

Ludoteca villa kids

Para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 7 años

Del colegio Gimnasio moderno villa del norte.



LUDOTECA VILLA KIDS: PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DEL COLEGIO GIMNASIO
MODERNO VILLA DEL NORTE.

LORENA ECHAVARRÍA GARCÍA

MAYERLIS SEGOVIA TORRES

YUNIETH RIVERA TORRES

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CERES TURBACO

06/08/2016

LUDOTECA VILLA KIDS: PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DEL COLEGIO GIMNASIO
MODERNO VILLA DEL NORTE.

LORENA ECHAVARRIA GARCIA

MAYERLIS SEGOVIA TORRES

YUNIETH RIVERA TORRES

Trabajo de investigación presentado como requisito para optar al título de
Licenciadas en Pedagogía Infantil.

GLEDYS MONTES RIVERA

Tutora de Investigación

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CERES TURBACO

06/08/2016

Nota de aceptación

Jurado

Jurado

Turbaco bolívar 6 de agosto de 2016.

Dedicatoria

A Dios principalmente por todo su respaldo y ayuda incondicional.

A mi familia y seres queridos por su apoyo y comprensión.

Yunieth Rivera Torres.

Dedicatoria

A Dios quien ha sido mi guía y mi sustento a lo largo de este camino.

A mi esposo por ser mi ayuda idónea y apoyarme incondicionalmente.

A mi hijo por ser mi mayor motivación.

A mi madre y abuelos por creer en mí y apoyarme en la lucha y realización de este gran sueño.

Mayerlis Segovia Torres.

Dedicatoria

A Dios quien me dio las fuerzas y sabiduría para seguir alimentando el sueño de dar de gracia lo que de gracia he recibido.

A mis papas por apoyarme incondicionalmente, por sembrar en mi la tenacidad y la persistencia para lograr los anhelos y sueños.

Lorena Echavarría García.

AGRADECIMIENTOS.

De nuestra parte agradecemos profundamente a todas aquellas personas que aportaron y permitieron de manera significativa la construcción del proyecto **ludoteca villa kids** y asimismo la aprobación y ejecución de éste. Forjando en nosotros el carácter y la necesidad de profesionalizarnos como pedagogas infantiles.

A los docentes y tutores, por orientarnos y cumplir un excelente papel en la construcción de conocimientos y ejecución de estos mismos dentro y fuera del ámbito educativo. Por exigir calidad en la formación como pedagogas infantiles, con el propósito de cultivar este molde en nuestros estudiantes.

A la licenciada Gledys montes rivera por todo su acompañamiento en la edificación de este proyecto, por sus correcciones y apoyo total a nuestras ideas. Por todo el tiempo invertido en las tutorías para que nuestros estudios en esta bella profesión estuviesen bien encaminados y fuésemos cada vez más excelentes docentes.

Al licenciado Alcides Mendoza, por su ayuda y estima en nuestra profesionalización como docentes, por sus buenos consejos y excelentes aportes académicos en todos sus encuentros, que hicieron en gran manera posible la realización de nuestro proyecto.

A la Doctora Indira Carballo por apoyar la idea en la construcción de una ludoteca y acoger con buenos deseos y respuestas este proyecto. Por la exigencia debida durante las tutorías, las cuales fueron y han sido base para llevar a cabo ideas dentro de la ludoteca.

Agradecemos a los directivos, maestros y estudiantes del gimnasio moderno villa del norte por abrirnos las puertas de su institución y de su corazón por permitirnos desarrollar esta linda experiencia de crecimiento personal y académico por regalarnos agradables momentos cargados de risas y aventuras.

TABLA DE CONTENIDO

Pág.		
	RESÚMEN	10
	ABSTRACT	12
	INTRODUCCIÓN	14
	1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
	2. OBJETIVOS	18
	2.1 Objetivo general	18
	2.2 Objetivos específicos	18
	4. JUSTIFICACION	20
	5. DISEÑO METODOLÓGICO :	22
	6. MARCO REFERENCIAL	26
	6.1 Marco Legal	26
	6.2 Contexto Psicológico	31
	6.3 Contexto Pedagógico	32
	6.4 Antecedentes	38
	6.5 Referentes Teóricos	41
	7. PROPUESTA PEDAGÓGICA	63
	8. RESULTADOS Y ANÁLISIS.	87

9. CONCLUSIONES	97
10. RECOMEDACIONES	98
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

RESUMEN

El proyecto de investigación titulado ludoteca villa kids: para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 7 años del Colegio Gimnasio Moderno Villa del Norte del municipio de Turbaco bolívar, es el resultado de las prácticas de observación pedagógicas realizadas en el contexto anteriormente mencionado en el cual se hizo evidente la necesidad de fortalecer los procesos lúdicos recreativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, quienes cursan los grados transición, primero y segundo. Se encontró evidentes falencias, no existen proyectos referentes al campo lúdico-recreativo que contribuyan al desarrollo integral de los niños, además no cuenta con algunos recursos necesarios para el aprendizaje.

Ante la carencia de espacio lúdico, recursos y estrategias recreativas, se planteó el siguiente interrogante: ¿De qué manera se potencia el desarrollo de las habilidades sociales a partir del trabajo de la ludoteca en los niños y niñas de 4 a 7 años del colegio moderno villa del norte? .Este constituye el punto de partida del proceso de investigación, la consulta de diversas fuentes teóricas y los aportes significativos del juego y sus resultados de disfrute de las actividades recreativas en cada niño .

La presente investigación apunta hacia el enfoque cualitativo - descriptivo, encaminada hacia un fenómeno de tipo escolar, contemplado en la metodología que es de tipo acción participación.

Se aplicaron diversas estrategias tendientes a fortalecer dicho proceso apoyados en autores como: Raimundo Dinello, Albert Bandura, lev Vygotsky

entre otros, se llega a la conclusión que Se puede considerar que la aplicación del juego y la lúdica en las instituciones educativas es un poderoso mecanismo educativo y generador de procesos de desarrollo. El juego en la primera infancia libera al niño, le da seguridad en sí mismo, le fortalece su autoestima y le hace aprender con facilidad y alegría; pero, sobre todo, lo libera de una escuela errónea, tradicional brindándole la posibilidad del goce y disfrute.

Palabras claves: lúdica, juego, habilidades sociales, socialización, aprendizaje, recreación.

Abstract

The research project entitled Villa Kids play center: for the development of social skills of children between 4 and 7 years old of Gimnasio Moderno Villa del Norte school of the municipality of Turbaco, Bolívar, as a result of the pedagogical practice observation made in the context above mentioned in which the need to strengthen the recreational ludic processes was evident for the development of social skills in children, who are in kindergarten, first and second grade and where evident shortcomings were found; the school does not have any project related to the ludic and recreational field that contribute to the integral development of children, neither has it the necessary resources for the learning process.

Given the fact of the lack of recreational space, recreational resources and strategies, the following question was stated: How the development of social skills is enhanced based on the play center work in children between 4 and 7 years old of Gimnasio Moderno Villa del Norte School? This is the starting point of the research process, the consultation of various theoretical sources and the significant contributions of the game and its results of enjoyment of the recreational activities in every child.

This research aims to the qualitative-descriptive approach, aimed towards a school-type phenomenon, referred to in the methodology which is a participatory-action research.

Different strategies were applied with the purpose to strengthen this process supported by different authors like: Raymundo Dinello, Maria, Albert Bandura,

lev Vygotsky among others; it is concluded that the application of different games and ludic activities in educational institutions are considered a powerful and educational mechanism and a development processes generator.

The game in early childhood frees the child, it makes the children feel self-confident, it strengthens their self-esteem and makes them learn with ease and joy, but, above all, the game frees the children from the wrong traditional school, giving them the possibility of enjoying the learning process.

Keywords: ludic, game, social skills, socialization, learning, recreation.

INTRODUCCION

Este proyecto de investigación es resultado de la práctica de observación pedagógica realizada durante los años 2015 y 2016, en el Colegio Gimnasio Moderno Villa del Norte de Turbaco – Bolívar. En este contexto se identificaron pocos espacios y ambientes lúdicos que permitan el desarrollo eficaz y permanente de clases que fomenten el interés de los niños por aprender los contenidos de manera didáctica. La falta de estrategias lúdicas por parte de los docentes ha traído como consecuencia desánimo y desinterés por el juego lúdico y el deseo de participar activamente en clases en los grados transición, Primero y segundo. Por lo general las clases son magistrales y carecen de un estímulo que apoye el trabajo docente. Los recursos son limitados y no poseen características adecuadas para despertar el interés de los niños. Para reforzar estas dificultades en el aula de clases, los niños y niñas se limitan a repetir las planas, transcribir del tablero al cuaderno y leer en el texto escogido, mostrando poco interés frente a dichas actividades que se utilizan para estos procesos.

Para satisfacer dicha necesidad surge la idea de crear una ludoteca como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el juego, este será un espacio en el que los niños tendrán la oportunidad de crear, expresarse con libertad, aprender y desarrollar habilidades sociales a través del juego.

Considerando la importancia del juego en el aprendizaje se reconoce la teoría constructivista de jerónimo Bruner. De igual modo se considera de mucha

importancia la teoría de María Montessori (dedicó gran parte de su vida a observar a los niños y concluyó que se debía modificar una y otra vez los materiales empleados hasta acaparar el interés del niño, por último la Teoría de Héctor Ángel Díaz el cual considera que las prácticas lúdicas son una condición en la construcción de experiencias de vida y en el aprendizaje de conocimientos prácticos para el desempeño como ciudadano de la vida civil.

Finalmente se considera que la presente investigación apunta hacia el enfoque lúdico-pedagógico, encaminada hacia un fenómeno de tipo escolar.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA.

La educación como uno de los pilares fundamentales en todo proceso de desarrollo del ser humano, se constituye en un elemento que exige estar a la vanguardia con relación a los constantes cambios del sistema educativo mundial al cual estamos expuesto en los últimos tiempos; en los diferentes aspectos que hacen parte de una sociedad integral que apunta a mejorar la calidad de vida de las personas. Con el propósito de hacer parte de todo lo antes mencionado, en búsqueda de mejorar el nivel educativo y recreacional del colegio moderno villa del norte, se inició la labor de análisis de las necesidades o falencias con el objetivo de aportar una alternativa de solución ajustada a los resultados de esta investigación que propenda por el mejoramiento del sistema educativo de los niños del colegio gimnasio moderno villa del norte.

En las observaciones realizadas durante las prácticas pedagógicas, se hizo evidente la necesidad de fortalecer los procesos lúdicos-recreativos de los niños y niñas en edades entre 4 a 7 años. Quienes cursan los grados transición, primero y segundo, en el COLEGIO GIMNASIO MODERNO VILLA DEL NORTE ubicado en la urbanización la cruz Turbaco-Bolívar. Algunos de ellos, manifiestan inconformismo por la falta de un espacio lúdico donde cada uno pueda jugar, compartir juguetes, conocerse con sus compañeros, aprender

a relacionarse con los demás y sobre todo aprender a desarrollarse como individuos y ciudadanos.

Muestran desinterés a la hora de participar en actividades de grupo prefiriendo jugar solos y no participar de dichas actividades por que les parecen aburridas y no encuentran una verdadera motivación al tiempo de juego.

se encontró evidentes falencias, no existen proyectos referentes al campo lúdico-recreativo que contribuyan al desarrollo integral de los niños, además no cuenta con algunos recursos necesarios para el aprendizaje (biblioteca, internet, espacios literario, juguetes) también podemos resaltar que no cuentan con un parque en el que los niños puedan desarrollar sus habilidades sociales, aprender a compartir, aprender valores y sentido de pertenencia; tampoco posee una cancha deportiva que incentive a los niños a desarrollar las habilidades o talentos para ejecutar cualquiera de las disciplinas existentes (El futbol, béisbol, Voleibol, etc.)

Esta situación puede tener múltiples causas, entre ellas la falta de estrategias lúdicas recreativas encaminadas a los intereses de los niños, un espacio idóneo donde cada niño descubra la importancia de aprender A CONOCER, A HACER, A VIVIR JUNTOS, A SER y a los diferentes recursos que enriquecen los procesos y etapas de los niños y niñas.

Hoy por hoy la educación se ha convertido en un factor fundamental para la formación del ser humano en todos sus niveles: personal, social, cultural, etc. por lo cual es importante elaborar proyectos que estimulen el desarrollo de la niñez y mejorar la calidad del aprendizaje, estos proyectos contribuyen un

recurso necesario y complementario a la escuela, para el tiempo de ocio infantil donde los niños hacen amigos, se divierten, aprenden, respetan y comparten actividades, juguetes y juegos; a la vez que siguen afianzando los conocimientos que tienen en la escuela. Por lo cual se plantea la formulación del problema que será el punto de partida de la presente investigación y el cual da origen al siguiente interrogante:

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿De qué manera se potencia el desarrollo de las habilidades sociales a partir del trabajo de la ludoteca en los niños y niñas de 4 a 7 años del colegio moderno villa del norte?

