido por cambios significativos que se proyectan y aportan mejorando en cada momento su nivel.
- Las actividades de carácter lúdico generan agrado y satisfacción tanto personal como social. Además este elemento posee herramientas facilitadoras de su expresión, tangible e intangible. La primera de ellas es la imaginación y la segunda es la presente en los procesos que llevan al producto final.
- Los elementos que conforman las actividades son considerados como momentos de esparcimiento y entretención que generan la posibilidad de compartir el entorno que en ocasiones requieren de dispositivos facilitadores o potenciadores de dichas acciones.
- Los niños y niñas se incorporan desde el mundo exterior, a su subjetividad. Destacándose aquello que adquieren a través de sus sentidos y por medio de las relaciones sociales que entablan con otros.
- La lúdica puede potenciar los siguientes procesos:
 - ✓ Capacidad de ligar lo operativo con lo emocional y con lo cognitivo

- ✓ Capacidad de manejar y procesar información no de memorizar
- ✓ Capacidad de producir nuevos conocimientos.

RECOMENDACIONES

Se recomienda la creación de espacios o momentos lúdicos donde se implementen las actividades propuestas en esta investigación; también se recomienda que los periodos de aplicación sean de mayor contacto con los estudiantes para lograr mejores resultados.

BIBLIOGRAFÍA

ALAMEDA BAILÉN, José Ramón. Atención, percepción y memoria. Universidad de Huelva. España, 2006. P. 5.

CAMPOS ROCHA, Mariana. CHACC ESPINOZA, Ingrid. GALVÉZ GONZALEZ, Patricia. Tesis: juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa, Chile, 2006. p. 35.

CASAJÚS LACOSTA, Ángel María. La resolución de problemas aritmético-verbales por alumnos con déficit de atención con hiperactividad (TDAH). Tesis doctoral. España: Universidad Barcelona, 2005. 423 p.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Decreto 2247 (11, septiembre, 1997) por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. Bogotá D.C.: el ministerio, 1997. 5 p.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991.

CORTES HERNÁNDEZ, María del Pilar. Y León Moreno Lucia. Lineamientos Curriculares del Preescolar. Ed. Magisterio, Bogotá D. C., 1998. P. 31.

CYNTHIA KLINGLER, psicología cognitiva estrategias en la práctica docente, ed. McGraw-Hill/interamericana editores, s.a. de c.v. México D.F, 1999. p. 30.

DECRETO 2247 DE SEPTIEMBRE 11 DE 1997

FORNS I SANTACANA, Maria. BOADA I CALVET, Humbert. Consideraciones sobre la zona de desarrollo potencial desde la evaluación psicológica. En: Anuario de psicología. 1985, no. 33, p. 73-78.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS. Normas Colombianas para la presentación de trabajos de investigación. Sexta actualización. Bogotá D. C. ICONTEC, 2008. 65 p. NTC 1486.

JARA ALLENDES, Carolina. Tesis: el impacto del imaginario infantil en las practicas pedagógicas utilizadas por dos educadoras de párvulos, en dos grupos de niñas y niños entre 4 y 5 años de dos jardines infantiles de diferente nivel socio-económico. Chile, 2007. P. 98.

LA MEMORIA: métodos para desarrollarla. Ed. América, 1990 S.A. p. 62.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN (LEY 115 DE 1994).

PETRUS, Antonio. Pedagogía social. Ariel educación, impreso en España, 1997. P. 387.

RODRIGUEZ PALERMO. María Luz. La teoría del aprendizaje significativo. Santa Cruz de Tenerife, 2004.

CIBERGRAFÍA

Departamento técnico pedagógico. Guía de observación. [en línea]
□ www.setab.gov.mx/edu_basica/edu_especial/pdf/tecnicas_observacion.pdf □
[citado en 22 mayo de 2010]

Dr. Carlos Alberto Jiménez V. la lúdica un universo de posibilidades [en línea].
□ www.ludicacolombia.com □ [citado en 19 de septiembre de 2010]

Elia Ana Bianchi Zizzias. Pedagogía lúdica [en línea]. □
www.proyectoludonino.org/pedagogia_ludica/ □ [citado en 19 de septiembre de
2010].

Marta, Dori, Desi. Tabla comparativa modelos del desarrollo. [en línea].
□ http://aprendizajeydesarrollo5.blogspot.com/2009_11_01_archive.html □ [citado
en 13 de agosto de 2010]

ANEXO A

ENCUESTA



UNIVERSIDAD LIBRE DEL COLOMBIA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

OBJETIVO: Demostrar mediante un breve análisis el conocimiento y posibles sugerencias del personal docente del Jardín Infantil los Amigos de Paulita; con respecto al manejo de los niños y niñas entre los 3 y 4 años del grado kínder “A” con atención dispersa.

