

**Implementación del Modelo de Gestión TQM en la Ludoteca del Colegio**

**Nydia Quintero de Turbay I.E.D.**

**Ledis Yamile Amaya Rueda**

**María Angélica Daza Rodríguez**

**UNIVERSIDAD LIBRE**

**Maestría en Educación con Énfasis en Gestión**

**Bogotá, Mayo de 2012**

**Implementación del Modelo de Gestión TQM en la Ludoteca del Colegio**

**Nydia Quintero de Turbay I.E.D.**

**Ledis Yamile Amaya Rueda**

**María Angélica Daza Rodríguez**

**Directora De Trabajo De Grado: Lucia Ardila**

**UNIVERSIDAD LIBRE**

**Maestría en Educación con Énfasis en Gestión**

**Bogotá, Mayo de 2012**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedicamos a Dios quien fue la fuente de inspiración y quien nos dio la fortaleza para concluir este proyecto de una manera honesta y conscientes de los aciertos y dificultades que como personas llegamos a tener, así mismo agradecemos a nuestras familias, instituciones y personas que contribuyeron con su tiempo, conocimientos y disposición para aplicar pruebas y desarrollar las actividades que permitieron cristalizar los resultados de esta labor en un material de apoyo para los docentes que vean en la ludoteca una herramienta pedagógica vista desde la gestión académica.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos a los directivos del Colegio Nydia Quintero de Turbay y a las docentes de la sede B donde funciona ciclo inicial, quienes fueron un apoyo fundamental durante los dos años en que se llevo a cabo el proyecto porque gracias a su disposición y colaboración se alcanzaron grandes logros a nivel institucional lo que ha permitido una mejora en los procesos de gestión académica los cuales se ven reflejados en un mejor clima laboral y una notable mejora en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

## **SÍNTESIS**

El modelo de Gestión TQM aplicado a la ludoteca del Colegio Nydia Quintero de Turbay, es un proyecto de investigación que se desarrollo en las instalaciones de la sede B del colegio anteriormente mencionado, donde funciona el ciclo inicial que está conformado por dos cursos de cada grado, dos pre-escolares, dos primeros y dos segundos, con una población de 180 estudiantes que se encuentran entre los 5 y 8 años de edad. De esta población se tomo como grupo de referencia el grado 2ª formado por 30 estudiantes, al cual se le aplico una serie de actividades que guiadas por el modelo de gestión TQM proporciono unos datos que permitieron a los docentes establecer que actividades favorecen el desarrollo de procesos de pensamiento con mejores resultados.

Este modelo de gestión se aplico desde la ludoteca, el cual cumple la función de centro líder de estrategias administrativas y académicas que facilitan a la institución educativa realizar seguimiento y control de todas y cada una de las actividades programadas y ejecutadas a lo largo del año escolar, así mismo el TQM aplicado a la institución educativa es llamado TQE, que se caracteriza por tener en cuenta la participación activa de todos los estamentos de la organización.

Es por ello que a lo largo del desarrollo del proyecto se evidencia la participación de los padres de familia en diferentes actividades realizadas en la ludoteca, convirtiéndose en una herramienta fundamental para el alcance de los objetivos porque sus aportes son insumo de gran importancia para la formación integral de los niños y niñas de primera infancia.

Todas las pruebas aplicadas durante el año escolar fueron planeadas y diseñadas por las docentes de ciclo inicial en reuniones previamente programadas en el cronograma para ciclo inicial. Se realizó un minucioso seguimiento a cada una de ellas, lo que permitió establecer las fortalezas y dificultades de las actividades, así mismo se logró implementar acciones complementarias para cada una de las labores que propenden por el desarrollo de procesos de pensamiento lo que facilitó el logro de los objetivos, de la misma manera se evaluó periódicamente los resultados de las tareas realizadas por las docentes las cuales fueron consignadas en una serie de matrices que reposan en los anexos del presente trabajo.

A lo largo del desarrollo de la investigación se presentaron algunas limitantes que retrasaron la consecución de las metas trazadas para el mismo, entre estas encontramos la falta de interés de los docentes y directivos en el conocimiento, la ejecución de un proyecto de esta índole, falta de recursos para la consecución de los materiales requeridos, apatía de algunos padres de familia a participar de las actividades programadas. Sin embargo la constancia de las investigadoras permitió que los integrantes de la comunidad educativa se involucraran poco a

poco en el proyecto y así alcanzar los objetivos trazados para el mismo como la implementación de la propuesta pedagógica basada en el modelo de Gestión y a su vez evaluar los procesos alcanzados y la efectividad de los mismos.

## TABLA DE CONTENIDO

|  | Pág. |
|--|------|
| INTRODUCCIÓN   | 1    |
| 1. CAPÍTULO I. METODOLOGÍA                                       | 6    |
| 1.1 Problema   | 6    |
| 1.2 Pregunta de investigación                                    | 8    |
| 1.3 Objetivos  | 8    |
| 1.3.1. Objetivo General  | 8    |
| 1.3.2 Objetivos específicos                                      | 8    |
| 1.4 Justificación  | 9    |
| 1.5. Alcances y limitaciones de la propuesta                     | 11   |
| 2. CAPÍTULO II. TEORÍA PARA IMPLEMENTAR UNA PROPUESTA DE GESTIÓN | 13   |
| 2.1. Marco teórico   | 13   |
| 2.1.1. Marco Referencial   | 13   |
| 2.2. Marco legal   | 18   |
| 2.2.1. Ludoteca  | 21   |
| 2.2.2. El pensamiento  | 23   |
| <u>2.3.2.1 procesos de pensamiento</u>                           | 27   |
| 2.3. El juego en la escuela                                      | 37   |
| 2.4. Modelo de gestión TQM                                       | 39   |

|  |            |
|--|------------|
| <b>2.4.1. Modelo de calidad total</b>  | <b>39</b>  |
| <b>3. CAPÍTULO III. IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA A PARTIR DE LA<br/>TEORIA DE GESTION DEL MODELO TQE DESDE LA LUDOTECA</b> | <b>49</b>  |
| <b>3.1. Descripción Del Modelo TQE</b>   | <b>49</b>  |
| <b>3.2. Metodología</b>  | <b>54</b>  |
| <b>3.2.1 Investigación Acción</b>  | <b>54</b>  |
| <b>3.2.2. Fases de la investigación</b>  | <b>56</b>  |
| <b>3.2.3. Diagnóstico</b>  | <b>61</b>  |
| <b>3.2.4. Fase de diseño de la propuesta y trabajo de campo.</b>   | <b>64</b>  |
| <b>3.2.5. Planear.</b>   | <b>65</b>  |
| <b>3.2.6. Diseño</b>   | <b>69</b>  |
| <b>3.2.7. Planeación</b>   | <b>69</b>  |
| <b>3.2.8. Fase de ejecución (Hacer)</b>  | <b>70</b>  |
| <b>3.2.9. Fase de Verificación (Revisión y análisis)</b>   | <b>83</b>  |
| <b>3.2.10. Fase de Ajustes (análisis y conclusiones) ACTUAR</b>  | <b>90</b>  |
| <b>4. CONCLUSIONES</b>   | <b>125</b> |
| <b>5. RECOMENDACIONES</b>  | <b>130</b> |
| <b>6. FUENTES DE INVESTIGACION</b>   | <b>133</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>  | <b>136</b> |
| <b>APÉNDICE</b>  | <b>143</b> |

## INTRODUCCIÓN

A través del tiempo ha habido instituciones que se han preocupado por mejorar el desarrollo de la infancia y generar políticas que conlleven al cuidado de los menores de edad con el fin de garantizarles su necesario espacio en la cultura. A partir de esta preocupación, organismos como la UNICEF en el 2001, caracterizan a la primera infancia como una época de grandes cambios, que tiene gran influencia en el desarrollo físico, emocional y social que perdura toda la vida y por eso se hace primordial asegurar los derechos de la misma desde el comienzo de la existencia. Así las decisiones que se tomen y las actividades que se realicen en nombre de los niños durante este periodo son fundamentales, ya que inciden no solamente en la forma en que los niños se desarrollan sino en la manera en que progresan los países.

Desde esta perspectiva, se piensa la infancia como la época que debería recibir atención prioritaria de los gobiernos, plasmada por medio de leyes, políticas, programas y recursos. No obstante, esos son los años en que los niños reciben poca atención y estimulación en sus procesos de formación integral siendo esto una tragedia, tanto para ellos como para los países (UNICEF, 2001).

En cuando a la atención que la infancia requiere, el secretario general de la OEI el doctor Álvaro Marchesi afirma:

“La infancia es la etapa evolutiva más importante de los seres humanos pues desde los primeros años de vida se establecen las bases madurativas y neurológicas del desarrollo. Pocas dudas existen sobre la importancia del desarrollo infantil temprano en el aprendizaje y en el desarrollo social posterior. Las experiencias de los niños en sus primeros años son fundamentales para su progresión posterior. No es extraño por ello que los economistas y los científicos sociales aseguren que los programas que promueven el desarrollo de los niños pequeños son la mejor inversión para lograr el progreso del capital humano y el crecimiento económico” (PALACIOS Jesús, CASTAÑEDA Elsa, (2011) “a La primera infancia y su futuro, colección metas educativas 2021”, p.1).

Entre las directrices destacadas a nivel mundial, se encuentra la propuesta de garantizar que los infantes accedan a procesos integrales de formación en espacios formales. Para el caso de la atención de los niños en los espacios educativos; el llamado es, a las instituciones escolares para que maximicen sus esfuerzos procurando el bienestar de los niños y niñas; se concita la voluntad de distintas organizaciones para que sumen sus capacidades en pro de la infancia y, en lo que respecta a la educación informal, se regulan las propuestas de ámbitos a los que

acceden los niños, tales como los medios masivos de comunicación, de tal manera que su influencia en los pequeños sea responsable y verdaderamente educadora.

Contemplando la intención mencionada anteriormente, referida hacia los infantes sobre la educación formal en ellos, la UNICEF pone de presente la necesidad de contribuir al desarrollo armónico del niño a través de distinto tipo de actividades; “El cariño. La alabanza. El contacto con otras personas y la comunicación con ellas a través del lenguaje. Los objetos para explorar y experimentar.” (2004, p. 31). Actividades tan variadas como la propuesta por este organismo internacional requieren espacios especiales. Para ello, frecuentemente, se recomienda tener disponibles ludotecas. Como refiere Blanco María Rosa y del Piano Enrique citando a Vader Gaag, el desarrollo temprano de cada niño está relacionado con el desarrollo humano del conjunto de una sociedad o país, por lo que invertir en programas de adecuación y educación, por el mejor cuidado de la primera infancia es el comienzo natural de las políticas y programas de progreso humano (Gaag, 2000).

Ahora bien, en el foro Mundial para todos (Dakar 2000), se estableció como uno de sus principales objetivos al 2015; expandir y mejorar el cuidado y educación para la primera infancia (Maria Rosa Blanco Guijarro, 2005). Este objetivo se relaciona con las intenciones a nivel mundial que plantean a la primera infancia dentro de sus prioridades, resaltando que es allí donde está presente el desarrollo

del país y por ende la inversión debe ser considerable con el fin de atender a un porcentaje alto de la población infantil.

Lo mencionado anteriormente, lleva a pensar la importancia de generar espacios adecuados para el desarrollo de la primera infancia que permitan un aprendizaje significativo basado en la libertad y el orden por medio del juego promoviendo de esta manera un aprendizaje para la vida.

Ahora bien, la perspectiva en América latina, confluyen con las posturas antes expuestas. Por lo tanto, los ministros de educación se reunieron en Cochabamba en el año 2000 y se comprometieron a alcanzar en el 2015 el aumento en la inversión social de la educación, el cuidado y la protección de la primera infancia (Guijarro, 2005).

Para dar continuación a la intención propuesta por la UNESCO, basada en la formación integral de la primera infancia, por medio del diseño y la práctica de diversas actividades que aporten al desarrollo integral del niño (a), es pertinente mencionar que en el año 1969 se lanzó la idea de crear ludotecas, como tarea para todos los países, en los contextos de actuación más diversos: hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos, etc. Siendo este entendido como un lugar de juego y esparcimiento. Esta idea se extendió por los países Europeos y de allí se empezó a pensar en la importancia de rescatar el juego como

un derecho y medio para el aprendizaje, idea que trasciende a los países latinoamericanos en los años 70.

Por otra parte, la atención de los niños en las ludotecas contribuye a cumplir una expectativa de la OEI: mejorar y extender la protección y educación integral de la primera infancia y velar porque antes del 2015 todos los niños y niñas tengan acceso a una educación primaria, gratuita y obligatoria de buena calidad y la terminen (OEI, 2011).

# **1. CAPÍTULO I**

## **METODOLOGÍA**

### **1.1. Problema**

En la actualidad hay instituciones educativas que ya tienen su ludoteca, pero no disponen de propuestas para su utilización, es decir, para recurrir a este lugar como un sitio en el cual se ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje integral de los niños y niñas. Debido al poco conocimiento que poseen los docentes y administrativos de este lugar, las actividades que allí se realizan son producto de las buenas intenciones en el marco de la improvisación. Esto sucede en la IED Nydia Quintero de Turbay, ubicada en la localidad 10 Engativá, sede B donde funciona el ciclo inicial con dos preescolares, dos primeros y dos segundos.

En dicha sede existe un espacio dedicado al esparcimiento y juego de los niños y niñas llamado ludoteca, este espacio carece de un modelo de gestión que le deje hacer parte de los procesos académicos que lidera el ciclo, lo que no favorece que se garantice el éxito de las actividades pedagógicas que allí se realizan,

sumado a esto, las docentes no aprovechan dichas instalaciones a nivel pedagógico, ya que se desconoce el gran potencial que este lugar proporciona en la generación de procesos de pensamiento, por lo tanto, no se tiene un modelo de gestión que soporte la organización, las actividades y estrategias pedagógicas a seguir en los encuentros allí realizados.

Por otro lado no existe un proyecto que desde este lugar articule las actividades que se realizan en el aula de clase y permitan fortalecer los procesos ya creados; de igual manera se resalta falta de interés por parte de los directivos a creer en este lugar como un eje articulador de todos los procesos de aprendizaje y promotor de actividades que vinculen a los estamentos de la institución educativa como son los padres de familia, docentes y directivos docentes; ya que todos y cada uno de ellos forman parte en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Teniendo como base las ideas expuestas anteriormente, se evidencia la necesidad de implementar el modelo de gestión TQM, que permita a esta institución involucrar a todos los estamentos de la misma en la búsqueda de mejorar la calidad de los procesos educativos que se están llevando con los estudiantes de grado segundo, específicamente 2 A.

## **1.2. Pregunta de investigación**

¿Cómo implementar el modelo de Gestión TQE en el diseño y ejecución de una propuesta pedagógica desde la ludoteca de la IED Nidia Quintero de Turbay, que fortalezca el desarrollo de procesos de pensamiento en los estudiantes de grado segundo A?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

Implementar el modelo de gestión TQE en el diseño y ejecución de una propuesta pedagógica desde la ludoteca que contribuya al desarrollo de procesos de pensamiento en los estudiantes de grado segundo A.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Estudiar y analizar los principios del modelo TQM , para adaptarlos a la gestión académica, que desde la ludoteca permita la creación e implementación de una propuesta pedagógica y así contribuir al desarrollo de procesos de pensamiento en los estudiantes de grado segundo A.

Realizar un diagnóstico para evidenciar el desarrollo de los procesos de pensamiento de los estudiantes objetos de estudio.

Diseñar e implementar la propuesta pedagógica.

Evaluar los procesos alcanzados mediante indicadores que permitan ver la efectividad de la propuesta.

### **Objeto de estudio**

Implementación del modelo TQM en la ludoteca.

### **Campo de acción**

La implementación del TQM en el diseño y ejecución de una propuesta pedagógica que contribuya a desarrollar procesos de pensamiento.

## **1.4. Justificación**

El desarrollo de los procesos de pensamiento en los estudiantes, ha sido un tema de poca importancia en las instituciones educativas, pues en gran parte los directivos docentes centran su atención netamente en aspectos administrativos olvidando la gestión académica que es uno de los pilares para el éxito de un colegio. Esta problemática está centrada en toda la comunidad educativa: docentes, padres

de familia, estudiantes y directivos. Pues el adecuado trabajo en equipo permite realizar seguimientos a los proyectos de la institución escolar, generando el fortalecimiento de todos y cada uno de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas desde ciclo inicial hasta la media.

Por otra parte los espacios dedicados a la realización de actividades complementarias son sub-utilizados por diferentes motivos como son: poca intención por conocer las áreas destinadas al goce y disfrute de los niños, nula o baja capacitación para el uso adecuado de estos sitios, el desconocimiento de los beneficios que allí se encuentran, generando como resultado poco interés y compromiso por parte de los docentes, quienes deberían implementar estos recursos dentro de sus planeaciones con el fin de propiciar actividades que contribuyan a mejorar los procesos de aprendizajes integrales desarrollados a lo largo del año escolar fomentando las capacidades y habilidades cognitivas de sus estudiantes.

El proceso de fortalecimiento de aprendizaje en los estudiantes, se logra cuando hay una estructura administrativa que centre sus propósitos en el mejoramiento de la calidad de educación que reciben los educandos por medio de una gestión estratégica que permita formular un plan operativo con metas y acciones encaminadas al logro de la misma en un tiempo determinado.

Este plan operativo está encaminado a permitirle a la institución crear espacios de participación activa de los estudiantes, padres de familia, docentes y administrativos con un objetivo común; que es la creación de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de procesos de pensamiento favoreciendo el buen desempeño de los estudiantes en su contexto. A su vez, generar estrategias que permitan alcanzar los indicadores trazados para medir la efectividad de las actividades que desarrollan procesos de pensamiento en los estudiantes, lo cual se ve reflejado en la mejora del proceso académico y de convivencia de los niños y niñas que para el presente proyecto son estudiantes del grado segundo (2 A) de la institución educativa Nydia Quintero de Turbay.

Por lo tanto, este proyecto permitirá plantear estrategias desde la gestión académica optimizando los resultados esperados del proceso que se vive durante el año escolar entre docentes y estudiantes. Al mismo tiempo involucrar a los padres de familia de los estudiantes de grado 2 A como agentes activos en el proceso de formación de sus hijos, ya que ellos son considerados como actores fundamentales en el aprendizaje y socialización de los niños y las niñas.

Por lo mencionado anteriormente, el presente proyecto tiene como propósito diseñar e implementar una propuesta desde el modelo de gestión TQM, direccionada hacia la ludoteca, siendo esta, considerada como un espacio institucional, articulador de los procesos académicos y administrativos, sirviendo como herramienta a los

docentes de grado segundo 2 A para desarrollar actividades que mejoren los procesos de pensamiento en sus estudiantes.

### **1.5. Alcances y limitaciones de la propuesta**

El presente proyecto tiene como fin implementar y desarrollar el modelo de gestión TQE, en la ludoteca del Colegio Nydia Quintero de Turbay, en la sede B donde funciona el ciclo inicial, el cual oriente a la comunidad educativa para apropiarse de una propuesta pedagógica que sirva como herramienta a las docentes de ciclo, para realizar múltiples actividades dirigidas desde la ludoteca que aporten de manera significativa al desarrollo de procesos de pensamiento de niños y niñas de dicho ciclo.

Sin embargo, para el desarrollo del presente trabajo se encuentran diversas limitantes que no permitieron que la ejecución del presente se lleve a cabo en los tiempos establecidos como son: la falta de interés de los docentes y directivos en el conocimiento, la ejecución de un proyecto de esta índole, falta de recursos para la consecución de los materiales requeridos, apatía de algunos padres de familia a participar de las actividades programadas.

## 2. CAPÍTULO II

### TEORÍA PARA IMPLEMENTAR UNA PROPUESTA DE GESTIÓN

#### 2.1. Marco teórico

##### 2.1.1. Marco Referencial

**Las ludotecas.** “Silvia Peñón, presidente de ATZAR (asociación de ludotecarios y ludotecas de Cataluña España) 2005”

En resumen esta investigación nos cuenta como debe ser el equipamiento de una ludoteca, su importancia para desarrollar el juego infantil en el entorno urbano, la función de los orientadores o ludotecarios respecto a los juguetes y su uso.

***El museo del juego.*** (Martínez del Castillo Jesús y Jiménez Beatty José Emilio, “Las ludotecas deportivas una alternativa para el ocio del siglo XXI, *Universidad politécnica de Madrid y Universidad de Alcalá España*”)

Los diferentes estudios realizados parecen revelar en el contexto de la globalización, un ocio crecientemente consumista, comercializado, y frecuentemente

pasivo e inactivo en estos comienzos de siglo. Frente a esta tendencia se ha investigado exploratoriamente en esta ponencia, la alternativa de las ludotecas deportivas y no sólo socioculturales, como una iniciativa más dentro del modelo canadiense de “Vivir activamente el ocio” y de una nueva concepción urbanística del deporte y las ciudades del siglo XXI. Los resultados provisionales parecen sugerir la validez de este nuevo tipo de espacio y servicio deportivo, para contribuir junto a otras medidas en posibilitar un ocio activo, re-creador y saludable. Palabras clave: ludotecas, ocio, actividad física, juego, deporte.

**La ludoteca comunitaria alternativa para la promoción y la paz.** (Serpa, *Isabel* “Editorial: Facultad de Humanidades y Educación UCN-2008. Colección estudios con 260 páginas.”)

Esta investigación tiene como origen la historia, características y funciones de la ludoteca , haciendo énfasis en las características y funciones de las ludotecas, haciendo énfasis en las experiencias latinoamericanas desarrolladas a través del proyecto Una Ludoteca Para ti, centrado en las ludotecas comunitarias auspiciado por consorcio internacional de educación y la organización mundial de educación pre-escolar y deteniéndose. En esta obra se aborda, igualmente, la importancia de la experiencia lúdica como alternativa para la promoción de la cultura de la paz, a través de la investigación teórica y la presentación de los aportes de diversos autores especialistas en el tema. Asimismo se analiza la contribución de las ludotecas

comunitarias a la realización de experiencias de animación sociocultural y la profundización de la educación en valores. Uno de los aportes significativos de este trabajo es una propuesta para la creación de una ludoteca comunitaria, presentan lineamientos para su construcción, organización y consolidación.

**La ludoteca en el marco de los derechos de infancia.** (ESPEJO, Morales Pedro Emilio y LOPEZ, Rejos Luz Cristina Universidad Santo Tomás.)

La corporación día del niño ha determinado sistematizar sus experiencias en el campo de la lúdica y el juego con intensiones educativas, con el fin construir una propuesta metodológica Naves 1, como apuesta de la corporación para la implementación de sus proyectos y programas y como contribución al tema de la infancia en Colombia CDN comparte la tesis en la que se menciona que el juego y la lúdica presentan un servicio decisivo al desarrollo integral de niños y niñas.

Juego y educación Las ludotecas, Ediciones Akal S A 1988, los Berrocales del Jarama Madrid España, libro realizado por Jean Vial.

Este libro presenta el juego y el juguete como formas del afecto que son tan importantes para el niño como el aire y el alimento, por tanto la familia y la escuela son los responsables de proporcionar los espacios y materiales didácticos, juguetes necesarios para el desarrollo social y afectivo del niño, presenta una relación entre el

juego y la educación a lo largo de la historia de la humanidad, el autor de este libro es maestro de la universidad Caen y promotor de las ludotecas en su país.

**Juego investigación y ludotecas.** (MARTINEZ, María José, “Centro de Investiga AIJU, España”)

Hace un recorrido por la organización más grande del mundo en la elaboración y organización de ludotecas y juguetes para todo tipo de consumidores ubicada en Ibi Alicante España, se realiza el trabajo para la organización AIJU, la cual tiene como objetivo brindar a la población infantil un medio de estimulación y favorecimiento del juego, ofrecer más y nuevos espacios para la utilización del tiempo libre, la formación de hábitos y autonomía en los niños y niñas. Esta organización cuenta con un departamento de investigación pedagógica que se encarga de crear espacios y juguetes según las necesidades de la población infantil.

**La ludoteca un espacio comunitario de recreación.** (BAUTISTA, Rosa Helena, “VI CONGRESO NACIONAL DE RECREACION VICEPRESIDENCIA DE LA REPUBLICA, COLDEPORTES Y FUNLIBRE, realizado del 10 al 12 de agosto del 2000, Bogotá Colombia”.)

Este congreso hizo énfasis especialmente en los derechos del niño y los esfuerzos que realizan los países latinos por mejorar las condiciones de la población

infantil de latinoamericana, especialmente en Colombia por lo que La IPA (Asociación Internacional por el derecho del Niño a jugar) profundamente preocupada por todas estas tendencias alarmantes que comprometen el desarrollo saludable de los niños en América Latina y en especial con los niños Colombianos, tiene entre otras la misión de ratificar el artículo N°7 "El niño tendrá plena oportunidad para el juego y la recreación, la que debería ser dirigida hacia los mismos propósitos que la educación; la sociedad y las autoridades públicas deben procurar promover el goce de este derecho" y el Artículo 31 de la convención sobre los derechos del Niño. En cumplimiento a estos, apoya iniciativas y propuestas como las ludotecas que rescatan el tiempo, los espacios y medios para el juego, parte esencial en la vida de la familia y la comunidad. Por eso la propuesta para este congreso mostrar la ludoteca como un espacio comunitario de recreación.

**Juego y ludotecas, seminario de campo de aplicación del juego y la creatividad.** FIORI, Natalia, (2006) "Buenos Aires Argentina".

Este trabajo contempla una corta reseña de la historia de las ludotecas a nivel mundial y la utilidad de las mismas, sus funciones y descripción según autores diferentes, presenta entrevistas a los ludotecarios de diferentes ludotecas de Buenos Aires y presenta un estudio entre la coherencia de los objetivos de las mismas con la organización y prácticas realizadas, concluye con las diferentes formas de

organización y diseño de las ludotecas comunitarias visitadas y la utilización de los juguetes.

**Propuesta de juegos de ludotecas para incrementar la actividad comunitaria.**

(BANDOMO ORTEGA, Daniel - AMADOR RAMIREZ, Daisy. “DIRECCION MUNICIPAL DE DEPORTES (INDER) Municipio de Trinidad 2010”)

Este trabajo presenta una serie de juegos que dirigidos desde la ludoteca comunitaria busca incrementar la actividad comunitaria en el municipio de Trinidad, como un medio de integración, recreación, como una solución al problema de motivación que presentan los habitantes de dicho municipio para realizar actividad física y participar de diferentes juegos. El propósito de este trabajo de investigación fue promover el interés y la motivación de la población para lograr la formación multilateral y multifacética de esta población.

## **2.2. Marco legal**

**Ley de infancia.** Las ludotecas en Colombia están regidas por la ley de infancia y adolescencia la cual inicia sus artículos con la siguiente afirmación.

“La ley de infancia y adolescencia tiene por finalidad garantizar a los niños, niñas y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de

la familia y la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.” Este proyecto se ajusta a la presente ley con los siguientes artículos:

- Artículo 28: Derecho a la Educación : los niños, las niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria esta será por parte del estado en un año de pre-escolar y nueve de educación básica.
- Artículo 29 : Derecho al desarrollo integral de la primera infancia: la primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano.
- Artículo 30: Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al esparcimiento, juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.
- Artículo 31 Derecho a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes. Para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su interés.
- Artículo 32 Derecho de asociación y reunión. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho de reunión y asociación con fines sociales, culturales, deportivos, recreativos, religiosos, políticos o de cualquier otra índole, sin más

limitación que las que imponen la ley, las buenas costumbres, la salubridad física o mental y el bienestar del menor.

En Bogotá a través del plan sectorial 2004-2008 se realizó un proyecto que fomentó las ludotecas en los colegios públicos de Bogotá en 13 localidades de las cuales participaron 30 colegios que iniciaron sus proyectos de ludotecas, en este participaron 308 docentes y 40 estudiantes, para dicho proceso se realizaron cuatro sesiones presenciales con la asistencia de 210 docentes y 22 estudiantes donde construyeron algunas temáticas tales como la participación infantil, conceptos de ocio y recreación. De igual manera el proyecto buscó también involucrar a padres de familia para establecer el uso que dan al manejo del juego, el ocio y el tiempo libre. Como resultado de ese proyecto los colegios tienen en su poder un libro llamado LUDOTECA ESCOLAR, SERIE estudios y avances patrocinado por la Alcaldía Mayor de Bogotá en cabeza del alcalde Luis Eduardo Garzón, con apoyo de la fundación para el tiempo libre (Funlibre) con la doctora Esperanza Osorio Correa y Olga Lucía Vásquez Estepa.

Esta grafica muestra el Proyecto Educativo Institucional del Colegio Nydia Quintero de Turbay, el plan de aula de los grados segundo muestra piloto de la investigación.



**Figura 1. Fotos del proyecto educativo Institucional del Colegio Nydia Quintero de Turbay.**

### 2.2.1. Ludoteca

La ludoteca es un espacio dotado de material didáctico y juguetes dedicado al esparcimiento, juego y goce de los niños y niñas a través de diferentes actividades lúdicas.

Desde 1983 la enciclopedia catalana define la ludoteca como una institución recreo-educativa especialmente pensada para desarrollar la personalidad del niño a través del juego y el juguete, sus principales objetivos es prestar a los niños los juguetes que escojan, practicar el juego en grupo, orientar a padres en relación al consumo de juguetes, ayudar a la integración del niño con necesidades mediante el juego, la construcción de juguetes, la realización de actividades infantiles. (Borja, 1983).

Las ludotecas son un espacio de expresión lúdica y creativa transformados por la imaginación, la fantasía y creatividad de las niñas, niños jóvenes, adultos y abuelos, donde todos se divierten con espontaneidad y alegría (Dinnello, 1993).

La ludoteca se considera como un lugar dotado de juguetes y material didáctico, la cual se convierte en una herramienta pedagógica que ofrece a los docentes gran variedad y cantidad de actividades que permite a los niños y niñas desarrollar procesos de pensamiento a través del juego y la interacción con sus pares. Esto hace que dicho espacio trascienda más allá de ser un lugar comunitario y se convierta en un espacio pedagógico que forma parte de una institución educativa. Observando la ludoteca como un espacio pedagógico capaz de potenciar procesos de pensamiento en estudiantes de ciclo inicial veamos.

## 2.2.2. El pensamiento

### ¿Qué es pensamiento?

Los procesos de pensamiento son la base estructural de la construcción de conocimiento de todo ser humano, estos procesos están implícitos en el desarrollo físico del hombre, pues en la medida que el recién nacido se vale de sus sentidos y los objetos que encuentra en su entorno para conocer el mundo va desarrollando habilidades que le facilitan la interacción con el mundo.

Estos procesos son la clave fundamental para toda actividad educativa, por ello la escuela debe propender por crear espacios y ambientes de aprendizaje que permitan a los educandos potenciar los procesos previos que trae y a su vez formar otros que desarrollen capacidades cognitivas, sociales, comunicativas, corporales y afectivas, para que los niños y niñas construyan sus propias representaciones del universo y la gran magnitud de posibilidades que este ofrece para la construcción de conocimientos.