2. OBJETIVOS.

2.1 OBJETIVO GENERAL.

Crear y organizar una ludoteca encaminada al desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 7 años del Colegio Gimnasio Moderno Villa del Norte.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos de los niños.
- Analizar las estrategias lúdico- pedagógicas que contribuyan al desarrollo de las habilidades sociales de los niños.
- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar, reconociendo la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo humano, guardando los juegos tradicionales y la cultura.

3. JUSTIFICACIÓN

Para un(a) niño(a) todo es un juguete. Las palabras son juguetes, las plantas, la pintura y el lápiz son juguetes. Ellos juegan a hablar y contar historias; juegan al científico cuando observan cómo echa raíz un frijol; juegan con el color cuando pintan y usan la imaginación cuando escriben. Durante los primeros años de vida, jugando conocemos nuestro cuerpo, aprendemos a llevarnos con las y los demás, conocemos nuestra sociedad y cómo funciona. Para la niñez, jugar es tan esencial, indispensable y primario como dormir y alimentarse.

A través del juego y la educación las personas desarrollan su inteligencia, su personalidad y sus afectos. Por esto, es indispensable que además de que sean satisfechas sus necesidades de alimentación, salud y vivienda se procure un desarrollo integral de la niñez con la estimulación psicosocial, intelectual y afectiva a través del juego. El juego es un proceso de socialización fundamental en esta etapa. En respuesta a esta necesidad se diseñaron las ludotecas que contribuyen como espacios extraescolares al desarrollo integral.

Es importante este proyecto porque es la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la profesionalización como pedagoga infantiles, en especial, en la temática de formación y las diferentes necesidades educativas de los niños, la cual de antemano se convierte en el primer reto afrontar, en donde se desarrollaran propuestas y estrategias de solución a esta situación planteada, similares a muchas que muy seguramente se encontraran en el mundo de la pedagogía además la experiencia y la riqueza que se adquiere a

la hora de desarrollar este tipo de investigaciones lo cual se convierte en un elemento eficaz para el progreso del papel como estudiantes y futura pedagogas infantiles ya que nuestra perspectiva y visión cambia al interactuar y ver la realidad de la niñez de esta institución educativa.

Para el gimnasio moderno villa del norte en Turbaco (bolívar) es muy importante, porque hecho un planteamiento y una descripción clara de la situación, un análisis de la variable objeto de estudio y la forma como se motiva a los estudiantes; se lograra una visión clara y general de la satisfacción de estos, que permitirá a la institución crear alternativas de solución con énfasis en los aspectos más relevantes encontrados en este estudio, además del aporte que a nivel de conocimientos se obtendrá, el cual será el pilar inicial para diseñar nuevas estrategias de motivación eficaces, con el propósito de mejorar los niveles de educación y un buen desempeño en las habilidades de los niños.

“Hoy ser niño en América latina significa crecer en condiciones críticas y desarrollarse en la contradicción de la iniquidad, vivir en un continente donde la mayoría de la población es pobre y la mayoría de los pobres son niños, donde la falta de recursos no es el único motivo de abandono. Los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, etc.) nos muestran millares de niños en Latinoamérica privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad. Son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos”¹.

¹ (Citado el 10 de septiembre de 2015) disponible en <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>.

Darle la posibilidad a los niños y niñas del colegio gimnasio moderno villa del norte en ser reconocidos como ciudadanos plenos y consiente de derechos y deberes necesarios para construir su propia historia dejando de ser invisibles al estado como ente impulsor de las diferentes políticas de crecimiento en los aspectos importantes para que un país se desarrolle y a la sociedad que en su insensibilidad poco se han preocupado en hacer algo importante que les permitan vivir una infancia plena y digna, sin tener que trabajar, ser explotados, maltratados, abusados y vulnerables ante una sociedad que en ocasiones pisotea la dignidad de los infantes y que al contrario nuestros niños puedan crecer con derecho a una buena educación, a jugar, a ser protegidos de cualquier tipo de violencia, a ser amados y mucho más.

Para la Universidad de Cartagena es importante, porque le permite a través de este estudio evaluar al estudiante, de acuerdo al perfil académico exigido por la facultad de licenciatura en pedagogía infantil, su competencia para afrontar los nuevos retos, donde el perfil debe ser integral, capaz de adaptarse a los cambios producto de los avances pedagógicos, además de apropiarse de todas las herramientas tecnológicas, las cuales son su soporte, para la toma de decisiones y así lograr maximizar el uso de los recursos para un aprendizaje de calidad.

Además es importante para la universidad porque al haberse materializado este proyecto en el colegio gimnasio villa del norte, aumentaría aún más la credibilidad que a nivel nacional e internacional tiene la universidad de Cartagena en forjar profesionales con una visión innovadora hacia proyectos que aporten un beneficio autentico para el desarrollo de una sociedad habida

de avanzar a mejor calidad de vida en todas las áreas o aspectos que son propias de esta.

4. DISEÑO METODOLOGICO.

4.1 TIPO DE INVESTIGACION.

El tipo de investigación es cualitativa, pues es una imagen o fiel representación del fenómeno estudiado a partir de sus características más relevantes, para así, de esta manera poder evidenciar los diferentes elementos y componentes que actualmente hacen parte de la problemática planteada que permita crear y organizar una propuesta acorde a la necesidad de tener un lugar adecuado e implementado con los materiales para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje que satisfaga o dé solución a la situación aquí descrita. Hoy por hoy el generar nuevas propuestas de educación innovadora se constituyen en un pilar fundamental en la capacitación de los estudiantes, que les permite ser más competitivos en el mundo actual y por ende mejorar la calidad de vida de las personas en una nación.

4.2 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de las siguientes técnicas:

- **OBSERVACIÓN:** Durante la práctica pedagógica se pudo identificar la carencia de estrategias dinamizadoras, creativas y los espacios lúdicos enriquecedores del juego de los niños de 4 a 7 años, estudiantes de grado transición, primero y segundo. Mediante esta observación se obtuvo la recolección de datos que se registran sistemáticamente en los diarios de campo a través de estos, se plasmó la información de las falencias lúdicas recreativas presentadas.

5. POBLACION Y MUESTRA.

En el COLEGIO GIMNASIO MODERNO VILLA DEL NORTE se encuentra una población de 300 estudiantes entre niñas y niños.

La muestra con los cuales se realizó las observaciones y posteriormente la recolección de datos fue de 27 alumnos en los grados de transición, 19 alumnos en grado primero y 30 alumnos en grado segundo.

AÑO	2014	2015	2016
GRADO			
transición	10	14	23
Primero	12	20	19
Segundo	15	24	30
Total	37	58	72

6. MARCO REFERENCIAL.

6.1 MARCO LEGAL.

Norma	Contenido	Aportes al proyecto
Constitución política artículo 67.	“ La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”	Es evidente que todos los niños sin excepción, en este caso del colegio moderno villa del norte, tienen derecho a gozar de este espacio lúdico-recreativo, el cual le aportara conocimientos y herramientas educativas propias. Fomentando el desarrollo de principios y valores.
Ley general de la educación. Artículo 5. Fines de la educación.	“El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la	A través de la ludoteca se da cumplimiento al acceso de cada una de las variables mencionadas en la

<p>Ley general de educación.</p> <p>Artículo 16.</p> <p>Objetivos de la educación preescolar.</p>	<p>investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones”</p> <p>“El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones”</p> <p>“El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia “</p> <p>“La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.”</p>	<p>presente ley, dando prioridad al desarrollo de la personalidad en el niño.</p> <p>Es necesario adquirir el conocimiento de la presente ley en relación con los objetivos de la educación preescolar, para tener presente que la lúdica y el incentivo para el desarrollo de la creatividad e imaginación son esenciales en la etapa preescolar y transcurso de su vida escolar.</p>
--	---	--

<p>Ley general de la educación.</p> <p>Artículo 20.</p> <p>Objetivos generales de la educación básica.</p>	<p>“Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano”.</p> <p>“Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo”.</p>	<p>Nuestro proyecto también estará orientado a los niños de básica primaria, donde tendrán la oportunidad de disfrutar esta formación social y ética de una manera creativa y jamás soñada por ellos.</p> <p>La presente ley nos demuestra que los niños no solo desarrollan su aprendizaje a través del juego en la etapa preescolar sino que este proceso continúa a lo largo de sus estudios en básica primaria y hasta secundaria.</p>

<p style="text-align: center;">Decreto 2247</p> <p style="text-align: center;">Artículo 11.</p> <p>Se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar.</p>	<p style="text-align: center;">Principios de la educación preescolar:</p> <p style="text-align: center;">“Integralidad”</p> <p style="text-align: center;">“ participación”</p> <p style="text-align: center;">“lúdica”: Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas.</p>	<p style="text-align: center;">Reconociendo que la lúdica es el eje central de la puesta en práctica de este proyecto, esta se fundamenta en la presente ley, y reconoce al juego como dinamizador de la vida del niño, como ayuda y base para el desarrollo de sus dimensiones y de sus competencias.</p>

<p>Ley de infancia y adolescencia 1098.</p> <p>Decreto 1620</p> <p>"por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar"</p>	<p>“Promover el desarrollo de estrategias, programas y actividades para que las Entidades en los diferentes niveles del Sistema y los establecimientos educativos fortalezcan la ciudadanía activa y la convivencia pacífica, la promoción de derechos y estilos de vida saludable, la prevención, detección, atención y seguimiento de los casos de violencia escolar, acoso escolar o vulneración de derechos sexuales y reproductivos e incidir en la prevención y mitigación de los</p>	<p>Es nuestra responsabilidad responder al cumplimiento de la presente ley, sabiendo que tenemos la plena libertad de generar y aplicar estrategias que contribuyan al mejoramiento de la convivencia escolar, todas estas ideas también tienen un importante fin en la educación, como la prevención de la violencia y maltrato entre los estudiantes, haciéndoles ver de una forma lúdica lo relevante de posicionar un trato de paz.</p>
--	--	--

	mismos, en la reducción del embarazo precoz de adolescentes y en el mejoramiento del clima escolar”.	

6.2 CONTEXTO PSICOLOGICO.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y SU LUGAR EN LA EDUCACIÓN DESDE EL PUNTO DE VISTA PSICOLÓGICO.

El juego es importante porque su práctica nos sirve como ayuda en el proceso de educación y desarrollo de cada uno de los aspectos de nuestra vida. La acción de jugar, además de ser algo divertido y gracioso, también hace parte de aspectos fundamentales de nuestro existir como el psicológico, el físico, el intelectual y el social. Además, a través de la relación con cada uno de estos aspectos, el juego se torna en un importante aporte al crecimiento de la persona, a su desarrollo, a su crecimiento educativo. En efecto, la educación necesita del juego y este tiene en la educación uno de sus campos con más actuación y presencia.

Desde el punto de vista psicológico, sabemos que la relación juego-persona tiene que ver con el desarrollo de la identidad individual pues el juego es el otro con quien se habla, al que se le dan órdenes, se le piden favores, etc. tiene que ver con el desarrollo de la identidad de grupo en donde la persona se siente participe, con otros, en la mirada a un objeto común externo, frente al cual necesita alcanzar determinados objetivos, proceso fundamental en cualquier itinerario educativo².

² Lobato Antonio, el juego y su importancia en una propuesta de educación preventiva, revista internacional magisterio educación y pedagogía EL JUEGO, ed. Magisterio 2013 p.45.

6.3 CONTEXTO PEDAGÓGICO.

Raymundo Dinello, Dr. En ciencias psicológica, nacido en Uruguay profesor, presidente fundador de la federación latinoamericana de Ludoteca.

Sus aportes fueron basados en la pedagogía de expresión ludo-recreativa (ludotecas), las ludotecas son espacios de expresión lúdica recreativa transformadas por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos; donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría.

“La pedagogía de la expresión implica aprender con alegría y espontaneidad para crear en sucesivos ensayos, en una tónica de ludicidad donde cada uno se afirma como sujeto como protagonista y aprendizaje. A partir de la satisfacción de descubrir, experimentar y elaborar conclusiones conceptos o nuevas vías de comprensión se constituye la propedéutica del sujeto. Es importante la tonalidad lúdica porque asocia internamente al imaginarlo y este es vía de aprendizaje de nuevos conocimientos. En esta pedagogía los factores esenciales son el impulso lúdico, la expresión y la creatividad.”