Por favor, dedique un momento a responder esta encuesta, la información que nos proporcione será utilizada para mejorar. Su opinión es importante y sus respuestas serán tratadas de forma confidencial y no serán utilizadas para ningún propósito distinto a la investigación llevada a cabo.

A continuación le solicitamos lea cuidadosamente cada ítem y marque con una “X” la casilla que corresponda. Duración 10 minutos.

1. ¿Considera usted que sus estudiantes presentan atención dispersa durante la ejecución de las actividades establecidas en el plan de estudios?

- Sí
 No
 Algunas veces

¿Por qué? _____

2. ¿Implementa usted actividades lúdico-pedagógicas con sus estudiantes para potenciar la atención?

- Sí
 No
 Algunas veces

¿Cuáles? _____

3. ¿Cree usted que la atención dispersa puede ser tratada por medio de actividades que involucren la lúdica, el juego y los trabajos manuales?

- Sí
- No
- Algunas veces

¿Por qué? _____

4. ¿Conoce usted actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan y apoyen su labor docente para potenciar la atención?

- Sí
 - No
- ¿Cuáles y bibliografía?

1. _____
2. _____
3. _____

5. ¿Considera usted que una propuesta lúdico-pedagógica contribuye en potenciar la atención durante la ejecución de las actividades propuestas en los espacios académicos?

- Sí
 - No
- ¿Por qué? _____

GRACIAS.

ANEXO B

FOTOS







ANEXO C

PROPUESTA

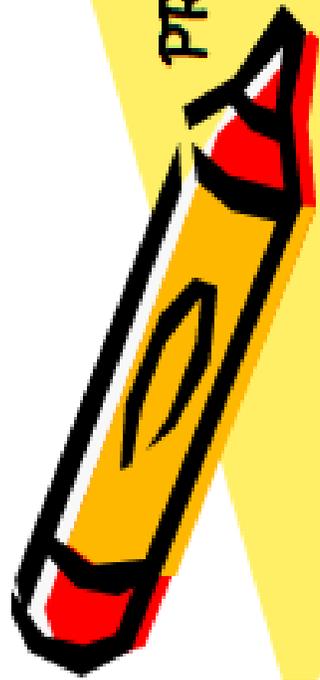


PROPUESTA

LÚDICO-PEDAGÓGICA

GANDY RODRIGUEZ HORMAZA

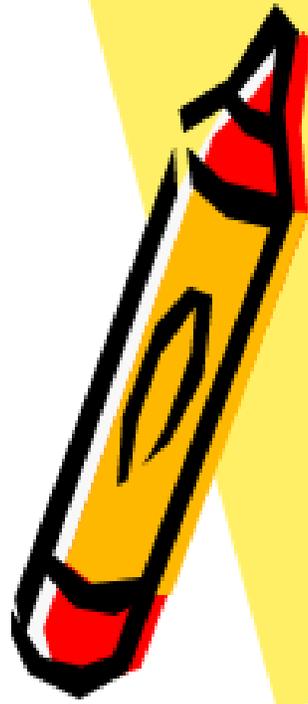
2010



PRESENTACIÓN

La propuesta Lúdico-pedagógica se basa en el aprendizaje significativo, donde se precisa los contenidos de las actividades articulando las dimensiones del desarrollo y se trabaja un proceso que busca potenciar la atención de los estudiantes en la realización de las actividades Contenidas en el plan de Clases en el aula; que evalúa los aportes posibles para dar solución a la atención dispersa.





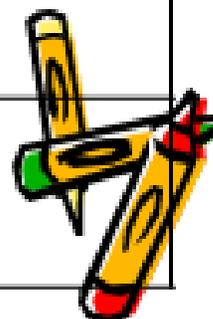
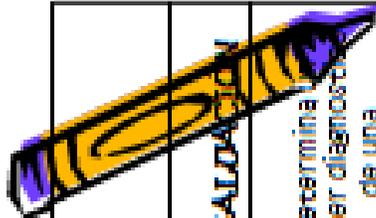
OBJETIVO

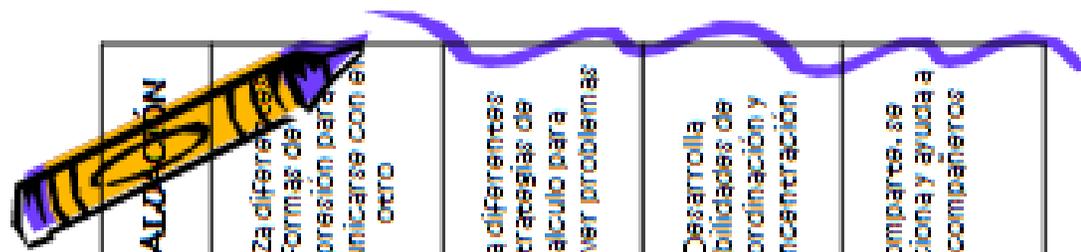
Implementar y evaluar actividades lúdico-pedagógicas como herramienta de apoyo y alternativa de solución para potenciar la atención de los niños y niñas de 3 y 4 años; por medio de trabajos manuales, actividades lúdicas y juegos que permitan adaptarse según sus dificultades de aplicación en los distintos niveles.