Según Piaget el pensamiento es una forma de acción en constante proceso de diferenciación y organización, depende de la forma en que la persona se representa el mundo, la manera en que puede manipular o actuar sobre esa representación interna (Cervantes, 1995).

Como reportaron Guillermo Cervantes, Aníbal Mendoza y otros citando a Villarini el pensamiento incluye tres ideas básicas: a) El pensamiento es cognitivo, pero infiere de la conducta, ocurre internamente en la mente, en el sistema cognitivo debe ser inferido indirectamente. b) el pensamiento es un proceso que implica algunas manipulaciones, establece algún conjunto de operaciones sobre el conocimiento, en el sistema cognitivo) el pensamiento es dirigido y tiene como resultado la resolución de problemas o se dirige a una solución). (Villarini, 1991).

El pensamiento es todo aquello que es traído a la existencia a través de la actividad intelectual, por eso se puede afirmar que el pensamiento es un producto de la mente, que puede surgir mediante actividades racionales del intelecto abstracto o de la imaginación y puede implicar una serie de operaciones racionales como el análisis, la síntesis, la comparación, la generalización y la abstracción; es importante resaltar que el pensamiento no solo se refleja en el lenguaje sino que lo determina, el lenguaje es el encargado de transmitir los conceptos, juicios y raciocinios del pensamiento. (Real Academia Española RAE, 1992, 21ª edición).

Según los planteamientos de Vigotsky el pensamiento está directamente relacionado con el lenguaje y la socialización del individuo con su entorno, cuando hablamos de socialización nos referimos a los procesos en los que el individuo aprende e interioriza normas y valores de una determinada comunidad o cultura específica, este aprendizaje permite el desenvolvimiento exitoso en la interacción

social, a través de la socialización el ser humano va tomando conciencia de la estructura social que le rodea como la familia, el colegio, los amigos, la calle, el parque etc (Vigotsky, 2008).

Para el psicólogo suizo Jean Piaget la socialización está basada en el egocentrismo como un aspecto fundamental de la condición humana la cual se controla a través de la socialización, por otra parte para Robert A Levine es importante establecer tres aspectos en la socialización: la culturización, la adquisición y control de los impulsos y el adiestramiento del rol (Definicion.com) , es decir todos los procesos psicológicos están en constante cambio y dependen del contexto, “cuando hablamos de contexto nos referimos al entorno físico en el que se encuentra el individuo y está constituido por circunstancias como espacio y tiempo” así como este proyecto presenta su sustento teórico en gran parte a los aportes dados por este autor quien refiere el desarrollo del pensamiento términos de la interacción social (Piaget, 2001) también , tomamos a Rousseau con el concepto que al estudiante se le debe orientar teniendo en cuenta sus capacidades por encima de un programa de estudios, pues la educación es una creación libre, que el espíritu humano hace de sí mismo (humanismo), y los sentidos son la fuente para el arte y la creación, en este orden de ideas y de acuerdo a este autor la ludoteca es el espacio que permite al niño(a) aprender a través del contexto propio de este espacio que no tiene un programa estricto a seguir por asignaturas o proyectos, si no que permite que el aprendizaje sea espontaneo y natural en la medida que el estudiante

experimenta y manipula los recursos que este lugar ofrece. Entonces, cuando el maestro permite a su grupo realizar actividades libres y pone a la disposición de él, todos los materiales de la ludoteca, está poniendo en práctica las apreciaciones de este autor.

Teniendo como referente a Rousseau donde propone la educación espontánea del estudiante, por medio de la exploración de su medio; postulado que confluye con algunas ideas de Pestalozzi, quien se preocupa por la educación integral, referida a esta como el desarrollo de las facultades humanas, intelectuales, afectivas, artísticas, técnicas, de relaciones del niño con la naturaleza y de desarrollo de la inteligencia de acuerdo al nivel evolutivo del niño, proponía una educación integral la cual debe estar complementada en la educación física como medio de fortaleza y resistencia corporal, el sentimiento y la moralidad como parte fundamental del desarrollo espiritual. Para él, el principio de la intuición y lo fundamental son los conceptos donde el niño es capaz de representar el mundo y el contexto en el que vive, en cuanto a la educación manual Pestalozzi afirma que el desarrollo de las facultades físicas deben estar acompañadas por la educación intelectual en la que la actitud intuitiva que forma parte de esta debe estar centrada en tres aspectos el número (matemática, lógica), la forma (medidas) y la palabra (lenguaje y comunicación), en si la pedagogía de este autor es de carácter social concebida para lograr un objetivo de la vida social.

Algunos de los aportes de Pestalozzi a la pedagogía y al presente trabajo de investigación es la importancia que se da al niño, la organización de experiencias y actividades por medio del juego, el valor que tiene la espontaneidad del niño, el énfasis que hizo en las actividades manuales, la importancia del dibujo como ejercicio básico para la escritura, la importancia del lenguaje oral como medio para aprender a leer y escribir, la utilidad de los ejercicios físicos combinados con el canto, la relación con la familia su afectividad especialmente con la mamá, posteriormente el desarrollo afectivo en la escuela. (Santamaria, 2003).

### **2.3.2.1 procesos de pensamiento**

Modelo Teórico de Jerome Bruner postula la teoría del desarrollo cognitivo donde su principal interés es el desarrollo de las capacidades mentales. Señala una teoría de instrucción prescriptiva porque propone reglas para adquirir conocimientos, habilidades y al mismo tiempo proporciona las técnicas para medir y evaluar resultados. Esta teoría también nos motiva puesto que establece metas y trata con las condiciones para satisfacerlos. La teoría de la educación, debe preocuparse por el aprendizaje y por el desarrollo y además debe interesarse por lo que se desea enseñar para que se pueda aprender mejor con un aprendizaje que no se limite a lo descriptivo.

Existen 4 características en ésta teoría:

- Disposición para aprender: una teoría de la instrucción puede interesarse por las experiencias y los contextos que tenderán a hacer que el niño esté deseoso y sea capaz de aprender cuando entre a la escuela.
- Estructura de los conocimientos: especificará la forma en que un conjunto de conocimientos deben estructurarse a fin de que el aprendizaje los entienda más fácilmente.
- Secuencia: habrá que especificar las secuencias más efectivas para presentar los materiales.
- Reforzamiento: tendrá que determinar la naturaleza y el esparcimiento de la recompensa, moviéndose desde las recompensas extrínsecas a las intrínsecas.

J. Bruner propone que con la comprensión suficiente de la estructura de un campo de conocimiento, algo que se anticipa a los conceptos posteriores y más avanzados, puede enseñarse de modo apropiado a edades muchas más tempranas. Se puede enseñar cualquier materia a cualquier niño en cualquier edad si se hace en forma honesta (Jerónimo, 1968).

El desarrollo alude a su interés en el desarrollando cognoscitivo y recalca tres modalidades de representación en una secuencia descritas a continuación:

**Enactiva:** es el aprendizaje por medio de una determinada acción, se realiza sin palabras, ejemplo aprender a saltar la cuerda.

**Icónica:** es la representación por medios perceptibles como mediante una imagen como por ejemplo un mapa mental que nos permita seguir una ruta. (Bruner, 1969).

**Simbólica:** se da a través de un esquema abstracto que puede ser el lenguaje o cualquier otro sistema simbólico estructurado. Es la traducción de la experiencia en palabras que permiten otro tipo de transformaciones más complejas. J. Bruner insiste en los procesos empíricos para que la teoría pueda prescribir la práctica (Jerónimo, 1968).

Pasos que debe seguir el estudiante para aprender

- Para iniciar cualquier proceso de enseñanza, el adulto realiza la tarea él mismo, para mostrar que puede hacerse algo interesante, teniendo cuidado en resaltar las diferentes formas de realizar un ejercicio o actividad.
- Induce al niño para que lo intente a hacer él mismo, para realizarlo con éxito se le puede presentar como un juego, para minimizar las posibilidades de error, ésta idea es una de las características más definitorias del juego para Bruner.

- Se reduce la complejidad de la tarea para el niño, se acepta sólo aquello que el niño es capaz de hacer y el adulto sólo completa el resto de la tarea. Primeramente se debe segmentar o dar forma a algunas subrutinas y completar lo que el niño no ha sido capaz aún de realizar por sí mismo.
- Luego de haber dominado una parte de la tarea, el adulto incita al niño para realizar otra orden superior. El fin es ampliar la zona de desarrollo proximal sin que el niño llegue a aburrirse, frente al hecho de haber sobrepasado el límite de la tarea y haberse alejado demasiado de su nivel de desarrollo.
- Cuando la tarea ha podido ser dominada por el niño aparece la “instrucción” (separación de lenguaje y de acción, incorporación del conocimiento adquirido a conocimiento verbalizado).
- Desde ahora es posible el discurso entre maestro y discípulo, se intercambian conocimientos nuevos que van más allá de la tarea dominada, siendo posible gracias a los otros conocimientos que han compartido ambos y que fueron proporcionados por la tarea misma.

El discípulo se encuentra en estos momentos preparado para hacer preguntas más allá de la información que fue compartida y que a su vez las preguntas pueden iniciar una búsqueda de una información que el adulto antes no poseía (Bruner, 1978). Las investigadoras después de consultar, y analizar diferentes autores que como Ludwing Von Bertalanff, Edward de Bono, Jean Piaget, Robert J. Stenberg y Joy Paul Guilford, han realizado una síntesis que presenta las características básicas

de cada uno de los tipos de Pensamiento, así: (Ludwig, 1993) (Iñón, 2008) (Piaget, 2001) (Vanegas, 2011).

**Tabla 1.**

**Tipos de Pensamiento**

| Tipo De Pensamiento       | Característica  | Evidencia Y Manifestación  | Inhibición  |
|---------------------------|---|--|---|
| <i>Pensamiento Lógico</i> | <i>Consiste en la relación cognitiva que hace cada individuo de los objetos que le rodean y la relación entre ellos, establece comparaciones, diferencias y semejanzas, desarrolla habilidades para inferir, analizar, argumentar, razonar, justificar, tiene una de sus características es el ser exacto. Este pensamiento lo podemos dividir en dos: Cuando se es racional (sigue normas y/o reglas) y el lineal que es cuando se</i> | <i>Los niños y niñas muestran capacidad para explicar con argumentos el significado de objetos, situaciones.se manifiesta a través del juego libre, juego dirigido, utilización de material didáctico, muñecos, y diferentes juguetes. Cuando participa en juegos estableciendo y cumpliendo normas.</i> | <i>El niño/a se aísla del grupo y no participa de las diferentes actividades organizadas por los grupos, al utilizar pocos materiales didácticos, al mostrarse inseguro de explicar con sus palabras diferentes situaciones</i> |

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|   | <i>sigue un proceso paso a paso.</i>   |  |   |
| <i>Pensamiento sistémico</i>            | <i>Es la actitud que tiene el hombre frente al mundo, en su gran complejidad, frente a esto se basa para hacer análisis de situaciones, comprensión de las mismas y establecer acciones frente a las mismas.</i> | <i>Demuestran capacidad para reflexionar frente a situaciones del contexto, del medio ambiente, de su vida diaria.</i>                         | <i>Presenta poca fluidez para expresar sus ideas frente a un tema o situación.</i>  |
| <i>Pensamiento Lineal</i>               | <i>En este se aplica el pensamiento lógico de forma progresiva, se permite razonar en forma secuencial.</i>  | <i>Sigue normas, reglas e instrucciones al pie de la letra de un ejercicio, actividad o tarea.</i>   | <i>Muestra poca concentración en las actividades, se le dificulta seguir instrucciones, no atiende las recomendaciones y pautas de trabajo.</i> |
| <i>Pensamiento Lateral o Divergente</i> | <i>En este pensamiento se utilizan diferentes formas para solucionar un problema o conflicto, se caracteriza porque tiene la capacidad para</i>  | <i>Demuestra habilidad para resolver problemas o situaciones de diversas formas, hace uso de la creatividad utilizando los recursos que el</i> | <i>Se muestra pasivo, poco activo, escasa creatividad, se confunde con facilidad cuando debe tomar decisiones frente a un</i>                   |

|                               |   |  |   |
|-------------------------------|---|--|---|
|                               | <i>buscar diversas soluciones frente a determinada situación, esté es un paso fundamental para el desarrollo del pensamiento creativo.</i>  | <i>medio le ofrece, es dinámico y recursivo al buscar estrategias para salir avante.</i>   | <i>problema, o situación.</i>   |
| <i>Pensamiento Secuencial</i> | <i>Este es la base para encontrar soluciones a problemas académicos y de su contexto porque tiene en cuenta los detalles para categorizar conceptos, elementos, situaciones, problemas, permite interpretar el mundo a partir de comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias, lo que da la base para ser coherente y llevar un proceso secuencial en la solución de problemas.</i> | <i>En este el estudiante utiliza todas las habilidades desarrolladas durante la etapa escolar, interpreta, analiza, infiere y da respuestas a problemas académicos y de la vida diaria de manera espontánea, porque la memoria le permite utilizar acciones aprendidas con anterioridad.</i> | <i>Cuando tarda en reaccionar o responder frente a un estímulo estudiado o aprendido, presenta falta de atención para desarrollar un proceso establecido, falta habilidad para comparar, analizar y llevar una secuencia lógica de las cosas.</i> |
| <i>Pensamiento</i>            | <i>Este nace a partir</i>   | <i>Se muestra gran</i>   |   |

|                                |   |  |   |
|--------------------------------|---|--|---|
| <i>Estratégico</i>             | <i>del pensamiento lógico, porque cuando se han desarrollado suficientes habilidades mentales del pensamiento lógico, aparece el pensamiento estratégico, que es la habilidad de encontrar solución, este pensamiento permite tener una visión futura de situaciones, permite analizar el comportamiento el otro, es la agilidad para enfrentar desafíos y ganar.</i> | <i>facilidad para vencer a un contrincante en un juego, busca soluciones de diferentes formas, analiza, compara y estudia diferentes tácticas para alcanzar un objetivo, ( en el juego, trabajo académico y en su vida diaria)</i> | <i>Se dificulta en los estudiantes introvertidos porque no se refleja la astucia para lograr un fin bien sea en los juegos realizados, en los planteados por ellos o en su vida escolar y social.</i> |
| <i>Pensamiento Kinestesico</i> | <i>Es la expresión del cuerpo a través de movimiento, trazos, manifestaciones artísticas</i>  | <i>Desarrollo de lateralidad, motricidad fina y gruesa, expresión corporal y artística, facilidad para elaborar figuras en diferentes materiales y técnicas.</i>   | <i>Se presenta poco equilibrio, confusión el lateralidad, escasa coordinación en los movimientos, dificultad para realizar ejercicios de estiramiento y flexibilidad,</i>                             |

|                                |  |  |   |
|--------------------------------|--|--|---|
| <i>Pensamiento Convergente</i> | <i>Este pensamiento por el contrario al divergente tiene la capacidad de ordenar, discriminar, discernir y seleccionar entre varias alternativas de respuesta o soluciones, la más adecuada para enmendar un problema o situación.</i> | <i>Es estricto en el seguimiento de órdenes e instrucciones, organiza sus ideas y las plasma en sus acciones, expresa con claridad los juicios para dar solución a un problema</i> | <i>Se muestra distraído, poco interés en el seguimiento de un proceso, no plantea soluciones ni diferencia una situación de otra.</i> |
| <i>Pensamiento Deductivo</i>   | <i>Este permite hacer apreciaciones particulares de algo, partiendo de situaciones y conocimientos generales, él nos permite inferir, razonar y hacer juicios frente a diferentes apreciaciones.</i>                                   | <i>Permite hacer catarsis de situaciones vividas y presentarlas como conocimientos o conceptos de algo.</i>  | <i>Presenta poca participación, no hace planteamientos ni juicios de un estadio presentado.</i>                                       |
| <i>Pensamiento Espacial</i>    | <i>Tiene como parte fundamental la función visual porque el cerebro almacena información que</i>   | <i>Manipula y compara los objetos de forma física y los plasma en un gráfico, comprende</i>  | <i>Presenta dificultades en el manejo del espacio en el cuaderno, en una hoja o al representar los</i>                                |

|                              |  |   |  |
|------------------------------|--|---|--|
|                              | <p>requieren procesos neuronales similares, permite percibir la dimensión de las cosas, esto requiere, explorar, palpar, y comprender los objetos de una manera bidimensional y tridimensional.</p>  | <p>diferentes estructuras de un texto o explicación (mapas conceptuales y mentales), manipula con facilidad los elementos de su entorno y los utiliza en su beneficio</p> | <p>objetos en un grafico, se le dificulta comprender el orden y sentido de un mapa conceptual.</p>   |
| <p>Pensamiento Analógico</p> | <p>Este pensamiento permite realizar comparaciones y establecer semejanzas y diferencias entre objetos, personas animales, textos escritos (analogía), este se utiliza a diario para resolver problemas, tomar decisiones, en el recordamos y utilizamos la memoria a largo plazo.</p> | <p>Establece comparaciones y semejanzas entre gráficos, imágenes, palabras y textos, discriminando cada uno y argumentando sus análisis</p>                               | <p>Se muestra poco observador y analítico frente a imágenes, gráficos y situaciones, se evidencia la carencia de habilidades comparar, discernir y analizar.</p> |

### 2.3. El juego en la escuela

Ahora bien, Froebel parte de la teoría de la naturaleza humana expuesta por Pestalozzi aplicando el concepto de educación integral inicialmente en párvulos, y que luego dividió el desarrollo humano en cuatro etapas: infancia, niñez, adolescencia y madurez, en las que cada etapa tiene su nivel de exigencia (Torres, 2001) (BEATTY, 2002) conformidad a lo anterior, el modelo Froebeliano centra el juego como procedimiento metodológico principal, creando materiales específicos con el fin de transmitir el conocimiento a los que denomina dones o regalos, y que están constituidos por una serie de juguetes y actividades graduados. Concibe la educación como “la posibilidad de promover la actividad creadora, espontanea y libre del niño, mediante el juego”.

Froebel, quien inicio con la idea de la educación en preescolares basa su teoría en el enfoque teórico-práctico donde hace parte fundamental el juego ya sea practico o intelectual, siendo este considerado como un medio principal de vinculación al mundo social y cultural de niños y niñas desde sus primeros años de vida, pero resalta la importancia de generar la libertad del niño con el fin de crear su experiencia aproximándose al aprendizaje por medio de la espontaneidad,

retomando el juego como una actividad gozosa, ya que el estudiante crea de forma libre su juego y por medio de este aprende de la realidad, resaltando la relación juego-trabajo que está implícita en este proceso.

Seguido a lo anterior, cabe resaltar la importancia de fundamentar la propuesta de la ludoteca sobre el postulado de las inteligencias múltiples, ya que este espacio se concibe como una manera de potencializar en los estudiantes el aprendizaje que pueden alcanzar con la adecuada implementación de la ludoteca.

Luego de revisar las concepciones desde las inteligencias múltiples, los procesos de pensamiento la importancia de la educación integral y lúdica, se pertinente continuar la construcción de la propuesta con algunos postulados de María Montessori, ya que este proyecto busca darle al niño(a) responsabilidades en ambientes preparados donde las docentes son las personas especializadas en la organización de dichos espacios, y desde la perspectiva de Montessori se argumenta que cada niño trae consigo unos conceptos internos desde su nacimiento y para encaminar estos conocimientos, el guía-docente debe proporcionarle los medios necesarios para que aprenda nuevos y más complejos retos, también afirmo que ningún individuo puede ser educado por otro, que cada uno debe hacer cosas por si misma porque de lo contrario nunca llegara a aprender, porque un ser humano con interés y amor por formarse puede hacerlo durante los años que este en un salón de clase debido a la motivación interior que es la curiosidad natural por aprender.

Por lo tanto Montessori dice que en la educación infantil, no se debe llenar al niño de datos académicos, sino cultivar su deseo natural por educarse, por eso escribió “nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga la oportunidad razonable de triunfar”, el método de Montessori ha sido una de los métodos más activos en cuanto a su creación y aplicación basado especialmente en las actividades motrices y sensoriales aplicado a estudiantes de preescolar.

## **2.4. Modelo de gestión TQM**

Es pertinente referenciar que es presente trabajo se lleva a cabo bajo la perspectiva del modelo de calidad total TQM, el cual es mencionado a continuación desde sus inicios y evolución en la actualidad.

### **2.4.1. Modelo de calidad total**

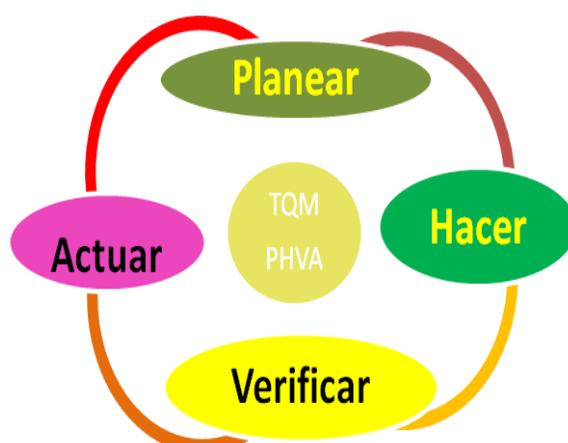
Gracias a los constantes cambios que la sociedad mundial demanda, ya sea en la industria o en los seres humanos, debido a los altos niveles de competencias que ellos deben manejar para ser vinculados a este mundo cambiante y exigente, son estos los factores que han venido propiciando el mejoramiento de la calidad constante en los productos, convirtiéndose por tal motivo, en la razón que ha obligado a las organizaciones a crear un modelo de alta calidad que permita la mejora continua de sus productos; de allí surgió el modelo de gestión de calidad

total, Total Quality Management, (TQM), este modelo inicio en algunos países asiáticos y se ha expandido por muchos países del occidente, ha sido tal la acogida de este sistema que ha llegado a tocar el campo educativo, ya que ha dado relevante importancia a una de sus características primordiales, encaminada al aprovechamiento de la cooperación.

Pues bien, los inicios del modelo TQM emergieron en el Japón después de la segunda guerra mundial, que dejo una situación económica en el país muy difícil y requirió crear nuevas estrategias para poder entrar a competir con el mercado internacional. Comenzó con el control de calidad de los productos fabricados, enfatizados en la uniformidad, durabilidad, adaptación al mercado a un bajo costo, posteriormente en Estados Unidos el señor Juran quien afirmaba “La calidad es la aptitud o idoneidad para el uso, juzgado por el usuario” propuso integrar la planificación, el control de la calidad y la mejora del producto, llevando un seguimiento estadístico que es solo una de las herramientas de este sistema, pero Fiegenbaum explica que la “calidad Total” implica calidad de toda la organización y no solo la del directivo; es decir, que más que la estadística, la prevención de errores y la satisfacción del cliente, lleva a la institución a seguir un diagrama de causa efecto, como el de Ashikawa o el diagrama de pareto para clasificar la importancia de los factores de la calidad. (Garcia, 1998).

Por su parte Williams menciona a este modelo como “un conjunto de estrategias y un método racional de gestión propia de las empresas basada en la idea del cliente; en el compromiso adquirido; en la necesidad de adoptar una línea de trabajo sistemático y elevar el progreso continuo y en la interconexión de las actividades de las personas, eliminando así el aislamiento departamental o individual (Williams, 1995). Esto quiere decir que en un sistema de calidad deben estar involucrados todos los estamentos de una organización y propender por el mismo objetivo, que es ofrecer un producto o un servicio de calidad, para obtener como resultado clientes o usuarios satisfechos.

Por lo tanto, es claro que el modelo TQM está en búsqueda constante de mejorar la calidad del producto o del servicio que se presta, pretende siempre optimizar lo que se tiene para brindar al cliente o usuario un servicio de excelente nivel; este sistema más que de ser una forma de gestión podríamos decir que es una filosofía en la que es muy importante involucrar a todos y cada uno de los integrantes de la organización o institución, donde lo verdaderamente importante es trabajar en conjunto, con un objetivo en común, que es mejorar constantemente los procesos que se vienen desarrollando. Esto se logra a partir de la integración de una serie de actividades consecuentes que permiten evaluar y corregir los posibles errores que se encuentren a lo largo del proceso, para ello esta estrategia de gestión utiliza la siguiente herramienta:



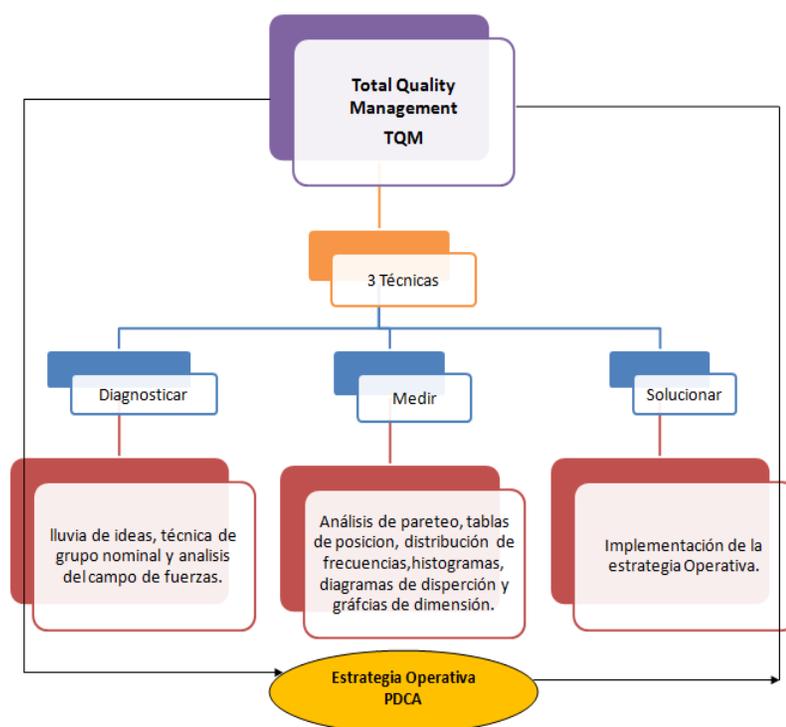
**Figura 1. Ciclo PHVA**

El modelo TQM de calidad total tiene como objetivo centrarse en los procesos de una organización, los cuales son el soporte para mejorar la calidad del producto que se ofrece a los usuarios, realizando un seguimiento a los procesos, que permita solucionar los problemas que se presenten y mejorar las fallas del mismo, esto implica, estudiar y encontrar las fallas del producto y propender por mejorar la calidad de lo que se está haciendo.

El siguiente grafico ilustra el proceso TQM que se debe realizar para que las instituciones educativas que deseen implementar este modelo de gestión lo lleven de la empresa a la institución educativa, lo que genera la ejecución del TQE que es el este mismo modelo pero dirigido especialmente a la gestión educativa, el cual contiene indicadores que permiten a los directivos docentes y docentes evaluar

constantemente el plan de estudios, los proyectos, actividades planeadas y desarrolladas durante el periodo escolar y así mismo durante el año en curso, este modelo de gestión es el que a nuestro parecer se acopla más a la gestión de cualquier institución educativa porque es el único modelo que tiene en cuenta el seguimiento de cada proceso desarrollado y la vinculación de todos los estamentos de la comunidad para la mejora continua de la calidad de la educación que se imparte en un plantel.

La Figura muestra el modelo de gestión TQM y sus fases.



**Figura 2. Modelo de gestión TQM**

Continuando con la implementación del modelo TQE, el cual, hace notar que la institución educativa no es una empresa formada por una planta física dotada con los recursos didácticos, materiales de laboratorio, mobiliario y recurso humano destinado a trabajar o estudiar; sino que trasciende mas allá de ser un grupo de individuos que ofrecen un servicio educativo a la comunidad desde preescolar hasta grado once, pensándose como una parte donde “confluyen seres humanos de diferentes características y culturas que socializan y desarrollan procesos de aprendizaje orientados por principios de equidad, oportunidades y convivencia”. (MEN M. E. pg56 , 2008).

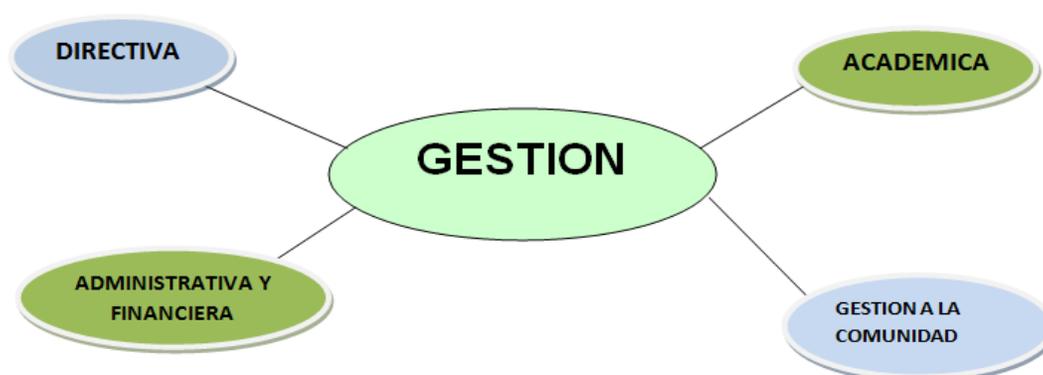
De tal manera, para los niños, niñas y jóvenes, el establecimiento educativo es un espacio lúdico donde además de aprender y desarrollar sus competencias, construyen relaciones de amistad y afecto con todos los estamentos de la comunidad educativa, allí también tienen la oportunidad de enfrentarse, descubrir y vivir sus miedos, conflictos, gustos y aficiones que contribuyen de forma significativa a la construcción de sus estructuras emocionales, sociales, éticas y cognitivas (MENME., 2008).

Siendo coherente con lo mencionado, toda institución educativa debe tener un Proyecto Educativo Institucional, su plan de estudios y un plan de mejoramiento, donde se concreta la planeación curricular, actividades pedagógicas, evaluaciones, la gestión de diferentes procesos, la relación con diferentes entidades y autoridades.

Todas estas son herramientas que permiten alcanzar los logros y metas establecidas por el equipo de gestión de la institución, estas herramientas deben ser conocidas por todos y cada uno de los estamentos la comunidad educativa, lo que se convierte en el motor que impulsa y promueve las acciones de los integrantes de la institución con el liderazgo del rector y el equipo de gestión. (MEN, 2008), todo esto se identifica a partir de estudios nacionales e internacionales especialmente los que son de carácter académico y de convivencia.

Desde la gestión educativa se plantean cuatro áreas de intervención que son las siguientes:

La Figura muestra la relación entre la gestión y sus áreas en la institución educativa.



**Figura 3. La gestión y sus áreas de impacto.**

Ahora bien, siguiendo el modelo de gestión TQE el cual permite una gestión de calidad durante los procesos de la institución educativa, mejorando en este caso los resultados alcanzados de los estudiantes desde la gestión académica, para ello se hace uso de indicadores que permitan ver la evolución de los procesos que se llevan dentro de la implementación del modelo de calidad TQE. Los indicadores según Le Boterfet, reflejan las medidas necesarias para verificar la existencia y grado de presencia de un criterio de calidad, suministrando una información significativa, una prueba, una señal, del criterio de calidad buscado. El indicador de calidad tiene que ser representativo de ese criterio de calidad, objetivo y observable. (García, 1998) (Boterfet, 1993).