Dinello, “debemos destacar el rol del docente que orienta la animación pedagógica que asegura la situaciones de aprendizaje, contenidos en todo campo pedagógico y sobre todos porque es quien mejor sabrá puntualizar los interrogantes de una articulación conceptual.”

“inscribirse en la pedagogía de la expresión es evitar los modelos predeterminados es asumirse como un docente que promueve la interacción, las tentativas de experimentar y brindar su parecer personal sin temores³”.

³ [citado el 10 de febrero de 2016] Disponible en <<https://prezi.com/5qxxt3njraqk/raimundo-dinello/>>.

6.4 CONTEXTO INSTITUCIONAL.

MISION.

Nuestra misión o razón de ser del COLEGIO GIMNASIO MODERNO DE NORTE es formar ciudadanos con visiones futuristas, responsables y capaces señalar ideales. Ser una institución que brinde una educación integral a cada niño, niña y jóvenes, respetando su individualidad, fortaleciendo su personalidad y guiándolos en la adquisición de los valores morales y cristianos.

VISION.

Ser una institución ejemplar en procesos educativos reconocida en el ámbito Turbaquero basada en un ambiente de respeto, responsabilidad y autonomía. al finalizar la década del 2017 ser y mantenernos como de los mejores colegios de la población.

FILOSOFIA.

El COLEGIO GIMNASIO MODERNO VILLA DEL NORTE es una institución educativa de carácter privado, que busca que sus estudiantes sirvan a sus semejantes y que colaboren en la transformación, desarrollo y perfeccionamiento de la sociedad en la que se desempeñan. Consideramos al ser humano como LA MAS VALIOSA OBRA DEL CREADOR, con mira a perfeccionarse mediante una constante educación integral.

Teniendo como lema institucional “DISCIPLINA, AMOR Y TRABAJO” la institución basa su filosofía en la dignidad de las personas como ser humano espiritual, intelectual, y físico que busca su perfeccionamiento y

transcendencia, mediante una educación integral. La institución reconoce la individualidad de sus estudiantes teniendo en cuenta su estilo de aprendizaje, necesidades, e intereses, el objetivo es para prepararlos las competencias necesarias para el éxito, para esto se enfatiza en el desarrollo en individual independiente, actividades creativas, apreciación de la estética y el respeto por los valores morales.

El colegio proporciona un ambiente de respeto y aceptación por las diferentes culturas, grupos étnicos, y religioso de toda la comunidad educativa. Se promueve el crecimiento de la autoestima a través de la participación abierta y activa en todos los campos escolares. Se procura que los padres asuman un papel activo e integral en la educación de sus hijos, participando en los diferentes programas y actividades escolares.

Los docentes reúnen los requisitos recomendados por el MEN actualizándose continuamente en las tendencias educativas y metodologías de sus áreas. El ambiente de trabajo y enseñanza positiva permite al docente responder creativamente ante las necesidades del colegio y lo estimulan hacer competentes dentro del campo educativo actual.

6.5 PRINCIPIOS EDUCATIVOS.

1. El espíritu y la práctica educativa parte de la concepción cristiana del hombre y la vida.
2. La educación es un proceso intencional que propicia el desarrollo armónico de todas las dimensiones del ser humano y se fundamenta en el respeto a su libertad, dignidad y características particulares, de ahí que la educación sea un proceso de desarrollo humano integral.
3. La educación es un servicio social, abierta a toda persona, sin distinción de clase, raza o creencias.
4. La familia es el núcleo fundamental de toda sociedad, a ella corresponde en primer lugar la educación de los hijos, por ello mismo el proceso educativo no es posible sin el trabajo conjunto de los padres, profesores, estudiantes, como sujetos centro del proceso.
5. Se educa para la libertad, a través del ejercicio de la autonomía personal, del uso de la libertad con responsabilidad, el fomento de la iniciativa y la creatividad.
6. El hombre completa su realización personal en la entrega generosa de sí misma, esta es la base de la educación con amor.
7. El hombre forma su carácter y desarrolla su personalidad a través del cultivo de las virtudes sociales.

8. La formación del criterio permiten al hombre elegir libremente lo mejor para su realización personal y búsqueda de su felicidad particular y la felicidad social.
9. El trabajo es una forma de alcanzar la perfección humana y el desarrollo social, mediante el espíritu de servicio a los demás.
10. La formación intelectual se orienta al desarrollo de las potencialidades cognitivas del hombre para acceder al conocimiento científico y tecnológico con el fin de comprender su mundo, transformarlo y preservarlo.

6.6 PERFIL DEL ESTUDIANTE.

Atendiendo a la filosofía de EL COLEGIO GIMNASIO MODERNO VILLA DEL NORTE define al ser humano como **la más valiosa y hermosa obra del creador**, con mira a perfeccionarse constantemente en todos los ámbitos y considera que es de mucha relevancia desarrollar en el estudiante una formación integral desde todas sus dimensiones, enmarcadas en los fines de la educación preescolar, básica, media y técnica de la ley general de educación o ley 115 de 1994, tales como:

- Ser corporal
- Ser comunicativo
- Ser socio afectivo
- Ser psicosocial
- Ser espiritual

- Ser cognitivo

Con el fin de que el estudiante VILLISTA se muestre dentro de su sociedad educativa, Turbaquera, colombiana y del mundo con las siguientes actitudes:

- Un estudiante con liderazgo y sentido de pertenencia que se conozca, se acepte, se comprenda así mismo y a los demás con conocimiento y aprendizaje de sus errores para que promueva su crecimiento personal desde la evaluación permanente de sus acciones.
- Un estudiante competente, comunicativo, emprendedor, crítico- reflexivo, dinámico y proactivo con capacidad para trabajar, interactuar y decidir en equipo que le permita asumir el desarrollo de sus habilidades básicas del lenguaje (hablar, escribir, pensar, y leer)
- Un estudiante que reconoce a Dios como padre y creador, se entregue a él con fe, esperanza y amor, que conoce la vida de cristo y lo ama como amigo, libertador, el médico, el hermano que lo invita a realizar su propio proyecto de vida cristiana, tiene actitudes de oración, perdón, solidaridad y compartir.
- Un estudiante que pueda utilizar su formación académica como base para una carrera profesional que desarrolle un espíritu investigativo y científico, con capacidad de expresión y respeto a las ideas y emociones propias y ajenas que lo conlleven a ser protagonista y responsable de su proceso educativo.

- Un estudiante que conoce, ama, respeta y valora su familia, su escuela y su patria a partir de sus manifestaciones culturales, tradiciones y costumbres, el conocimiento de la constitución política y derechos humanos para que trabaja para su conservación, recuperación y construcción de valores para su proyecto de vida.
- Establece procesos de comunicación con sus profesores, compañeros, padres, y comunidad en los que se les permite escuchar y ser escuchado.
- Demuestra capacidad de auto instrucción, autodisciplina y auto evaluación.
- Acoge con cortesía las normas e indicaciones de la comunidad educativa.
- Es capaz de diseñar su proyecto de vida y evaluarlo permanente.
- Toman decisiones que previamente han sido analizadas, reflexionadas y evaluadas y por tanto se compromete con las consecuencias que de ellas derivan.

6.7 MODELO PEDAGOGICO.

El Gimnasio Moderno Villa del Norte se basa en una metodología personalizada, la metodología personalizada busca la construcción de la persona debe ser el proceso central de la educación, contemplada desde el desarrollo integral de ser humano, única forma de lograr la satisfacción de las necesidades humanas, el ejercicio de la ciudadanía y el manejo de códigos de la modernidad. Desde esta perspectiva, la educación personalizada surge como una modalidad educativa que se apoya en la consideración del ser humano como persona activa, con posibilidades personales para explotar, cambiar y transformar el mundo que lo rodea. Permite la autorrealización del estudiante a partir de la conciencia de sus potencialidades y oportunidades para reconocer su valor por el hecho de vivir y actuar como persona.

El dinamismo de la educación personalizada surge del principio del crecimiento personal implícito en el concepto de persona y del hecho de que cada ser humano está en la búsqueda permanente de su perfeccionamiento como ser en constante transformación, con capacidad para fortalecerse interiormente y ser más eficaz para la sociedad. En esta se ponen en práctica muchas metodologías como es la ACTIVA, PARTICIPATIVA E INVESTIGATIVA la cual el estudiante se ve obligado a desarrollar para poder expresarse desde su punto de vista como persona integral.

Consecuente con su filosofía educativa, el colegio también se inclina a las estrategias que se inspiran en un enfoque constructivista del conocimiento. Por tal razón, se privilegia el marco de la enseñanza para la comprensión para

planear y desarrollar las secuencias formales de enseñanzas – aprendizaje. Este marco define la comprensión como objetivo central del proceso didáctico. Los profesores planean unidades a partir de temas generativos que sean centrales a la disciplina, que tengan en cuenta el conocimiento previo de los estudiantes y que estimulen conexiones diversas y flexibles. Tales metas son descripciones de lo que los estudiantes deben lograr en cada tema o contenido de clase. Los desempeños a su vez, son muy variadas actuaciones observables de los estudiantes, mediante las cuales su dominio de las asignaturas va progresando desde las fases informativas y exploratorias, hasta las fases explicativas, de aplicación y solución de problemas.

6.8 RESEÑA HISTÓRICA

En febrero de 1.995 llega a Turbaco la licenciada en Educación Preescolar Jein del Carmen López castillo motivada por escoger dentro de la población infantil TURBAQUERA un grupo de niños que se identificara con los principios que ella como educadora quería impartir.

Fue así cuando realizando un estudio de factibilidad en los niveles económico, cultural, religioso y social del municipio de Turbaco determino trazar un ideal educativo denominado **“LA VILLA DE LOS NIÑOS”**.

En 1996 El colegio fue formalizado, y se le otorgado su licencia de funcionamiento, se establece en la calle real del municipio de Turbaco # 13^a-17.

Inicia labores con 27 niños de edad preescolar quienes sentaron las bases de lo que es hoy, Su planta física consta de una edificación grande, ventilada con buena iluminación, árboles frutales, espacios amplios para la recreación.

En 1997 se gradúa la primera promoción de preescolar con 8 niños.

El proceso de mejoramiento del colegio ha sido continuo y el logro de las metas, con el fin de cumplir con las normas de la educación.

En 1998 sigue sin interrupción la segunda promoción de preescolar y así sucesivamente, cada año.

En el año 2000 se da inicio al primer grado de la básica primaria la cual se hace necesario la realización de importantes construcciones en la planta física del colegio.

Progresivamente su cobertura, fortaleció sus principios, su calidad académica y su disciplina, lo cual lo ha consagrado en un alto nivel educativo.

Para el 2011 llegan a esta institución los docentes IBER TOVIO, DALIS MARRUGO Y MARISELA BELEÑO, con muchas ideas nuevas y frescas que consiguieron darle unas nuevas metas a el colegio y una ampliación de la cobertura, para este año el colegio contaba con 90 estudiantes. En la actualidad contamos con 220 estudiantes hasta el grado noveno, por el aumento de estudiantes cambiamos de dirección para poderles brindar más espacios donde ellos puedan obtener todas las condiciones necesarias para su educación integral.

Ahora nos encontramos ubicados en la calle Real # 19-55 del municipio de Turbaco y como tenemos estudiantes en edad adolescente también se hizo necesario un cambio de nombre ahora somos **EL GIMNASIO MODERNO VILLA DEL NORTE** nuestros estudiantes forman parte activa de competencias a nivel cognitivo con otras instituciones ocupando siempre los mejores puestos, además se destacan en los campos deportivos, culturales, artísticos y grupos sociales en pro de la comunidad.

En sus 18 años servicio educativo los directivos, docentes, padres de familia y los estudiantes continúan haciendo esfuerzos para mantener y mejorar la calidad de los procesos del colegio. Los resultados se evidencian año tras año según los cuales nuestros estudiantes nos ubican en los primeros puestos dentro de los mejores colegios de la población Turbaquera.

6.9 ANTECEDENTES.

Con relación a la lúdica se han realizado diversas investigaciones a nivel internacional, nacional, departamental, regional, local. En nuestro país Colombia se comenzó a hablar de ludotecas hacia el año de 1977 principalmente en el departamento de Antioquia, sin embargo fue en el año 2001 cuando el estado colombiano priorizó las ludotecas y las incluyó dentro de su plan de gobierno, estableciendo el 23 de abril como el día del niño⁴.

A nivel nacional se encuentra el ejemplo del siguiente proyecto:

“aprende jugando”. Proyecto lúdico-recreativo.

El proyecto lúdico-recreativo y cultural **aprende jugando** elaborado por julio valencia molina en el año 2010 en el municipio de san roque- Antioquia, está dirigido a toda la población infantil del Municipio del área Rural y Urbana incluyendo Instituciones Educativas y guarderías con edades entre los 2 y 12 años. Tiene el objetivo de crear un espacio para el desarrollo del niño a través del juego y la participación en las actividades lúdico formativas, surgen para el encuentro grupal e intergeneracional y el juego de los niños y las niñas que serán acompañados por la ludotecaria, que asesora y desarrolla actividades con un objetivo claro: el desarrollo integral de los niños y las niñas.