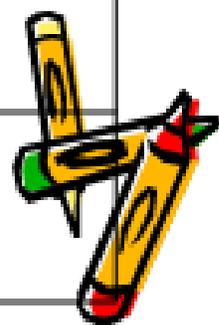
CRONOGRAMA

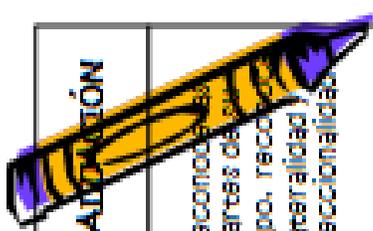
FECHA	ACTIVIDAD	DURACIÓN	TIPO	LOGRO	EVALUACIÓN
Febrero 24	Observación	4 horas	Percepción de problemáticas	Registrar las experiencias vividas en el aula, determinar y analizar las conductas de los estudiantes	Determina el primer diagnóstico de una problemática
Marzo 10	Observación	4 horas	Identificación de problemáticas	Registrar con detalle los comportamientos de los estudiantes al recibir instrucciones de la docente y el proceso que hacen durante el desarrollo de las actividades	Analiza detalladamente el por que los estudiantes no siguen las instrucciones correctamente
Marzo 23	Aplicación de encuesta a las docentes.	30 minutos	Justificación para elaborar la propuesta	Implementar las encuestas a las docentes	Recolección de información necesaria que determina si es necesario elaborar la propuesta lúdico-pedagógica





FECHA	ACTIVIDAD	DURACIÓN	TIPO	LOGRO	EVALUACIÓN
Abril 6	Paloca preguntona	20 minutos	Juego lúdico	Integrar a los estudiantes y determinar el nivel de concentración	Utiliza diferentes formas de expresión para comunicarse con el otro
Abril 12	Laberinto	20 minutos	Análisis	Desarrollar procesos lógicos donde se concentre y participe de la actividad	Usa diferentes estrategias de cálculo para resolver problemas
Abril 20	El rey manda	20 minutos	Juego lúdico	Identificar ordenes determinadas de manera lógica y secuencial	Desarrolla habilidades de coordinación y concentración
Abril 22	Rasgado	20 minutos	Manualidad	Desarrollar motricidad fina y generar actitud de seguridad en la elaboración del trabajo	Comparte, se relaciona y ayuda a los compañeros





FECHA	ACTIVIDAD	DURACIÓN	TIPO	LOGRO	EVALUACIÓN
Abril 29	Décalo-pintura	20 minutos	Manualidad	Desarrollar la motricidad fina y gruesa mediante la concentración y respeto consigo mismo y con su trabajo.	Reconoce las partes del cuerpo, reconoce lateralidad y direcciones.
Abril 30	Complementación de secuencias	20 minutos	Manualidad	Identificar ordenes determinadas de manera lógica y secuencial	Desarrolla habilidades de coordinación y concentración
Mayo 4	Florero de origami	30 minutos	Manualidad	Desarrollar la motricidad fina mediante la concentración, el seguimiento de ordenes y procesos.	sigue ordenes con atención y trabajo en equipo.
Mayo 7	Identificación de figuras geométricas	30 minutos	Manualidad	Identificar figuras geométricas, desarrollar la motricidad fina, control de emociones y noción de espacio-tiempo	Reconoce figuras geométricas, sigue instrucciones y comparte y hace sentir bien a los compañeros





ACTIVIDAD:

PROPÓSITO:

RECURSOS :

METODOLOGÍA:

- 1.
- 2.
- 3.




UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
DIARIO DE CAMPO

ACTIVIDAD: _____
FECHA: _____

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

FORTALEZAS: _____
DEBILIDADES: _____

ASPECTOS A MEJORAR: _____
EVALUACIÓN: _____



1. ACTIVIDAD: OBSERVACIÓN

PROPÓSITO:

Registrar la experiencia que se percibe en el aula de clase para identificar alguna problemática.

RECURSOS :

- Agenda.
- Lápiz.
- Borrador.