Relacionado con lo anterior y teniendo como base la gestión escolar, es importante mencionar, que en un sistema educativo se debe formular indicadores a nivel micro y macro que indican el estado de evaluación que va a asumir la institución, permitiendo establecer los criterios de calidad que tiene el colegio en relación con las políticas educativas nacionales, internacionales o tomando como referente otras instituciones. Un indicador de gestión macro necesariamente debe ser preciso y comprobable, nos debe presentar una idea precisa de la eficacia y eficiencia de los métodos de enseñanza que se practican, los cuales nos deben llevar a la construcción de un sistema educativo propio, con políticas y normas dentro del ámbito escolar.

Es importante que los indicadores que se tomen sean sencillos, comparables con otras instituciones, de significación para las personas del contexto, deben tener aspectos académicos y sociales, es importante que se puedan medir ya que cada uno de ellos está sujeto a verificación a nivel cuantitativo si lo permiten y a nivel cualitativo en los que se pueda evidenciar la riqueza, avances y novedad de los procesos. Por ejemplo a nivel macro, la institución educativa va a tener en cuenta la autorregulación a nivel nacional o internacional, la cual puede ser medida bajo las pruebas pisa.

Mientras que los indicadores a nivel micro permiten que la institución autoevalúe aspectos hacia el interior o exterior de la misma, estos indicadores sirven para medir los avances y proyecciones que ha tenido la institución, y al compararse con otras se adquieren nuevas perspectivas ya que se encuentran multiniveles en la valoración de las perspectivas (García, 1998). De tal manera que los indicadores a nivel micro puedan ser una descripción ideal de cada uno de los elementos que queremos que influyan o que pueden ser influidos al interior de la institución educativa, en este sentido se puede hacer referencia a los logros de los estudiantes en cuanto a rendimiento académico, habilidades desarrolladas, comportamiento, actitudes los cuales se pueden medir de forma cuantitativa y/o cualitativa.

Se debe tener presente que “Cuando formulamos un conjunto de indicadores, estamos describiendo cuál sería la situación ideal en la que deseáramos que se

encontrara el colegio. En última instancia los indicadores deberían coincidir con los objetivos que un centro pretende alcanzar en todos los órdenes” (García, 1998), estos indicadores se convierten en los pasos que se deben dar para llevar a la institución educativa a cumplir su misión y visión las cuales son el eje principal y por lo que trabaja toda la comunidad educativa, permitiendo evaluar los procesos que se viven desde la gestión institucional. Por lo tanto, todos los indicadores deben permitir evaluar los logros, consecuencias y causas de los cambios que han ocurrido a lo largo del año escolar, estos indicadores deben ser elementos de diagnóstico que pueden o deben sugerir acciones para iniciar o continuar un proceso, así podemos describir los aspectos fundamentales y perdurable en un sistema educativo.

Es preciso enfatizar, que cuando nos referimos a un sistema de indicadores debemos ser conscientes que la escuela es un sistema integrado de actividades, procesos y sujetos actores de los mismos y no podemos desmembrar las actuaciones, logros o dificultades individuales ni fragmentar la información o los resultados obtenidos de determinado proceso, lo que buscamos con los indicadores de gestión es relevar la transparencia de todo el sistema educativo institucional, ofreciendo una información significativa a nivel cualitativo y cuantitativo, que nos van a servir para comprender los principales problemas que se presentan, de manera que se pueda enriquecer constantemente la institución educativa.

### **3. CAPÍTULO III**

#### **IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA A PARTIR DE LA TEORÍA DE GESTIÓN DEL MODELO TQE DESDE LA LUDOTECA.**

##### **3.1. Descripción Del Modelo TQE**

Con el fin de de implementar durante la investigación el modelo TQE en la gestión académica, se procede a realizar una serie pasos para llevar a cabo las fases propuestas por este modelo iniciado de la siguiente manera:

Se realizan observaciones de las actividades que desarrollaban las docentes en la ludoteca; sus metodologías y los recursos utilizados. Luego de varias semanas de observación se organizó una primera reunión para informar a las docentes acerca de las observaciones realizadas, las dudas y sugerencias que nacieron a partir de estas observaciones y posteriormente se dio paso a la recolección de actividades realizadas por las maestras que apuntan a fortalecer y desarrollar procesos de pensamiento.

Transcurridas dos semanas se realiza una nueva reunión donde se mostro los enfoques pedagógicos que articulan la ludoteca de manera integral, teniendo esto

como base se da inicio a la etapa de diseño e implementación de la propuesta pedagógica mediante la adecuada gestión estratégica que permita alcanzar las metas fijadas.

Posteriormente a la etapa de diseño, se procede a la aplicación de las actividades que hacen parte de la propuesta pedagógica. Varias de estas actividades se realizaron en presencia de los directivos docentes y la funcionaria de la secretaria de educación encargada de las Ludotecas a nivel Distrital.

Teniendo como modelo de gestión la TQE, que basa su trabajo en el seguimiento continuo de los procesos, involucrando a todos los actores ejecutores de los mismos como parte fundamental en el éxito del proyecto en el contexto educativo.

Las metas establecidas en la etapa inicial, son implementadas con diversas estrategias o acciones para cada proceso, de tal manera que el trabajo tiene como fin implementar este modelo de gestión para el adecuado uso de la ludoteca, por medio de la gestión académica que permite mejorar los procesos de pensamiento de los niños y niñas optimizando los resultados académicos, pretendiendo alcanzar metas a nivel cognitivo, actitudinal, social y cultural, siendo estos contenidos del desarrollo de procesos de pensamiento en los niños y niñas que se benefician de este proyecto .

El TQE hace especial énfasis en hacer que cada uno de sus participantes se comprometa y desarrolle sentido de pertenencia para que aporte de manera significativa al perfeccionamiento de los procesos que se adelantan en el colegio y logre estudiantes felices mediante el seguimiento de los procesos llevados a lo largo del año escolar, basados en un aprendizaje efectivo, significativo y apropiado, en ambientes preparados especialmente para los proyecto o programas que se estén adelantando.

Por tal motivo, es muy importante la opinión de los estudiantes y los padres de familia frente a los temas o proyectos que se vayan a realizar durante el periodo académico, la participación de cada uno de ellos en las diferentes actividades, las formas de evaluación y la concertación de los mecanismos de socialización de las actividades que se hicieron a lo largo del bimestre, semestre o año escolar, en estos se tiene en cuenta las observaciones, sugerencias y las fallas encontradas en cada uno de los procesos.

En este orden de ideas la TQE requiere que todos los integrantes de la organización transformen su mentalidad y estén dispuestos al cambio, para apostarle a un nuevo método de trabajo colectivo, en la que se busca un beneficio en común; lo que implica gran responsabilidad de todos, compromiso y constante trabajo en equipo, sin dejar de lado la importancia del líder, quien se encarga de dinamizar,

dirigir, organizar, con una actitud de escucha, colaboración, compromiso, apoyando todas y cada una de las funciones de los participantes en el contexto escolar.

El proyecto realizado ha permitido que todos los integrantes de la comunidad (estudiantes, padres de familia, docentes y directivos) aporten de manera significativa al logro de los objetivos propuestos; se ha logrado un cambio en la estructura curricular del grado segundo 2 A, una transformación en los métodos de enseñanza, una mayor participación de los padres de familia en las actividades que realiza la escuela, se ha involucrado la secretaria de educación con aportes materiales y sugerencias para mejorar los procesos adelantados, este modelo de gestión ha permitido que los directivos docentes asuman el proyecto con mayor claridad y compromiso en cuanto a los aportes realizados para el logro de las metas porque se ha evidenciado en los estudiantes una mayor recepción y adquisición de los contenidos que han sido concertados entre todos al inicio del periodo escolar.

La Ludoteca como Centro Gestor de Procesos de Pensamiento, ha basado su desarrollo en los ocho pilares del modelo de gestión TQE que son:



**Figura 4. Representación de los ocho pilares del modelo de gestión TQE**

Posteriormente basados en el modelo TQE se hace necesario formular indicadores los cuales son tomados dentro de este modelo, como una herramienta indispensable para medir una serie de datos establecidos con el objetivo de aportar respuestas a situaciones específicas sobre el sistema educativo, en este caso la ludoteca como herramienta pedagógica, generadora de procesos de pensamiento en escolares del grado segundo 2 A, para este caso los indicadores deben responder a las situaciones problémicas que puedan ser inspeccionados a través de técnicas cuantitativas.

## **3.2. Metodología**

### **3.2.1 Investigación Acción**

La investigación acción es una manera de intervención que puede adaptarse a diferentes tipos de trabajos, donde los investigadores están interactuando con la población de trabajo todo el tiempo. Está enfocada especialmente para el sistema educativo con el fin de mejorar, plantear o definir nuevas propuestas y /o estrategias pedagógicas. Veamos algunos conceptos de esta línea de investigación.

Para Bartolomé la investigación-acción es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales acerca de su propia práctica, se lleva a cabo en equipo con o sin ayuda de un facilitador (Latorre, 2003) (Bartolomé 1986).

En concordancia con el postulado de Bartolomé, donde la investigación acción permite realizar un análisis, reflexión y re direccionamiento de la situación encontrada según sea el caso, este trabajo toma este planteamiento y por ello se define como la metodología a seguir en las instalaciones del Colegio Nydia Quintero I.E.D sede B, donde funciona el ciclo inicial, conformado por estudiantes de los grados pre-escolar, primero y segundo, cada grado con 2 cursos. De estos seis grupos se tomo una

población de 30 estudiantes de grado segundo 2 A, como muestra, quienes son los participantes activos de la investigación.

Inicialmente, con la población escogida se procede a la aplicación de la prueba diagnóstica para determinar el nivel o estado actual de los procesos de pensamiento que presentan los estudiantes al iniciar este proyecto, al mismo tiempo se realizó una encuesta a los 12 docentes que hacen parte del ciclo dos, para determinar la cantidad de actividades que realizan con el fin de potenciar los procesos de pensamiento en sus estudiantes que permitiera establecer el nivel de conocimiento y utilización por parte de los docentes hacia la ludoteca, como herramienta pedagógica. Las dos herramientas utilizadas proporcionaron la información suficiente para elaborar el diagnóstico y establecer el problema que dio origen a la presente investigación.

Por ello se hizo necesario fundamentar la gestión por el camino feed-back que consiste en hacer una evaluación constante de todos los procesos llevados, así mismo se realiza el “benchmarking” que en términos educativos lo podríamos llamar TQE (Total Quality in Education) que consiste en tomar los contenidos curriculares que se llevan en el ciclo para mejorar constantemente los procesos desarrollados con los estudiantes, adicionalmente este modelo permite a las docentes del ciclo diseñar, adaptar y aplicar estrategias propias, que mejoren los procesos de pensamiento del grado segundo 2 A.

Este proyecto está basado en la gestión académica porque es la parte fundamental del que hacer docente en toda institución educativa además es la encargada de formular tácticas, proyectos y propuestas que permitan a los estudiantes construir conocimientos, competencias y habilidades a partir de sus experiencias, socialización y vivencias que aportan para el desarrollo de su vida personal, social y familiar. “Por lo tanto, la gestión académica es la encargada de los procesos curriculares, la planeación, ejecución y evaluación de proyectos y prácticas pedagógicas, la gestión de las clases y el seguimiento académico” (MENME,p 45 2008).

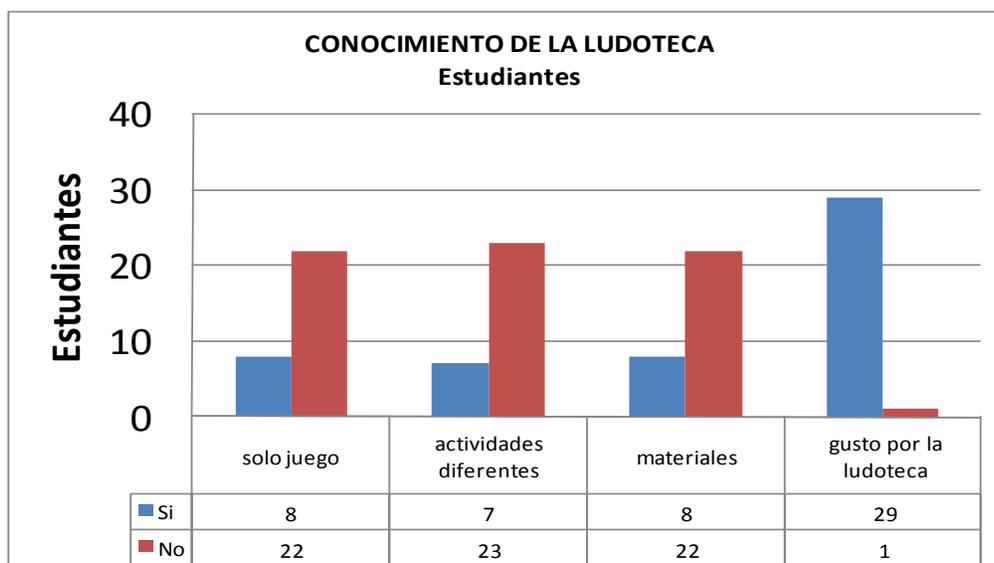
### **3.2.2. Fases de la investigación**

Las fases durante la investigación están descritas a continuación:

Anteriormente en la fase diagnóstica de la investigación “Ludoteca Centro de Múltiples Posibilidades de Aprender” se evidenció que la ludoteca no está siendo utilizada de forma adecuada en la institución educativa Nydia Quintero de Turbay. Además no se tiene claridad de la poca información que manejan los docentes sobre la importancia de este espacio para el desarrollo y fortalecimiento de los procesos de pensamiento en los estudiantes de grado segundo 2 A y por lo tanto en el desempeño académico, viéndose afectada directamente la gestión académica de la institución.

Fase Inicial: En esta primera fase se realizó el diseño, aplicación y análisis de la prueba para el diagnóstico y caracterización de la población, lo que proporcionó el planteamiento del problema y la pregunta de investigación; junto con la encuesta aplicada a los estudiantes, padres de familia y docentes para conocer su perspectiva frente al uso de la ludoteca, con el ánimo de comprender el porqué de la situación actual que se presenta en la institución educativa Nydia Quintero de Turbay.

En la gráfica siguiente se encuentra manifestado el imaginario que tienen los estudiantes y padres de familia acerca de la ludoteca.



**Figura 5. Conocimiento de los estudiantes de la ludoteca**

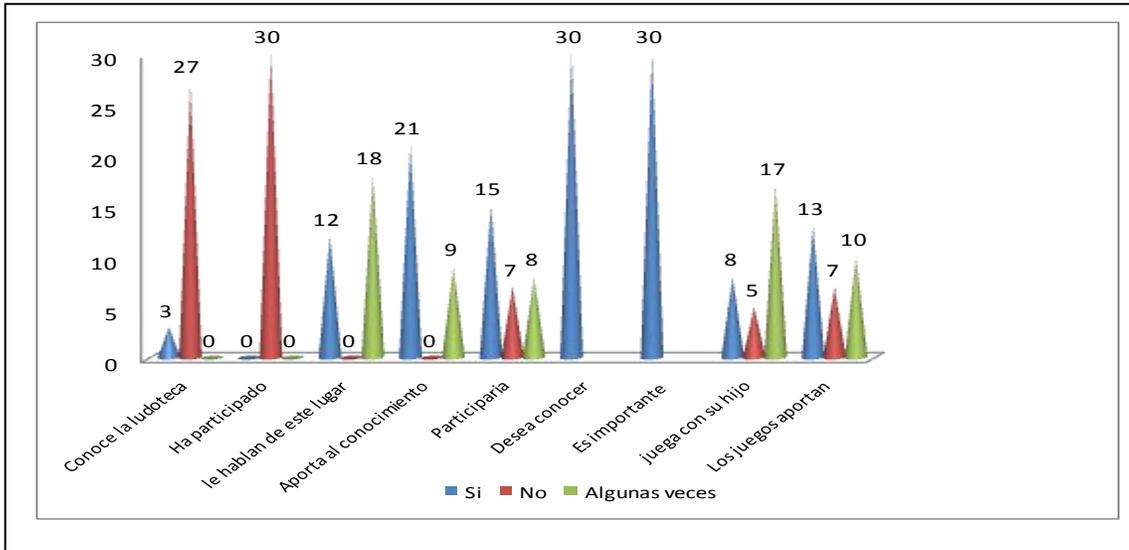


Figura 6. Conocimiento de los padres acerca de la ludoteca.



Figura 7. Asistencia de los estudiantes a la ludoteca

## Contexto de ludoteca

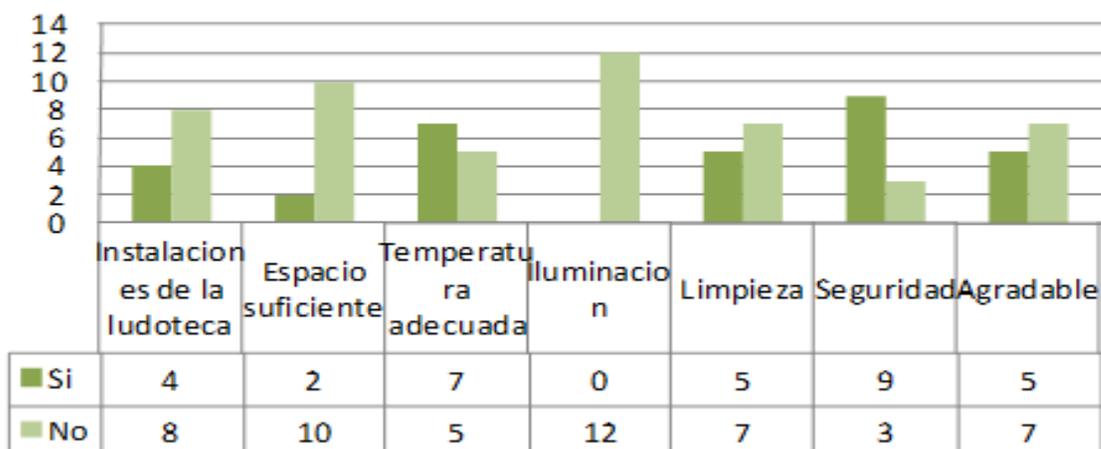


Figura 8. Contexto de la ludoteca en cuanto a espacio y ambientación adecuada.

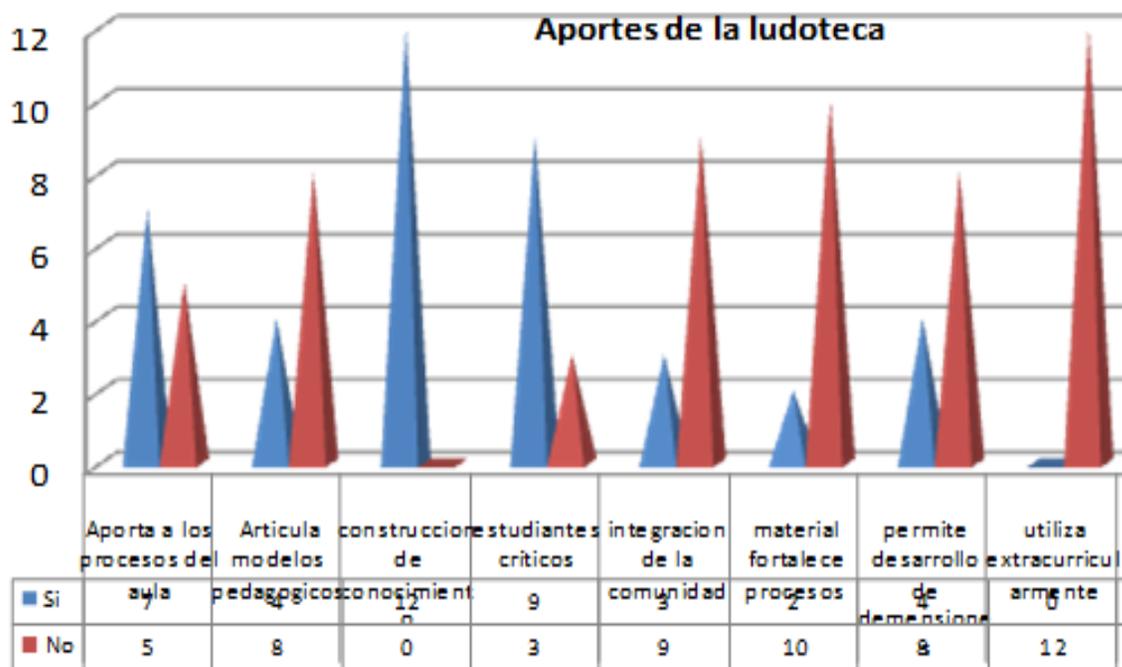
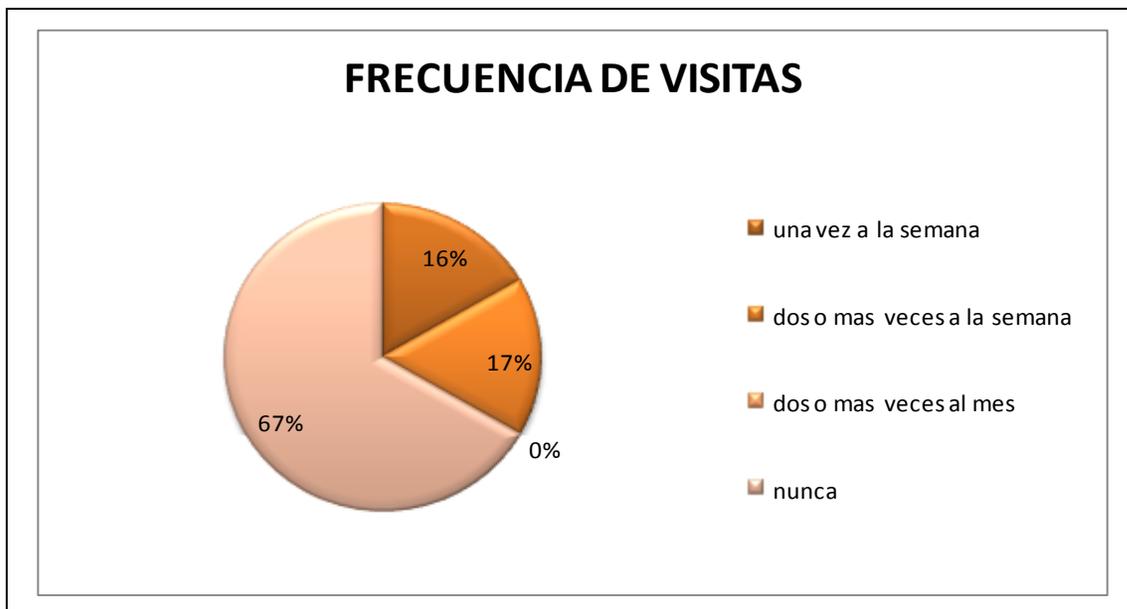
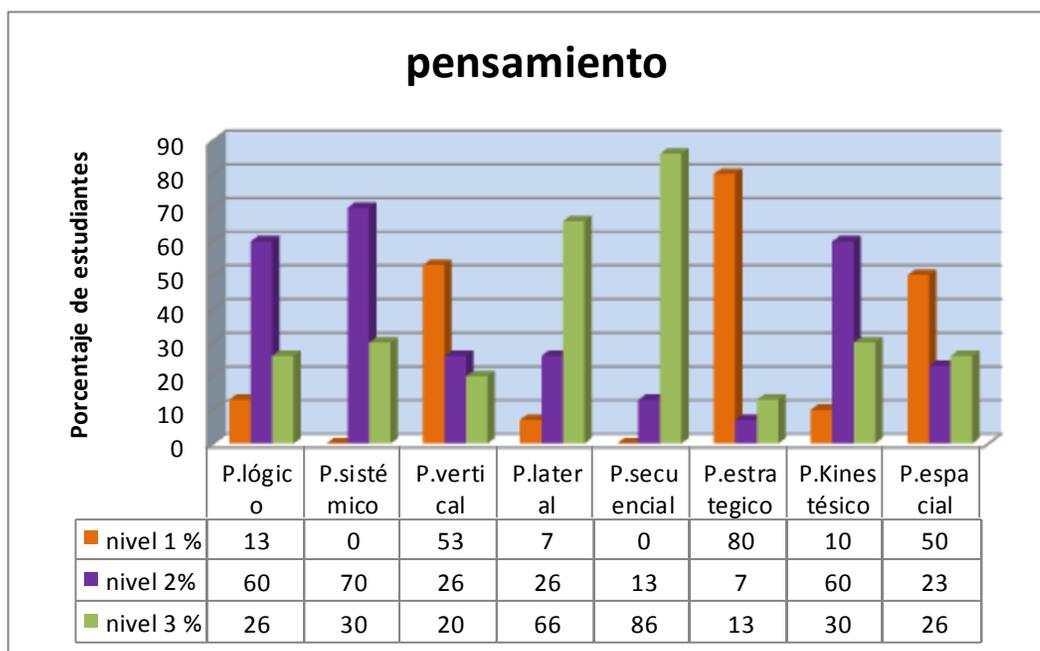


Figura 9. Aportes de la ludoteca en cuanto al proceso de aprendizaje de los estudiantes.



**Figura 10. Frecuencia de visitas a la ludoteca por parte de los estudiantes.**

Una vez obtenidos los datos acerca del conocimiento y utilización que se da a la ludoteca en la institución, se realizó una serie de pruebas a los niños y niñas de grado segundo, para determinar cómo estaban en los procesos de pensamiento al inicio del proyecto, en lo que encontramos los siguientes datos, los cuales fueron tomados de la rejilla que diligenciaron las docentes durante el primer mes del año escolar.



**Figura 11. Nivel que tienen los estudiantes en cada tipo de pensamiento.**

### 3.2.3. Diagnóstico

Durante el primer mes de la investigación las docentes aplicaron una serie de actividades que permitieron diligenciar la rejilla (anexo de caracterización de los estudiantes, lo que arrojó los resultados que podemos ver en la gráfica.

Cuando nos referimos al nivel uno son los estudiantes que tienen mayor dificultad en la consecución de buenos resultados, así mismo los niños y niñas que se encuentran en el nivel 2 poseen algunas dificultades y los niños/as que se encuentran en el nivel 3 poseen habilidades para desempeñar el tipo de pensamiento que se está midiendo, a continuación presentamos la tabla de resultados que nos

ilustra más claramente como se encontraban los niños en cada tipo de pensamiento al iniciar el proceso de investigación.

**Tabla 2.**

**Nivel inicial de los estudiantes en cada tipo de pensamiento**

| Pensamiento | Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|-------------|---------|---------|---------|
| Lógico      | 13      | 60      | 26      |
| Sistémico   | 0       | 70      | 30      |
| Vertical    | 53      | 26      | 20      |
| Lateral     | 7       | 26      | 66      |
| Secuencial  | 0       | 13      | 86      |
| Estratégico | 80      | 7       | 13      |
| kinestésico | 10      | 60      | 30      |
| Espacial    | 50      | 23      | 26      |

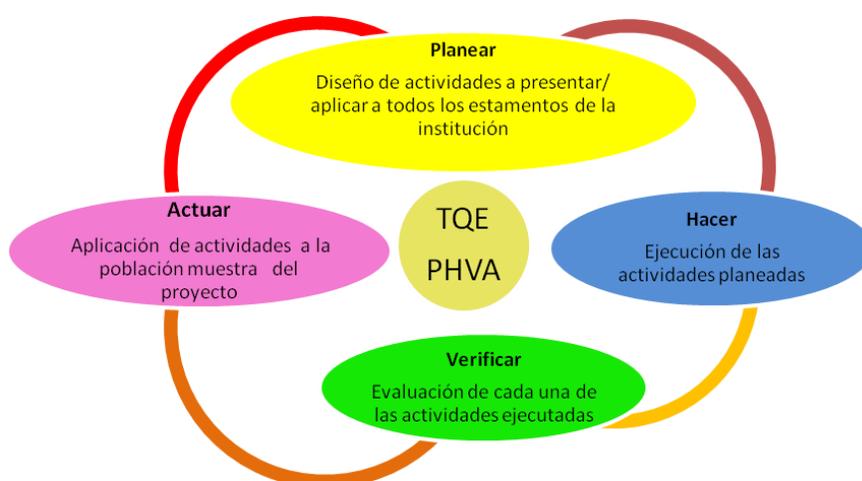
Al analizar la presente tabla, resaltamos que los estudiantes presentan mayor dificultad en alcanzar buenos resultados en el pensamiento estratégico, seguido del pensamiento vertical, espacial, lógico y kinestésico, lo que nos indica que se deben diseñar actividades que potencien procesos y habilidades de pensamiento que fortalezcan cada uno de los anteriormente mencionados.

**Ciclo PHVA en la investigación.** Fase diseño de la investigación (Planear) Esta fase fue dedicada a la construcción de los referentes conceptuales, estudio y análisis

del modelo de gestión, enfoques de investigación y pedagógicos que permean las actividades de la ludoteca en la institución de una forma integral, siendo este el resultado de la implementación del modelo de gestión de alta calidad TQE.

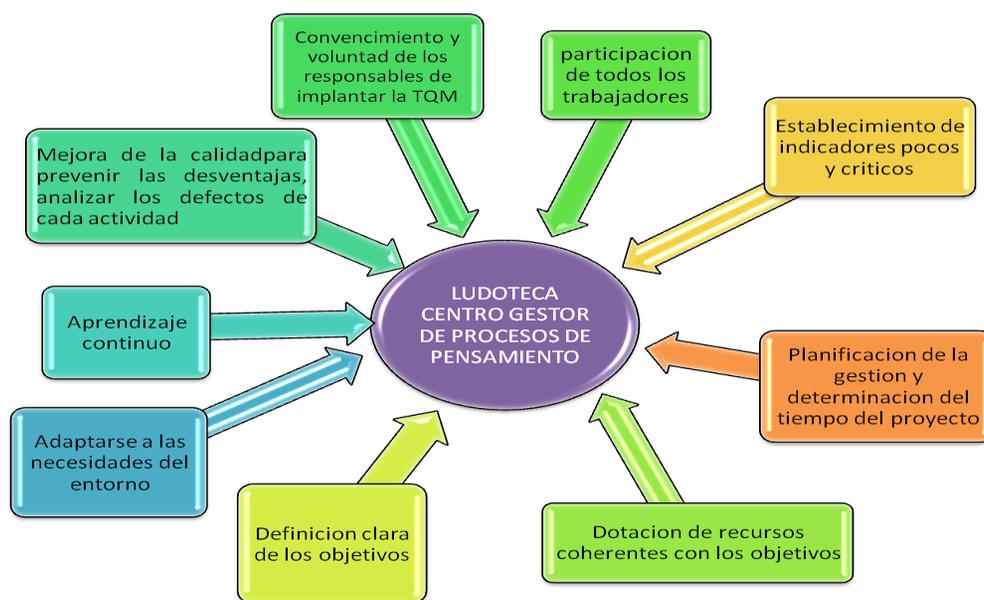
El modelo de gestión anteriormente mencionado se adapta perfectamente a este proyecto de investigación porque permite analizar y evaluar constantemente los procesos que se realizan en la ludoteca, llevando a los integrantes del mismo a buscar constantemente la calidad del servicio que se está prestando y mejorar las fallas que se vayan presentando durante el desarrollo del mismo.