⁴ Ivonne Cardona, las ludotecas en el contexto colombiano más allá del entretenimiento, en revista Magisterio, educación y pedagogía, ed. Magisterio 2006 p.21.

Este proyecto está compuesto por 3 componentes:

1. RECREACIÓN DIARIA: Que es indudablemente la más importante ya que el ser humano necesita cada día de su vida para retroalimentarse a sí mismo, olvidar momentáneamente su problemática y sentir satisfacción y libertad para asumir tareas en la vida, este tipo de recreación es particularmente importante para las clases sociales menos favorecidas.
2. RECREACIÓN DE FIN DE SEMANA: Es aquella que se adapta a actividades en el área rural más que todo con actividades lúdicas.
3. RECREACIÓN DE TEMPORADA: Es aquella que se adapta en fechas y ocasiones especiales con gran cantidad de integrantes o participantes en las actividades.

Es de trascendental importancia reconocer que existen innumerables investigaciones relacionadas con estrategias lúdicas pedagógicas como material didáctico para llevar a cabo el aprendizaje de la lectura y escritura en el aula en los grados de transición, primero y segundo de básica primaria.

Para sustentar este proyecto, se tomaron como soporte algunas investigaciones que guardan relación con los objetivos de investigación teniendo en cuenta los aportes de cada una de ellas, respecto a la aplicación de estrategias lúdicas pedagógicas para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños y niñas de 5 a 7 años de edad⁵.

⁵ Eliana Sossa Rivera, Proyecto lúdico- recreativo y cultural “aprende jugando” [en línea] http://evirtual.lasalle.edu.co/info_basica/nuevos/guia/GuiaClaseNo.3.pdf.

En nuestra localidad encontramos el siguiente ejemplo:

“Juguemos con abc”

Estrategia lúdica pedagógica para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura.

Esta estrategia lúdica pedagógica **“JUGUEMOS CON ABC”** le permite a los estudiantes aprender el abecedario, fortalecer la pronunciación y escritura de palabras, reforzar la pronunciación y la escritura de algunas consonantes, que tienden a confundir tales como la: c, s, z, m, n, d, b, g, j. el objetivo de este proyecto fue Diseñar una estrategia lúdica pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas en edad de 5 a 7 años, a través del juego.

Surge de la necesidad de niños y niñas de 5 a 7 años de edad de grados de transición, primero y segundo de básica primaria, de INSTITUTO DOCENTE PININITOS de Arjona - Bolívar, en aprender y fortalecer los procesos de lectura y escritura, en el cual muestran cierto grado de dificultad en el aprendizaje de dicho proceso. Algunos de ellos muestran cierto grado de dificultad en el aprendizaje de la lectura y escritura, por lo general confunden algunas consonantes, se les dificulta la escritura de palabras y textos.

Por tanto se establecieron ciertas actividades lúdicas que permitían a los estudiantes aprender por medio de canciones, recitando rimas, creando cuentos a través de imágenes, imitando animales. En el cual aprenderán de manera placentera y divertida, es decir jugando adquiriendo de esta forma las habilidades necesarias para aprender y fortalecer los procesos de lectura y

escritura. Teniendo en cuenta lo anterior se propone una serie de actividades que ayudaran al educando en dicho proceso⁶.

⁶ Caballero Dibeth, estrategia lúdica pedagógica para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños de 7 años, trabajo de investigación presentado como requisito para optar por título de pedagogas infantiles, Cartagena D.C, universidad de Cartagena, facultad de ciencias sociales. 2015.

En nuestra región se encuentra el siguiente ejemplo:

Ludotecas naves

específicamente en el departamento de Valledupar la fundación colombiana de tiempo libre y recreación (FUNLIBRE), con el apoyo de ESPERANZA OSORIO CORREA Directora Ejecutiva Nacional, NISME PINEDA BAEZ - Directora Cerlibre, DIANA SERNA LONDOÑO - Coordinadora Cersocial; creó el Programa Nacional Ludotecas NAVES, en una apuesta de la Corporación Día del Niño y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, orientada a hacer viable un proyecto de carácter social en beneficio de la población infantil, mediante el cual se aporte, no sólo a la solución de las problemáticas infantiles sino además a las potenciación de las posibilidades de los menores, sus familias y la comunidad en la cual se encuentran inscritos.

Se trata de un programa orientado al mejoramiento de la calidad de vida de los niños colombianos y sus familias, por medio de estrategias pedagógicas orientadas por la lúdica, la recreación, el juego y las artes.

Tiene la misión de Brindar espacios lúdicos para lograr el desarrollo integral de todos los niños y niñas del país, socializando valores con la participación de toda la población⁷.

⁷ Funlibre, las estrategias del programa ludotecas naves, >http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Compestra1_2.html>.

A nivel internacional tenemos el siguiente ejemplo:

“comunidad creativa”.

Es fundamental mencionar la creación de uno de los programas organizado por el doctor y profesor Raimundo Dinello, doctor en ciencias psicológicas con especialización en pedagogía, en compañía de la pedagoga María Carmen Schulze, con el apoyo de Ashoka llamado COMUNIDAD CREATIVA, este programa ofrece experiencias ludo creativas con identidad para fortalecer la autoestima y posibilitar la expresión creativa de cada uno.

Para ello se trabajaría en tres proyectos titulados: formación de animadores socioculturales, ludotecas, y espacios para la creatividad y libre expresión.

En el espacio de las ludotecas utilizan el juego como facilitador para desarrollar diversas temáticas que requieren de la participación, reflexión y conclusiones colectivas donde los protagonistas de la acción educativa pasan a ser actores sociales.

Parten de que toda obra artística: pintura, dibujo, música, canto, escultura, escritura, baile, danza, narración, drama, teatro, títeres; es la consecuencia de la expresión de jugar libremente con colores, texturas, intensidades de luz, sonidos, ritmos, tiempos, silencios, melodías, movimientos, versos, objetos, arcillas, palabras, voces, leyendas, poemas, oraciones.

Este programa ha priorizado a la niñez y a la adolescencia porque se cree que estas etapas constituyen momentos claves en la existencia de las personas

pues en ellas se da forma a la identidad y al proyecto de vida. A través de convenios con organizaciones, instituciones y fundaciones, han trabajado con más de 38 organizaciones, además de haber participado en actividades y encuentros en Perú, Uruguay, Brasil, Argentina, Colombia, México, Canadá y EE.UU.

Se han realizado 270 ludotecas con regularidad, con una participación aproximada de 300 personas en cada una⁸.

⁸ Schulze María, programa creatividad educativa, revista magisterio y educación, editorial magisterio 2006, p.62.

7. REFERENTES TEÓRICOS

“Lúdicamente y en sucesivos ensayos se aprende con alegría libertad para crear, donde cada uno se afirma como sujeto, como protagonistas de sus aprendizajes” .Raimundo Dinello.

El presente proyecto está basado en la creación de un espacio lúdico recreativo para el fortalecimiento de las habilidades sociales, toma como asiento la pedagogía de la expresión ludo-creativa, contenida en los aportes hechos por Raimundo Dinello (doctor en ciencias psicológicas con especialización en pedagogía).

El doctor y profesor Raimundo Dinello engloba en sus escritos la palabra **expresión** como puente para generar espacios lúdicos-creativos ofreciendo a los niños la oportunidad de *“experimentar, descubrir, dar forma a sus expectativas por su iniciativa propia, con la finalidad de desarrollar sus potencialidades, desenvolver un pensamiento propio y actividades creativas en dialogo con otras personas”*. Raimundo Dinello.

Menciona además la importancia de crear espacios dentro del aula de clases o en la institución donde se trabaje con grupos heterogéneos en el que interactúen y se retroalimenten conjuntamente, dando paso a la libertad de pensamientos, cultura propia, ejercicio corporal y espiritual que den manifestación de su expresión y creatividad.

La propuesta pedagógica de este autor apunta a reafirmar las diversas formas de participación de cada estudiante dentro de un espacio lúdico, en una dimensión donde se promuevan las capacidades, expectativas e imaginación

de cada estudiante, buscando de esta manera que el estudiante afirme su identidad a través de la creatividad, conocimientos, actitudes y sentimientos.

Raimundo Dinello resuelve un punto fundamental para previa realización de espacios lúdicos, y esto es el integrar la palabra expresión, lúdica y creatividad no como una materia o actividades aisladas del aprendizaje cotidiano, ni como talleres complementarios. Afirma que: *“todas ellas son integrantes de la globalidad de la situación formativa y son fundamentos de toda perspectiva educativa, razón por la cual corresponde sean parte fundamental de la metodología aplicada día a día”*. Raimundo Dinello.

“las actividades de expresión ludo-creativa son un destello del alma como toda obra del artista que refleja sus dramas y sueños, sus temores y proyectos, sus baches y perspectivas”. Raimundo Dinello.

Expresión: *“es aquella forma de manifestación del ser que tiene vida. “La expresión es una impronta que trasparece en los signos más significantes, sea directa o simbólicamente en la obra del sujeto”*. Raimundo Dinello.

Creatividad: *“se concibe como una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades, ensayar innovaciones en procesos de adquisición de conocimientos, sonidos, movimientos, dar forma relativamente autónoma y original”*. Raimundo Dinello.

Impulso lúdico: esencialmente es un carácter de la alegría personal, puede transformarse en una actitud lúdica y en una diversidad de juegos. Es el

movimiento con alegría del juego que irriga todo el cuerpo y que provoca un crecimiento desde el interior⁹.

⁹ Dinello Raimundo, pedagogía de la expresión, revista magisterio y educación, ed. Magisterio, 2006. P. 26

Vygotsky y su teoría constructivista del juego.

Los aportes de L.S Vygotsky otorgaron al juego como instrumento y recurso socio-cultural el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño. Este autor plantea que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que él llama “zona de desarrollo próximo”.

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático“. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas¹⁰.

¹⁰ [citado el 13 de febrero de 2016] disponible en ><https://maricampo2.wordpress.com/vigotsky-y-su-teoria-constructivista-del-juego/><.

La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

El autor Albert Bandura concentra su estudio en los procesos de relación e interacción del individuo y su contexto. Enfocándose más aun en el individuo y su entorno social. Bandura intenta explicar por qué los sujetos aprenden unos de otros y pueden adquirir su conocimiento de manera más fácil y practica experimentando como su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante la clave está en el desarrollo social.

La Teoría del Aprendizaje Social propuesta por Bandura incluye el factor conductual y el factor cognitivo, dos componentes sin los cuales no pueden entenderse las relaciones sociales, en un contexto participan los miembros de una sociedad dicha participación e interacción de sus miembros hace posible un aprendizaje cada individuo aprende del otro este tipo de aprendizaje permite el desarrollo de habilidades sociales¹¹.

¹¹ [citado el 6 de mayo de 2016] disponible en ><https://psicologiaymente.net/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social#>>

LUDOTECARIO(A)

Valores y aptitudes de los ludotecario:

- Establece un vínculo afectivo hacia el niño o la niña, una relación que le transmita seguridad y confianza.
- Motiva generando nuevas inquietudes, intereses, dudas. mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje. enriquecer las situaciones y el medio.
- Es Receptivo y está abierto a las preguntas de los niños/as a escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.
- Es orientador y pone al alcance de los niños/as los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje. Crea situaciones que le desbloqueen y ayuden a avanzar. Y es consciente de que nuestro protagonismo ha de finalizar una vez que las dinámicas de trabajo se hayan asentado y evolucionen con madurez.
- Es dinámico y se implica de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.
- Es observador e intuitivo para captar actitudes, dificultades o problemas de los niños/as o del grupo, y satisface las demandas o necesidades que surjan.
- Es Coherente y consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.

- Es flexible y se adapta a las características de la situación. Admite modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.
- Es dinamizador y conoce los recursos que ofrece el medio. Crea espacios de encuentro entre niños/as, jóvenes, ancianos, donde autoafirman la personalidad y donde se produzcan procesos de identificación canales de comunicación que posibiliten entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.
- Es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que pueda entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar¹².

¹² [citado el 12 de febrero de 2012] disponible en <http://escuelainfantiljuniors.blogspot.com.co/2013/10/ludoteca-definicion-funciones-y-nuestos.html>

Dentro de la fundamentación teórica existen como base distintos conceptos que integran todo el proceso lúdico-creativo.

Lúdica: El término lúdico es de origen latín “ludus” que significa “juego”. se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros¹³.