METODOLOGÍA:

1. Se debe ubicar en un lugar donde no interfiera preferiblemente en una esquina.
2. de acuerdo a lo que va percibiendo se va tomando registro en la agenda.
3. Y al finalizar se leen todos los apuntes y se sacan conclusiones.





1. ACTIVIDAD: OBSERVACIÓN. FECHA: Febrero 28.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Llegue a las 7:00 a.m., la docente titular "Marisol Pinzón" llegó a las 7:30 a.m.; mientras los niños llegaban me presenté como estudiante de la universidad libre quien iba a colaborar en lo que necesitara y también iba a necesitar de la colaboración de ella para desarrollar la práctica de la tesis.

A las 8:30 a.m. todos los niños estaban completos dentro del salón. La docente Marisol me presentó a los estudiantes diciéndoles que la docente "Gandy" los iba a acompañar durante un tiempo. Ellos respetuosamente me saludaron y me dijeron que bienvenida. A las 8:45 a.m. la docente se paro en el tablero y les explico que debían hacer la actividad de la pagina 75 del libro sencillos; al repararles los libros se les pidió que buscaran la pagina del libro y desarrollaran la actividad mientras se les pasaba los lápices. La mayoría de estudiantes preguntaban: ¿Cuál era la pagina? ¿Qué hay que hacer? ¿Cómo se hacer ... y nuevamente la docente debía repetir lo que ya había dicho.

FORTALEZAS:

Se pudo percibir una posible problemática.

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

Se cumplió con el propósito de la observación.

DEBILIDADES:



2. ACTIVIDAD: OBSERVACIÓN

PROPÓSITO:

Registrar con más detalle los comportamientos y procesos de los estudiantes frente a las explicaciones y ejecución de las actividades.

RECURSOS :

- Agenda.
- Lápiz.
- Borrador.

METODOLOGÍA:

1. Se debe ubicar en un lugar donde no interfiera preferiblemente en una esquina.
2. de acuerdo a lo que va percibiendo se va tomando registro en la agenda.
3. Y al finalizar se leen todos los apuntes y se sacan conclusiones.





2. ACTIVIDAD: OBSERVACIÓN. FECHA: Marzo 10

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Se dio inicio a las 8:00 a.m. con la explicación de la actividad en la que debían completar e identificar la vocal "A", hacer la plana y colorear los dibujos de (indio, iglú...); se les repartió los cuédranos para que realizaran la actividad anteriormente nombrada mientras se les daba los lápices y colores. Los niños mientras buscaban la página de la actividad hablaban con los compañeros de juguetes que tenían en las manos, se detenían a observar otras actividades ya realizadas anteriormente en su cuaderno y a contar cosas que les pasaba. En el momento de realizar la actividad la mayoría de estudiantes estaban perdidos y no sabían que hacer y decían: "no encuentro la página", "que hay que hacer" "como colorear". Y nuevamente la docente les repetía las instrucciones.

FORTALEZAS:

Se pudo identificar una problemática.

DEBILIDADES:

Tener en cuenta más detalles que posiblemente pasan desapercibidos pero que son de gran ayuda e importancia.

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

Se cumplió con el propósito de la actividad mediante el registro detallado de la experiencia.



3. ACTIVIDAD: ENCUESTA

PROPÓSITO:

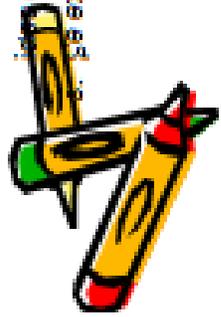
Implementar las encuestas a las docentes para percibir la información necesaria que ayude en el planteamiento para la elaboración de la propuesta.

RECURSOS :

- Encuestas.
- Humano: disposición y colaboración de las docentes del Jardín Infantil: Los Amigos de Paulita

METODOLOGÍA:

1. Se elabora la encuesta de acuerdo a las hipótesis que se lograron hacer mediante las observaciones.
2. Se pregunta a las docentes si pueden colaborar en contestar una encuesta para plantear la hipótesis de la tesis de grado.
3. Se explica en que consiste la encuesta y lo que se busca con ella.





UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
DIARIO DE CAMPO



a. ACTIVIDAD: ENCUESTA. FECHA: Marzo 23.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Estando en las instalaciones del Jardín, se le pregunta a la directora si se puede implementar una encuesta a las docentes y se le cuenta que es para recolectar información que puede ayudar a plantear la idea de la tesis; entonces ella dice que sí y se les entrega una encuesta a cada docente de los diferentes grados: (bárvulos-pre kinder "A" y "B", kinder "A" y "B", transición y a la profesora de inglés). Ellas al responder la encuesta opinaban que sería muy bueno lo de la propuesta porque sería de mucha ayuda en el desarrollo de las actividades cotidianas.