El TQE como filosofía ha hecho que los estamentos de la institución se involucren en la proyección de este trabajo a través de la realización de actividades consecuentes que han permitido corregir errores y trascender a otros niveles. Lo mencionado anteriormente se llevo a cabo por medio de la siguiente herramienta:



**Figura 12. Representación de TQE y sus fases.**

El presente trabajo se adapta perfectamente al TQM ya que tiene como lineamientos los siguientes aportes de Bernillón y Cerutti (1989) y por Antiq y Hemont (1991:16) y Cortés 1995:38 citados por (Garcia, 1998) en su libro Evaluación de Calidad Educativa, ya que cumple con las condiciones básicas para modelo TQM, así:



**Figura 13. La ludoteca y su implementación por medio del Modelo TQM**

### 3.2.4. Fase de diseño de la propuesta y trabajo de campo.

Diseño, organización y prueba piloto de la ludoteca vinculando a la comunidad educativa.

### 3.2.5. Planear.

De acuerdo a lo encontrado en dicha institución, se realizó una fase de planeación, en la que se desarrollaron una serie de actividades planteadas de la siguiente manera:

**Tabla 3.**

**Matriz De Planeación Estratégica Del Proyecto**

| Actividad  | Objetivo   | Responsable  | Tiempo             | Dirigido a                                      | Recursos                                  |
|--|--|--|--------------------|---|---|
| Socialización del proyecto con la mesa directiva.            | Socializar la propuesta para poder implementar en la institución educativa Nydia Quintero.             | Coordinadoras del proyecto<br><br>Yamile Amaya y Angélica Daza | Febrero 10 2011    | Directivos de la IED Nidia Quintero.            | Papelería Computador.                     |
| Presentación de la propuesta a las docentes de ciclo inicial | Dar a conocer a las docentes de ciclo inicial, el proyecto de la ludoteca como herramienta pedagógica. | Yamile Amaya y Angelica Daza                                   | Febrero 16 de 2011 | Docentes de ciclo inicial                       | Ludoteca, video vean, computador, musica. |
| Organización del cronograma                                  | Definir un cronograma para la implementación del proyecto desde la ludoteca.                           | Coordinadoras del proyecto<br><br>Yamile Amaya y               | Febrero 28 2011    | Coordinador de ciclo y rector de la institución | Papelería                                 |

|  |   |  |                 |   |   |
|--|---|--|-----------------|---|---|
|  |   | Angélica Daza  |                 | ón.   |   |
| Elaboración del presupuestos.  | Definir los gastos e inversiones necesarias para ejecutar el proyecto.                | Coordinadoras del proyecto<br>Yamile Amaya y Angélica Daza | Marzo 10 2011   | Rector  | Material didactico por el valor asignado  |
| Realización de actividades que aporten a los objetivos del proyecto. | Planear actividades que favorezcan los procesos de pensamiento en los estudiantes.    | Coordinadoras del proyecto<br>Yamile Amaya y Angélica Daza | Febrero 10 2011 | Docentes y estudiantes involucrados en el proceso | Ludoteca, material didactico, guas de trabajo que orientan la labor del docente.      |
| Capacitaciones a las docentes de ciclo inicial                       | Sensibilizar y motivar a las docentes esperando encontrar un apoyo a la propuesta.    | Coordinadoras del proyecto<br>Yamile Amaya y Angélica Daza | Marzo 30 2011   | Docentes de ciclo uno.                            | Tiempo destinado para capacitación. Video beam. Presentación power point, computador. |
| Asignación de horario para uso de la ludoteca de                     | Promover la utilización de la ludoteca por parte de los docentes y estudiantes dentro | Yamile Amaya y Angélica Daza                               | Marzo 25 2011   | Docentes y estudiantes, planeaci                  | Formatos previamente elaborados por las   |

|  |  |   |   |  |   |
|--|--|---|---|--|---|
|  | de las asignaturas diarias.  |   |   | ón de actividades.                               | coordinadores del proyecto              |
| Marcha del juguete   | Adquirir juguetes y material didactico para dotar la ludoteca con más material didactico     | Yamile Amaya, Angelica Daza y docentes de ciclo inicial | Mayo 20 de 2011   | Padres de familia                                | Instalaciones del colegio               |
| Gestión para la dotación de material didactico por parte las empresas fabricantes del juguetes y material didactico educativo. | Realiziar visitas a empresas proveedoras de material didactico, para vincularlas al proyecto | Angelica Daza y Yamile Amaya                            | Mayo de 2011<br><br>Agosto de 2011                                  | Fabricas de juguetes<br><br>"didacticos Pinocho" | Instalaciones de la fabrica             |
| Visita a funcionarios de la secretaria de educación.   | Dar a conocer el aporte de la ludoteca en la gestion académica.                              | Yamile Amaya  | Junio 23 de 2011<br><br>Septiembre de 2011<br><br>Noviembre de 2011 | Secretaria de Educación                          | Oficinas de la secretaria de educación  |
| Aplicación de actividades según el proceso de pensamiento a desarrollar.   | Realizar actividades pedagógicas que permitan el desarrollo del proyecto.                    | Docentes del ciclo                                      | Marzo<br>Abril<br>Mayo<br>Junio<br>Julio<br>Agosto<br>Septiembre    | Estudiantes de ciclo inicial                     | Bitacora, diligenciada por cada docente |

|   |   |   |  |  |   |
|---|---|---|--|--|---|
|   |   |   | octubre                                |  |   |
| Pruebas piloto al grupo 2 A                               | Determinar las actividades que favorecen el desarrollo de procesos de pensamiento.    | Docentes del ciclo, coordinadoras del proyecto            | De marzo a noviembre 8 horas semanales | Estudiantes de grado segundo A                               | Diario de campo   |
| Vinculación de los padres de familia al proyecto (Anexos) | Involucrar a los padres de familia en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. | Directivos docentes, docentes, coordinadoras del proyecto | Junio Septiembre noviembre             | Padres de familia y estudiantes de grado segundo A           | Ludoteca. Material elaborado por los estudiantes, material didáctico. |
| Clausura del proyecto                                     | Retroalimentación de la implementación del proyecto.                                  | Docentes, padres de familia, estudiantes.                 | Noviembre 11 de 2011                   | Padres, estudiantes, directivos y docentes de ciclo inicial. | Ludoteca, patio, material didáctico, sonido                           |

### 3.2.6. Diseño



Figura 14. Representación de la fase de diseño de la propuesta

### 3.2.7. Planeación



Figura 15. Diagrama de pasos en la planeación del proyecto.

### 3.2.8. Fase de ejecución (Hacer)

Tabla 4.

#### Ejecución del proyecto

| Actividad  | Objetivo  | Tiempo Ejecución | Descripción del proceso   | Observaciones  |
|--|---|------------------|---|--|
| Socialización del proyecto con la mesa directiva de la institución, el cual aporta al fortalecimiento del PEI y contribuye al mejoramiento de la gestión académica a través de la gestión administrativa y directiva, quien se encarga de poner en curso el cronograma | presentar la importancia de implementar un modelo de gestión que permita el funcionamiento y utilización adecuado de la ludoteca, como centro potencializador de procesos de pensamiento en estudiantes de ciclo inicial. | Febrero 10 2011  | Se hizo una reunión con los directivos de la institución y se socializó el proyecto a través de una presentación que contenía los objetivos, fines y medios que se requieren para su desarrollo. Así mismo se dimensionaron los compromisos y los resultados posibles de la propuesta, además se hiló el proyecto con el PEI de la institución<br><b>Ver apéndice F</b> | Esta actividad se realizó en el tiempo planeado.<br>Los directivos se mostraron muy interesados y dispuestos a colaborar con el proyecto.<br>La coordinadora de la tarde vio dificultad en la realización de las actividades puesto que los líderes del proyecto no laboran en esta jornada. |
| Presentación de la   | Dar a conocer a   |                  | Por medio de una reunión de   | La reunión se llevó a cabo   |

|   |   |                    |   |  |
|---|---|--------------------|---|--|
| propuesta a las docentes de ciclo inicial   | las docentes de ciclo inicial, el proyecto de la ludoteca como herramienta pedagógica.  | Febrero 16 de 2011 | ciclo se compartió con las docentes de ciclo inicial la propuesta y se explico la importancia de la participación y compromiso de ellas en el proyecto.<br><b>Ver apéndice A</b>  | en el tiempo planeado. Las docentes participaron durante la explosion con preguntas, sugerencias y recomendaciones, la mayor parte del grupo mostro agrado por el proyecto.  |
| Organización de un cronograma con fechas y actividades a realizar con el fin de gestionar recursos para dotar la Ludoteca y contribuir a mejorar el desarrollo de procesos de pensamiento en los estudiantes. Dentro de ese cronograma se | Definir un horario para iniciar las actividades en la ludoteca. Organizar de manera adecuada la ludoteca fortaleciendo su utilización. Diseñar una propuesta pedagógica que involucre la ludoteca con las actividades académicas del ciclo. Instaurar | Marzo 2 2011       | Se reunieron las docentes de la institución y los líderes del proyecto para organizar un cronograma para la consecución de recursos necesarios con el fin de implementar la propuesta.<br><br>Se diseñó el formato de actividades a desarrollar en la ludoteca, como "Planeación de actividades"<br><b>Ver apéndice G</b> | La actividad planeada no se llevó a cabo dentro del tiempo estimado ya que las fechas para reunión no se cumplieron.<br><br>Se logró dejar un formato para las visitas a la ludoteca, el cronograma de actividades se adhirió al del proyecto general. |

|   |   |                 |  |  |
|---|---|-----------------|--|--|
| contemplan diferentes aspectos como: Fecha, responsable, actividad, recurso, tiempo.  | convenios con otras entidades para fortalecer el plan de estudios que tiene la ludoteca.          |                 | Se asigno un grupo de docentes para hacer los contactos con los proveedores de material didactico y realizar las visitas.  |  |
| Elaboración de un proyecto para presupuestos participativos, como medio para la adquisición de recursos económicos en la dotación de la ludoteca. | Utilizar los recursos obtenidos del proyecto para compra de materiales necesarios en la ludoteca. | Marzo 15 2011   | Las lideres del proyecto junto con las docentes de ciclo presentaron al rector y al consejo directivo un proyecto para conseguir la dotación de material didactico, a traves de presupuestos participativos, los cuales fueron estudiados por los entes anteriormente mencionados. | Fue dificil la concecución de recursos por este medio, porque el proyecto debio pasarse el año anterior, situación que dificulto la dotación de la ludoteca como se pretendía, sin embargo, el consejo directivo aprobo un rubro para la compra de algunos materiales. |
| Realización actividades previamente   | Desarrollar actividades ludicas,  | Febrero 24 2011 | Se reunieron las docente involucradas en   | Esta actividad se retrazo, ya que el tiempo  |

|  |   |               |  |  |
|--|---|---------------|--|--|
| seleccionadas con las maestras que apuntan a fortalecer los objetivos del proyecto.    | pedagógicas que permitan el desarrollo de procesos de pensamiento en escolares de ciclo inicial | Marzo 4 2011  | la propuesta y clasificaron las actividades que realizarían con los estudiantes durante el transcurso de los periodos. Luego se socializo en la mesa de trabajo, determinando los tiempos y actividades a realizar .<br><b>Ver apéndice B y C</b><br>Formulacion de aspectos a mejorar en el proceso.<br><b>Ver apéndice E</b> | asignado para la reunión se altero debido a actividades de la institución. |
| Capacitaciones a las 11 docentes de ciclo para sensibilización y apoyo a la propuesta. | Sensibilizar al equipo docente de ciclo uno para que se vinculen al proyecto.                   | Marzo 30 2011 | Las capacitaciones se hicieron en los encuentros de ciclo que trataron temas y adelantos del trabajo en la ludoteca.<br><b>Ver apéndice H</b>  | Esta actividad se realizo en el tiempo establecido.                        |
| Asignacion de horarios de visitas a la ludoteca.                                       | Promover la cultura de la Ludoteca en docentes y estudiantes                                    | Marzo 25 2011 | Se realizao un horario de visitas a la ludoteca tanto para los   | Esta actividad es realizada a tiempo                                       |

|  |   |                                    |  |  |
|--|---|------------------------------------|--|--|
|  | dentro de las asignaturas diarias.  |                                    | docentes que quieran ir como para los estudiantes.<br><b>Ver apéndice I</b>  |  |
| Marcha del juguete   | Adquirir juguetes y material didactico para dotar la ludoteca con más material didactico    | Mayo 20 de 2011                    | En esta actividad se convocó a los padres de familia a realizar donaciones de juegos didácticos, juguetes usados en buen estado o nuevos si lo querían.  | La actividad fue realizada a tiempo. Hubo gran participación de los padres de familia y se obtuvo una gran cantidad de material,   |
| Gestión para la dotación de material didactico por parte las empresas fabricantes del juguetes y material didactico educativo. | Realizar visitas a empresas proveedoras de material didactico, para vincularlas al proyecto | Mayo de 2011<br><br>Agosto de 2011 | Las docentes hicieron los contactos con los fabricantes de juguetes y material didactico "didacticos Pinocho" didacticos yiyo. No lograron agendar visitas personalmente por falta de disponibilidad tiempo de los directivos de la empresa. | Pese a las continuas llamadas e insistencia de las docentes en entrevistarse con el gerente de las fabricas en mension fue muy dificil, dado que se hablo con los jefes de ventas de las empresas y ellas nos remitieron al gerente pero no obtuvimos buenos |

|   |  |  |  | resultados.  |
|---|--|--|--|--|
| <p>Visita a funcionarios de la secretaria de educación del distrito para ofrecer el proyecto como prueba piloto en la localidad y conseguir recursos por parte de la misma.</p> | <p>Dar a conocer el aporte de la ludoteca en la gestión académica y como herramienta pedagógica ante la secretaria de educación distrital.</p> | <p>Junio 23 de 2011</p> <p>Septiembre de 2011</p> <p>Noviembre de 2011</p>                                     | <p>La funcionaria de la secretaria de educación encargada de las ludotecas en Bogotá vió con buenos ojos el proyecto y ofreció ayuda para el próximo año en cuanto a acompañamiento y seguimiento del proyecto. Así mismo donó libros para el colegio y los padres de familia. <b>Ver apéndice fotografico A</b></p> | <p>La señora Clemencia Hernandez encargada de las ludotecas en Bogotá visitó las instalaciones del colegio y observó de cerca las actividades que allí se realizan y donó libros a padres y colegio.</p> |
| <p>Aplicación de actividades según desarrollo de pensamiento que se quiera desarrollar (toda la población) por parte de las docentes y responsable</p>                          | <p>Realizar actividades pedagógicas que permitan el desarrollo del proyecto.</p>   | <p>Marzo</p> <p>Abril</p> <p>Mayo</p> <p>Junio</p> <p>Julio</p> <p>Agosto</p> <p>Septiembre</p> <p>Octubre</p> | <p>Realización de la planeación de actividades por medio de la reunión de las docentes en las cuales definen cuales son las actividades que irán aplicando con los estudiantes. <b>Ver apéndice J</b></p>  | <p>La actividad se realizó en el tiempo previsto y con secuencia en el proceso durante el año escolar.</p>   |

|  |  |                                  |  |  |
|--|--|----------------------------------|--|--|
| s del proyecto   |  |                                  |  |  |
| Organización y aplicación de actividades y pruebas piloto al grupo (muestra) de la población                         | Determinar las actividades que favorecen el desarrollo de procesos de pensamiento en estudiantes de ciclo inicial. | De marzo a noviembre             | Por medio de reuniones periódicas se van clasificando las actividades que manifestaron rendimiento en los procesos de pensamiento de los estudiantes de grado segundo A<br><b>Ver apéndice D</b> | La actividad se realizó en los tiempos planeados.  |
| Realización de actividades con padres de familia estudiantes, docentes y directivos docentes en la ludoteca (Anexos) | Involucrar a los padres de familia en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.                              | Junio<br>Septiembre<br>Noviembre | Los encuentros se realizaron en tres oportunidades, allí, ellos fueron parte del proceso de formación de los niñ@s con ejercicios lúdicos en matemáticas y lectura.<br><b>Ver apéndice K y B</b> | Estas actividades fueron muy enriquecedoras ya que los padres de familia tuvieron gran participación, lo que motivo mucho a los estudiantes. |
| Clausura de actividades de la ludoteca y proyectos realizados en ella  | Clausurar las actividades programadas y realizadas durante el  | Noviembre 11 de 2011             | Se reunieron los estudiantes con los docente, directivos y padres de familia en la institución , se  | Esta actividad se realizó en el tiempo estipulado  |

|  |                                   |  |  |  |
|--|-----------------------------------|--|--|--|
|  | año escolar<br>en la<br>ludoteca. |  | creo una clausa<br>del proyecto<br>donde los<br>estudiantes<br>presentaron:<br><b>Ver apéndice<br/>fotográfico C</b> |  |
|--|-----------------------------------|--|--|--|

Tabla 5.

## Matriz Modelo De Gestión TQE

| Aspecto   | Que se hizo  | Resultados  | Procesos a gestionar   | Responsables   | Tiempo     |
|---|--|---|--|--|------------|
| <b>Económico</b><br>Gestionar la adquisición de recursos en un 80% para la implementación del proyecto, fortaleciendo el desarrollo en procesos de pensamiento de los estudiantes de grado segundo A. | Presentación del proyecto a directivos docentes.   | Dotación de material didáctico por un valor de 5.000.000 de pesos.  |  | Coordinadoras del proyecto.<br>Yamile Amaya<br>Angélica Daza | Febrero 10 |
|   | Visita a proveedor de material didáctico.  | Dotación computador y Video vean por un valor de 4.000.000 de pesos.<br><br>Los proveedores de material didáctico se mostraron renuentes a colaborar con el proyecto. | Lo que faltó para llegar al 80 % indicado fue un 15%, ya que, no fue posible la adquisición de recursos por parte de las empresas fabricantes de juguetes. | Coordinadoras del proyecto y docentes del ciclo.             |            |
|   | Organización de la marcha del juguete, donación de material didáctico por parte de los padres. | Los padres de familia aportaron de forma significativa material didáctico y juguetes, se estima un  |  |  |            |

|   |  |  |  |   |   |
|---|--|--|--|---|---|
|   |  | valor de 1.000.000 pesos.  |  |   |   |
| <p><b>LOGÍSTICO ACADÉMICO</b></p> <p>Cooperación de docentes, padres de familia y directivos de la institución para participar en el proyecto en un 85% durante el año escolar apoyando el desarrollo de procesos en los estudiantes.</p> | <p>Organización de la ludoteca para cada actividad diseñada.</p> <p>Aplicación de las actividades previamente planeadas.</p> <p>Vinculación de los padres de familia en el proceso.</p> <p>Vinculación de otras entidades al proyecto.</p> <p>Evaluación periódica de los procesos adelantados.</p> <p>Elaboración de material didáctico con padres y estudiantes.</p> | <p>Participación de las docentes en la adecuación de los espacios a trabajar.</p> <p>Participación activa de los estudiantes y sus docentes en el desarrollo de las actividades seleccionadas.</p> <p>Gran participación de los padres de familia en los encuentros programados.</p> <p>Participación de la secretaria de movilidad, con obras de teatro, visita de representantes de la</p> | <p>Los directivos docentes y docentes se mostraron dispuestos a participar y colaborar con el desarrollo del proyecto, sin embargo del porcentaje esperado logramos la participación de un 80% de los mencionados.</p> | <p>Docentes de ciclo y coordinadoras del proyecto.</p> <p>Estudiantes de servicio social</p> <p>Docente de educación física</p> | <p>Tres veces por semana</p> <p>Una actividad por periodo</p> <p>Dos horas en mes de septiembre</p> <p>Una hora en el mes de octubre</p> <p>Dos horas una vez por semana</p> <p>Dos visitas</p> |

|   |   |   |  |   |  |
|---|---|---|--|---|--|
|   |   | <p>nacional de chocolates, con una actividad recreativa.</p> <p>Vinculación de estudiantes de últimos semestres de educación física en el proyecto.</p> <p>Colaboración del IDR D con instructores para desarrollar actividades de movimiento físico.</p> |  |   | por periodo  |
| <p><b>PROCESOS DE PENSAMIENTO</b></p> <p>Cumplir con las actividades propuestas en la planeación realizada con las docentes de ciclo desde la ludoteca en</p> | <p>Diseño de actividades que desarrollen habilidades para potenciar procesos de pensamiento.</p> <p>Aplicación de actividades a estudiantes en la</p> | <p>Participación activa de las docentes del ciclo en el diseño y aplicación de las actividades seleccionadas.</p> <p>Desarrollo de habilidades en lógica matemática, expresión</p>  | <p>Las actividades planeadas fueron ejecutadas según lo dispuesto en las reuniones de ciclo, sin embargo por actividades inesperadas</p> | <p>Docentes de ciclo inicial</p> <p>Docentes de grado segundo y coordinadoras del proyecto.</p> <p>Docentes</p> | <p>Febrero 24<br/>Marzo 4</p> <p>Dos y tres veces por semana.</p> <p>Al finalizar el periodo</p> |

|   |  |   |   |   |  |
|---|--|---|---|---|--|
| <p>un 95% permitiendo implementar actividades que fortalezcan los procesos de pensamiento de los estudiantes.</p> | <p>ludoteca y en el aula, de las actividades diseñadas por las docentes,</p> <p>Evaluación continua de las actividades empleadas .</p> <p>Ejecución de actividades complementarias para estudiantes con dificultades en la consecución de los objetivos. Vinculación de los padres de familia, al proceso llevado con los niños y niñas.</p> <p>Vinculación de la secretaria de educación del distrito</p> | <p>corporal, oral y escrita, facilidad, comprensión de lectura, inferir, espontaneidad ante diferentes grupos, habilidades artísticas y deportivas.</p> <p>Evaluación por bimestre, analizando alcances y dificultades de los procesos.</p> <p>Mejora de los resultados luego de la realización de las actividades complementarias y el incremento del tiempo en las mismas.</p> <p>Gran aceptación de los padres de familia al proyecto.</p> | <p>as de otras instituciones como el hospital de Engativa con el programa salud al colegio, hizo que no se pudieran desarrollar todas las actividades preparadas, lo que hizo que se dejara de conseguir un 15% de lo previsto.</p> | <p>de ciclo, orientado y coordinadoras del proyecto.</p> <p>Coordinadoras del proyecto.</p> <p>Yamile Amaya</p> | <p>o escolar .</p> <p>Tres veces por semana.</p> <p>Una vez por periodo.</p> <p>Mayo-julio-noviembre</p> |
|---|--|---|---|---|--|

|  |             |  |  |  |  |
|--|-------------|--|--|--|--|
|  | al proceso. | Apoyo por parte de la funcionaria encargada de las ludotecas en Bogotá, de la secretaria de educación, aporte importante en libros para la sala de lectura |  |  |  |
|--|-------------|--|--|--|--|

### **3.2.9. Fase de Verificación (Revisión y análisis)**

Posterior a la realización de cada una de las actividades, se reunieron las docentes con las coordinadoras del proyecto una vez por mes para evaluar las actividades aplicadas al grado segundo 2 A, esto permitió establecer las actividades que evidenciaron el desarrollo de procesos de pensamiento en los estudiantes.

De igual manera se evaluaron las actividades desarrolladas con el grupo piloto grado segundo A, en contraste con el curso segundo B, lo cual sirvió de soporte para seleccionar las actividades que evidencian un desarrollo de procesos de pensamiento en los niños y niñas de ciclo inicial. El compendio de actividades se encuentra en la propuesta pedagógica del proyecto.

Por otra parte se evaluó cada una de las actividades en las que se gestiono la consecución de recursos didácticos para la dotación de la ludoteca, y la proyección de la misma ante otras entidades como la secretaria de educación, y empresas fabricantes de juguetes.

En cuanto a la gestión realizada para adquirir donaciones de las empresas fabricantes de juguetes que han sido proveedoras de la institución en algún momento, se acordó visitarlas y presentarles la propuesta que se está adelantando en el colegio e invitarlas a formar parte del mismo con sus donaciones, se gestionó

también con algunos representantes de el IDRD la organización de actividades físicas y recreativas con los estudiantes y padres de familia de la institución.

**Formatos De Seguimiento Y Control.** Los siguientes formatos fueron diligenciados al terminar cada periodo escolar, las docentes de grado segundo hicieron una revisión a cada una de las actividades aplicadas durante el periodo y presentaron los alcances y dificultades vistas durante el proceso.

De acuerdo a las actividades planeadas y ejecutadas se encontraron los siguientes:

Figura 16.

### Representan las actividades realizadas en el primer periodo

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**PRIMER PERIODO**

DOCENTE Yamile Amaya R, Maritza González grado 2

Señor docente es muy importante que en el siguiente espacio exprese de forma clara los alcances y dificultades presentados durante el desarrollo de las actividades y de a conocer las sugerencias frente al trabajo realizado.

| ALCANCES  | DIFICULTADES   | SUGERENCIAS   |
|---|--|---|
| <p>Se logro que los estudiantes, produjeran textos sencillos de un párrafo, con coherencia y secuencia lógica.</p> <p>Los niños y niñas adquirieron un nivel de expresión oral aceptable para la época en que se inicia el proceso.</p> <p>A nivel de lógica matemática los estudiantes aprendieron a relacionar cantidades con números de dos dígitos e iniciaron con números de tres dígitos.</p> <p>En las actividades de comportamiento ciudadano se logro que los estudiantes interiorizaran la utilización del semáforo y el significado de cada uno de los colores del mismo, así mismo relacionaron algunas normas de convivencia ciudadana que se debe aplicar a diario.</p> <p>En la parte corporal se logro que un buen porcentaje de estudiantes diferenciaran lateralidad de forma natural y espontanea.</p> | <p>Algunos estudiantes demostraron gran dificultad en la escritura de textos propios porque demostraron poca imaginación y creatividad a la hora de escribir.</p> <p>Se presento mucha confusión al iniciar el proceso de relación entre cantidad y número.</p> <p>Tienen dificultad en la escritura porque unen palabras, no utilizan conectores, se le ve mucha muletilla en la escritura</p> <p>Para los estudiantes es dificultoso seguir normas de comportamiento en diferentes contextos.</p> <p>Al iniciar el proceso los estudiantes presentan dificultades de lateralidad y coordinación de movimientos con las extremidades.</p> | <p>Se recomienda incrementar las actividades de lectura visual, hacer seguimiento a los estudiantes que presentan dificultad en la relación de las secuencias de las imágenes presentadas, realizar conversatorios frente a una imagen, crear cuentos orales con la participación de todos los niños y niñas.</p> <p>Realizar ejercicios de apareamiento entre cantidad en número y cantidad en letra.</p> <p>Trabajar con material concreto.</p> <p>Incrementar el trabajo con ábaco.</p> <p>Formar conjuntos escribiendo el número correspondiente.</p> <p>Representar gráficamente, (primero y pre-escolar), para segundo dado un conjunto de cantidades en número seleccionar algunos y escribir la cantidad en letra.</p> <p>Realizar crucinúmeros, sopa de números.</p> <p>Dar una cantidad en letras para que ellos lo representen numéricamente</p> |

**Figura 17.****Representan las actividades realizadas en el segundo periodo**

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**SEGUNDO PERIODO**

DOCENTE: Maritza González Yamile Amaya Grado 2

Señor docente es muy importante que en el siguiente espacio exprese de forma clara los alcances y dificultades presentados durante el desarrollo de las actividades y de a conocer las sugerencias frente al trabajo realizado.

| <b>ALCANCES</b>   | <b>DIFICULTADES</b>  | <b>SUGERENCIAS</b>   |
|---|--|--|
| <p>El desarrollo motriz de los estudiantes ha mejorado un poco en cuanto al coloreado, manejo de espacios en el cuaderno, respetar los límites de una figura o dibujo, modelado y picado.</p> <p>Al incrementar los ejercicios de producción textual se ve un mejoramiento en la escritura y orden lógico del texto aunque una presenta algunas fallas.</p> <p>Desarrollaron actividades de simetría mostrando seguridad y relación en el trazo.</p> <p>Mostraron interés al enfrentar el reto de copiar un dibujo de una cuadrícula a una hoja blanca.</p> <p>Por lo general los estudiantes se relacionaron con facilidad y establecieron normas y reglas de juego.</p> | <p>Los estudiantes presentan rigidez es las manos al realizar ejercicios de motricidad.</p> <p>Se presenta omisión de letras, incoherencia al unir algunas frases y demuestran inseguridad al crear textos de más de un párrafo.</p> <p>Al desarrollar ejercicios de simetría falta destreza en el trazo de la figura presentada.</p> <p>Se confunden fácilmente al desarrollar ejercicios de copia de dibujos a diferente escala.</p> <p>Algunos estudiantes se mostraron aislados del grupo en las actividades de juego libre y socialización.</p> | <p>Incrementar el tiempo de actividades que estimulen el desarrollo motriz, picado, rasgado, modelado etc.</p> <p>Es aconsejable realizar lecturas de textos cortos haciendo énfasis en las normas para iniciar un escrito (primera letra con mayúscula, termina en público), diferenciar una frase de un párrafo.</p> <p>Diseñar y aplicar mas guías para desarrollar las habilidades propuestas.</p> <p>Incrementar el tiempo de realización actividades que apuntan a fortalecer el proyecto y los temas que han presentado dificultad en el proceso.</p> |

**Figura 18.**

**Representan las actividades realizadas en el tercer periodo.**

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**TERCER PERIODO**

DOCENTE: Maritza González, Yamile Amaya Grado 2

Señor docente es muy importante que en el siguiente espacio exprese de forma clara los alcances y dificultades presentados durante el desarrollo de las actividades y de a conocer las sugerencias frente al trabajo realizado.

| <b>ALCANCES</b>   | <b>DIFICULTADES</b>  | <b>SUGERENCIAS</b>  |
|---|--|---|
| Los estudiantes lograron diferenciar los conceptos de figuras geométricas planas y sólidas.   | Se presentó dificultad al graficar, las figuras geométricas sólidas.   | Realizar ejercicios de figuras en tercera dimensión, como cubos, prismas, conos etc.  |
| Se mostro facilidad para multiplicar un número de cuatro y cinco dígitos por una cifra.   | Se vio una notable dificultad en la multiplicación por dos dígitos al ubicar los números en las casillas correspondientes.   | Incrementar el tiempo de realización de ejercicios matemáticos.   |
| Se desarrollo la capacidad de expresión corporal con más espontaneidad y apropiación del personaje.   | Los estudiantes con mayor dificultad de socialización también mostraron dificultad en su expresión oral y corporal ante el grupo.  | Diseñar actividades dirigidas a los estudiantes con mayor dificultad para que los lideren, organicen y presenten con sus compañeros.                                  |
| La gran mayoría de los estudiantes adquirieron más agilidad, lateralidad y coordinación.  | Algunos estudiantes estuvieron aislados de las actividades grupales, pese a la intervención del docente y el cambio de actividades y grupos constantemente para lograr integrarlos al trabajo. | Realizar un seguimiento estricto a los niños y niñas con dificultades de socialización y a sus familias a través de la orientación escolar.                           |
| Se identifico cuales son los estudiantes con dificultades en la socialización, vacios afectivos y situaciones familiares de manejo externo. |  | Es recomendable iniciar el desarrollo de este proceso de pensamiento desde pre-escolar para que los estudiantes desarrollen con más facilidad la relación ante textos |
| Algunos estudiantes desarrollaron habilidad   | Para la mayoría de   |   |

**Figura 19.**

**Representan las actividades realizadas en el cuarto periodo.**

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO  
CUARTO PERIODO**

DOCENTE: Maritza González, Yamile Amaya Grado 2

Señor docente es muy importante que en el siguiente espacio exprese de forma clara los alcances y dificultades presentados durante el desarrollo de las actividades y de a conocer las sugerencias frente al trabajo realizado.

| <b>ALCANCES</b>   | <b>DIFICULTADES</b>  | <b>SUGERENCIAS</b>  |
|---|--|---|
| <p>Los estudiantes muestran mayor facilidad de expresión oral, comparten con los demás sus juguetes y elementos de trabajo.</p> <p>Se logro que entre ellos se establecieran normas de trabajo, de juego y de comportamiento.</p> <p>Los padres de familia se integraron con mucha disposición al proyecto durante las actividades programadas con ellos y hubo un buen porcentaje de participación.</p> <p>Los alcances a nivel de redacción, escritura y producción textual con coherencia, organización y normas lingüísticas fueron muy buenas.</p> | <p>Falta desarrollo de coordinación corporal y lateralidad en algunos estudiantes.</p> <p>Algunos estudiantes presentaron una actitud ofensiva y desafiante ante los compañeros que lideraban las actividades.</p> <p>El tiempo no fue el mejor aliado para que se cumpliera a cabalidad lo planeado frente a la participación de los padres de familia.</p> | <p>Diseñar actividades complementarias para los estudiantes con mayor dificultad para que los realicen en casa.</p> <p>Incrementar el tiempo y los espacios de libre socialización entre estudiantes.</p> <p>Establecer con los directivos docentes horarios que favorezcan la asistencia de los padres de familia.</p> |

Lo resultados alcanzados durante la implementación del proyecto son los descritos a continuación:

## Actividades planeadas y ejecutadas



- Diseño y presentación de la propuesta a los docentes y directivos docentes.
- Gestión para la consecución de recursos para la ludoteca.
- Actualización a docentes frente a modelos pedagógicos y utilización de la ludoteca como herramienta pedagógica.
- Selección, estudio y aplicación del modelo de gestión.
- Selección y aplicación de actividades pedagógicas a estudiantes de ciclo inicial por parte de las docentes.
- Gestión para involucrar a padres de familia y otros estamentos en la aplicación de actividades a estudiantes desde la ludoteca.