Juego: La palabra juego procede de la palabra latina iocus, la cual significa diversión y bromas. El juego es la acción de jugar o cualquier actividad libre que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas. El juego es una actividad importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas, a valorar la importancia del trabajo en grupo, a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad. Se considera que el juego es una actividad pura, espontánea y placentera que nos desplaza de la realidad, contribuyendo enormemente al desarrollo integral en la infancia y adolescencia y que acaba siendo una forma de mejorar la calidad de vida en el adulto¹⁴.

Habilidades sociales: son un conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria. La cultura y las variables sociodemográficas resultan ser imprescindibles para evaluar y entrenar las habilidades sociales, ya que dependiendo del lugar en el que nos encontremos, los hábitos y formas de

¹³ [citado el 21 de marzo de 2016] disponible en ><http://laludicaenpreescolar.blogspot.com.co/2009/07/concepto-de-ludica.html><.

¹⁴ [citado el 21 de marzo de 2016] disponible en ><http://conceptodefinicion.de/juego/>>

comunicación cambian. Además, resultan ser conductas aprendidas, esto quiere decir, que no nacemos con un repertorio de habilidades sociales, sino que a lo largo de nuestro crecimiento y desarrollo, vamos incorporando algunas de estas habilidades para comunicarnos con los demás¹⁵.

Socialización: es el proceso mediante el cual las personas aprehenden e internalizan las normas y los valores que priman en la sociedad en la cual viven y los que hacen lo propio en la cultura específica que la misma ostenta¹⁶.

Aprendizaje: es el resultado de procesos de estudio, experiencia, instrucción, razonamiento y observación. Y cuando este proceso se da en etapas más tempranas de la vida, durante la escolaridad, el aprendizaje no solo supone la adquisición de nuevos conocimientos, sino que también entraña la modificación de conductas, actitudes y valores en relación con la sociedad en que vivimos¹⁷.

Recreación: se denomina la actividad destinada al aprovechamiento del tiempo libre para el esparcimiento físico y mental. Asimismo, la palabra recreación puede referirse a la acción de revivir o reproducir una obra o un acontecimiento histórico. La palabra, como tal, proviene del latín recreatĭo, recreatĭōnis, que significa 'acción y efecto de recrear o recrearse'.

El concepto de recreación, entendido como actividad de distracción, implica la participación activa, tanto a nivel físico como mental, del individuo. En este sentido, la recreación se opone al ocio, que es más bien una forma pasiva de distracción, más relacionada con la distensión y la relajación del cuerpo y la mente¹⁸

¹⁵ [citado el 21 de marzo] disponible en ><https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales/>>

¹⁶ [citado el 21 de marzo] disponible en ><http://www.definicionabc.com/social/socializacion.php>>

¹⁷ [citado el 21 de marzo] disponible en ><http://www.significados.com/aprendizaje/>>

¹⁸ [citado el 21 de marzo] disponible en ><http://www.significados.com/recreacion/>>

8. Propuesta pedagógica

Ludoteca villa kids

Para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 7 años

Del colegio moderno villa del norte.



LUDOTECA VILLA KIDS: PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DEL COLEGIO GIMNASIO
MODERNO VILLA DEL NORTE.

LORENA ECHAVARRIA GARCIA

MAYERLIS SEGOVIA TORRES

YUNIETH RIVERA TORRES

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CERES TURBACO

2016

8.1 JUSTIFICACIÓN

Para un(a) niño(a) todo es un juguete. Las palabras son juguetes, las plantas, la pintura y el lápiz son juguetes. Ellos juegan a hablar y contar historias; juegan al científico cuando observan cómo echa raíz un frijol; juegan con el color cuando pintan y usan la imaginación cuando escriben. Durante los primeros años de vida, jugando conocemos nuestro cuerpo, aprendemos a llevarnos con las y los demás, conocemos nuestra sociedad y cómo funciona. Para la niñez, jugar es tan esencial, indispensable y primario como dormir y alimentarse.

A través del juego y la educación las personas desarrollan su inteligencia, su personalidad y sus afectos. Por esto, es indispensable que además de que sean satisfechas sus necesidades de alimentación, salud y vivienda se procure un desarrollo integral de la niñez con la estimulación psicosocial, intelectual y afectiva a través del juego. El juego es un proceso de socialización fundamental en esta etapa. En respuesta a esta necesidad se diseñaron las ludotecas que contribuyen como espacios extraescolares al desarrollo integral.

Es importante este proyecto porque es la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la profesionalización como pedagoga infantiles, en especial, en la temática de formación y las diferentes necesidades educativas de los niños, la cual de antemano se convierte en el primer reto afrontar, en donde se desarrollaran propuestas y estrategias de solución a esta situación planteada, similares a muchas que muy seguramente se encontraran en el mundo de la pedagogía además la experiencia y la riqueza que se adquiere a

la hora de desarrollar este tipo de investigaciones lo cual se convierte en un elemento eficaz para el progreso del papel como estudiantes y futura pedagogas infantiles ya que nuestra perspectiva y visión cambia al interactuar y ver la realidad de la niñez de esta institución educativa.

Para el colegio gimnasio moderno villa del norte en Turbaco (bolívar) es muy importante, porque hecho un planteamiento y una descripción clara de la situación, un análisis de la variable objeto de estudio y la forma como se motiva a los estudiantes; se lograra una visión clara y general de la satisfacción de estos, que permitirá a la institución crear alternativas de solución con énfasis en los aspectos más relevantes encontrados en este estudio, además del aporte que a nivel de conocimientos se obtendrá, el cual será el pilar inicial para diseñar nuevas estrategias de motivación eficaces, con el propósito de mejorar los niveles de educación y un buen desempeño en las habilidades de los niños.

Hoy ser niño en América latina significa crecer en condiciones críticas y desarrollarse en la contradicción de la iniquidad, vivir en un continente donde la mayoría de la población es pobre y la mayoría de los pobres son niños, donde la falta de recursos no es el único motivo de abandono. Los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, etc.) nos muestran millares de niños en Latinoamérica privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad. Son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos.

Darle la posibilidad a los niños y niñas del colegio gimnasio moderno villa del norte en ser reconocidos como ciudadanos plenos y consiente de derechos y deberes necesarios para construir su propia historia dejando de ser invisibles al estado como ente impulsor de las diferentes políticas de crecimiento en los aspectos importantes para que un país se desarrolle y a la sociedad que en su insensibilidad poco se han preocupado en hacer algo importante que les permitan vivir una infancia plena y digna, sin tener que trabajar, ser explotados, maltratados, abusados y vulnerables ante una sociedad que en ocasiones pisotea la dignidad de los infantes y que al contrario nuestros niños puedan crecer con derecho a una buena educación, a jugar, a ser protegidos de cualquier tipo de violencia, a ser amados y mucho más.

Para la Universidad de Cartagena es importante, porque le permite a través de este estudio evaluar al estudiante, de acuerdo al perfil académico exigido por la facultad de licenciatura en pedagogía infantil, su competencia para afrontar los nuevos retos, donde el perfil debe ser integral, capaz de adaptarse a los cambios producto de los avances pedagógicos, además de apropiarse de todas las herramientas tecnológicas, las cuales son su soporte, para la toma de decisiones y así lograr maximizar el uso de los recursos para un aprendizaje de calidad.

Además es importante para la universidad porque al haberse materializado este proyecto en el colegio gimnasio villa del norte, aumentaría aún más la credibilidad que a nivel nacional e internacional tiene la universidad de Cartagena en forjar profesionales con una visión innovadora hacia proyectos que aporten un beneficio autentico para el desarrollo de una sociedad habida

de avanzar a mejor calidad de vida en todas las áreas o aspectos que son propias de esta.

8.2 OBJETIVOS.

8.2.1 OBJETIVO GENERAL.

Crear y organizar una ludoteca encaminada al desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 7 años del colegio gimnasio moderno villa del norte.

8.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos de los niños.
- Analizar las estrategias lúdico- pedagógicas que contribuyan al desarrollo de las habilidades sociales de los niños.
- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar, reconociendo la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo humano, guardando los juegos tradicionales y la cultura.

8.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

RAIMUNDO DINELLO Y SUS APORTES HACIA LA PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LUDO-CREATIVA.

El propósito de la expresión ludo-creativa es ofrecer a los niños la oportunidad de experimentar, descubrir, dar forma a sus expectativas por su propia iniciativa, con la finalidad de desarrollar sus potencialidades, desenvolver un pensamiento propio y actitudes creativas en dialogo con otros alumnos y personas.

Raimundo Dinello afirma que a través de la lúdica se aprende con alegría y libertad para crear, donde cada uno se afirma como sujeto, como protagonista de sus aprendizajes. A partir de la satisfacción de descubrir, experimentar y elaborar conclusiones.

Comenta acerca del papel de la pedagogía de la creatividad y expresión Las cuales permiten al sujeto reconocerse en sus sentimientos, en sus inquietudes y manifestarse en sus potencialidades de manera que va organizando las posibilidades de sus significativos aprendizajes.

La expresión, la lúdica y la creatividad no se entienden como una materia o actividades aisladas del aprendizaje cotidiano, ni como talleres complementarios a la programación formal institucional. Ellas son integrantes de la globalidad de la situación formativa y son fundamentos de toda perspectiva educativa de los sujetos en la actualidad.

Razón por la cual corresponde sea sean parte fundamental de la metodología aplicada día día afirma el profesor Raimundo Dinello¹⁹.

¹⁹ Dinello Raimundo, pedagogía de expresión ludo-creativa, revista magisterio educación y pedagogía, ed.magisterio, 2006.p.26.

8.4 METODOLOGÍA DE ACCIÓN.



En búsqueda de desarrollar la libre expresión y creatividad para fortalecer las relaciones y habilidades sociales en los grupos de niños de primer y segundo grado del Colegio Moderno Villa del Norte, se instituirá un espacio interesante, grato, educativo, en un salón que se había creado inicialmente para la estimulación en niños de preescolar, aunque en realidad se utilizaba para almacenar instrumentos musicales y elementos deportivos. Ya creado este espacio procedemos a realizar las actividades o talleres de la siguiente manera:

Semana 1 y 2	Semana 2 y 3	Semana 3 y 4.
Mi familia un equipo invencible.	Juegos tradicionales.	Mis amigos y yo.

Este espacio lúdico iniciara con una calurosa bienvenida, oración, y dinámica de integración, luego procedemos a realizar las distintas actividades o talleres y a ejecutar las presentaciones como dramatizadas, títeres, cortometrajes etc.

Durante las dos primeras semanas se realizaran actividades dentro del espacio lúdico-recreativo creado en la institución relacionadas con la familia, con una duración de dos horas, ingresando una cantidad aproximada de 15 estudiantes, los niños vivenciaran un interesante dramatizado (el perdón de arracachita y arracachota), observaran un cortometraje (obediencia a los padres), realizaran cuentos relacionados con la familia etc.

En las siguientes semanas realizaremos actividades lúdicas que permitirán una participación totalmente activa de parte de los niños, para ello se ejecutaran juegos tradicionales como: la peregrina, quemados etc. en el patio de la institución. Esta actividad tiene una duración de dos horas.

8.5 ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD # 1

Apertura: mi familia un equipo invencible “perdón”

Fecha	Actividad	Objetivo	recursos	Eje temático	responsable
08/02/2016	Drama: el perdón de arracachita y arracachota.	Reconocer la importancia que tiene la familia y el poder de perdonarse las faltas que se presentan entre padres e hijos.	Disfraces Sonido Música Disfraces Dulces Carteles	El perdón en la familia	Yunieth Mayerlis Lorena

Desarrollo de la actividad: primer encuentro con los niños del colegio gimnasio moderno del norte para presentar las actividades, reglas y metodología de trabajo, se inició con una calurosa bienvenida, música de inyectora de energía, dinámicas “soy una serpiente”, luego dramatizamos la obra de teatro “el perdón de arracachota y arracachita” donde se profundizo la importancia de perdonar las equivocaciones y faltas que hay en la convivencia entre la familia.

ACTIVIDAD # 2

Mi familia un equipo invencible: “obedezco a mis papitos”

Fecha	Actividad	Objetivo	Recursos	Eje temático	responsable
08/02/2016	Obra de títeres: las lindas manos de mamá	Identificar el papel que cumplen los padres dentro del grupo familiar y la importancia de porque cumplir las órdenes de los padres.	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Juguetes • Hoja impresa (imagen un cubo con las palabras calves acerca de la importancia de obedecer) • Colores • pegamento 	Obediencia a los padres	mayerlis yunieth lorena

Desarrollo de la actividad: la actividad estuvo acompañada de la dinámica “ mis padres dicen” en la cual consiste en cumplir las órdenes solo cuando el director de la dinámica diga mis padres dicen del resto los niños no deberán cumplir las órdenes dadas por el director, luego los niños tendrán una visita muy especial sus amigos los títeres con la obra “las lindas manos de mamá” donde se enfatizara el papel relevante de los padres en el hogar y porque están significativo e importante obedecer a los padres en casa.