FORTALEZAS:

Se tuvo una actitud de colaboración muy buena por parte de las docentes.

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

Se cumplió con el propósito de la encuesta.

DEBILIDADES:



4. ACTIVIDAD: PELOTA PREGUNTONA

PROPÓSITO:

Ejercitar la memoria mediante la formulación de preguntas y analizar la dimensión de respuestas dadas.

RECURSOS :

- Pelota pequeña y liviana.

METODOLOGÍA:

1. Se da la explicación correspondiente a los estudiantes lanzando la pelota a uno de ellos y se le pregunta el nombre.
2. Cuando este conteste, lanza la pelota a uno de sus compañeros y le hace una pregunta (nombre, algo que le guste jugar o hacer, etc.)
3. Y así se continúa hasta que todos hayan recibido la pelota.





* ACTIVIDAD: PELOTA PREGUNTONA. FECHA: Abril 6

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Se dio inicio a las 8:30 a.m., se dio a conocer el nombre de la actividad "pelota preguntona" y la explicación se hizo mediante un ejemplo; los niños y niñas estuvieron a la expectativa y todos querían que les lanzaran la pelota diciendo "¿a mí?" "¿a mí?".

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad, las actividades que más fueron nombradas es que les gusta jugar, pasar, comer dulces y muy pocos les gusta ver televisión.

DEBILIDADES:

Algunos estudiantes no sabían como expresarse, les daba pena hablar para todo el grupo; otros discutían con sus compañeros lo que querían decir y no dejaban escuchar con claridad.

ASPECTOS A MEJORAR:

Reforzar la atención y de respetar la opinión y palabra de sus compañeros.
Brindar mayor confianza a los niños tímidos.

EVALUACIÓN:

Se cumplió con el propósito de la actividad mediante la participación activa de todos los estudiantes empleando diferentes formas de expresión oral y gestual.

5. ACTIVIDAD: LABERINTO

PROPÓSITO:

Desarrollar procesos lógicos en el seguimiento de instrucciones.

RECURSOS :

- Hoja guía.
- Lápices de colores.

METODOLOGÍA:

1. Se facilita a cada estudiante una hoja guía del laberinto.
2. Se les explica que deben ayudar al niño para que encuentre el camino correcto al bus.
3. Cuando encuentren el camino pueden colorear como lo desean.
4. Se hace una exposición ante el grupo.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

DIARIO DE CAMPO



5. ACTIVIDAD: LABERINTO.

FECHA: Abril 12.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inició a las 11:00 a.m., se les mostro a los niños la copia con el dibujo y se les dió la indicación pertinentes y se les repartió una copia a cada uno para que la desarrollaran. Muchos preguntaban acerca de lo que debían hacer y los demás compañeros les explicaban.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad, las actividades que más fueron nombradas es que les gusta jugar, pasar, comer dulces y muy pocos les gusta ver televisión.

DEBILIDADES:

Algunos estudiantes no siguieron las indicaciones, se distraían centrando su atención en los trabajos de los demás.

ASPECTOS A MEJORAR:

La atención .
Seguir instrucciones.

EVALUACIÓN:

No se cumplió en la totalidad con el propósito.
La participación de los estudiantes fue significativa .



6. ACTIVIDAD: EL REY MANDA

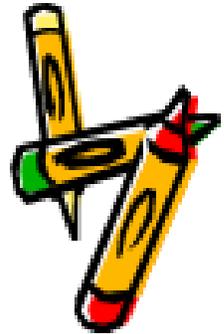
PROPÓSITO:

Generar expectativas y expresión de sentimientos a través de la imitación de personajes.

RECURSOS :

METODOLOGÍA:

1. Se inicia diciendo: "EL REY MANDA" y todos deben hacer lo que él diga.
2. El que esta dirigiendo la actividad dice: "EL REY MANDA": (que todos los niños y niñas salten; y todos los participantes deben "saltar").
3. Se continúa la actividad dando variables (hagan como enanos; y se deben agachar, hagan como gatos; y todos deben maullar; y entre otros).
4. Se puede dar el papel del REY a uno de los participantes para que siga dirigiendo la actividad.





6. ACTIVIDAD: EL REY MANDA.

FECHA: Abril 20.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inició en el patio, allí los niños tenían mucha curiosidad por saber de que se trataba el juego; entonces se les pidió que se hicieran en un círculo y yo me hice en la mitad diciéndoles que el "rey" de un país muy lejano les mando una razón y era hacer lo que el dijera entonces se empezó diciendo: "el rey manda que todos los niños y niñas hagan como gatos" y todos empezaron a maullar, algunos se agacharon de rodillas imitando los movimientos de un gato, después "el rey manda que todos hagan como soldados y empezaron a marchar..... Así hasta que se le delegó la función a Juan Pablo quien les decía que hicieran como enanos, gigantes, monstruos....