## Resultados obtenidos



- Aceptación y disposición de los docentes y directivos docentes al desarrollo del proyecto de investigación.
- Donación de material didáctico por parte de los padres de familia, aportes de recursos tecnológicos por parte del colegio, donación de libros de lectura de la secretaria de educación.
- Negación de las fabricas de juguetes para contribuir con el proyecto.
- Aceptación y contgribución de las docentes al desarrollo del proyecto y al modelo de gestión determinado.
- Adecuado seguimiento a los procesos llevados en la ludoteca por parte de las docentes.
- participación activa de padres de familia en los procesos desarrollados durante el año.
- Visitas y contribuciones de la secretaria de educación al proyecto.

**Figura 20. Representación de los resultados alcanzados durante la implementación del proyecto.**

### **3.2.10. Fase de Ajustes (análisis y conclusiones) ACTUAR**

Esta fase se basa en el diseño y diligenciamiento de formatos que permiten recoger la información sobre los porcentajes aumentados en los procesos de pensamientos de los estudiantes mediante la aplicación de pruebas, evidenciando los alcances del proyecto en el grupo piloto frente a al grupo que no llevo el proceso, para su respectivo análisis después de efectuadas las actividades planeadas. (Actividades desarrolladas en la ludoteca).

Los siguientes son los formatos diligenciados por las docentes a lo largo del proyecto de investigación:

**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO  
EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS**

**DOCENTE:** Yamile Amaya **GRADO 2A**

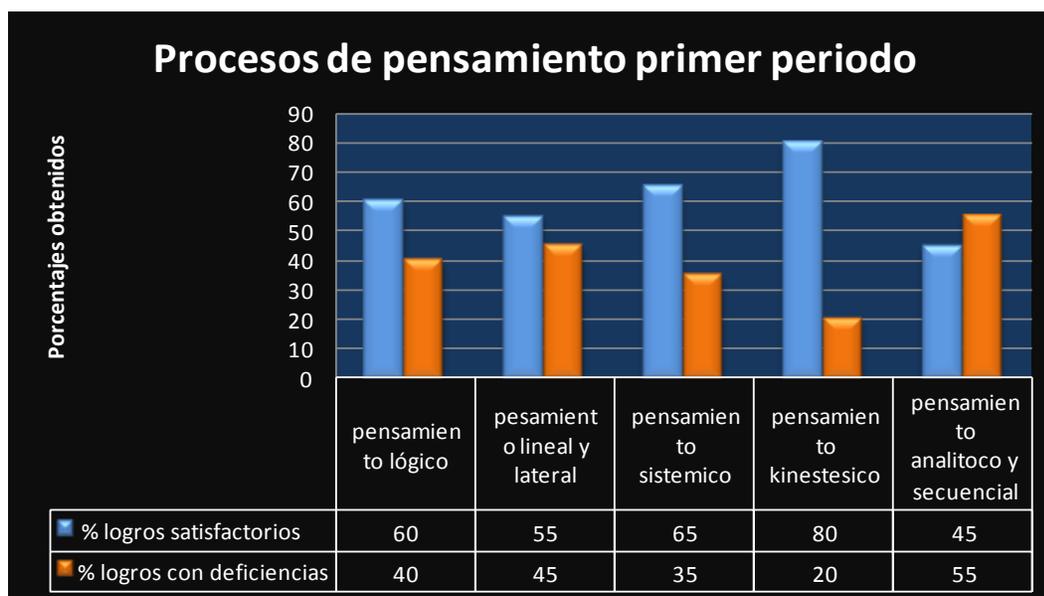
**FECHA** Abril 10 de 2011 primer periodo

**INDICADOR:** El 75% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para las actividades a realizar durante el primer periodo.

| Tema   | Actividad   | Materiales utilizados                                 | Proceso de pensamiento   | Metas planteadas  | % de logros satisfactorios | % de logros con dificultad | Actividades complementarias  |
|--|---|---|--|---|----------------------------|----------------------------|--|
| Creación de textos y objetos                 | Plegado, dibujos, producción escrita, oral, modelado  | Papel, colores, temperas, lápiz, plastilina           | Pensamiento lógico, elaborar, crear, comparar, relacionar, argumentar      | Producir textos escritos a partir de láminas, dibujos, videos, y cuentos narrados por la docente. Crear objetos con diferentes materiales.  | 60%                        | 40%                        | Afianzamiento de temas vistos a través de actividades complementarias. Desarrollo de talleres que apunten a fortalecer los procesos llevados en el aula  |
| Expresión oral                               | Obra de títeres. Dramatizados, monólogos  | Ludoteca, títeres, marionetas, muñecos y juguetes     | Pensamiento lateral, lineal, creatividad, socializar, solucionar problemas | Emplear esquemas vistos para solucionar problemas, en situaciones dadas en clase. Utiliza material didáctico para crear secuencias literarias para representarlas.  | 55%                        | 45%                        | Realizar nuevamente las actividades ejecutadas utilizando nuevos recursos didácticos, con guías de apoyo, lecturas, videos, conversatorios y exposiciones orales.  |
| Comportamiento ciudadano y social.           | Observación y análisis de videos, juego dirigidos, elaboración de murales   | Videos, juegos dirigidos material didáctico           | Pensamiento sistémico  | Analizar y comprender el comportamiento ciudadano en las calles y lugares públicos.   | 65%                        | 35%                        | Realizar juegos dirigidos y de roles. Diseñar actividades complementarias que involucren a los padres de familia como parte del proceso de formación de los estudiantes.   |
| Expresión corporal                           | Gimnasia dirigida. Danzas teatro  | Música Pato Personal especializado Ludoteca vestuario | Pensamiento Kinestésico  | Expresar a través de movimientos sensaciones y sentimientos de forma libre y espontánea.  | 80%                        | 20%                        | Realizar ejercicios específicos que fortalezcan la coordinación y motricidad de los estudiantes  |
| Relación entre número y cantidad Mayor a 100 | Agrupación de objetos. Conteo en secuencias dadas, relación, número cantidad a través de observación de gráficos, agrupación por decenas, relación entre cantidades y números utilizando monedas didácticas, operaciones básicas sencillas de forma oral. | Abaco Semillas Billetes y monedas didácticas          | Pensamiento lógico, analítico, secuencial y sistémico                      | Realizar conteos, secuencias y comparar cantidades según los gráficos, objetos y material didáctico utilizado. Solucionar problemas de operaciones matemáticas básicas mentalmente utilizando material didáctico. | 45%                        | 55%                        | Incrementar el tiempo de actividades dirigidas a fortalecer procesos matemáticos. Diseñar actividades complementarias que involucren los padres de familia. Hacer seguimiento a los estudiantes con mayor dificultad, organizar grupos de trabajo en clase que permitan afianzar temas vistos. |

**Figura 21. Representación de los los formatos diligenciados por las docentes a lo largo del proyecto de investigación.**

Teniendo en cuenta el indicador planteado para el primer periodo



**Figura 22. La grafica muéstralos procesos de pensamiento del primer periodo.**

De acuerdo al gráfico podemos afirmar que el porcentaje de estudiantes que desarrollaron los procesos de pensamiento esperados y los que presentaron deficiencias en algunos de ellos se encuentran así:

Del 75% de los estudiantes del grado es decir de 30 estudiantes 22 de ellos alcanzaran los procesos de pensamiento planteados para el primer periodo. Para lo cual los estudiantes de grado 2<sup>a</sup> obtuvieron los siguientes resultados.

**Tabla 5.**

**Logros y limitaciones en el proceso de los tipos de pensamientos.**

**Grado 2<sup>a</sup>.**

| Proceso de pensamiento                    | % alcanzado  | % con dificultad  |
|---|--|---|
| Pensamiento lógico                        | 60% de los estudiantes alcanzaron este proceso de pensamiento satisfactoriamente   | 40% estudiantes no alcanzaron un resultado satisfactorio en sus 6T procesos.  |
| Pensamiento lineal y lateral              | El 55% de los treinta estudiantes, obtuvieron un resultado satisfactorio frente al desarrollo de los procesos de pensamiento | 45% estudiantes presentaron dificultad en el proceso para alcanzar un buen resultado en el proceso de pensamiento planteado |
| Pensamiento sistémico                     | 65% de los cuales estudiantes alcanzaron los resultados esperados.   | 35% en este proceso de pensamiento presento dificultad en el proceso de pensamiento.  |
| Pensamiento kinestesico                   | 80% en este proceso de pensamiento estudiantes obtuvieron buenos resultados en el proceso.                                   | 20% en este proceso 6 estudiantes presentaron dificultad en el desarrollo de las actividades.                               |
| <i>Pensamiento analítico y secuencial</i> | 45% en este proceso estudiantes alcanzaron un buen promedio en sus resultados  | 55% en este proceso estudiantes han presentado dificultad en la consecución de buenos resultados                            |

**Figura 23. Representación de la evaluación en las actividades realizadas.**

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED

LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

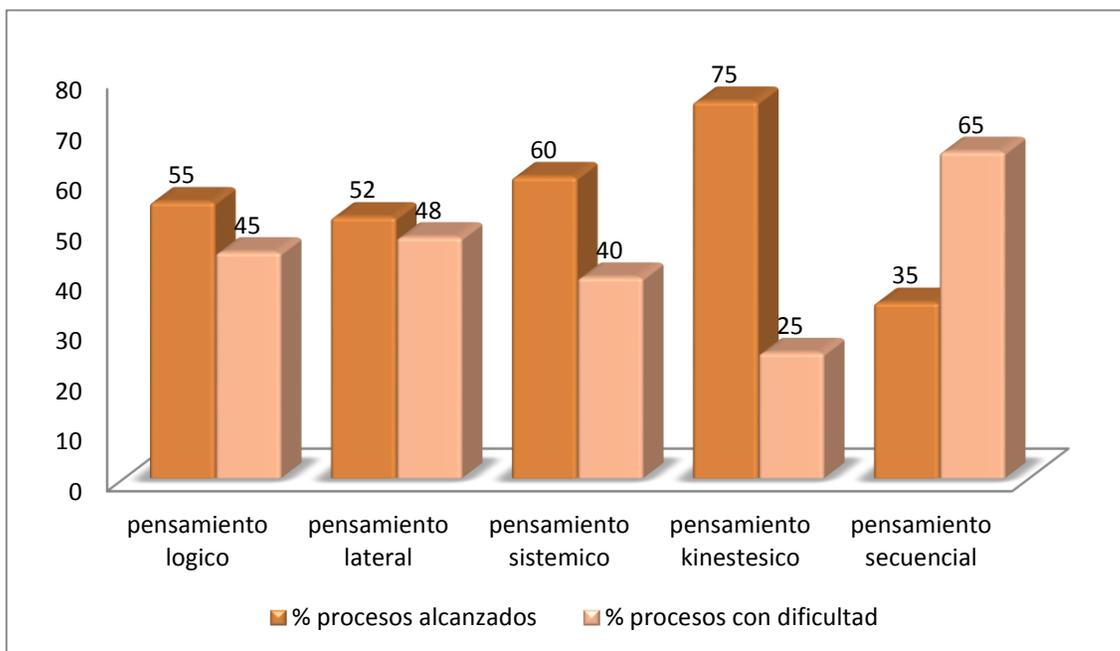
EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS

DOCENTE: Maritza Gonzalez GRADO 2B

FECHA Abril 10 de 2011 primer periodo

INDICADOR: El 75% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para las actividades a realizar durante el primer periodo.

| <b>Tema</b>                                  | <b>Actividad</b>   | <b>Materiales utilizados</b>                                       | <b>Proceso de pensamiento</b>  | <b>Metas planteadas</b>  | <b>% de logros satisfactorios</b> | <b>% de logros con dificultad</b> | <b>Actividades complementarias</b>   |
|--|--|--|--|--|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| Creación de textos y objetos                 | Plegado, dibujos, producción escrita, oral, modelado   | Papel, colores, tempas, lápiz, plastilina                          | Pensamiento lógico, elaborar, crear, comparar, relacionar, argumentar      | Producir textos escritos a partir de láminas, dibujos, videos, y cuentos narrados por la docente.<br><br>Crear objetos con diferentes materiales.  | 55%                               | 45%                               | Afianzamiento de temas vistos a través de actividades complementarias.<br>Desarrollo de talleres que apunten a fortalecer los procesos llevados en el aula   |
| Expresión oral                               | Obra de títeres. Dramatizados, monólogos   | Ludoteca, títeres, marionetas, muñecos y juguetes                  | Pensamiento lateral, lineal, creatividad, socializar, solucionar problemas | Emplear esquemas vistos para solucionar problemas, en situaciones dadas en clase.<br>Utiliza material didáctico para crear secuencias literarias para representarlás.  | 50%                               | 50%                               | Realizar nuevamente las actividades ejecutadas utilizando nuevos recursos didácticos, con guías de apoyo, lecturas, videos, conversatorios y exposiciones orales,  |
| Comportamiento ciudadano y social.           | Observación y análisis de videos, juego dirigido, elaboración de murales   | Videos, juegos dirigidos material didáctico                        | Pensamiento sistémico  | Analizar y comprender el comportamiento ciudadano en las calles y lugares públicos.  | 60%                               | 40%                               | Realizar juegos dirigidos y de roles.<br>Diseñar actividades complementarias que involucren a los padres de familia como parte del proceso de formación de los estudiantes.  |
| Expresión corporal                           | Gimnasia dirigida. Danzas teatro   | Música<br>Patio<br>Personal especializado<br>Ludoteca<br>Vestuario | Pensamiento Kinestésico  | Expresar a través de movimientos sensaciones y sentimientos de forma libre y espontánea.   | 75%                               | 25%                               | Realizar ejercicios específicos que fortalezcan la coordinación y motricidad de los estudiantes  |
| Relación entre número y cantidad Mayor a 100 | Agrupación de objetos. Conteo en secuencias dadas, relación, número cantidad a través de observación de gráficos, agrupación por decenas, relación entre cantidades y números utilizando monedas | Abaco<br>Semillas<br>Billetes y monedas didácticas                 | Pensamiento lógico, analítico, secuencial y sistémico                      | Realizar conteos, secuencias y comparar cantidades según los gráficos, objetos y material didáctico utilizado.<br>Solucionar problemas de operaciones matemáticas básicas mentalmente utilizando material didáctico. | 35%                               | 65%                               | Incrementar el tiempo de actividades dirigidas a fortalecer procesos matemáticos.<br>Diseñar actividades complementarias que involucren los padres de familia.<br>Hacer seguimiento a los estudiantes con mayor dificultad, organizar grupos de trabajo en clase que permitan afianzar temas vistos. |



**Figura 24. La grafica muestra las limitaciones y logros alcanzados por los estudiantes en los tipos de pensamientos.**

Este grupo presenta una leve diferencia en cuanto al alcance de los procesos de pensamiento esperados al finalizar el primer periodo escolar, esto se debe a la frecuencia de aplicación de las actividades y la utilización de recursos didácticos para la consecución de los procesos esperados.

Los resultados los podemos ver en la siguiente tabla.

**Tabla 6. Logros alcanzados y dificultades del proceso con los estudiantes.**

**Grado 2B.**

| Proceso de pensamiento                    | % alcanzado   | % con dificultad   |
|---|---|--|
| Pensamiento lógico                        | 55% 16 estudiantes de alcanzaron los resultados esperados para el primer periodo.                                     | 45%. 13 estudiantes presentaron dificultad en la consecución de los procesos esperados   |
| Pensamiento lineal y lateral              | El 52% de estudiantes alcanzaron los procesos de pensamiento esperados  | 48% estudiantes obtuvieron resultados satisfactorios   |
| Pensamiento sistémico                     | 60% de este grupo de estudiantes alcanzaron un buen nivel en el desarrollo de procesos de pensamiento                 | 40%. de estudiantes presentaron dificultad en la consecución de los procesos correspondientes a este nivel                             |
| Pensamiento kinestesico                   | 75% estudiantes alcanzaron un buen nivel en el desarrollo de este proceso de pensamiento                              | 25% estudiantes presentaron dificultad en la realización de las actividades, que potencian este proceso de pensamiento.                |
| <i>Pensamiento analítico y secuencial</i> | 35% estudiantes presentaron facilidad en la asimilación de las temáticas para desarrollar este proceso de pensamiento | 65% estudiantes han presentado dificultad en la realización y asimilación de las actividades propias para este proceso de pensamiento. |

## Figura 25. Representación de la evaluación sobre las actividades desarrolladas.

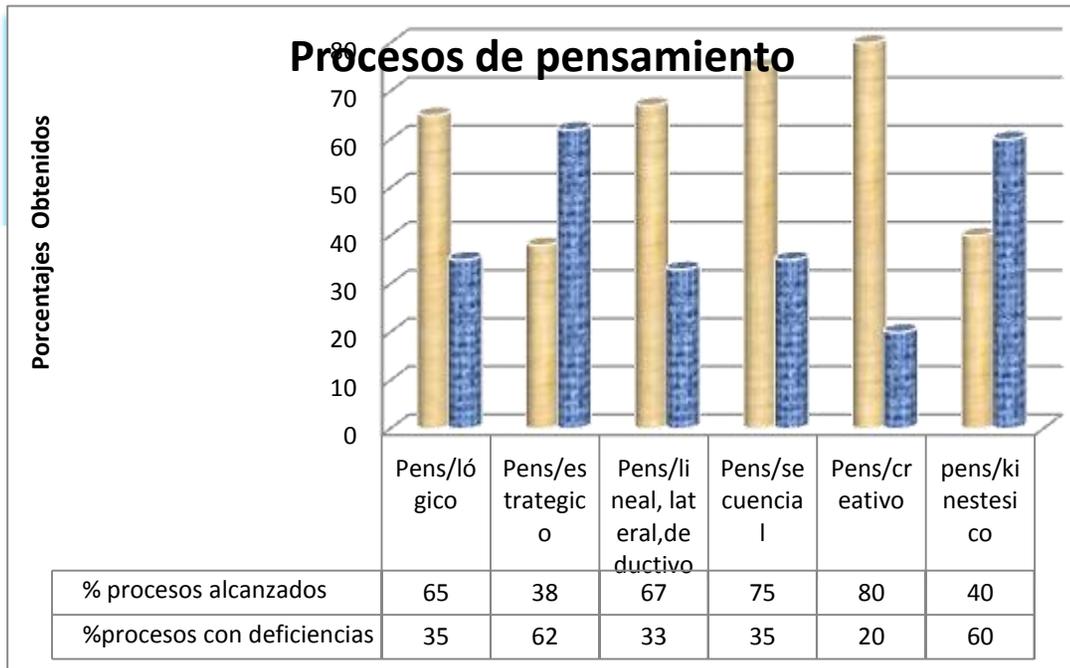
**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS**

**DOCENTEGRADO:** Yamile Amaya **GRADO 2ª**

**FECHA:** Junio 15 de 2011 segundo periodo

**INDICADOR:** El 80% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planteados para el periodo.

| <i>Tema</i>                                      | <i>Actividad</i>  | <i>Materiales utilizados</i>   | <i>Proceso de pensamiento</i>                              | <i>Metas planteadas</i>  | <i>% de logros satisfactorios</i> | <i>% de logros con dificultad</i> | <i>Actividades complementarias</i>   |
|--|---|--|--|--|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| Clasificación de elementos, secuencias, conteos, | Clasificar objetos según características físicas,                           | Botones. Bloques lógicos, loterías, ábacos, Se, juegos didácticos.         | Pensamiento lógico,( racional y lineal)                    | Establece relación y deferencia entre características de diferentes objetos. Sigue secuencias de objetos y números, según las instrucciones dadas.   | 65%                               | 35%                               | Desarrollar actividades complementarias en casa con apoyo de los padres.<br><br>Aplicar guías de talleres de afianzamiento a los estudiantes que han presentado dificultad en los procesos   |
| Juego libre                                      | Juego libre en la ludoteca patio y sala de sistemas                         | Juguetes Material didáctico, elementos para educación física y recreación. | Pensamiento estratégico y sistémico                        | Desarrolla habilidades comunicativas a través del juego. Se relaciona con sus pares de forma libre y establece normas de juego dentro de un grupo.<br><br>Desarrolla autonomía y autocontrol en diferentes contextos y situaciones.<br><br>Busca estrategias propias para ejecutar y ganar un juego determinado.   | 38%                               | 62%                               | Diseñar actividades que permitan a los estudiantes comprender con facilidad las reglas de los juegos de estrategia para ejecutarlos con mayor veracidad.<br><br>Aumentar el tiempo de juegos de estrategia para que los estudiantes adquieran habilidad en el desarrollo de los mismos   |
| Concepto de centena                              | Conteos de secuencias, agrupación por cantidades                            | Plastilina, guías, semillas, lápiz, papel, monedas y billetes didácticos   | Pensamiento Lineal y lateral.<br><br>Pensamiento deductivo | Adquiere destrezas para realizar conteos y secuencias con diferentes valores numéricos. Reconoce el proceso la descomposición y diferencia las cantidades correspondientes a cada cifra dentro de un número.   | 67%                               | 33%                               | Determinar actividades complementarias para los estudiantes con mayor dificultad en la adquisición de los procesos.<br><br>Diseñar juegos con material didáctico que afiancen los conceptos vistos.  |
| Lectura  | Lectura libre, dirigida y producción textual                                | Textos de ludoteca, cuentos donados por los padres,                        | Pensamiento secuencial.<br><br>Pensamiento creativo        | Lee de acuerdo a sus intereses y motivaciones para disfrutar los textos. Sigue las orientaciones para realizar una lectura comprensiva de acuerdo a los propósitos. Produce textos con diferentes intenciones comunicativas.   | 75%                               | 35%                               | Presentar a los estudiantes textos de diferentes géneros literarios, permitir que los estudiantes realicen la lectura de su elección. Dar libertad a los estudiantes para realizar la lectura en el tiempo y ubicación deseada en la sala de lectura.<br><br>Orientar a los padres de familia para que realicen lectura en casa. |
| Comportamiento ciudadano                         | Juegos dirigidos, actividades lúdicas y recreativas con un tema determinado | Mural de la ludoteca, juguetes, loterías, música.                          | Pensamiento espacial, creativo                             | Participa de las actividades programadas para la socialización de Temas dados previamente en las clases.<br><br>Se ubica en diferente tiempo y espacio para representar situaciones de la vida diaria en varios contextos.<br><br>Argumenta de forma coherente sus ideas, conceptos y situaciones vividas en su vida diaria.<br><br>Presenta sus opiniones y sugerencias a los compañeros frente a los trabajos presentados por ellos. | 80%                               | 20%                               | Presentar videos y juegos a los estudiantes que han presentado mayor dificultad.<br><br>Aplicar guías de afianzamiento que permitan a los estudiantes auto evaluar los temas vistos.<br><br>Acordar con los padres de familia actividades de socialización familiar que permitan al niño (a) vivenciar lo visto en clase.        |
| Danzas   | Preparación de diferentes ritmos, de música Colombiana, urbana.             | Ludoteca, música, vestuario cómodo   | Pensamiento kinestésico                                    | Realiza movimientos previamente dados de forma coordinada.<br><br>Desarrollar sentido rítmico, expresión oral y concentración a través de juegos rítmicos, rondas y dinámicas.   | 40%                               | 60%                               | Aplicar con mayor intensidad las actividades realizadas hasta lograr buenos resultados en los estudiantes.<br><br>Dar pautas de trabajo extra clase para que los estudiantes realicen ejercicios en casa para alcanzar las metas propuestas.   |



**Figura 26. La grafica muestra los porcentajes de los procesos de pensamiento en los estudiantes.**

Como podemos observar en el gráfico, el proceso de pensamiento que presento mayor dificultad en su consecución fue el pensamiento estratégico, esto se ha debido al poco tiempo dedicado por parte de la escuela y los padres de familia a realizar actividades que favorezcan el progreso de habilidades para lograrlo, así mismo la poca intención de facilitar material didáctico específico necesario para desarrollar las habilidades que este proceso de pensamiento requiere, por otro lado la edad de los estudiantes influye en gran parte puesto que el grado de madurez cognitiva permite que estas destrezas se acentúen con

mayor facilidad en la medida que los estudiantes van desarrollando un pensamiento lógico, lateral y lineal durante el recorrido por la vida escolar.

Otro de los procesos que no obtuvo muy buenos resultados fue el Kinésico, en este caso, porque se observó que los estudiantes presentan grandes falencias en cuanto a lateralidad y coordinación, se ve un gran déficit de atención cuando se requiere coordinar movimientos rítmicos siguiendo un instrumento musical, una canción, ritmo con las manos o los pies, cuando se combinan movimientos corporales de diferentes formas.

A diferencia de los dos anteriores el pensamiento creativo alcanzó muy buenos resultados durante la ejecución de las actividades, porque en ellas se evidenció el avance de los estudiantes en cada etapa del proceso, esto se debió en gran parte a las estrategias metodológicas, el material utilizado, los ambientes de aprendizaje preparados por los docentes para cada actividad específicamente y la motivación de los niños y niñas a participar de cada una de las mismas.

En cuanto al pensamiento secuencial observamos un buen nivel ya que el porcentaje propuesto en el indicador de evaluación para el periodo cursado fue conseguido en una gran parte; en este aspecto podemos observar que los

estudiantes han subido su nivel respecto al primer periodo y han podido potenciar mas sus habilidades, adquirir otras nuevas que les permiten desempeñarse con mayor facilidad y fluidez frente a situaciones que ameritan la utilización de este tipo de pensamiento en diversos ámbitos del entorno escolar.

Al comparar los procesos de pensamiento lógico, lineal y lateral vemos que los porcentajes alcanzados son muy cercanos, por tanto podríamos inferir que estos dos requieren de más actividades para potencializarlos y alcanzar mejores resultados, o estos tipos de pensamiento se van acentuando mas en el ser humano en la medida que avanza su proceso de aprendizaje y consigo el grado de madurez cognitiva, porque estos son base para adquirir habilidades que permiten el desarrollo de otros procesos de pensamiento.