ACTIVIDAD # 3

Mi familia un equipo invencible: soy grande cuando ayudo en casa (solidaridad en casa)

Fecha	Actividad	Objetivos	Recursos	Eje temático	Responsables
12/02/2016	Cortometraje Mural : soy grande cuando ayudo en casa	Incentivar a los niños acerca de la importancia de ayudarse los unos a los otros	<ul style="list-style-type: none"> • Video Bing • Video • Mural • Hojas • Colores • Lápices 	Valor de la solidaridad en la familia	Yunieth Mayerlis Lorena

Desarrollo de la actividad: la actividad de hoy se inició con una dinámica dividiendo el grupo de niños en dos equipos donde se pondrá a prueba la rapidez, el trabajo en equipo, la unidad, el grado de apoyo entre ellos para lograr el objetivo de la enseñanza que es la solidaridad que debe existir en el hogar se divide el grupo de niños en dos equipos habrá una serie de pruebas y obstáculos donde cada grupo debe superar, el que complete todas las actividades primero será el ganador, observaremos un cortometraje donde se da a conocer la importancia de apoyarse mutuamente con las labores y responsabilidades que hay en el hogar al final habrá un espacio para el coloreado con relación a actividades de la solidaridad en casa.

ACTIVIDAD # 4

Mi familia un equipo invencible: “Erase una vez una familia feliz”

Fecha	Actividad	Objetivo	Recursos	Eje temático	Responsable
16/02/2016	Taller : de cuentos “ erase una familia feliz”	Motivar a los niños y niñas a la escritura de invención de cuentos.	<ul style="list-style-type: none">• Hojas de block• Colores• Lápices• Mural	Construcción y redacción de cuentos	Yunieth Mayerlis Lorena

Desarrollo de la actividad: cada niño fue recibido cariñosamente, se desarrolló la dinámica la pecera es una dinámica de socialización donde cada niño responderá las preguntas que realiza el director de la dinámica junto con su compañero, luego cada niño pondrá a desarrollar su creatividad creando un cuento sobre la familia que desea tener o las cosas que quisiera cambiar de su familia al final se expondrán las historias de cada niño, en el mural de la ludoteca.

SEMANA 2 Y 3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD # 1

Apertura: “la peregrina”

Fecha	Actividad	Objetivo	Recursos	Eje temático	Responsable
7/03/2016	“Salta con un pie sobre el número que corresponda”	Reconocer la importancia de no perder el ejercicio de estos juegos tradicionales.	Tiza Piedra Humano.	Juegos tradicionales.	Yunieth Mayerlis Lorena

Desarrollo de la actividad: Es conocida tradicionalmente como peregrina en la región caribe, aunque también existen otros nombres para este juego. Es dibujado en el piso con tiza. Se pinta un cuadro con el número 1, encima otro con el 2 y otro arriba con el 3, en el cuarto piso son dos cuadros con el 4 hacia un lado y el 5 al otro, después el 6 encima y por ultimo otra casilla doble con el 7 y el 8. Se juega con un grupo pequeño, se necesita la tiza para dibujar la golosa, el espacio para hacerlo y una piedrita, la cual se utilizara para lanzar por cada una de las casillas. Debe lanzarla primero en el 1 y hacer el recorrido saltando en un solo pie, sin pisar ese número, y devolverse igualmente. Luego con el 2 y a su sucesivamente hasta terminar todo los números Gana aquel

que lo termine primero. La regla es no pisar la línea del borde de las casillas, ni poner los dos pies en un solo cuadro. No debe caerse.

ACTIVIDAD # 2

Actividad: “la cuerda”

Fecha	Actividad	Objetivo	Recursos	Eje temático	Responsable
11/03/2016	Saltar sobre la cuerda a medida que está girando.	Reconocer la importancia del derecho a recrearse a través de juegos tradicionales como la cuerda.	Cuerda. Humano.	Juegos tradicionales.	mayerlis yunieth lorena

Desarrollo de la actividad: El salto a la cuerda habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hacer girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.

ACTIVIDAD # 3

Actividad: “quemados”

Fecha	Actividad	Objetivos	Recursos	Eje temático	Responsables
16/03/2016	Quemar con un balón a todos los participantes que corren de un lado a otro.	Incentivar a los niños acerca de la importancia de jugar con libertad y armonía con sus compañeros.	Balón. Humano.	Juego con mis compañeros.	Yunieth Mayerlis Lorena

Desarrollo de la actividad: es un juego infantil en el que los otros jugadores tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que pilla.

ACTIVIDAD # 4

Actividad: “ponle la cola al burro”

Fecha	Actividad	Objetivo	Recursos	Eje temático	Responsable
21/03/2016	“Colocar la cola al burro con los ojos vendados”.	Reconocer la importancia de recrearse con juegos tan sencillos como colocarle la cola al burro.	Papeles. Tela. Humano.	Divertirse siguiendo la voz de los compañeros.	Yunieth Mayerlis Lorena

Desarrollo de la actividad: Este juego consiste en que un niño con los ojos vendados trate de colocarle la cola a un burro que esté colgado o pegado en la pared.

El burro y las copias de su cola son generalmente dibujos. La imagen del burro se cuelga en una pared, a un niño se le vendan los ojos y le entregan una imagen de la cola, tiene que tener una tachuela o un pedazo de cinta adhesiva en su extremo, al final tiene que poner la cola en el lugar apropiado del burro.

Semana 3 y 4

MIS AMIGOS Y YO.

Fecha	Actividad	Objetivo	recursos	ejes temáticos	Responsable
04/04/2016	Conoce a tu compañero.	Desarrollar la capacidad de escucha activa. Potenciar el conocimiento de nosotros mismos.	Hojas Humano Lápiz.	Desarrollo de habilidades social	Lorena, yunieth mayerlis

Desarrollo de actividad: Se forman parejas y se sitúan frente a frente, se les entregara un tema el cual uno debe exponerlo y el otro escuchar atentamente .luego se le preguntara al participante que escuchaba cual era el tema y el otro debe confirmar si es correcto.

Fecha	actividad	objetivo	recursos	ejes temáticos	Responsable
12/04/2016.	Pegada de manos.	Suscitar la comunicación en el grupo. Favorecer el Conocimiento mutuo	Bolígrafo, papel tijeras y cartulina.	Desarrollo de habilidades social	Lorena, yunieth y mayerlis.

Desarrollo de la actividad: Cada uno dibujo la silueta de su mano derecha o izquierda y va rellenando cada uno de los dedos describiendo físicamente

-Color del cabello pulgar)

- estatura (índice)

Contextura física (corazón).

- color de ojos (anular).

- color de piel (meñique).

Todas las manos se recogerán en una bolsa y luego serán distribuidas a diferentes niños los cuales deben adivinar de que persona se trata.

Fecha	actividad	Objetivo	recursos	ejes temáticos	Responsable
19/04/2016.	Dibujo al dictado	Desarrollar la habilidad de concentración y trabajo en equipo	Hojas Lápiz humano	Desarrollo de habilidad social del trabajo en equipo.	Lorena, yunieth y mayerlis.

Desarrollo de actividad: un participante sale a la pizarra y a otro participante se le dará un dibujo con formas geométricas.

El que tiene el dibujo tendrá que ir describiéndole al que está en la pizarra como es el dibujo, para que esté lo vaya dibujando sin poder verlo. La persona que está dibujando no podrá preguntar nada. Una vez termine se comparará el dibujo de la pizarra con el original y si aciertan ganara dulces.

ANALISIS

ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿le gustaría tener un espacio cómodo, acogedor donde puedas jugar?

A. Si

B. No

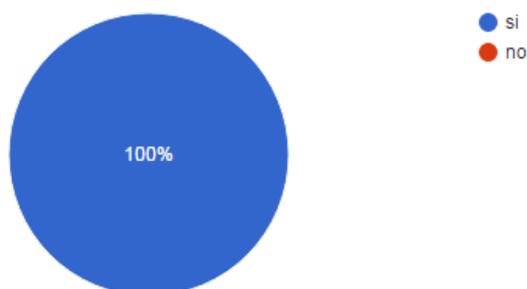
TABLA N° 1

Orden	cantidad	Alternativa	porcentaje
A	SI	93	93%
B	NO	0	0%

GRAFICA N° 1

¿Te gustaría tener un espacio cómodo y acogedor donde puedas jugar?

(93 respuestas)



ANÁLISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N.º 1

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos, si a los estudiantes les gustaría tener un espacio cómodo y acogedor donde jugar dando como resultado el siguiente porcentaje: Si 93% y No 0%.

2. ¿Las actividades de recreación desarrolladas en la escuela son?

A. Aburridas

B. Divertidas

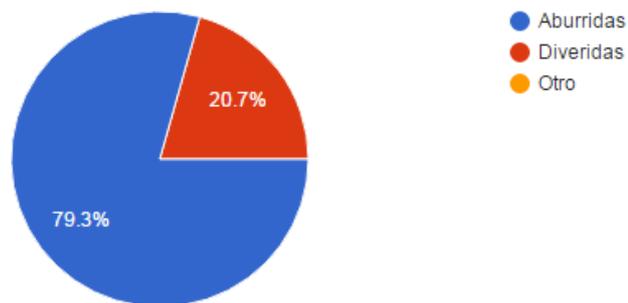
TABLA N° 2

Orden	Cantidad	Alternativa	porcentaje
A	Aburridas	79.3	79.3%
B	Divertidas	20.7	20.7%

GRAFICA N° 2

¿Las actividades de recreación desarrolladas en el aula te gustan?

(92 respuestas)



ANÁLISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N.º 2

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de cómo les parece las actividades de recreación desarrolladas en el aula, dando como resultado los siguientes porcentajes: Aburridas: 20.7%, Divertidas: 79.3%

3. ¿crees que a través del juego puedes hacer amigos?

A. Si

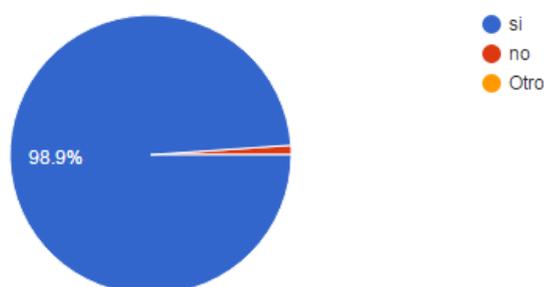
B. No

TABLA N° 3

Orden	Cantidad	Alternativa	porcentaje
A	Si	98.9	98.9 %
B	No	1	1%

GRAFICA N° 3

¿crees que a través del juego puedes hacer amigos? (92 respuestas)



ANÁLISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N. ° 3

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de las respuestas de los alumnos con respecto a que si ellos creen que a través del juego pueden hacer amigos, dando como resultado los siguientes porcentajes: Si el 98.9% y No el 1%.

4. ¿De las siguientes opciones que crees tú que es una ludoteca?

- A. Un espacio para dormir
- B. Un espacio para jugar
- C. Un espacio para comer

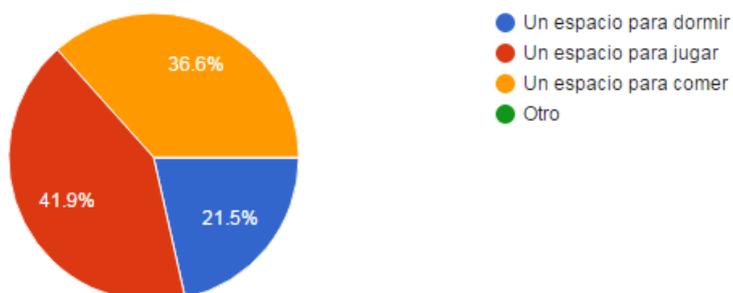
TABLA N° 4

Orden	Cantidad	Alternativa	Porcentaje
A	Un espacio para dormir	21.5	21.5%
B	Un espacio	41.9	41.9%

	para jugar		
C	Un espacio para comer	36.6	36.6%

GRAFICA N° 4

¿ De las siguientes opciones que crees tu que es una ludoteca? (93 respuestas)



ANÁLISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N.º 4

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos acerca de cuáles de las opciones dadas los niños consideraban que era una ludoteca, dando como resultado los siguientes porcentaje. Un espacio para dormir 21.5%, Un espacio para jugar 41.9% y Un espacio para comer el 36.6%.

5. ¿Has visitado alguna vez una ludoteca?