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes participaron activamente de la actividad siguiendo las ordenes, expresando de forma creativa lo que debían imitar.

DEBILIDADES:

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

se cumplió la actividad de acuerdo a la propósitos planeados y los estudiantes estuvieron muy motivados.



7. ACTIVIDAD: RASGADO

PROPÓSITO:

Generar el gusto estético por la elaboración de su propio trabajo al seguir las instrucciones.

RECURSOS :

- Hoja.
- Revista.
- Pesante.

METODOLOGÍA:

1. Se facilita a cada estudiante una hoja de revista para que rasgue tiras largas y delgadas.
2. Cuando tengan las tiras se les da la hoja para que peguen las tiras en forma ordenada.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
DIARIO DE CAMPO



7. ACTIVIDAD: RASGADO. FECHA: Abril 22.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Se les repartió una hoja de revista por cada estudiante, y se les indicó que debían rasgarla en tiras largas para luego pesarlás buscándole el mismo orden de la imagen inicial.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes rasgaron las hojas de revista y después le buscaron el orden para pegarlas dejando armada de nuevo la hoja inicial.

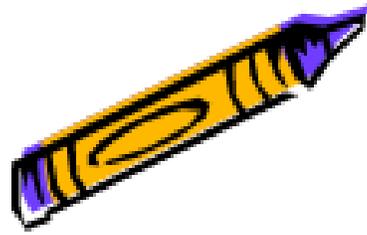
DEBILIDADES:

Solamente 2 estudiantes presentaron dificultad en rasgar pero los compañeros los ayudaron para que pudieran terminar el trabajo.

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

La participación de los estudiantes fue significativa cumpliendo con el objetivo.



8. ACTIVIDAD: DÁCTILO-PINTURA

PROPÓSITO:

Desarrollar procesos lógicos de lateralidad y manejo de tiempo-espacio.

RECURSOS :

- Pliego de cartulina.
- Tempera de colores.

METODOLOGÍA:

1. Se explica a los estudiantes que deben plasmar las manos pero no las dos sino las que se le pida que preste. Por ejemplo a las niñas que plasmen solo la mano derecha y a los niños que plasmen la mano izquierda.
2. Todos deben prestar la mano derecha para plasmarla en el pliego de cartulina
3. Se hace una exposición ante el grupo de la cartelera llena de manos.





UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

DIARIO DE CAMPO



3. ACTIVIDAD: DÁCTILO-PINTURA. FECHA: Abril 23.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inició a las 11:00 a.m., se les explico la actividad y se pego el pliego de cartulina en la pared para que fuera pasando uno por uno y se les pedía que plasmaran la mano "derecha" o "izquierda", esto para analizar la identificación de la lateralidad y direccionalidad.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes participaron activamente.

DEBILIDADES:

Algunos estudiantes no identificaban cual era su mano "izquierda" o "derecha" daban la contraria a la que se les pedía.

ASPECTOS A MEJORAR:

Manejar actividades de lateralidad.

EVALUACIÓN:

No se cumplió en la totalidad con el propósito.

UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
DIARIO DE CAMPO



7. ACTIVIDAD: COMPLEMENTACIÓN DE SECUENCIAS.

FECHA: Abril 30.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Los mayoría de los niños seguían la orden de las series, otros se perdían y miraban los trabajos de los compañeros, otros lo hacían muy rápido.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad, los resultado muy llamativa.

DEBILIDADES:

Algunos estudiantes no siguieron las indicaciones, se distraían centrandó su atención en los trabajos de los demás.

ASPECTOS A MEJORAR:

La atención .

Seguir instrucciones.

EVALUACIÓN:

Se cumplió la expectativa.

10. ACTIVIDAD: FLORERO ORIGAMI

PROPÓSITO:

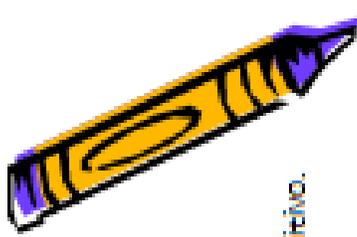
Desarrollar atención a través de seguir los dobles del pliegado y de espíritu competitivo.

RECURSOS :

- Hojas de 20 X 20 cm .
- Lápices de colores.
- Tijeras.
- Pegante.