Figura 27

## Representación de evaluación de actividades desarrolladas.

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS**  
**DOCENTE GRADO: Maritza González GRADO 2B Periodo segundo**

| <i>Tema</i>                                      | <i>Actividad</i>  | <i>Materiales utilizados</i>   | <i>Proceso de pensamiento</i>                              | <i>Metas planteadas</i>  | <i>% de logros satisfactorios</i> | <i>% de logros con dificultad</i> | <i>Actividades complementarias</i>   |
|--|---|--|--|--|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| Clasificación de elementos, secuencias, conteos, | Clasificar objetos según características físicas, conteos,                  | Botones. Bloques lógicos, loterías, ábacos, Se, juegos didácticos.         | Pensamiento lógico,( racional y lineal)                    | Establece relación y diferencia entre características de diferentes objetos. Sigue secuencias de objetos y números, según las instrucciones dadas.   | 45%                               | 55%                               | Desarrollar actividades complementarias en casa con apoyo de los padres.<br><br>Aplicar guías de talleres de afianzamiento a los estudiantes que han presentado dificultad en los procesos   |
| Juego libre                                      | Juego libre en la ludoteca patio y sala de sistemas                         | Juguetes Material didáctico, elementos para educación física y recreación. | Pensamiento estratégico y sistémico                        | Desarrolla habilidades comunicativas a través del juego. Se relaciona con sus pares de forma libre y establece normas de juego dentro de un grupo. Desarrolla autonomía y autocontrol en diferentes contextos y situaciones. Busca estrategias propias para ejecutar y ganar un juego determinado.   | 25%                               | 75%                               | Diseñar actividades que permitan a los estudiantes comprender con facilidad las reglas de los juegos de estrategia para ejecutarlos con mayor veracidad.<br><br>Aumentar el tiempo de juegos de estrategia para que los estudiantes adquirieran habilidad en el desarrollo de los mismos   |
| Concepto de centena                              | Conteos de secuencias, agrupación por cantidades                            | Plastilina, guías, semillas, lápiz, papel, monedas y billetes didácticos   | Pensamiento lineal y lateral.<br><br>Pensamiento deductivo | Adquiere destrezas para realizar conteos y secuencias con diferentes valores numéricos.<br><br>Reconoce el proceso la descomposición y diferencia las cantidades correspondientes a cada cifra dentro de un número.  | 45%                               | 55%                               | Determinar actividades complementarias para los estudiantes con mayor dificultad en la adquisición de los procesos.<br><br>Diseñar juegos con material didáctico que afiancen los conceptos vistos.  |
| Lectura  | Lectura libre, dirigida y producción textual                                | Textos de ludoteca, cuentos donados por los padres,                        | Pensamiento secuencial.<br><br>Pensamiento creativo        | Lee de acuerdo a sus intereses y motivaciones para disfrutar los textos. Sigue las orientaciones para realizar una lectura comprensiva de acuerdo a los propósitos. Produce textos con diferentes intenciones comunicativas.   | 60%                               | 40%                               | Presentar a los estudiantes textos de diferentes géneros literarios, permitir que los estudiantes realicen la lectura de su elección.<br><br>Dar libertad a los estudiantes para realizar la lectura en el tiempo y ubicación deseada en la sala de lectura.<br><br>Orientar a los padres de familia para que realicen lectura en casa |
| Comportamiento ciudadano                         | Juegos dirigidos, actividades lúdicas y recreativas con un tema determinado | Mural de la ludoteca, juguetes, loterías, música.                          | Pensamiento espacial, creativo<br><br>Pensamiento crítico  | Participa de las actividades programadas para la socialización de Temas dados previamente en las clases.<br><br>Se ubica en diferente tiempo y espacio para representar situaciones de la vida diaria en varios contextos.<br><br>Argumenta de forma coherente sus ideas, conceptos y situaciones vividas en su vida diaria.<br><br>Presenta sus opiniones y sugerencias a los compañeros frente a los trabajos presentados por ellos. | 65%                               | 35%                               | Presentar videos y juegos a los estudiantes que han presentado mayor dificultad.<br><br>Aplicar guías de afianzamiento que permitan a los estudiantes auto evaluar los temas vistos.<br><br>Acordar con los padres de familia actividades de socialización familiar que permitan al niño (a) vivenciar lo visto en clase.              |

FECHA: Junio 15 de 2011 segundo periodo

INDICADOR: El 80% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planteados para las actividades a realizar durante el periodo.

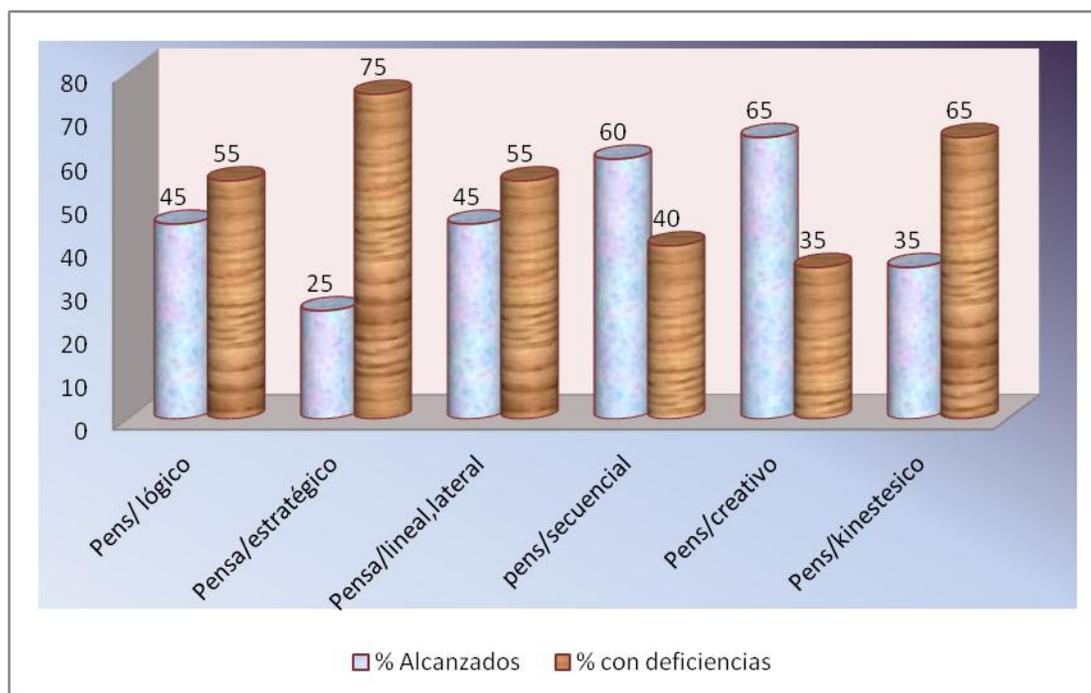


Figura 28. La grafica muestra los procesos de pensamiento de los estudiantes.

Como observamos en esta gráfica los estudiantes de este grupo han empezado a presentar un margen de diferencia amplio frente al grupo que se tomó como sujeto de investigación, en cuanto al pensamiento estratégico podemos evidenciar una mayor dificultad en la consecución de los procesos de pensamiento, un porcentaje bajo en estudiantes que tienen habilidades para desempeñarse en el mismo, de igual manera el pensamiento kinestésico también tiene dificultad en su adquisición porque los estudiantes presentan fallas en lateralidad, coordinación y motricidad por tanto la ejecución de las actividades fue de difícil éxito.

Al referirnos a los procesos de pensamiento lógico, lineal, secuencial y creativo nos dejan ver la notable diferencia frente al grupo muestra, pues aunque se han obtenido habilidades para el desarrollo de estos procesos de pensamiento, no tienen un nivel similar al del otro grupo, esto es debido a la frecuencia, tiempos y aplicación de más y nuevas actividades que han permitido que el grupo muestra tenga mejores resultados en cuanto a habilidades y procesos de pensamiento se refiere.

**Tabla 7.****Análisis final de los dos grupos terminado el segundo periodo.**

| Pensamiento | % Procesos Alcanzados<br>2a | % Procesos Con Deficiencias | % Procesos Alcanzados<br>2b | % Procesos Con Deficiencias |
|-------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Lógico      | 65%                         | 35%                         | 25%                         | 75%                         |
| Estratégico | 38%                         | 62%                         | 25%                         | 75%                         |
| Lineal      | 67%                         | 33%                         | 45%                         | 55%                         |
| Secuencial  | 75%                         | 35%                         | 65%                         | 35%                         |
| Creativo    | 80%                         | 20%                         | 65%                         | 35%                         |
| Kinestesico | 40%                         | 60%                         | 35%                         | 65%                         |

## Figura 29.

### Representación de evaluación de actividades desarrolladas.

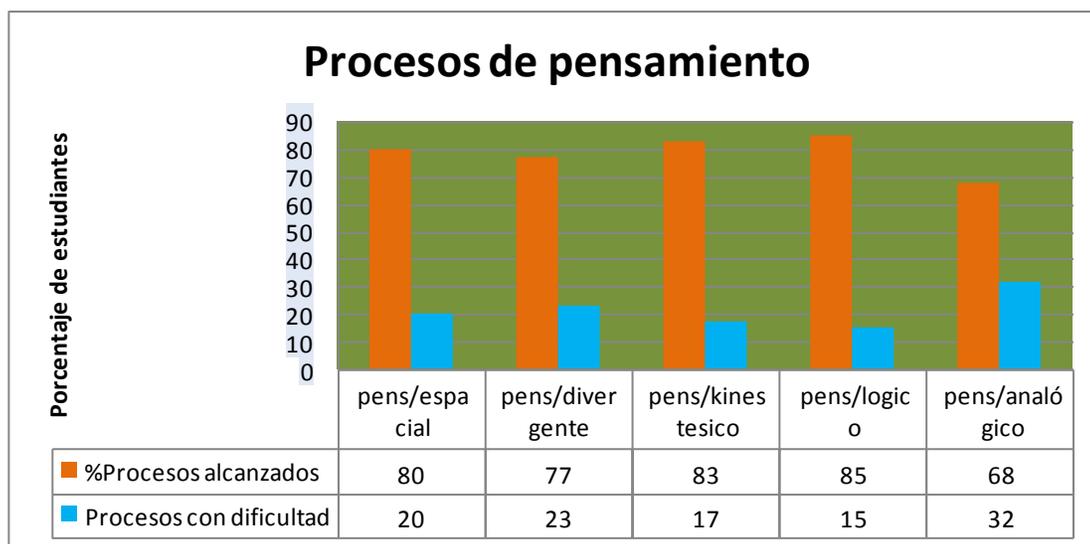
COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO  
EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS

DOCENTEGRADO: Yamile Amaya GRADO 2 A

FECHA: Septiembre 20 tercer periodo

INDICADOR: El 85% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para el periodo.

| Tema  | Actividad   | Materiales utilizados   | Proceso de pensamiento   | Metas planteadas  | % de logros satisfactorios | % de logros con dificultad | Actividades complementarias   |
|---|---|---|--|---|----------------------------|----------------------------|---|
| Concepto de figuras geométricas sólidas y planas.<br>Resolución de problemas matemáticos utilizando operaciones básicas.<br><br>Concepto de multiplicación. | Observación de figuras geométricas en láminas, dibujos y graficados.<br>Elaboración de las figuras en cartulina y fomy.<br>Graficar figuras en el cuaderno, guías y cartulina, modelado de las figuras sobre una tabla.<br>Juegos con fichas de bloque lógicos, tan gran. | Láminas ilustrativas<br>Lápices de colores, papel, cuadernos, guías, plastilina, fomy,<br><br>bloques lógicos, tabla de picado, tijeras, pegante                    | Pensamiento espacial.<br><br>Divergente<br><br>Lógico<br><br><br>convergente | Establecer diferencias y semejanzas entre las figuras planas y sólidas.<br>Elaborar objetos e imágenes a partir de un grupo de figuras geométricas dadas.<br>Asimilar el concepto de multiplicación a partir de la agrupación de cantidades iguales en diferentes secuencias.<br>Solucionar problemas matemáticos de forma mental y escrita.<br>Adquirir habilidad para relacionar situaciones de la vida diaria, plantear problemas y solucionarlos. | 80%                        | 20%                        | Desarrollar guías de Afianzamiento en casa.<br>Elaborar mapas conceptuales y mentales para explicar la conformación de objetos con figuras geométricas.<br><br>Relacionar figuras dadas con fichas de tan gran.<br><br>Plantear y solucionar problemas matemáticos para desarrollarlos en casa y en el colegio. |
| Representación corporal de objetos, animales y situaciones.<br><br>Ejercicios rítmicos, gimnasia y resistencia  | Juego de representaciones de animales, programas de televisión, diferentes situaciones.<br><br>Rondas, danzas con música infantil, colombiana, salsa, merengue etc.<br>Ejercicios de estiramiento y resistencia corporal, aeróbicos.                                      | Ludoteca<br><br>Música<br><br>Video vean  | Pensamiento<br><br>kinestesico<br><br><br>Sistémico                          | Desenvolverse ante un grupo de personas de forma oral, corporal y gesticular.<br>Manejar un grupo de personas con fluidez verbal, corporal con dominio propio y general.<br>Realizar ejercicios rítmicos con destreza y facilidad, siguiendo unos compas determinados<br>Desarrollar habilidades motoras para realizar ejercicios corporales.   | 83%                        | 17%                        | Realizar ejercicios mímicos en casa con ayuda de sus familiares.<br><br>Diseñar una coreografía de un baile de su elección y presentarlo ante el grupo.<br><br>Elaborar una rutina de ejercicios para aplicarlos en la ludoteca con los compañeros.   |
| Socialización y vivencia con diferentes entornos.<br><br>Producción textual.<br><br>Elaboración de material didáctico con material de desecho.              | Salida pedagógica al Humedal.<br><br>Creación de textos de diferentes géneros a partir de experiencia vividas.<br><br>Diseñar y elaborar objetos, animales vistos en la salida.   | Transporte, lugar visitado, recurso humano de acompañamiento<br><br>Diapositivas, hojas, lápices, material reciclable, plástico, empaques, papel, pegante, tijeras. | Pensamiento lógico.<br><br>Divergente<br><br>Creativo                        | Socializar experiencias con sus pares y profesores en diferentes contextos.<br><br>Plasmar las experiencias vividas en textos propios, diseño y elaboración de diferentes objetos utilizando diversos materiales.<br><br>Explica a través del lenguaje oral y escrito, sus producciones.  | 85%                        | 15%                        |   |
| Observación de figuras, relación entre las mismas y con la realidad.<br><br>Comparar elementos, buscar semejanzas y diferencias entre diferentes figuras    | Comparar láminas ilustrativas, dibujos, paisajes, objetos, personas, animales y cosas hallando semejanzas, diferencias y similitudes.   | Presentacion en power point, guías, talleres, material didáctico, juegos didácticos.  | Pensamiento analógico espacial   | Encontrar similitudes y diferencia entre elementos, dibujos, paisajes, de las mismas características<br>Establecer semejanzas entre objetos, animales, personas y cosas.<br>Relacionar situaciones vividas con situaciones de la vida diaria.   | 68%                        | 32%                        |   |



**Figura 30. La grafica muestra los procesos de pensamiento de los estudiantes.**

De acuerdo a la grafica podemos decir que el porcentaje de procesos de pensamiento alcanzados ha subido considerablemente respecto a periodos anteriores, durante este periodo se hizo énfasis en potenciar habilidades para desarrollar el proceso de pensamiento espacial, que es básico para que el niño caracterice, diferencie, reconozca y elabore conceptos a partir de experiencias visuales y táctiles, esto se logra a partir del desarrollo del pensamiento lógico que como podemos observar también tiene un buen nivel de desempeño en lo transcurrido del periodo escolar, en cuanto al pensamiento kinestesico se han logrado grandes avances en cuanto a coordinación de movimientos, lateralidad, ritmo y expresión, al observar la barra del pensamiento divergente también

encontramos una mejora en el nivel de los procesos, todos estos pensamientos nos llevan a otro de gran importancia que es el analógico el cual vemos en un nivel relativamente bajo a comparación de los demás, esto se debe a que las actividades aplicadas a los estudiantes son nuevas para ellos y el avance en estos procesos lleva más tiempo y constancia para lograr buenos resultados.

Figura 31.

## Representación de la evaluación de actividades desarrolladas.

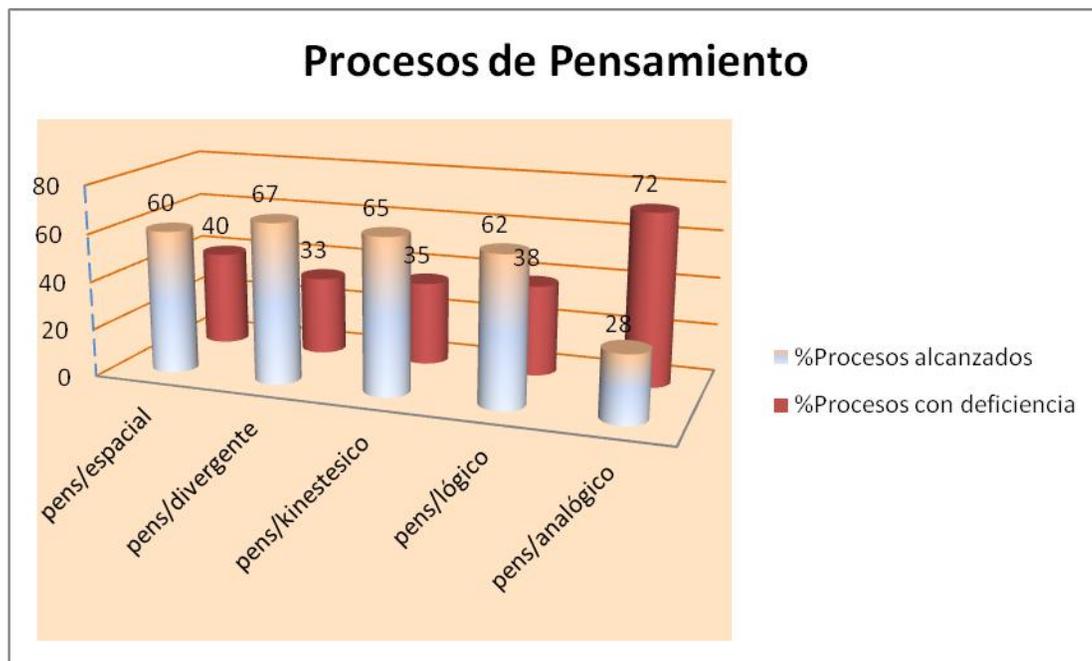
COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO  
EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS

DOCENTEGRADO: Maritza González GRADO 2B

FECHA: Septiembre 20 tercer periodo

INDICADOR: El 85% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para el periodo.

| Tema  | Actividad  | Materiales utilizados  | Proceso de pensamiento   | Metas planteadas  | % de logros satisfactorios     | % de logros con dificultad     | Actividades complementarias  |
|---|--|--|--|---|--------------------------------|--------------------------------|--|
| Concepto de figuras geométricas sólidas y planas. Resolución de problemas matemáticos utilizando operaciones básicas. Concepto de multiplicación. | Observación de figuras geométricas en láminas, dibujos y graficados. Elaboración de las figuras en cartulina y fomy. Graficar figuras en el cuaderno, guías y cartulina, modelado de las figuras sobre una tabla. Juegos con fichas de bloque lógicos, tan gran. | Láminas ilustrativas<br>Lápices de colores, papel, cuadernos, guías, plastilina, fomy,<br><br>bloques lógicos, tabla de picado, tijeras, pegante                     | Pensamiento espacial.<br><br>Divergente<br><br>Lógico<br><br><br>convergente | Establecer diferencias y semejanzas entre las figuras planas y sólidas.<br><br>Elaborar objetos e imágenes a partir de un grupo de figuras geométricas dadas.<br><br>Asimilar el concepto de multiplicación a partir de la agrupación de cantidades iguales en diferentes secuencias.<br><br>Solucionar problemas matemáticos de forma mental y escrita.<br><br>Adquirir habilidad para relacionar situaciones de la vida diaria, plantear problemas y solucionarlos. | 60%<br><br><br><br><br><br>67% | 40%<br><br><br><br><br><br>33% | Desarrollar guías de Afianzamiento en casa. Elaborar mapas conceptuales y mentales para explicar la conformación de objetos con figuras geométricas.<br><br>Relacionar figuras dadas con fichas de tan gran.<br><br>Plantear y solucionar problemas matemáticos para desarrollarlos en casa y en el colegio. |
| Representación corporal de objetos, animales y situaciones. Ejercicios rítmicos, gimnasia y resistencia   | Juego de representaciones de animales, programas de televisión, diferentes situaciones.<br><br>Rondas, danzas con música infantil, colombiana, salsa, merengue etc.<br>Ejercicios de estiramiento y resistencia corporal, aeróbicos.                             | Ludoteca<br><br>Música<br><br>Video vean   | Pensamiento<br><br>kinestesico<br><br><br><br>Sistémico                      | Desenvolverse ante Un grupo de personas de forma oral, corporal y gesticular.<br><br>Manejar un grupo de personas con fluidez verbal, corporal con dominio propio y general.<br><br>Realizar ejercicios rítmicos con destreza y facilidad, siguiendo unos compas determinados.<br><br>Desarrollar habilidades motoras para realizar ejercicios corporales.  | 65%                            | 35%                            | Realizar ejercicios mímicos en casa con ayuda de sus familiares.<br><br>Diseñar una coreografía de un baile de su elección y presentarlo ante el grupo.<br><br>Elaborar una rutina de ejercicios para aplicarlos en la ludoteca con los compañeros.  |
| Socialización y vivencia con diferentes entornos. Producción textual. Elaboración de material didáctico con material de desecho.                  | Salida pedagógica al Humedal.<br><br>Creación de textos de diferentes géneros a partir de experiencia vividas.<br><br>Diseñar y elaborar objetos, y animales vistos en la salida.  | Transporte, lugar visitado, recurso humano de acompañamiento.<br><br>Diapositivas, hojas, lápices, material reciclable, plástico, empaques, papel, pegante, tijeras. | Pensamiento lógico.<br><br>Divergente<br><br>Creativo                        | Socializar experiencias con sus pares y profesores en diferentes contextos.<br><br>Plasmear las experiencias vividas en textos propios, diseño y elaboración de diferentes objetos utilizando diversos materiales.<br><br>Explica a través del lenguaje oral y escrito, sus producciones.   | 62%                            | 38%                            |  |
| Observación de figuras, relación entre las mismas y con la realidad. Comparar elementos, buscar semejanzas y diferencias entre diferentes figuras | Comparar láminas ilustrativas, dibujos, paisajes, objetos, personas, animales y cosas hallando semejanzas, diferencias y similitudes.  | Presentación en power point, guías, talleres, material didáctico, juegos didácticos.   | Pensamiento analógico<br><br><br>espacial                                    | Encontrar similitudes y diferencia entre elementos, dibujos, paisajes, de las mismas características.<br><br>Establecer semejanzas entre objetos, animales, personas y cosas.<br><br>Relacionar situaciones vividas con situaciones de la vida diaria.  | 28%                            | 72%                            |  |



**Figura 32** La grafica muestra los procesos alcanzados y las deficiencias en los tipos de pensamiento.

Este grupo a diferencia de segundo A ha desarrollado de manera más pausada el desarrollo de los procesos de pensamiento evaluados, como podemos observar en el grafico no se presenta un cambio tan significativo en cada uno de ellos, pese a esto en el pensamiento analógico presenta el porcentaje más bajo respecto a los demás, esto se debe al nivel de desarrollo de los demás, pues para alcanzar este proceso de pensamiento se requiere una serie de actividades que

potencian habilidades en todos los procesos que presentan un rango promedio de 60% y 67% pues estos van implícitos en este proceso.

Por otro lado la frecuencia de aplicación y realización de actividades que fortalezcan las habilidades propias para desarrollar cada uno de los anteriores no es muy amplia lo que implica un bajo rendimiento en la consecución de las metas propuestas.

**Tabla 8.**

**Análisis final de los dos grupos terminado el tercer periodo**

| Pensamiento | % procesos alcanzados<br>2a | % procesos con deficiencias | % procesos alcanzados<br>2b | % procesos con deficiencias |
|-------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Espacial    | 80%                         | 20%                         | 60%                         | 40%                         |
| Divergente  | 77%                         | 23%                         | 67%                         | 33%                         |
| Kinestesico | 83%                         | 17%                         | 65%                         | 35%                         |
| Lógico      | 85%                         | 15%                         | 62%                         | 38%                         |
| Analógico   | 68%                         | 32%                         | 28%                         | 72%                         |

Figura 32.

## Representación de la evaluación sobre actividades realizadas.

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS**

DOCENTEGRADO: Yamile Amaya GRADO 2a

FECHA: Noviembre 23 cuarto periodo

INDICADOR: El 85% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para el periodo.

| <i>Tema</i>  | <i>Actividad</i>  | <i>Materiales utilizados</i>  | <i>Proceso de pensamiento</i>   | <i>Metas planteadas</i>  | <i>% de logros satisfactorios</i> | <i>% de logros con dificultad</i> | <i>Actividades complementarias</i>  |
|--|---|---|---|--|-----------------------------------|-----------------------------------|---|
| <p>Socialización a través del juego</p> <p>Integración dirigida.</p> <p>Encuentro de pares</p> <p>Integración con padres de familia</p>      | <p>Juego libre con material didáctico, juguetes e implementos de libre elección.</p> <p>Chiquiteca, onces compartidas</p> <p>Cine recreativo</p> <p>La tienda de Max</p>  | <p>Juguetes, marionetas, material didáctico, juegos didácticos Pelotas Música, comestibles Vídeos, colchonetas y cojines, video vean.</p> <p>Productos elaborados por los padres de familia</p> | <p>Pensamiento estratégico</p> <p>Creativo simultaneo</p>                         | <p>Desarrollar habilidades propias de la socialización en diferentes contextos y situaciones para facilitar sus relaciones interpersonales futuras.</p> <p>Participar activamente de los juegos y actividades planteadas por si mismo y los compañeros, de forma libre y espontánea,</p> <p>Desarrollas habilidades comunicativas a través de diversos juegos.</p>   | 95%                               | 5%                                | <p>Intensificar los tiempos y espacios dedicados al desarrollo lúdico, creativo y recreativo de los estudiantes.</p> <p>Promover más actividades que permitan a los padres participar con más frecuencia de las actividades programadas por el colegio.</p> |
| <p>Problemas de análisis matemático</p> <p>Seriación, secuencias y conteos.</p> <p>Talleres y guías de refuerzo.</p> <p>La tienda de Max</p> | <p>Plantear y solucionar problemas matemáticos</p> <p>Realizar secuencias y conteos con agilidad.</p> <p>Solución de guías y talleres de lógica matemática, percepción visual.</p> <p>Encuentro con los padres de familia, donde venden productos elaborados por ellos.</p> | <p>Salón de clase, cuadernos, lápices, guías, talleres, formatos, billetes didácticos, Productos alimenticios, ludoteca, música, mobiliario</p>   | <p>Pensamiento lógico, convergente y divergente</p> <p>Pensamiento secuencial</p> | <p>Plantear y solucionar problemas matemáticos, utilizando situaciones del diario vivir, representarlos de forma oral y solucionarlo con sus compañeros. Desarrollar habilidad para realizar conteos de diferentes cantidades, secuencias numéricas, figuras y formas.</p> <p>Solucionar talleres de afianzamiento de temas vistos durante el periodo y el año escolar. Desenvolverse con naturalidad, solucionando problemas y operaciones en los encuentros de socialización de las actividades matemáticas con los padres de familia.</p> | 95%                               | 5%                                | <p>Solucionar talleres y guías de afianzamiento de las actividades que no alcanzaron resultados satisfactorios.</p>   |

Figura 32.1.

## Representación de la evaluación sobre actividades realizadas.

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO  
EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS

DOCENTEGRADO: Yamile Amaya GRADO 2a

FECHA: Noviembre 23 cuarto periodo

INDICADOR: El 85% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para el periodo.

| Tema   | Actividad  | Materiales utilizados  | Proceso de pensamiento                              | Metas planteadas  | % de logros satisfactorios | % de logros con dificultad | Actividades complementarias  |
|--|--|--|---|---|----------------------------|----------------------------|--|
| Lecturas sobre lobos<br>Producción textual.                    | Realización de lecturas de cualquier género literario, sobre el tema escogido para el periodo.                                     | Textos, cuentos, consultas, realizadas por los estudiantes acerca del tema seleccionado, sala de lectura, material didáctico, láminas ilustrativas | Pensamiento creativo                                | Consultar en diferentes medios datos importantes sobre el tema de lectura del periodo, historias, cuentos, leyendas y mitos donde los personajes sean lobos.<br><br>Comparar las características de los lobos de cuento y los lobos de verdad, estableciendo similitud y deferencia entre ellos.<br>Crear textos utilizando el género literario de su elección, representarlo y explicarlo de forma oral ante el grupo. | 83%                        | 17%                        | Consultar en diferentes medios de comunicación el tema de su elección de los personajes que se están trabajando ese periodo y<br><br>Presentarlo de forma oral y escrita ante el grupo y el docente.                                       |
| Obra de teatro.<br>Títeres y marionetas<br>Expresión corporal. | Representación del cuento el Lobo más fuerte.<br>Creación de libretos, con un tema libre para representar con títeres y marionetas | Cuento a representar<br><br>Vestuario<br><br>Diferentes objetos para escenografía, murales, arboles, animales.                                     | Pensamiento kinestésico<br><br>Pensamiento creativo | Representar a los personajes del cuento y el cuento de "el Lobo más fuerte".<br>De forma natural y espontánea.<br><br>Crear diálogos, monólogos y conversaciones entre personajes de los libretos elaborados por los estudiantes.<br><br>Elaborar el vestuario y materiales necesarios para la escenografía utilizando diferentes materiales.   | 85%                        | 15%                        | Practicar en casa los ejercicios de expresión corporal realizados en clase.<br><br>Sugerir a los padres de familia, actividades que permitan el desarrollo de habilidades comunicativas y de expresión oral y corporal en los estudiantes. |

Figura 32.2.