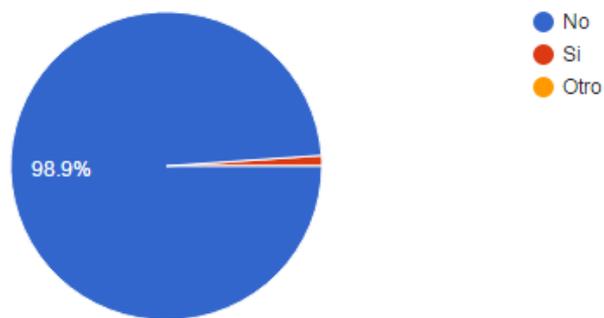
A. Si

B. No

TABLA N° 5

Orden	Cantidad	Alternativa	Porcentaje
A	Si	98.9	98.9 %
B	No	1	1%

¿ has visitado alguna vez una ludoteca ? (91 respuestas)



ANÁLISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N.º 5

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de las respuestas de los alumnos con respecto si alguna vez han visitado una ludoteca dando como resultado los siguientes porcentajes: No el 98.9% y Si el 1%.

6. ¿Qué espacio recreativo escogerías para tener en tu colegio?

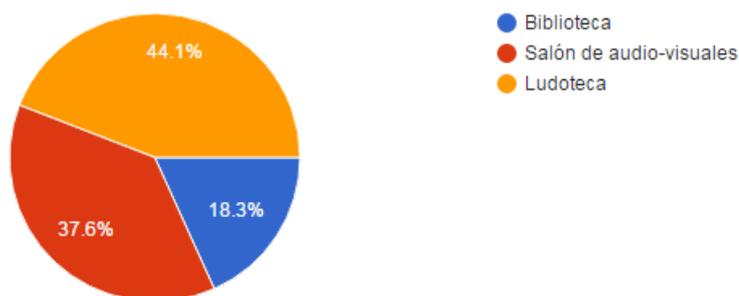
- A. Biblioteca
- B. Salón de audiovisuales
- C. Ludoteca

TABLA N° 6

Orden	Cantidad	Alternativa	Porcentaje
A	Biblioteca	18.3	18.3%
B	Salón de audiovisuales	37.6	37.6%
C	Ludoteca	44.1	44.1%

GRAFICA N° 6

¿ Que espacio recreativo escogerías para tener en tu colegio? (93 respuestas)



ANÁLISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N.º 6

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de espacio recreativo escogerían los niños para tener en su colegio, dando como resultado los siguientes porcentajes: Biblioteca 18.3%, salón de audio- visuales 37.6%, Ludoteca: 44.1%

Encuesta a los docentes.

1. ¿Cree usted que mediante el juego y la lúdica se puede fortalecer las habilidades sociales en los niños?

- a. SI.
- b. NO.

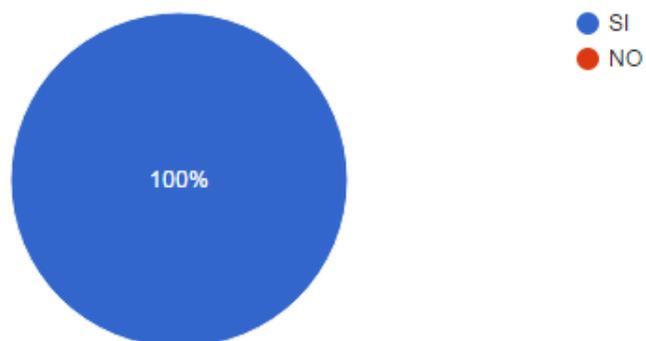
TABLA # 1.

Alternativa.	Cantidad.	Porcentaje.
a. SI	5	100 %
b. NO	0	0%

GRAFICA # 1.

¿Cree usted que mediante el juego y la ludica se puede fortalecer las habilidades sociales en los niños.?

(5 respuestas)



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N° 1.

La tabla y grafica #1 muestra los datos de la opinión de las docentes acerca del juego y la lúdica para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes dando como resultado: SI 100%

2. ¿Qué tipos de actividades realizan en el aula de clase?
 - a. Tradicionales.
 - b. Lúdicas.

TABLA # 2.

Alternativa.	Cantidad.	Porcentaje.
a. Tradicionales.	5	100 %
b. Lúdicas.	0	0 %

¿Que tipos de actividades realizan en el aula de clase? (5 respuestas)



● TRADICIONALES.
● LUDICAS.

ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N° 2.

La tabla y grafica n° 2 muestran los datos del tipo de actividades que las docentes realizan habitualmente en el aula de clases dando como resultado el siguiente porcentaje: 100% tradicional

3. ¿Cree usted que en la institución hace falta un espacio lúdico recreativo?
 - a. SI.
 - b. NO.

9. RESULTADOS.

Luego de aplicada la propuesta pedagógica pudimos evidenciar resultados que responden a cada uno de los objetivos planteados en el presente proyecto.

MI FAMILIA “UN EQUIPO INVENCIBLE”.







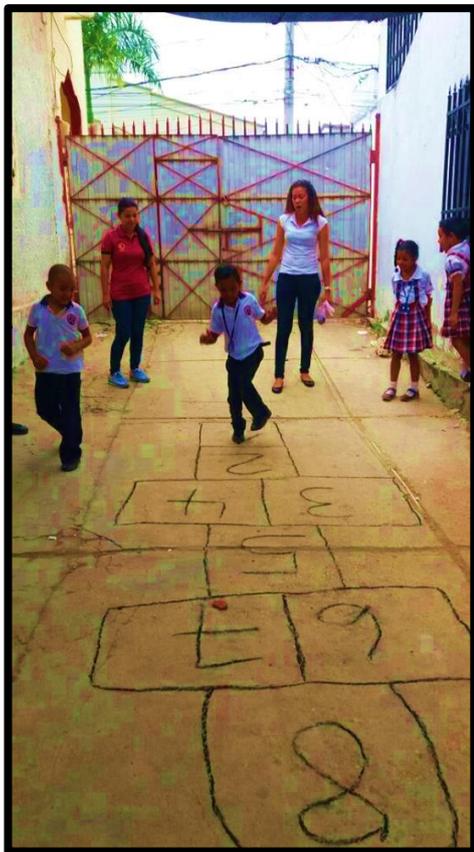






Cada una de estas fotografías responden a las actividades relacionadas con la familia, las cuales dan cumplimiento a la Identificación de las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos de los niños, dando prestigio a este lugar como un excelente medio para integrar cada uno de estos faltantes recreativos.

JUEGOS TRADICIONALES. “RESCATE DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE INTEGRACIÓN”.









Estas fotografías evidencian cada uno de los juegos realizados en el patio de la institución, permitiendo el rescate de juegos tradicionales para permitir la integración y participación entre los estudiantes. Estas actividades responden a uno de los objetivos planteados en el presente proyecto el cual rescata los espacios, los medios y el tiempo para jugar, reconociendo la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo humano, guardando los juegos tradicionales y la cultura.

MIS AMIGOS Y YO









Las anteriores evidencias responden a la necesidad de analizar las estrategias lúdico- pedagógicas que contribuyan al desarrollo de las habilidades sociales de los niños, revelando que si es posible permitir que en la escuela el derecho a jugar y divertirse sea una prioridad, y se valore el tiempo que se invierte en este importante sitio en el que se aprende de muchas formas.

CONCLUSIÓN.

Con base a los resultados arrojados de las entrevistas a las docentes y a los niños se puede concluir que este espacio de trabajo favoreció satisfactoriamente para el análisis de estrategias lúdicas que contribuyeron al desarrollo de las habilidades sociales en los niños del colegio gimnasio moderno villa del norte.

Por tanto la Ludoteca funcionó como un espacio especialmente diseñado para que los niños y niñas a través del juego y los juguetes, desarrollaran habilidades sociales que ofreció un espacio estimulante para jugar e identificar los intereses lúdicos, individuales, colectivos de los niños, ya que se adecuó a los intereses y capacidades propias de cada edad.

Además puso a disposición de los niños juguetes y materiales lúdicos diversos que sirvieron para rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar reconociendo la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano, guardando los juegos tradicionales y la cultura.

Por tanto el juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir forma el sentido social.

RECOMENDACIONES:

De acuerdo con los resultados anteriores se recomienda a las instituciones

- ✓ Crear conciencia en los docentes acerca de la importancia de la ludoteca en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ La incidencia de la lúdica para generar mejores espacios con más alternativas de interacción entre los niños.
- ✓ Capacitar a los docentes en el uso de las ludotecas como verdaderos espacios en los que se puede articular el proceso educativo no solo divirtiendo también generando experiencias de enriquecimiento integral.

A los docentes

- ✓ Implementar la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de la lectura y habilidades sociales.
- ✓ reflexionar ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomando en consideración los conocimientos de la importancia de la lúdica al ser implementada a la enseñanza del estudiante.
- ✓ mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje transformando y reestructurando su tarea docente.
- ✓ Brindar a los estudiantes espacios en los que puedan recrear los juegos tradicionales al tiempo que aprenden contenidos pedagógicos

A LOS PADRES DE FAMILIA

- ✓ Trabajar mancomunadamente con los docentes para lograr resultados excelentes en el aprendizaje de los niños
- ✓ Reforzar en casa utilizando estrategias lúdicas que utilice el docente en el aula.
- ✓ Conocer acerca del trabajo que se realiza en las ludotecas a través de la lúdica y como esta transforma el juego en aprendizaje.

ANEXOS.

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES:

1 Te gustaría tener un espacio cómodo y acogedor donde puedas jugar?.

2 las actividades de recreación desarrolladas en la escuela te gustan?

3 crees que a través del juego puedes hacer amigos?

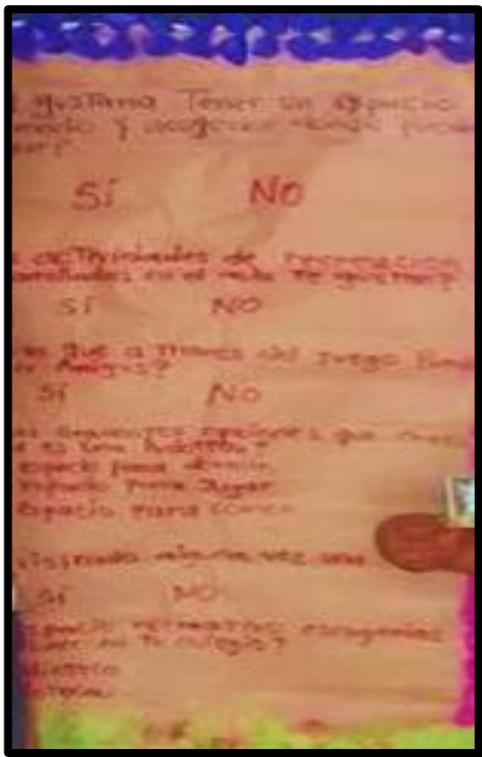
4 de las siguientes opciones que crees tú que es una ludoteca?

✚ Un espacio para dormir.

✚ Un espacio para jugar.

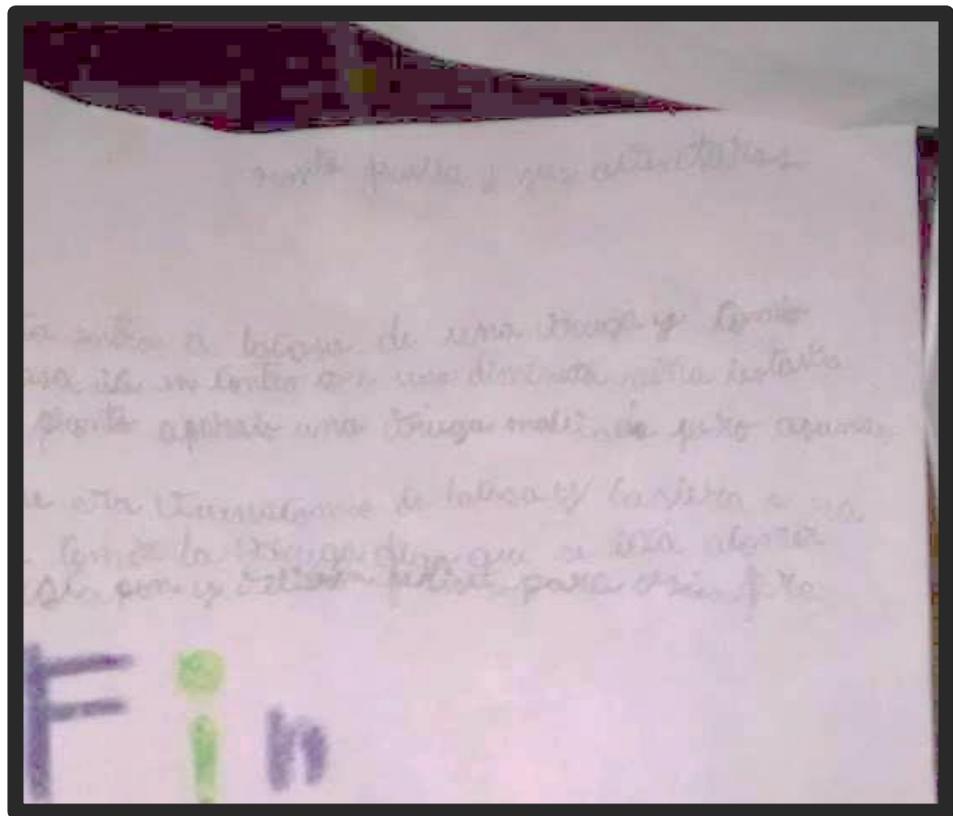
✚ Una biblioteca.