METODOLOGÍA:

1. Repartir una hoja de 20 X 20 a cada niño.
2. Se dobla en servilleta
3. Se desdobra y se hace servilleta hacia el lado contrario
4. Las puntas se doblan hacia el centro formando un sobre.
5. Poner las puntas y doblarlas hacia los extremos del cuadrado.
6. Rasgar papel crepe en forma de cuadros para decorar el borde del portarretrato.
7. Pegar los cuadros en el borde del portarretrato.





30. ACTIVIDAD: FLORERO ORIGAMI. FECHA: Mayo 4.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inicio diciéndoles a los estudiantes que le iban a hacer un resapo para la mamita y que íbamos a ver quien iba a hacer el mas bonito; entonces se les repartió las hojas para iniciar con la descripción correspondiente de cómo se armaba el Florero para luego pintarlo y hacerle unas Flores que lo adornaran.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad. Se evidencio la capacidad de observación y atención para plegar la hoja adecuadamente.

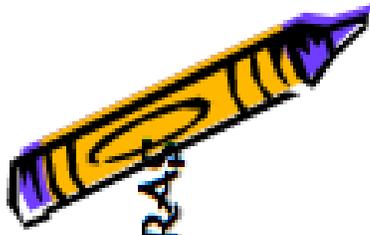
DEBILIDADES:

En algunos casos se presenta un poco de confusión en el sentido de la direccionalidad.

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

Se cumplió en la totalidad con el propósito de la actividad, los estudiantes estuvieron motivados y su participación fue significativa .



11. ACTIVIDAD: IDENTIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

PROPÓSITO:

Desarrollar procesos lógicos en el seguimiento de instrucciones.

RECURSOS :

- Hoja guía.
- Pegante.

METODOLOGÍA:

1. Se facilita a cada estudiante una hoja guía de las figuras.
2. Se les explica que deben hacer bolitas con el papel seda para rellenar los círculos.
 - a. Cuando tengan las bolitas hechas se van pegando.
 - ¶. Se dejan secar.





11. ACTIVIDAD: IDENTIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.

FECHA: Mayo 7.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Se inició la actividad repartiendo papel seda de colores para que hicieran bolitas mostrándoles la hoja con las figuras y haciendo preguntas ¿Cómo se llama esta figura? Y todos respondían según correspondiera la pregunta. después de haber hecho las bolitas empezaron a pegarlas.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad. les agrada mucho rasgar y hacer bolitas.

Los estudiantes que primero terminaron ayudaban a los demás a hacer bolitas.

DEBILIDADES:

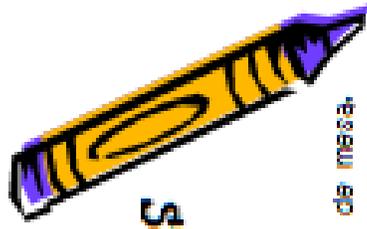
Algunos estudiantes no tienen buen desarrollo de motricidad fina para hacer bolitas.

ASPECTOS A MEJORAR:

Motricidad fina.

EVALUACIÓN:

Los estudiantes elaboraron el trabajo participando significativamente .



12. ACTIVIDAD: BATALLA DE ANIMALES

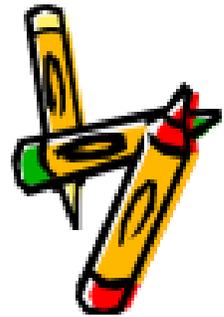
PROPÓSITO:

Imitar animales conocidos trabajando y coordinado en equipo con sus compañeros de mesa, prestando atención al llamado del animal según le corresponda.

RECURSOS :

METODOLOGÍA:

1. Se les pide que por mesas escojan un animal para que hagan los sonidos respectivos.
2. Se empieza diciendo por ejemplo "perro" y la mesa de estudiantes que hayan escogido al perro deben ladrar imitando su sonido.
3. Y así se continúa aumentando la velocidad de llamar a los diferentes animales.





UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL,
DIARIO DE CAMPO



12. ACTIVIDAD: BATALLA DE ANIMALES. FECHA: MARZO 12.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inició dando la respectiva indicación y un ejemplo. Algunos estudiantes combinaban el sonido con movimientos característicos de los animales.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad, les gusta el tema de animales.

DEBILIDADES:

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

Se cumplió el propósito de la actividad.

13. ACTIVIDAD: CANCIÓN EL PÁJARO CARPINTERO



PROPÓSITO:

Desarrollar procesos lógicos de comprensión, atención, análisis y expresión de las ideas a través de la imaginación y el dibujo.

RECURSOS :

- Hoja blanca .
- Lápices de colores.
- Reproductor de música y canción: el pájaro carpintero.