## Representación de la evaluación sobre actividades realizadas.

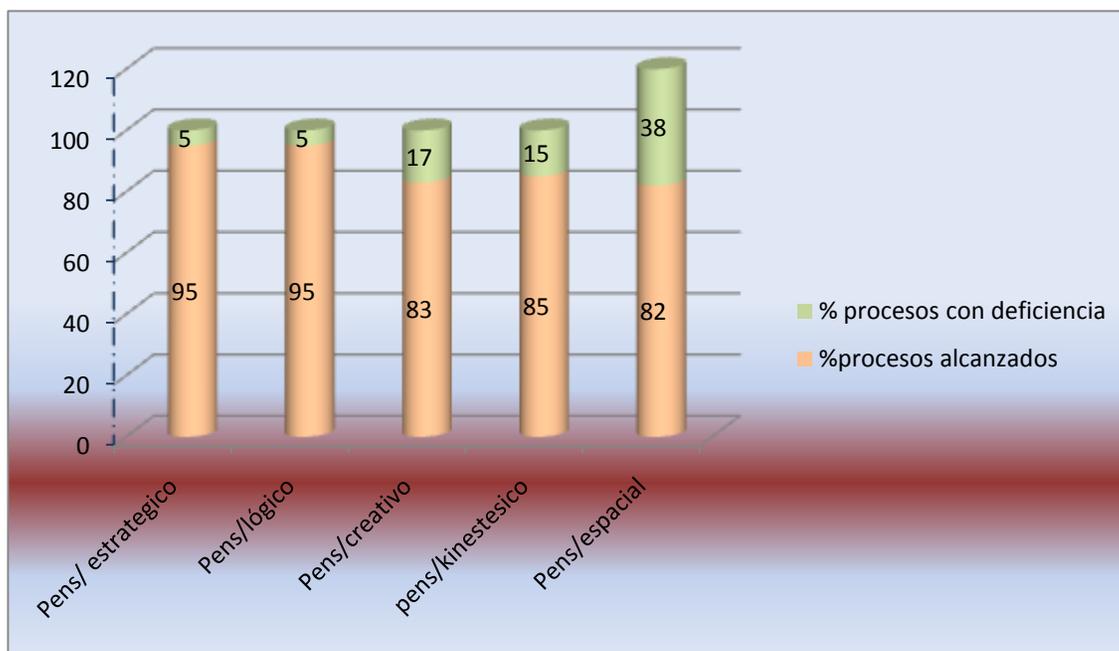
COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO  
EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS

DOCENTEGRADO: Yamile Amaya GRADO 2a

FECHA: Noviembre 23 cuarto periodo

INDICADOR: El 85% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para el periodo.

| Tema  | Actividad  | Materiales utilizados   | Proceso de pensamiento | Metas planteadas   | % de logros satisfactorios | % de logros con dificultad | Actividades complementarias  |
|---|--|---|------------------------|--|----------------------------|----------------------------|--|
| <p>Representación de situaciones.</p> <p>Observación de modos de vida de diferentes seres vivos.</p> <p>Clasificación de los seres vivos.</p> | <p>Observa situaciones de la vida diaria, las narra y representa ante el grupo.</p> <p>Consulta y observa los diferentes estilos de vida de los animales en la selva, campo, ciudad, desierto etc, los compara y los explica utilizando diferentes técnicas.</p>   |   | Pensamiento analógico. | <p>Relacionar situaciones vividas con situaciones vistas en su entorno, establecer similitud entre las mismas y decir las enseñanzas que esta nos puedan dejar.</p> <p>Comparar la forma de vida entre animales que forman una manada, los que viven solos. Y los que viven en un terreno determinado con los nómadas.</p> <p>Extrapolar una estructura de conocimiento para explicar la relación que existe entre la forma de vida de los animales y el hombre.</p> |                            |                            | <p>Realizar frisos, cuentos, carteles, álbum o collage donde represente analogías de situaciones vividas.</p> <p>Consultar por diferentes medios las características del animal que quiera.</p>  |
| <p>Colombia mi territorio</p> <p>Me ubico en el lugar donde vivo</p> <p>Mi ciudad y mi barrio</p> <p>Ubicación de los puntos cardinales</p>   | <p>Narración de un cuento que permita a los estudiantes comprender la dimensión del espacio del territorio nacional.</p> <p>Presentar a los estudiantes el mapa de Colombia en sus diferentes organizaciones.</p> <p>Ubicar la Capital de Colombia, en el mapa, luego el barrio dentro de la ciudad.</p> | <p>Video vean</p> <p>Mapas</p> <p>Guías</p> <p>Colores</p> <p>Plastilina</p> <p>Rompecabezas del tema</p> | Pensamiento espacial   | <p>Ubica con facilidad los puntos cardinales en el mapa de Colombia.</p> <p>Diferencia los conceptos y dimensión de país, ciudad y barrio.</p> <p>Reconoce el mapa de Colombia en el mapamundi y en el mapa de sur América.</p> <p>Utiliza estrategias propias para armar rompecabezas de Colombia en el menor tiempo posible</p>  | 82%                        | 38%                        | <p>Decorar mapas con deferentes materiales.</p> <p>Ubicar en el mapamundi a Colombia.</p> <p>Ubicar en un croquis los puntos cardinales, la capital de Colombia y el barrio.</p> <p>Elaborar tres rompecabezas del mapa físico de Colombia, el mapa de las regiones y el mapa resaltando los límites, cada uno ubicando los puntos cardinales.</p> |



**Figura 33. La grafica muestra los procesos de pensamiento en cuanto a las limitaciones y alcances.**

Al terminar el cuarto periodo escolar y evaluar los procesos de pensamiento alcanzados por los estudiantes podemos evidenciar que el grupo 2ª grupo sujeto de aplicación de pruebas, metodologías y técnicas de trabajo ha presentado un considerable cambio en los procesos desarrollado respecto al inicio de la investigación y con respecto al grupo 2b. como vemos en la grafica se puede afirmar que el pensamiento estratégico y lógico han alcanzado resultados muy favorables para la investigación, pues se puede inferir que las actividades

realizadas y la frecuencia de las mismas han alcanzado las metas propuesta, por otro lado los el pensamiento creativo, kinestécico y espacial al igual que las habilidades que están implícitas en estos procesos y en otros no mencionados en este análisis, pero que se encuentran en el compendio de actividades realizadas han alcanzado un rango de eficacia del 82 % al 85 % lo que nos muestra un buen logro pero aún quedan algunas falencias en el proceso por superar.

**Figura 34. Representación de la evaluación sobre actividades realizadas.**

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS**

**DOCENTEGRADO: Maritza González GRADO 2B**

**FECHA: Noviembre 23 cuarto periodo**

**INDICADOR: El 85% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para el periodo.**

| <i>Tema</i>   | <i>Actividad</i>  | <i>Materiales utilizados</i>   | <i>Proceso de pensamiento</i>   | <i>Metas planteadas</i>  | <i>% de logros satisfactorios</i> | <i>% de logros con dificultad</i> | <i>Actividades complementarias</i>  |
|---|---|--|---|--|-----------------------------------|-----------------------------------|---|
| <p>Socialización a través del juego</p> <p>Integración dirigida.</p> <p>Encuentro de pares</p> <p>Integración con padres de familia</p>     | <p>Juego libre con material didáctico, juguetes e implementos de libre elección.</p> <p>Chiquiteca, onces compartidas.</p> <p>Cine recreativo</p> <p>La tienda de Max</p>   | <p>Juguetes, marionetas, material didáctico, juegos didácticos</p> <p>Pelotas</p> <p>Música, comestibles</p> <p>Videos, colchonetas y cojines, video vean.</p> <p>Productos elaborados por los padres de familia</p> | <p>Pensamiento estratégico</p> <p>Creativo</p> <p>simultaneo</p>                  | <p>Desarrollar habilidades propias de la socialización en diferentes contextos y situaciones para facilitar sus relaciones interpersonales futuras.</p> <p>Participar activamente de los juegos y actividades planteadas por sí mismo y los compañeros, de forma libre y espontánea,</p> <p>Desarrolla habilidades comunicativas a través de diversos juegos.</p>  | 57%                               | 43%                               | <p>Intensificar los tiempos y espacios dedicados al desarrollo lúdico, creativo y recreativo de los estudiantes.</p> <p>Promover más actividades que permitan a los padres participar con más frecuencia de las actividades programadas por el colegio.</p> |
| <p>Problemas de análisis matemático</p> <p>Seriación, secuencias y conteos</p> <p>Talleres y guías de refuerzo.</p> <p>La tienda de Max</p> | <p>Plantear y solucionar problemas matemáticos</p> <p>Realizar secuencias y conteos con agilidad.</p> <p>Solución de guías y talleres de lógica matemática, percepción visual.</p> <p>Encuentro con los padres de familia, donde venden productos elaborados por ellos.</p> | <p>Salón de clase, cuadernos, lápices, guías, talleres, formatos, billetes didácticos,</p> <p>Productos alimenticios, ludoteca, música, mobiliario</p>   | <p>Pensamiento lógico, convergente y divergente</p> <p>Pensamiento secuencial</p> | <p>Plantear y solucionar problemas matemáticos, utilizando situaciones del diario vivir, representarlos de forma oral y solucionarlo con sus compañeros.</p> <p>Desarrollar habilidad para realizar conteos de diferentes cantidades, secuencias numéricas, figuras y formas.</p> <p>Solucionar talleres de afianzamiento de temas vistos durante el periodo y el año escolar.</p> <p>Desenvolverse con naturalidad, solucionando problemas y operaciones en los encuentros de socialización de las actividades matemáticas con los padres de familia.</p> | 60%                               | 40%                               | <p>Solucionar talleres y guías de afianzamiento de las actividades que no alcanzaron resultados satisfactorios.</p>   |

**Figura 34.1. Representación de de la evaluación sobre actividades realizadas.**

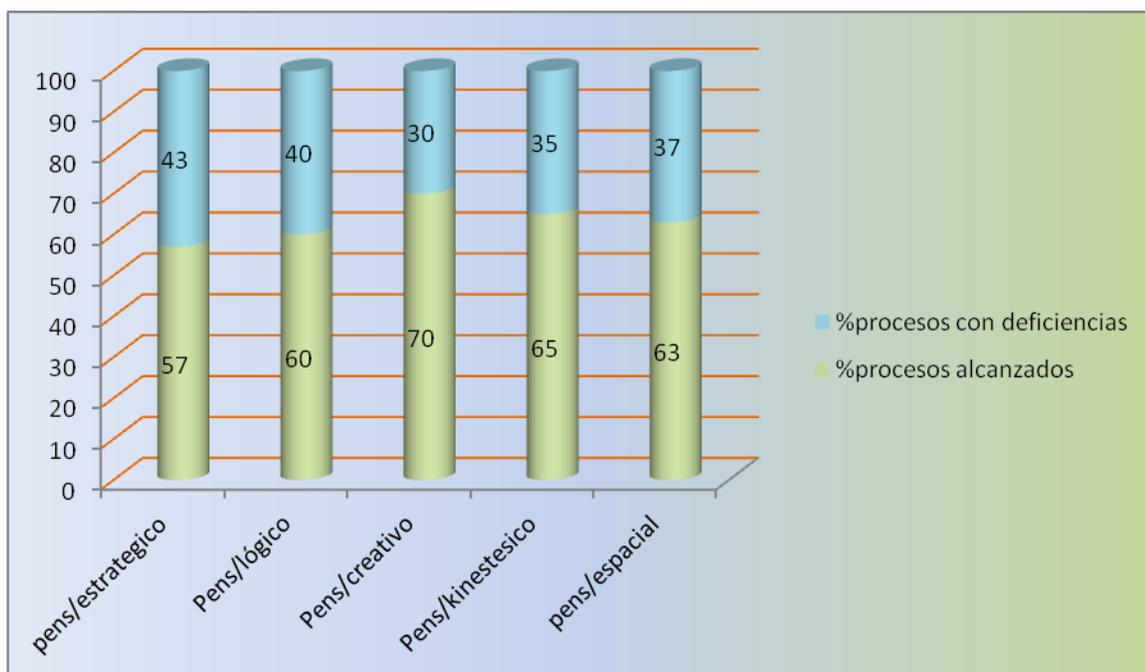
**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**EVALUACION DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS**

**DOCENTEGRADO: Maritza González GRADO 2B**

**FECHA: Noviembre 23 cuarto periodo**

**INDICADOR: El 85% de los estudiantes desarrollaron procesos de pensamiento planeados para el periodo.**

| Tema   | Actividad   | Materiales utilizados   | Proceso de pensamiento                                  | Metas planteadas   | % de logros satisfactorios | % de logros con dificultad | Actividades complementarias   |
|--|---|---|---|--|----------------------------|----------------------------|---|
| Lecturas sobre lobos<br>Producción textual.  | Realización de lecturas de cualquier género literario, sobre el tema escogido para el periodo.  | Textos, cuantos, consultas, realizadas por los estudiantes acerca del tema seleccionado, sala de lectura, material didáctico, laminas ilustrativas, | Pensamiento o creativo                                  | Consultar en diferentes medios datos importantes sobre el tema de lectura del periodo, historias cuentos, leyendas y mitos donde los personajes sean lobos.<br>Comparar las características de los lobos de cuento y los lobos de verdad, estableciendo similitud y deferencia entre ellos.<br><br>Crear textos utilizando el género literario de su elección, representarlo y explicarlo de forma oral ante el grupo.                                       | 70%                        | 30%                        | Consultar en diferentes medios de comunicación el tema de su elección de los personajes que se están trabajando ese periodo y<br><br>Presentarlo de forma oral y escrita ante el grupo y el docente.  |
| Obra de teatro.<br>Títeres y marionetas.<br>Expresión corporal.  | Representación del cuento el Lobo más fuerte.<br>Creación de libretos, con un tema libre para representar con títeres y marionetas  | Cuento a representar<br><br>Vestuario<br><br>Diferentes objetos para escenografía, murales, arboles, animales.                                      | Pensamiento o kinestésico<br><br>Pensamiento o creativo | Representar a los personajes del cuento y el cuento de "el Lobo más fuerte". De forma natural y espontánea.<br><br>Crear diálogos, monólogos y conversaciones entre personajes de los libretos elaborados por los estudiantes.<br><br>Elaborar el vestuario y materiales necesarios para la escenografía utilizando diferentes materiales.   | 65%                        | 35%                        | Practicar en casa los ejercicios de expresión corporal realizados en clase.<br><br>Sugerir a los padres de familia, actividades que permitan el desarrollo de habilidades comunicativas y de expresión oral y corporal en los estudiantes.  |
| Representación de situaciones.<br><br>Observación de modos de vida de diferentes seres vivos.<br><br>Clasificación de los seres vivos. | Observa situaciones de la vida diaria, las narra y representa ante el grupo.<br><br>Consulta y observa los diferentes estilos de vida de los animales en la selva, campo, ciudad, desierto etc, los compara y los explica utilizando diferentes técnicas.                                     |   | Pensamiento o analógico.                                | Relacionar situaciones vividas con situaciones vistas en su entorno, establecer similitud entre las mismas y decir las enseñanzas que esta nos puedan dejar.<br><br>Comparar la forma de vida entre animales que forman una manada, los que viven solos. Y los que viven en un terreno determinado con los nómadas<br><br>Extrapolar una estructura de conocimiento para explicar la relación que existe entre la forma de vida de los animales y el hombre. |                            |                            | Realizar frisos, cuentos, carteles, álbum o collage donde represente analogías de situaciones vividas.<br><br>Consultar por diferentes medios las características del animal que quiera.  |
| Colombia mi territorio<br><br>Me ubico en el lugar donde vivo<br><br>Mi ciudad y mi barrio<br>Ubicación de los puntos cardinales       | Narración de un cuento que permita a los estudiantes comprender la dimensión del espacio del territorio nacional.<br>Presentar a los estudiantes el mapa de Colombia en sus diferentes organizaciones.<br><br>Ubicar la Capital de Colombia, en el mapa, luego el barrio dentro de la ciudad. | Video vean<br><br>Mapas<br><br>Guías<br><br>Colores<br><br>Plastilina<br><br><br><br><br><br><br><br>Rompecabezas del tema                          | Pensamiento o espacial                                  | Ubica con facilidad los puntos cardinales en el mapa de Colombia.<br><br>Diferencia los conceptos y dimensión de país, ciudad y barrio.<br><br>Reconoce el mapa de Colombia en el mapamundi y en el mapa de sur América.<br><br>Utiliza estrategias propias para armar rompecabezas de Colombia en el menor tiempo posible   | 63%                        | 37%                        | Decorar mapas con diferentes materiales.<br><br>Ubicar en el mapamundi a Colombia.<br><br>Ubicar en un croquis los puntos cardinales, la capital de Colombia y el barrio.<br><br>Elaborar tres rompecabezas del mapa físico de colombiana, el mapa de las regiones y el mapa resaltando los límites, cada uno ubicando los puntos cardinales. |



**Figura 35. Procesos con dificultad y Procesos alcanzados**

Una vez terminado el cuarto periodo y evaluadas las actividades, las habilidades y los procesos de pensamiento alcanzados, encontramos que este grupo tiene dificultades en la consecución de las metas propuestas para el periodo, pues como podemos observar el porcentaje de procesos alcanzados esta en un rango mínimo de 57% y un máximo de 70 % por lo que se puede afirmar que la falta de actividades lúdicas complementarias con una meta específica, que apoyen el trabajo de aula es muy importante para que los estudiantes desarrollen habilidades que permitan avanzar en sus procesos de pensamiento de una manera más asertiva.

**Tabla 6:****Análisis final de los dos grupos terminado el cuarto periodo**

| Pensamiento | % procesos alcanzados 2a | % procesos con deficiencias | % procesos alcanzados 2b | % procesos con deficiencias |
|-------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| Estrategico | 95%                      | 5%                          | 57%                      | 43%                         |
| Lógico      | 95%                      | 5%                          | 60%                      | 40%                         |
| creativo    | 83%                      | 17%                         | 70%                      | 30%                         |
| kinestesico | 85%                      | 15%                         | 65%                      | 35%                         |
| Espacial    | 82%                      | 38%                         | 63%                      | 37%                         |

A continuación se encuentra el compendio final de los procesos de pensamiento alcanzados durante el año con el grupo segundo 2 A grupo muestra de la investigación.

### Figura 37. Representación de procesos de pensamiento alcanzados grado 2 A

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**RESULTADO DE LOS PROCESOS DESARROLLADOS**

Fecha Noviembre 30 de 2011

**Indicador 1.** Los grupos participantes del proyecto deben presentar un 70% de procesos alcanzados satisfactoriamente con respecto al grupo sujeto de la investigación.

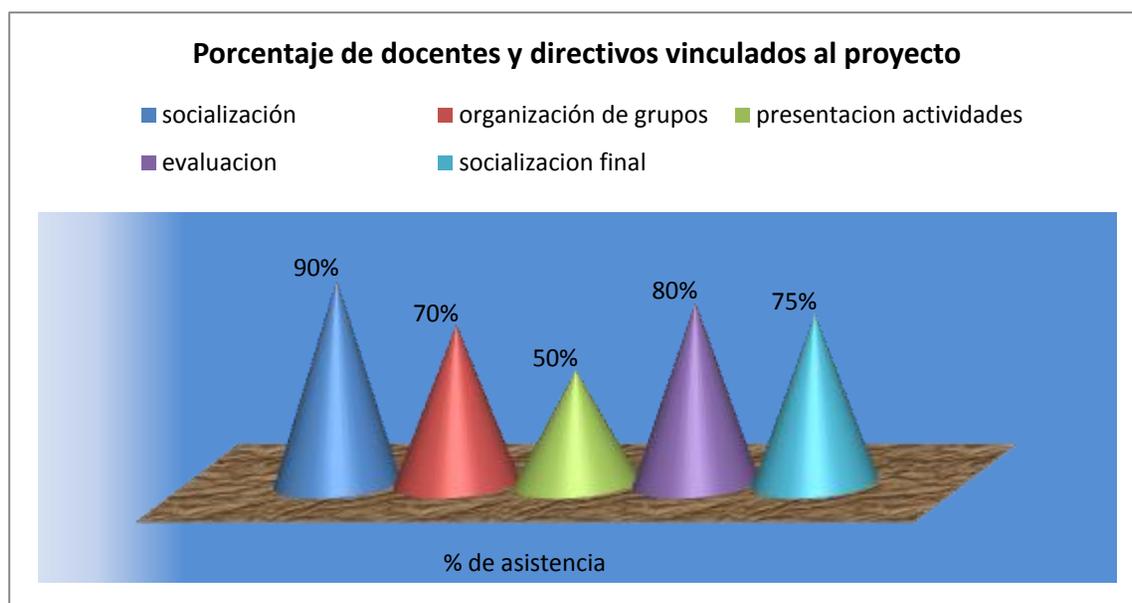
| GRADO               | PROCESOS DE PENSAMIENTO | %    | %    |
|---------------------|-------------------------|------|------|
|                     |                         | P.A  | P.D  |
| 2A<br>Grupo muestra | Pensamiento lógico      | 77.5 | 22,5 |
|                     | Pensamiento sistémico   | 75   | 35   |
|                     | Pensamiento lineal      | 80   | 20   |
|                     | Pensamiento convergente | 77   | 33   |
|                     | Pensamiento divergente  | 68   | 32   |
|                     | Pensamiento secuencial  | 75   | 25   |
|                     | Pensamiento estratégico | 65   | 35   |
|                     | Pensamiento kinestesico | 72   | 28   |
|                     | Pensamiento espacial    | 80   | 20   |
|                     | Pensamiento analógico   | 68   | 32   |
|                     | Pensamiento deductivo   | 78   | 22   |

| GRADO               | PROCESOS DE PENSAMIENTO | %   | %   |
|---------------------|-------------------------|-----|-----|
|                     |                         | P.A | P.D |
| 2B<br>Grupo muestra | Pensamiento lógico      | 58  | 42  |
|                     | Pensamiento sistémico   | 52  | 48  |
|                     | Pensamiento lineal      | 65  | 35  |
|                     | Pensamiento convergente | 60  | 40  |
|                     | Pensamiento divergente  | 45  | 55  |
|                     | Pensamiento secuencial  | 60  | 40  |
|                     | Pensamiento estratégico | 40  | 60  |
|                     | Pensamiento kinestesico | 62  | 38  |
|                     | Pensamiento espacial    | 65  | 35  |
|                     | Pensamiento analógico   | 40  | 60  |
|                     | Pensamiento deductivo   | 51  | 49  |

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**RESULTADO DE LOS PROCESOS DESARROLLADOS**

**Indicador N: 2**

El 70% de los docentes y directivos docentes se vincularan al proyecto



**Figura 38. La grafica muestra el porcentaje de docentes y directivos docentes vinculados al proyecto**

Como se observa en la gráfica desde el inicio del proyecto hubo una gran acogida por parte del personal docente y directivos, con una participación del 90% ya que ellos afirmaron que esta es una propuesta que sirve de orientación a la institución para aprovechar los recursos de la misma, a través del modelo de gestión que se implementó. En un segundo encuentro bajo el porcentaje de asistencia a un 70%, en la tercera reunión bajo considerablemente el margen de asistencia debido al tiempo asignado para tal evento; al observar la gráfica en el cuarto encuentro volvemos a encontrar que el nivel de asistencia sube de manera significativa, lo que nos muestra que los docentes participaron de forma asertiva en el desarrollo del proyecto.

Sin embargo el porcentaje de asistencia a las reuniones programadas presentó variaciones durante la implementación del mismo, esto se debió a la deferencia de horarios de la programación de las reuniones y en otros casos por disposición de los docentes a asistir a este tipo de reuniones, pero a pesar de la situación, se hicieron partícipes del proyecto durante la evaluación y socialización final del proyecto (Anexo).

**Indicador N. 3.** El 60% de los padres del curso sujeto de investigación participara del proceso llevado con sus hijos.



**Figura 39.** La grafica muestra el porcentaje de la asistencia de los padres de familia del grado 2 A.

Como se observa en la grafica la convocatoria para la socialización del proyecto tuvo una participación del 85% de los padres de familia, los cuales atendieron a la socialización del mismo, en un segundo encuentro donde se realizo una jornada de integración lúdica y recreativa entre padres e hijos al cual asistió un 60% del grupo en mención, de acuerdo a las actividades realizadas, el proyecto presento una gran acogida, ya que en la tercera actividad el 85% de los asistentes participaron enérgicamente en la actividad donde compartieron con los

niños, comprando los productos que ellos fabricaron en la ludoteca, en la cuarta actividad se realizo un encuentro en la tienda de Max que consistió en que los padres elaboraron los productos y los vendieron a los estudiantes, utilizando como moneda los billetes didácticos, para esta una participaron el 70% de acudientes, en la clausura hubo una participación del 80% lo que indica que el proyecto fue aceptado y acogido de una manera atractiva.



**Figura 40.** La grafica muestra algunas de las actividades realizadas dentro del proyecto con los estudiantes y padres de familia.

## 4. CONCLUSIONES

La elaboración de esta investigación ha permitido dimensionar los procesos de pensamiento que se pueden desarrollar en los estudiantes desde las diferentes actividades a realizar en la ludoteca, por medio de la adecuada implementación de un modelo de gestión que permita utilizar y optimizar los recursos con los que cuenta la institución educativa, fortaleciendo de esta manera la gestión académica.

A continuación se presentan las conclusiones del proceso desarrollado las cuales, forman parte del ciclo PHVA en la fase de ajustes a la propuesta que surgen de la presente investigación, y en las cuales se evidencia la importancia de la gestión educativa dentro de la institución escolar.

La ludoteca es un espacio que permite la relación de la institución educativa con otros entes de carácter público y privado a través de la gestión del directivo docente para establecer vínculos interinstitucionales, con actividades lúdicas, recreativas y artísticas. De manera que este espacio contribuye al fortalecimiento del PEI, el plan de estudios y el currículo; porque desde allí la gestión académica juega un papel muy importante en cuanto a la articulación de los contenidos

curriculares con actividades lúdicas que propendan el desarrollo de procesos de pensamiento y la construcción de conocimientos de forma no convencional. Al mismo tiempo promueve espacios para los padres de familia, docentes y estudiantes donde pueden fortalecer el proceso educativo de los niños y niñas desde diferentes ámbitos educativos siendo facilitadores en el descubrimiento de habilidades y destrezas que en el aula no se perciben con mucha facilidad.

Así mismo el modelo de gestión permitió establecer un vínculo más fehaciente entre el grupo de trabajo (docentes, coordinadoras del proyecto) el cual optimizó la eficacia del mismo. Esto se debe en gran parte al consenso de las actividades y los procesos llevados durante el desarrollo del proyecto con las maestras y directivos docentes en la que se destacó una gestión cíclica que proporcionó una estructura organizativa con responsabilidades específicas de cada uno de los actores del proyecto de forma autónoma y libre, además el tener en cuenta que las sugerencias de las docentes, padres de familia y la representante de la secretaria de educación permitió ampliar la visión del proyecto para mejorar los procesos llevados en el colegio. A su vez la continua colaboración y seguimientos de los docentes en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas, siendo ellos los administradores y directivos del trabajo realizado al interior del aula, donde el aprendizaje se ha convertido en un proceso

natural, agradable, sencillo y muy divertido haciendo que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y aporte mejores resultados a nivel académico y convivencial.

El modelo TQE llevado en este proceso fue enfatizado principalmente en la gestión académica, que es promovida en forma cíclica donde se han tenido en cuenta las necesidades de los estudiantes, las iniciativas de los padres de familia, la continua colaboración y contribución de los docentes en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas, en el que ellos son los administradores y directivos del trabajo realizado al interior del aula, donde el aprendizaje se ha convertido en un proceso natural, agradable, sencillo y muy divertido.

Esta propuesta se puede implementar en diferentes instituciones educativas, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses, para lo cual requiere de un diagnóstico inicial con el fin de encaminar el proyecto a los fines propios de la institución que le interese.

El sentido administrativo de una institución educativa se hace más eficaz y relevante cuando se involucra a todos los estamentos de la misma, se asignan tareas claras y precisas con un riguroso seguimiento y análisis de los procesos

llevados en todos los departamentos que la forman y a su vez realizando actividades de mejoramiento que permitan avanzar hacia la calidad del servicio que se brinda, lo que conlleva a una plena satisfacción de los usuarios y garantiza la sostenibilidad de la organización.

Una institución educativa debe ser más que una planta física dotada de los recursos necesarios para garantizar una educación de calidad, debe ser un lugar donde se tiene en cuenta a sus integrantes como seres humanos con fortalezas que se pueden potenciar todo el tiempo a través de actividades lúdicas, artísticas y sociales, así mismo con debilidades las cuales se pueden descubrir y ser un medio de trabajo para convertirlas en aptitudes y actitudes que favorezcan el crecimiento de la institución vista desde el nivel administrativo, humano con todas sus dimensiones.

Cuando la gestión académica es llevada de forma organizada, con parámetros, funciones, actividades establecidas, brindando los espacios y recursos necesarios para el buen funcionamiento de los proyectos asignados a los diferentes grupos que forman el equipo docente, llevando un control de los mismos, en los tiempos instaurados, con las actividades de mejoramiento

requeridas, se augura un éxito total en los procesos implementados entro del proyecto a lo largo del año escolar.

Desde la propuesta de esta investigación queda elaborada una cartilla como material de apoyo para los docentes que deseen iniciar sus actividades de fortalecimiento en procesos de pensamiento de los estudiantes de ciclo inicial , siendo esta fruto del trabajo desarrollado en la cual se consolidaron actividades que potencializan desde la ludoteca diferentes procesos de pensamiento en los niños y niñas de ciclo uno.

**Fuentes De Información.** Los datos obtenidos al iniciar el proceso de investigación se consiguieron a través de la aplicación de encuestas a directivos docentes, docentes, estudiantes y padres de familia, donde se pudo establecer en el nivel de conocimiento y utilización de la ludoteca como herramienta pedagógica, datos que observamos en el acápite de Metodología “ fase inicial” , estos datos nos llevan al proyecto “la ludoteca Centro de Múltiples Posibilidades de Aprender” quien es el pilar del que se desprende esta investigación.

## 5. RECOMENDACIONES

La ludoteca es un espacio no convencional que debe hacer parte de todas las instituciones educativas de carácter público y privado, ya que ella ofrece múltiples alternativas al trabajo docente, lo que favorece los procesos de aprendizaje en los estudiantes de ciclo inicial de una forma atractiva y con unos resultados de alta calidad en el desarrollo de los procesos de pensamiento.

Es importante que toda institución educativa cuente con modelo de gestión claro y sea aplicado desde los diferentes departamentos administrativos, con una visión específica que direcciona todas las acciones de los integrantes de la misma; el cual, debe ser comunicado y socializado a toda la comunidad educativa, permitiendo que diferentes docentes y directivos se involucren y creen estrategias o convenios que sean útiles para el proyecto.

El juego y la lúdica es un tema tan antiguo como la existencia del hombre y a nivel pedagógico ha sido la bandera de muchos autores que a lo largo de la historia de la educación lo han puesto como un medio fundamental para alcanzar mejores resultados en el aprendizaje de los escolares, por ello es muy importante

retomar los espacios que propendan por desarrollar actividades de este tipo las cuales resultan de gran eficacia para el proceso educativo.

Teniendo como referente a los autores mencionados, quienes demandan gran atención sobre el juego en la etapa temprana de los niños y niñas, es pertinente pensar en la premisa de educar con la lúdica, facilitando los procesos de pensamiento de los estudiantes. Ya que como se menciona en la educación, los seres humanos no son iguales; porque, cada uno tiene su ritmo de aprendizaje, en su tiempo y a su manera. Pues todo ello se puede manejar en la ludoteca, ya que este lugar no se refiere simplemente a un espacio para el juego libre, sino que apoya el proceso de aprendizaje en las diferentes dimensiones tanto cognitivas, comunicativas, corporales y sociales que se deben fomentar en los primeros años de vida y que propician a un adulto feliz y seguro. Por lo tanto la ludoteca debe ser un espacio accesible y orientado con un fin preciso.

Es importante que existan capacitaciones a los docentes constantemente, donde ellos se den cuenta de los avances y todos los procesos que están formando en sus estudiantes, aprovechando al máximo las herramientas que le brinda la institución. Dando prioridad a las dimensiones, pero no como un conocimiento, sin demeritar su importancia, sino también como ciudadano

fomentando desde pequeños el diálogo, la solución de conflictos, el auto control, cumplimiento de normas, aspectos que son más fáciles y significativos por medio del juego en estas edades tempranas.

Es importante que en las instituciones educativas realicen grupos de trabajo con el ánimo de liderar proyectos generando impacto con el ánimo de motivar e involucrar a algunos docentes quienes luego irán dando la pauta para generar cambios, pero es importante que los directivos docentes apoyen este tipo de iniciativa, dispuestos con mente abierta y no coartando la educación, simplemente dejándola en los planes de estudios y lo que la norma les pide.

Es importante contar con entidades que apoyen el proyecto con el ánimo de optimizar el proceso y por ende los resultados, como empresas que donen implementos para la ludoteca, conferencias o capacitaciones para los docentes, material literario; mejorando las instalaciones con material de apoyo adecuado.

## 6. FUENTES DE INVESTIGACION

De acuerdo a lo anterior las fuentes de investigación fueron:

- Tres Directivos docentes ( dos coordinadores y el rector
- Treinta estudiantes de grado segundo cuyas edades oscilan entre 7 y 9 años de edad.
- Doce docentes de ciclo inicial del Colegio Nydia Quintero de Turbay
- 30 Padres de familia de los estudiantes que participaron en el desarrollo de este proceso investigativo.
- FUNLIBRE fundación para la utilización del tiempo libre.
- Textos de consulta de Administración Educativa.
- Lectura de postulados de enfoques pedagógicos.
- Consultas por el buscador de internet

Técnicas E Instrumentos

- Diario de Campo.
- Prueba para diagnóstico

- Encuesta

#### Procedimiento

La presente investigación se desarrollo en el contexto escolar donde los maestros y estudiantes realizaron sus actividades cotidianas en la ludoteca, en el aula de clase y el patio de la institución, durante el presente año he podido observar, indagar, cuestionar y desarrollar algunas estrategias metodológicas que sugieren el mejoramiento de las actividades y uso de la ludoteca.