METODOLOGÍA:

1. Se cuenta a los estudiantes que deben poner mucha atención a lo que nos cuenta la canción.
2. Se les reparte las hojas y los colores.
3. Se les pide que produzca la canción devolviéndola cada vez que comen las ideas para que ellos puedan analizar e interpretar la idea.
4. Plasmar las ideas a través de un dibujo que cuente la canción.





18. ACTIVIDAD: CANCIÓN EL PÁJARO CARPINTERO. FECHA: Mayo 19.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inició contándoles que iban a escuchar una canción muy bonita para que dibujaran lo que entendían. Se les repartió hojas y lápices de color para que fueran dibujando. Algunos niños pedían que la volvíera a poner porque no entendían claramente que decía la canción y otros compañeros les explicaban amablemente.

FORTALEZAS:

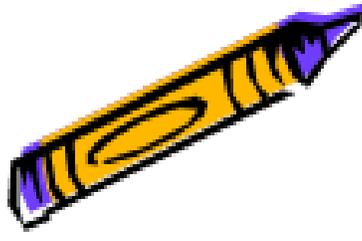
Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad, les gusta mucho escuchar historias y las canciones.

DEBILIDADES:

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

Se cumplió en la totalidad con el propósito.
La participación de los estudiantes fue significativa .



14. ACTIVIDAD: EȘGRAFILADO

PROPÓSITO:

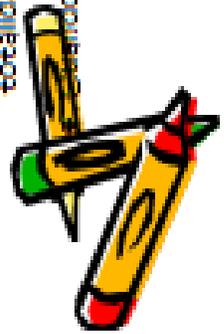
Desarrollar la creatividad e identificar los colores y sus combinaciones.

RECURSOS :

- Hojas de 20 x30. Crayolas de colores.
- Pintura negra.
- Palillos de dientes o punzón
- Pincel grande

METODOLOGÍA:

- 1.- Se reparte a cada niño y niña una hoja.
- 2.- Se les da crayolas para que pinten franjas de todos los colores. (toda la hoja debe quedar coloreada).
- 3.- Con el pincel grande pintamos de negro sobre la superficie de colores y la cubrimos también en su totalidad.





UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
DIARIO DE CAMPO



18. ACTIVIDAD: EGRAFILADO. FECHA: Septiembre 1.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inicio diciéndoles que iban a hacer magia y entonces todos querían saber porque , se les mostro un ejemplo de cómo debían colorear de varios colores el papel que se les daba .A medida que iban terminando iban se les iba pintando con la tampa negra para dejarla secando mientras hacían el portarretratos de Origami para pegar su dibujo mágico. Cuando se seco la hoja se les repartió los lápices para que dibujaran lo que quisieran.

FORTALEZAS:

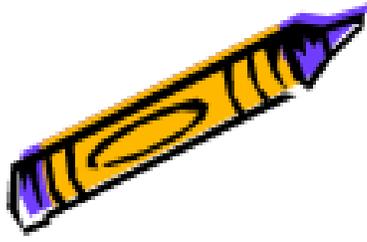
Todos los estudiantes estuvieron motivados por la actividad y más cuando estaban dibujando porque les aparecía diferentes combinaciones de colores.

DEBILIDADES:

ASPECTOS A MEJORAR:

EVALUACIÓN:

La participación de todos los estudiantes fue activa y significativa para los propósitos.



15. ACTIVIDAD: LLEVA DE COLORES

PROPÓSITO:

Desarrollar agilidad mental, lógica para identificar los colores y el seguimiento de instrucciones.

RECURSOS :

METODOLOGÍA:

- 1- Se organizan los estudiantes en un círculo.
- 2- Se les explica que cuando el que dirige la actividad diga color "amarillo" todos deben buscar algo del color amarillo y deben ir y tocarlo, y así se van nombrando cada uno de los colores.





15. ACTIVIDAD: LLEVA DE COLORES. FECHA: Septiembre a.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

La actividad se inició a las 11:00 a.m. en el patio de juegos, allí se les pidió a los niños que observarían atentamente todos los colores que habían a su alrededor... corrían saltaban, se asachaban según correspondiera el lugar donde estuviera el color que se les nombraba.

FORTALEZAS:

Todos los estudiantes estuvieron activos al realizar la actividad. Fueron muy observadores del espacio para identificar donde estaban los colores que se les pedía que tocaran. los compañeros ayudaban a los demás a decirles donde estaba "X" color para que fueran allí.

DEBILIDADES:

Algunos estudiantes no siguieron las indicaciones, se distraían centrándose en otros colores y lugares, algunos se empujaban para llegar primero.

ASPECTOS A MEJORAR:

La atención.
Seguir instrucciones.
Compañerismo.

EVALUACIÓN:

La participación estuvo acorde con la actividad.