- Realización del diagnostico de los estudiantes por medio de una prueba o rejilla.
- Conocimiento sobre la percepción de los docentes frente a la utilización de la ludoteca del colegio.
- Observación de actividades desarrolladas en este espacio.
- Recolección de datos de la observación realizada, diario de campo.
- Reunión con docentes para documentarse acerca del enfoque pedagógico de la institución y el énfasis.
- Talleres de aplicación de estrategias metodológicas a utilizar en la ludoteca.
- Actividades de integración con padres de familia y estudiantes en este espacio
- Socialización de experiencias con docentes y directivos docentes.

- Aplicación de un modelo de gestión que permita formular una propuesta pedagógica para la adecuada utilización de la ludoteca como centro de construcción de conocimiento y potenciador de procesos de pensamiento.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adolecencia, L. d. (2006). Ley de Infancia y Adolecencia 1098 de 2006. Bogogtá, Colombia, Colombia.
- ATZAR. (1999). Definicion de ludoteca. Caraluña , Cataluña, España.
- Borja, M. (1983). Concepto de Ludoteca. Catalana, España.
- Bruner, J. (1978). El proceso Mental del aprendizaje. En J. Bruner, *El proceso Mental del Aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Bruner, J. (1969). Hacia une Teoria de la inducción. En BrunerJeronime, *Hacia una Teoria de la Inducción* (pág. Cap 3). Mexico: Uteha.
- Definicion.com. (s.f.). *Definicion de socializacion*. Recuperado el 7 de 11 de 2011, de Definicion.com.

Dinnello, R. (s.f.). Concepto Ludoteca.

Española, R. R. (s.f.). Concepto de Pensamiento. España.

Garcia, E. C. (1998). Evaluacion de la Calidad Educativa. En E. C. Garcia, *Evaluacion de la Calidad Educativa* (págs. 7-10). España: La Muralla S.A.

Gardner, H. (2001). Inteligencia Reformulada. las inteligencias Multiples en el siglo XXI. Barcelona: Paidos.

Cervantes, G ,A. M. (1995). Descrpcion y Analisis de Procesos de Pensamienmto de estudiantes al rersolver problemas matemáticos. Universidad del Norte: Ingenieria Y desarrollo Universidad del Norte.

Latorre, A. (2003). Investigacion Accion. En A. Latorre, *Conocer y Cambiar la practica Educativa*. España: España.

Guijarro,M, E. D. (2005). La Educaion de Calidad para todos Comienza en la Primera Infancia. *Enfoques Educativos* Vol 7 N 1

MEN, M. d. (2008). Guía para el Mejoramiento Institucional 34. Bogotá: Ministerio.

MEN, M. E. (2008). Guía 34. Bogotá: Ministerio de Educación.

Robertexto.com. (s.f.). Psicología del Pensamiento.

Roure, J. (enero 1992). El porque y el como de la Gestion de la Calidad Total. En R. J, El porque y el como de la Gestion de la Calidad Total. Barcelona: Paidós.

Roure, J. (1992). El Porque y el como de la Gestión de la Calidad Total.

Santamaria, S. (28 de febrero de 2003). Monografías.com. Recuperado el 7 de 11 de 2011

UNICEF. (2001). Estado Mundial de la Infancia 2001. Nueva york, NY 10017, USA: UNICEF.

Villarini A. (1991). Manual para la enseñanza del Pensamiento. Republica de Puerto Rico: Preliminar.

Williams, J. W. (1995). Gestion de Calidad Total, TQM En Educacion. En J. W. Williams, Gestion de calidad Total TQM En Educacion (págs. 8-9-12).

Introducción a la educación Preescolar

Universidad Nacional Abierta.

II HYPERLINK "http://www.monografias.com/trabajos901/nuevas-tecnologias-edicion-montaje/nuevas-tecnologias-edicion-montaje.shtml" Edición . Caracas- HYPERLINK

"http://www.monografias.com/trabajos10/venez/venez.shtml" \l "terr"  
Venezuela . 1.981.

Antonio, V. M. (1990). *El hombre Herencia y Conducta*. Recuperado el 11 de 11 de 2011, de El Hombre Herencia y Conducta: [www.geocities.com](http://www.geocities.com)

Cecilia, C. d. (2005). *Administración Estratégica de calidad Integral de las Instituciones Educativas*. Bogotá: Magisterio.

Francisco, C. (1996). *La piel del Alma. Cuerpo educación y Cultura*. Bogotá: Magisterio.

Manuel, R. Q. (2006). *Gestión Educativa del Conocimiento*. Bogotá: Magisterio.

Omeñaca Raul, R. O. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. España: Paidotribo.

Sciarra, B. (2009). *Revista Sicologica Herediana*. Recuperado el 6 de 11 de 2011, de Revista Sicologica Herediana: [www.upch.edu.pe](http://www.upch.edu.pe)

Yesid, P. O. (2005). *Organizaciones Escolares inteligentes*. Bogotá: Magisterio

[www.usaca.edu.co/corpusaca/pedagogia.thm](http://www.usaca.edu.co/corpusaca/pedagogia.thm)

Página HYPERLINK

"<http://www.monografias.com/trabajos5/laweb/laweb.shtml>" Web en línea.

Corporación de Profesores de la HYPERLINK

"<http://www.monografias.com/trabajos13/admuniv/admuniv.shtml>"

Universidad Santiago de Cali. HYPERLINK

"<http://www.monografias.com/trabajos13/verpro/verpro.shtml>" Colombia .

2.003.

[www.personales.com/](http://www.personales.com/) HYPERLINK

"<http://www.monografias.com/trabajos13/brevisión/brevisión.shtml>" peru

[/huancayo/pestalozzi/biografía.htm](http://www.monografias.com/trabajos13/brevisión/brevisión.shtml)

Página Web en línea. Página hospedada en el HYPERLINK

"<http://www.monografias.com/trabajos14/verific-servicios/verific-servicios.shtml>"

servicio [personales.com](http://www.personales.com/) de servitec. Huancayo-Perú. 1.999.

[www.unidad094.upn.mx/39/PESTA.htm](http://www.unidad094.upn.mx/39/PESTA.htm)

Página en línea. Página [HYPERLINK](#)

"<http://www.monografias.com/trabajos5/electro/electro.shtml>" Electrónica de la Unidad UPN 094 D.F., Centro de la Universidad Pedagógica Nacional de [HYPERLINK](#)

"<http://www.monografias.com/trabajos/histomex/histomex.shtml>" México .  
Actualizada el 24 de Enero del 2.003. México.

## APÉNDICE

### Apéndice A Acta No 1 Presentación del proyecto.

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

ACTA No. 1

FECHA febrero 10 de 2011

TEMA Presentación del proyecto de Ludoteca

OBJETIVO Presentar a los docentes de ciclo inicial el proyecto de investigación que se adelanta en la ludoteca

| Actividad  | Temas Tratados   | Tareas Pendientes   | Responsables | Fecha de Entrega |
|--|--|---|--------------|------------------|
| Charla de presentación del proyecto de la ludoteca | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación general del proyecto por parte de las gestoras del mismo</li> <li>- Explicación de cada uno de los modelos o corrientes pedagógicas que soportan el proyecto.</li> <li>- Presentación general del modelo de enseñanza de cada una de las corrientes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• presentar sugerencias</li> </ul> |              |                  |

| Actividad | Temas Tratados  | Tareas Pendientes  | Responsables  | Fecha de Entrega |
|-----------|---|--|---|------------------|
|           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sesión de preguntas y sugerencias por parte de las docentes del ciclo</li> <li>- Intervención del coordinador en donde explica la importancia de involucrar el proyecto en las actividades curriculares, sugiere que las docentes se reúnan por grupos y establezcan las actividades que van a realizar en la ludoteca.</li> <li>- las docentes piden realizar una próxima reunión para aclarar las dudas que se han presentado y por tiempo no se pudieron aclarar.</li> <li>- siendo las 12:30 se da por terminada la reunión de ciclo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• traer en una hoja las inquietudes</li> <li>• Reunión por grados</li> <li>• presentar actividades</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes de ciclo</li> <li>Docentes de ciclo.</li> </ul> |                  |

## Apéndice B Acta No 2 Organización de grupos de trabajo

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

ACTA No. 2

FECHA febrero 24 2011

TEMA Organización de grupos de trabajo

OBJETIVO Organizar grupos de trabajo para seleccionar actividades a realizar por periodos según procesos de pensamiento a potencializar

| Actividad  | Temas Tratados  | Tareas Pendientes  | Responsables                | Fecha de Entrega                 |
|--|---|--|-----------------------------|----------------------------------|
| <p>Taller procesos de pensamiento</p> <p>Organización de grupos de trabajo</p> | <p>- Presentación en power point acerca de los conceptos de pensamiento y procesos de pensamiento, ejemplos de algunos de ellos.</p> <p>- Realización de una lectura por parejas, donde las docentes analizan el proceso de pensamiento presentado y posteriormente le explican al grupo.</p> <p>- Organización de grupos de trabajo, los cuales se encargaran de seleccionar actividades que desarrollen procesos de pensamiento.</p> <p>Siendo las 12:15 se da por terminada la reunión</p> | <p>- seleccionar actividades que apunten al proyecto</p> | <p>- Docentes por grado</p> | <p>proxima reunión miércoles</p> |

| Actividad | Temas Tratados  | Tareas Pendientes              | Responsables | Fecha de Entrega |
|-----------|---|--------------------------------|--------------|------------------|
|           | <p>- La coordinadora del proyecto solicita a las docentes diligenciar la bitácora de la ludoteca cada vez que se realicen las actividades.</p> <p>- La docente Famile Amaya resalta la importancia de cuidar y mantener en buen estado de la ludoteca y el material didáctico.</p> <p>- La docente Maritza González sugiere que se lleve un control en la utilización de los materiales a utilizar.</p> <p>- El coordinador expresa que es de gran importancia ser cuidadosos con todos los implementos de la ludoteca ya que son de uso de todos.</p> <p>- Para la próxima reunión traer temas para sugerir para el próximo periodo.</p> <p>Siendo la 1:30 se da por terminada la reunión de ciclo</p> | <p>Diligenciar la bitácora</p> |              |                  |

### Apéndice C Presentación de actividades seleccionadas

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
 LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

ACTA No. 3

FECHA marzo 4 2011

TEMA Presentación de Actividades seleccionadas

OBJETIVO Analizar y seleccionar las actividades presentadas por las docentes

| Actividad  | Temas Tratados  | Tareas Pendientes  | Responsables   | Fecha de Entrega |
|--|---|--|--|------------------|
| Exposición de cada grupo de docentes de las actividades seleccionadas. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de pensamiento y actividades que desarrollan algunos de ellos.</li> <li>- Exposición de cada uno de los grupos y presentación de las actividades seleccionadas por las parejas.</li> <li>- Análisis de las actividades presentadas y organización del cronograma de visitas a la ludoteca.</li> <li>- Cada grupo de docentes presenta una lista de materiales didácticos que se requiere para las actividades.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar las actividades en el horario establecido.</li> <li>- Organizar el material requerido para cada actividad.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Docentes del grupo</li> <li>- coordinador del proyecto</li> </ul> |                  |

## Apéndice D Evaluación de las actividades aplicadas en la ludoteca

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

ACTA No. 4

FECHA Septiembre 6 2011

TEMA Evaluación de Actividades aplicadas en ludoteca.

OBJETIVO Estudiar los logros y dificultades de las actividades aplicadas para seleccionar las más adecuadas en el desarrollo de P.P.

| Actividad  | Temas Tratados   | Tareas Pendientes  | Responsables  | Fecha de Entrega |
|--|--|--|---|------------------|
| Presentación de logros y dificultades de las actividades realizadas. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los coordinadores del proyecto explican el objetivo de la reunión y pide a los grupos de docentes que presenten y explique los logros y dificultades de las actividades realizadas con los estudiantes en la ludoteca.</li> <li>- Las docentes de preescolar - primero y segundo presentan las actividades que más se adaptan para el objetivo del proyecto.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>presentación de los logros y dificultades.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>coordinadora del proyecto.</li> <li>Docentes de cada grado.</li> </ul> |                  |

| Actividad                   | Temas Tratados  | Tareas Pendientes   | Responsables   | Fecha de Entrega   |
|-----------------------------|---|---|--|--|
| Comparación de Actividades. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posterior a la explicación de los docentes, se procede a presentar las actividades que han arrojado mayores logros en clasificación.</li> <li>- Las actividades que han tenido más dificultad fueron presentadas y se somete a consideración las actividades de mejoramiento para constatar si estas aportan o no al proyecto.</li> <li>- Una vez presentadas las actividades, la coordinadora sugiere que (ad) una docente de cada grado se reúna con los demás para determinar las actividades de mejoramiento.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>establecer los criterios de mejoramiento.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>docentes de ciclo y coordinadores.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>primero miércoles.</li> </ul> |

## Apéndice E Organización de actividades de mejoramiento

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

ACTA No. 5

FECHA \_\_\_\_\_

TEMA Organización de actividades de mejoramiento

OBJETIVO Determinar las actividades de mejoramiento a implementar a los grupos del ciclo.

| Actividad  | Temas Tratados   | Tareas Pendientes | Responsables | Fecha de Entrega |
|--|--|-------------------|--------------|------------------|
| <p>Presentación de actividades de mejoramiento y organización de actividades de mejoramiento</p> | <p>- Las docentes de ciclo presentan la propuesta de actividades de mejoramiento a desarrollar con los docentes.</p> <p>- Se establece el cronograma de actividades y visitas a la ludoteca.</p> <p>- En las actividades de mejoramiento se involucra a los padres de familia en diferentes actividades diferentes, una es presencial y otra ejercicios de aplicación en casa, donde los padres de familia deben apoyar el trabajo de los niños.</p> |                   |              |                  |

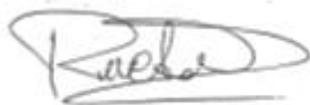
## Apéndice F Acta de socialización del proyecto con los directivos

### COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED

#### ACTA REUNIÓN DE DIRECTIVOS

FECHA febrero 10 2011

| Actividad  | Temas Tratados  | Tareas Pendientes                          | Responsables                   | Fecha de Entrega |
|--|---|--|--------------------------------|------------------|
| Presentación<br>proyecto<br>a<br>Directivos<br>Docentes<br>Febrero<br>10 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se socializo a los directivos docentes el proyecto "Ludoteca Centro Gestor de Procesos de Pensamiento" en la cual se presentaron los alcances, dificultades, metas del proyecto, de igual manera se presento el plan de necesidades del proyecto para gestionar la consecución de recursos.</li> <li>El señor rector presenta sus sugerencias e inquietudes, a su vez ofrece ayuda para el desarrollo del proyecto</li> <li>El señor coordinado sugiere que se realice un cronograma y horario de actividades para evitar inconvenientes.</li> </ul> | Realizar el cronograma y horario de clase. | Jamile Anaya<br>Angélica Daza. | Marzo            |



Jamile Anaya P.




Apéndice G Formato para planeación de las actividades en la ludoteca

Formato de planeación de actividades realizadas con los estudiantes en la ludoteca

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED  
 LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO  
 PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES

Área/ asignatura *Desarrollo Corporal*  
 Objetivo *Desarrollar coordinación*

| Fecha           | Tema                       | Proceso de pensamiento     | Actividades desarrolladas  | Material utilizado | Tiempo        | Curso      | Docente responsable                     |
|-----------------|----------------------------|----------------------------|--|--------------------|---------------|------------|---|
| <i>Abril 31</i> | <i>Desarrollo Corporal</i> | <i>Desarrollo Corporal</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- En la ornamentación del docente de educación física se muestra un calentamiento, coordinación, ejercicios rítmicos sencillos.</li> <li>- La intensidad de los ejercicios va aumentando con el tiempo de ejecución de los ejercicios.</li> <li>- Se hacen diferentes ritmos musicales para que los niños bailen de manera libre.</li> <li>- Después se hacen ejercicios de estiramiento y se continúa con la actividad.</li> <li>- Se realizan ejercicios de lateralidad.</li> </ul> | <i>0</i>           | <i>1 hora</i> | <i>7.A</i> | <i>Jenny Hoop</i><br><i>Diana Lopez</i> |

## Apéndice H Acta de capacitación a docentes.

### COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED

#### ACTA CAPACITACIÓN DOCENTES

| Actividad   | Temas Tratados  | Tareas Pendientes  | Responsables                              | Fecha de Entrega               |
|---|---|--|---|--------------------------------|
| Actualización a docentes en utilización de la ludoteca para desarrollar procesos de pensamiento<br>marzo 30 | <p>el porqué desarrollar procesos de pensamiento</p> <p>Que procesos de pensamiento podemos desarrollar desde la ludoteca?</p> <p>• Cuales son las habilidades propias para alcanzar un proceso de pensamiento.</p> <p>• Que actividades y material delectivo usar</p> <p>• Como debe ser la actitud del maestro en la ludoteca durante el desarrollo de las actividades?</p> <p>• Que actividades son las propias para desarrollar en proceso de pensamiento</p> | <p>organización de grupos de trabajo.</p> <p>selección de actividades.</p> <p>evaluar las actividades realizadas</p> | <p>Janile Araya</p> <p>Angelica Daza.</p> | <p>Abril ultimo miercoles.</p> |


  
 Chandra Guzmán, Esteban Pérez, Janile Araya P., Rebeca Pérez

## Apéndice I Horarios de visitas a la ludoteca

### COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

Horario disponible para visitar la ludoteca

FECHA DE PUBLICACIÓN: Marzo 25 de 2011

|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>Lunes</b><br>Docentes de 8:00 a 11:00<br>Estudiantes de 9:00 a 12:00 | <b>Martes</b><br>No se presta servicio por<br>reunión de ciclo | <b>Miércoles</b><br>Docentes y estudiantes de<br>9:00 a 12:00 |
| <b>Jueves</b><br>Estudiantes de 7:00 a 10:00                            | <b>Viernes</b><br>Docentes y estudiantes de<br>8:00 a 10:00    |   |

*Este horario se establece con el fin de motivar a los docentes a realizar algunas de sus clases en la ludoteca, un espacio lleno de aprendizaje y diversión...*

## Apéndice J Ejemplo de planeación.

Formato de planeación de actividades realizadas con los estudiantes en la ludoteca

**COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED**  
**LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO**  
**PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES**

Objetivo Representar situaciones de la vida diaria a través de títeres.

| Fecha    | Tema              | Proceso de pensamiento              | Actividades desarrolladas  | Material utilizado         | Tiempo            | Curso                     | Docente responsable                        |
|----------|-------------------|-------------------------------------|--|----------------------------|-------------------|---------------------------|--|
| Julio 24 | Títeres con tirro | Desarrollo corporal<br>Coordinación | <p>por grupos de cuatro estudiantes, se organiza un tema de la vida diaria que deben representar con títeres.</p> <p>- Con ejercicios dirigidos por la docente y los estudiantes de género social, seguir el ritmo que se coloque, hacer diferentes desplazamientos.</p> <p>- Realizando la actividad la docente explica a los estudiantes los pasos a seguir en un baile determinado, se hacen los ejercicios por música hasta lograr la animación del mismo.</p> | Tirro<br>bebidas<br>musica | 1 hora<br>2 horas | 2A<br>2B<br>Ciclo inicial | Maritza<br>Gonzalez<br>Jasiele<br>Sanabria |

| Fecha    | Tema         | Proceso de pensamiento                  | Actividades desarrolladas   | Material utilizado     | Tiempo | Curso            | Docente responsable     |
|----------|--------------|---|---|------------------------|--------|------------------|-------------------------|
| Julio 29 | Dibujo libre | Pensamiento creativo                    | <p>- Cada estudiante recibe una hoja en blanco para realizar un dibujo que quiera, de forma libre.</p> <p>- Exposición de los trabajos realizados.</p>  | tb<br>colores<br>hojas | 1 hora | 2A<br>2AB<br>2AB | Arcadio<br>de<br>Cello. |
| Agosto 3 | Organización | Motricidad fina.                        | <p>- Cada estudiante recibe papel especial para la actividad, con la instrucción de la docente se realizan diferentes figuras.</p>  | Papel<br>organización  | 1 hora | Ciclo inicial    |                         |
|          | Modelado     | Observación<br>Atención<br>Coordinación | <p>- Cada niño recibe el material necesario para modelar una figura previamente presentada a los estudiantes. Durante la elaboración del mismo los niños(as) deben seguir las instrucciones dadas por el maestro.</p> | 1 hora<br>Plasticina   | 1 hora | Ciclo inicial    | Docente de Cello        |

Apéndice K Planilla de asistencia de padres de familia

| Código |     | Descripción |     | Código |     | Descripción |     | Código |     | Descripción |     |
|--------|-----|-------------|-----|--------|-----|-------------|-----|--------|-----|-------------|-----|
| 1      | 2   | 3           | 4   | 5      | 6   | 7           | 8   | 9      | 10  | 11          | 12  |
| 1      | 101 | 101         | 101 | 101    | 101 | 101         | 101 | 101    | 101 | 101         | 101 |
| 2      | 102 | 102         | 102 | 102    | 102 | 102         | 102 | 102    | 102 | 102         | 102 |
| 3      | 103 | 103         | 103 | 103    | 103 | 103         | 103 | 103    | 103 | 103         | 103 |
| 4      | 104 | 104         | 104 | 104    | 104 | 104         | 104 | 104    | 104 | 104         | 104 |
| 5      | 105 | 105         | 105 | 105    | 105 | 105         | 105 | 105    | 105 | 105         | 105 |
| 6      | 106 | 106         | 106 | 106    | 106 | 106         | 106 | 106    | 106 | 106         | 106 |
| 7      | 107 | 107         | 107 | 107    | 107 | 107         | 107 | 107    | 107 | 107         | 107 |
| 8      | 108 | 108         | 108 | 108    | 108 | 108         | 108 | 108    | 108 | 108         | 108 |
| 9      | 109 | 109         | 109 | 109    | 109 | 109         | 109 | 109    | 109 | 109         | 109 |
| 10     | 110 | 110         | 110 | 110    | 110 | 110         | 110 | 110    | 110 | 110         | 110 |
| 11     | 111 | 111         | 111 | 111    | 111 | 111         | 111 | 111    | 111 | 111         | 111 |
| 12     | 112 | 112         | 112 | 112    | 112 | 112         | 112 | 112    | 112 | 112         | 112 |
| 13     | 113 | 113         | 113 | 113    | 113 | 113         | 113 | 113    | 113 | 113         | 113 |
| 14     | 114 | 114         | 114 | 114    | 114 | 114         | 114 | 114    | 114 | 114         | 114 |
| 15     | 115 | 115         | 115 | 115    | 115 | 115         | 115 | 115    | 115 | 115         | 115 |
| 16     | 116 | 116         | 116 | 116    | 116 | 116         | 116 | 116    | 116 | 116         | 116 |
| 17     | 117 | 117         | 117 | 117    | 117 | 117         | 117 | 117    | 117 | 117         | 117 |
| 18     | 118 | 118         | 118 | 118    | 118 | 118         | 118 | 118    | 118 | 118         | 118 |
| 19     | 119 | 119         | 119 | 119    | 119 | 119         | 119 | 119    | 119 | 119         | 119 |
| 20     | 120 | 120         | 120 | 120    | 120 | 120         | 120 | 120    | 120 | 120         | 120 |
| 21     | 121 | 121         | 121 | 121    | 121 | 121         | 121 | 121    | 121 | 121         | 121 |
| 22     | 122 | 122         | 122 | 122    | 122 | 122         | 122 | 122    | 122 | 122         | 122 |
| 23     | 123 | 123         | 123 | 123    | 123 | 123         | 123 | 123    | 123 | 123         | 123 |
| 24     | 124 | 124         | 124 | 124    | 124 | 124         | 124 | 124    | 124 | 124         | 124 |
| 25     | 125 | 125         | 125 | 125    | 125 | 125         | 125 | 125    | 125 | 125         | 125 |
| 26     | 126 | 126         | 126 | 126    | 126 | 126         | 126 | 126    | 126 | 126         | 126 |
| 27     | 127 | 127         | 127 | 127    | 127 | 127         | 127 | 127    | 127 | 127         | 127 |
| 28     | 128 | 128         | 128 | 128    | 128 | 128         | 128 | 128    | 128 | 128         | 128 |
| 29     | 129 | 129         | 129 | 129    | 129 | 129         | 129 | 129    | 129 | 129         | 129 |
| 30     | 130 | 130         | 130 | 130    | 130 | 130         | 130 | 130    | 130 | 130         | 130 |
| 31     | 131 | 131         | 131 | 131    | 131 | 131         | 131 | 131    | 131 | 131         | 131 |
| 32     | 132 | 132         | 132 | 132    | 132 | 132         | 132 | 132    | 132 | 132         | 132 |
| 33     | 133 | 133         | 133 | 133    | 133 | 133         | 133 | 133    | 133 | 133         | 133 |
| 34     | 134 | 134         | 134 | 134    | 134 | 134         | 134 | 134    | 134 | 134         | 134 |
| 35     | 135 | 135         | 135 | 135    | 135 | 135         | 135 | 135    | 135 | 135         | 135 |
| 36     | 136 | 136         | 136 | 136    | 136 | 136         | 136 | 136    | 136 | 136         | 136 |
| 37     | 137 | 137         | 137 | 137    | 137 | 137         | 137 | 137    | 137 | 137         | 137 |
| 38     | 138 | 138         | 138 | 138    | 138 | 138         | 138 | 138    | 138 | 138         | 138 |
| 39     | 139 | 139         | 139 | 139    | 139 | 139         | 139 | 139    | 139 | 139         | 139 |
| 40     | 140 | 140         | 140 | 140    | 140 | 140         | 140 | 140    | 140 | 140         | 140 |
| 41     | 141 | 141         | 141 | 141    | 141 | 141         | 141 | 141    | 141 | 141         | 141 |
| 42     | 142 | 142         | 142 | 142    | 142 | 142         | 142 | 142    | 142 | 142         | 142 |
| 43     | 143 | 143         | 143 | 143    | 143 | 143         | 143 | 143    | 143 | 143         | 143 |
| 44     | 144 | 144         | 144 | 144    | 144 | 144         | 144 | 144    | 144 | 144         | 144 |
| 45     | 145 | 145         | 145 | 145    | 145 | 145         | 145 | 145    | 145 | 145         | 145 |
| 46     | 146 | 146         | 146 | 146    | 146 | 146         | 146 | 146    | 146 | 146         | 146 |
| 47     | 147 | 147         | 147 | 147    | 147 | 147         | 147 | 147    | 147 | 147         | 147 |
| 48     | 148 | 148         | 148 | 148    | 148 | 148         | 148 | 148    | 148 | 148         | 148 |
| 49     | 149 | 149         | 149 | 149    | 149 | 149         | 149 | 149    | 149 | 149         | 149 |
| 50     | 150 | 150         | 150 | 150    | 150 | 150         | 150 | 150    | 150 | 150         | 150 |

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

## Apéndice Fotográfico

**Apéndice A** Fotos con la funcionaria de la secretaria donando libros para padres de familia y la ludoteca.



**Apéndice B** Primer encuentro con padres de familia



Apéndice C Segundo encuentro con padres de familia.



**Apéndice D Tercer encuentro con padres**



Bogotá noviembre de 2011

#### **ACTA N. 4**

#### **REUNION DE PADRES DE FAMILIA**

Siendo las 7:10 Am se da inicio al cuarto encuentro de padres de familia en el que se trataron los siguientes puntos.

1. Saludo
2. informe final de resultados del proyecto realizado durante el año escolar en la Ludoteca
3. Firmas de autorización de los Padres de familia que formaron parte del proyecto.

#### **Desarrollo**

Se hace la presentación a los padres de familia de los resultados obtenidos durante la etapa de implementación del proyecto "Ludoteca Centro Gestor de Procesos de Pensamiento" del cual ellos y sus hijos fueron protagonistas.

Se presento un agradecimiento por la disposición y colaboración que demostraron para el logro de los objetivos propuestos al iniciar el proyecto y a su vez se pidió la autorización para la publicación de algunas de las fotografías que se tomaron en la ludoteca durante los encuentros tenidos.

Los abajo firmantes, padres de familia de los estudiantes de grado 2ª del Colegio Nydia Quintero de Turbay, autorizan la publicación de las fotos y manifiestan ser conocedores del objetivo de la de las mismas .

COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY IED

LUDOTECA CENTRO GESTOR DE PROCESOS DE PENSAMIENTO

LISTA DE ASISTENCIA PADRES DE FAMILIA

AUTORIZACIÒN

| Estudiante                            | Padre de Familia   |
|---------------------------------------|--------------------|
| Acosta Briñez Edwad Camilo            | <i>[Signature]</i> |
| Álvarez Caicedo Miguel Ángel          | <i>[Signature]</i> |
| Amador Cortés Luis Antonio            | <i>[Signature]</i> |
| Benítez Guzmán                        | <i>[Signature]</i> |
| Buitrago Torres Mará Alejandra        | <i>[Signature]</i> |
| Bustos Camacho José Alonso            | <i>[Signature]</i> |
| Caicedo Rueda Ilvar Santiago          | <i>[Signature]</i> |
| Calderon Calderón Paula Andrea        | <i>[Signature]</i> |
| Contreras Rojas David Santiago        | <i>[Signature]</i> |
| Cortes Nieto María Alejandra          | <i>[Signature]</i> |
| Cortes Nieto Sergio Alejandro         | <i>[Signature]</i> |
| Cubides Cañón Johana                  | <i>[Signature]</i> |
| Díaz Romero Felipe                    | <i>[Signature]</i> |
| Forero Alarcón Juana Valentina        | <i>[Signature]</i> |
| Ferrer Neira Milena Sofía             | <i>[Signature]</i> |
| Gutiérrez Salcedo Andrés Eduardo      | <i>[Signature]</i> |
| Hurtado Pérez Carlos Alejandro        | <i>[Signature]</i> |
| Jiménez Cruz Jenny Paola              | <i>[Signature]</i> |
| León Ramírez Laura Valentina          | <i>[Signature]</i> |
| Martínez Daza Juan Manuel             | <i>[Signature]</i> |
| Morante Velasco Mariana               | <i>[Signature]</i> |
| Murcia Guevara Tomas                  | <i>[Signature]</i> |
| Núñez Ríos Erika Vanessa              | <i>[Signature]</i> |
| Pulido Hernández María de los ángeles | <i>[Signature]</i> |
| Porras León Luisa Fernanda            | <i>[Signature]</i> |
| Ramírez Sánchez Juan Camilo           | <i>[Signature]</i> |
| Ramírez Acero Sara                    | <i>[Signature]</i> |
| Roa Martinez Juan Nicolas             | <i>[Signature]</i> |
| Rocha Suescun Johan Daniel            | <i>[Signature]</i> |