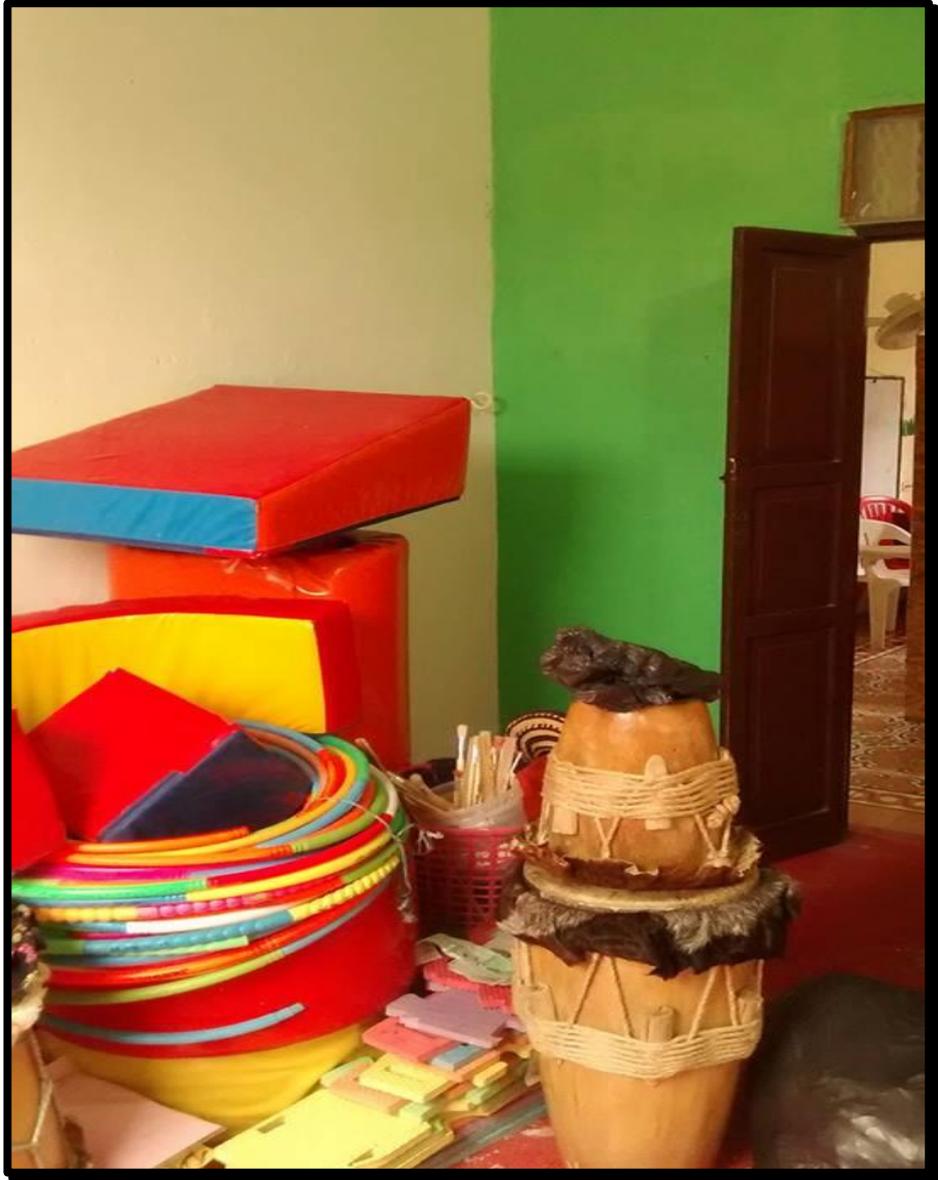
5 que espacio recreativo te gustaría tener en tu colegio?.

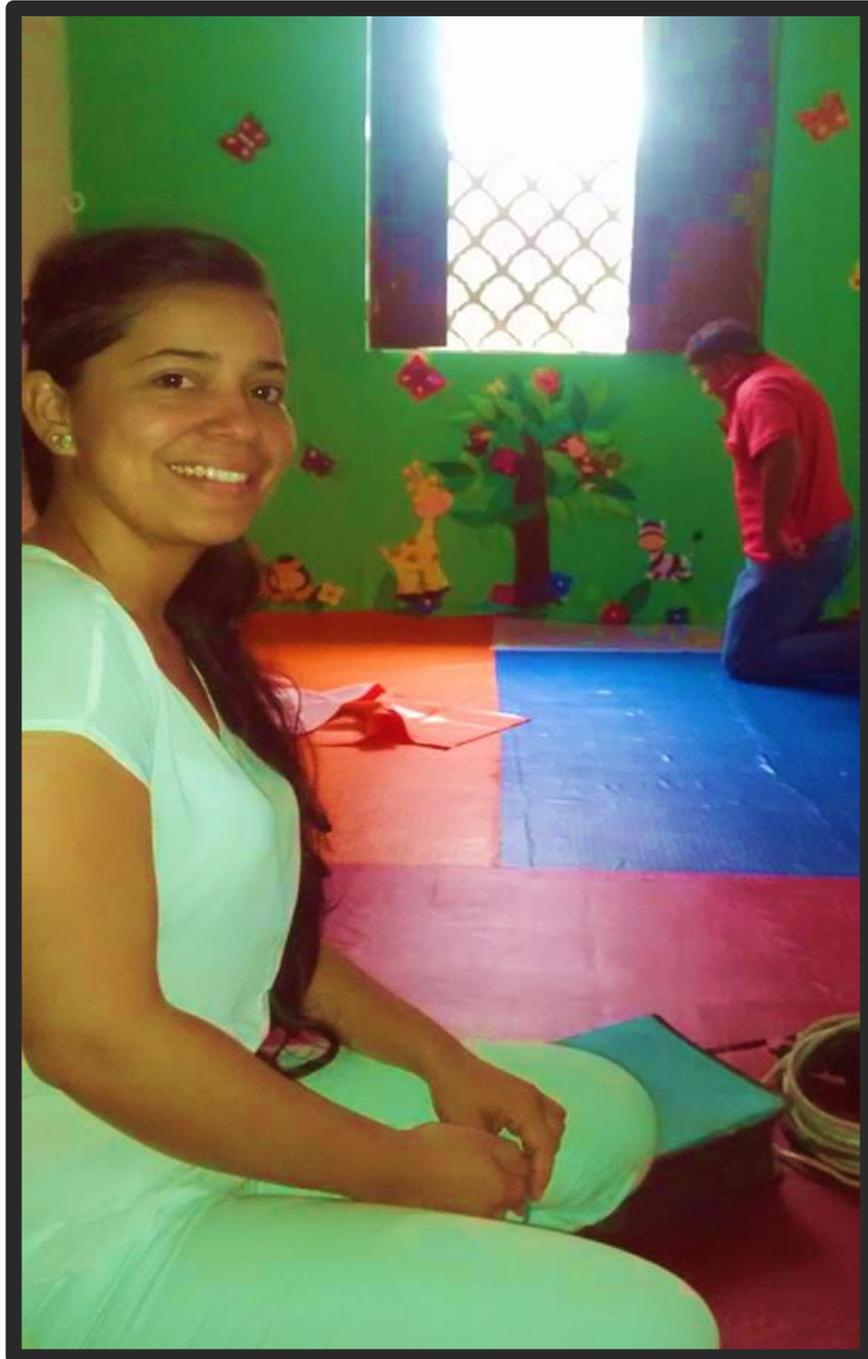


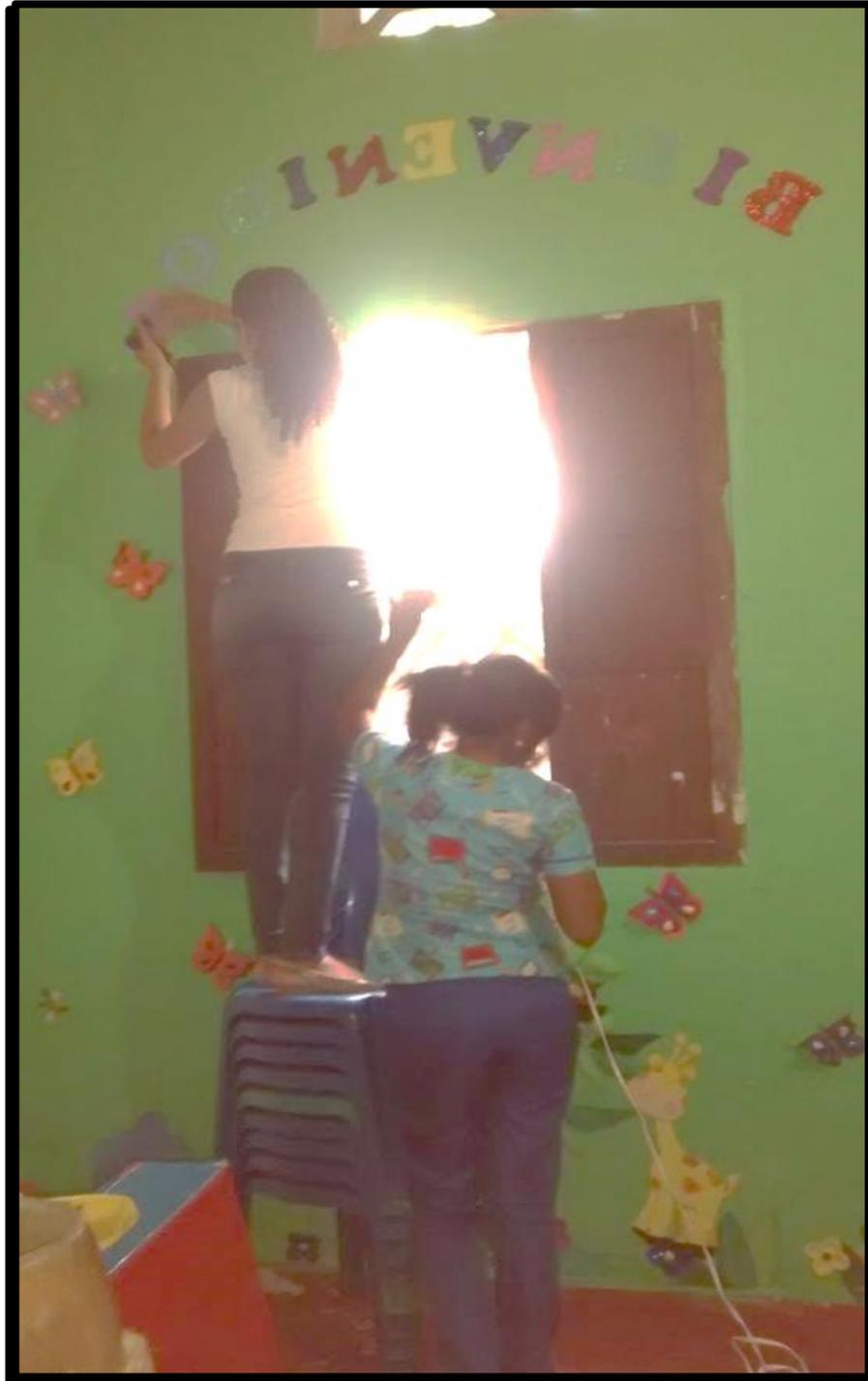
ENTREVISTA A MAESTRAS

1. ¿Piensa usted que mediante el juego y la lúdica se puede fortalecer las habilidades sociales en los niños?
2. ¿Las actividades lúdicas recreativas realizadas en el aula de clase son?
 - a) Tradicionales
 - b) Divertidas
 - c) Con sentido lúdico
3. ¿Cree usted que en el gimnasio villa del norte hace falta un espacio lúdico- recreativo?
 - a) Si
 - b) no
4. ¿Le gustaría tener un espacio donde los niños y niñas puedan compartir y socializar?
 - a) Si
 - b) no
5. ¿Qué te parece un espacio lúdico recreativo en el cual puedas enseñar mediante el juego?
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) mala.



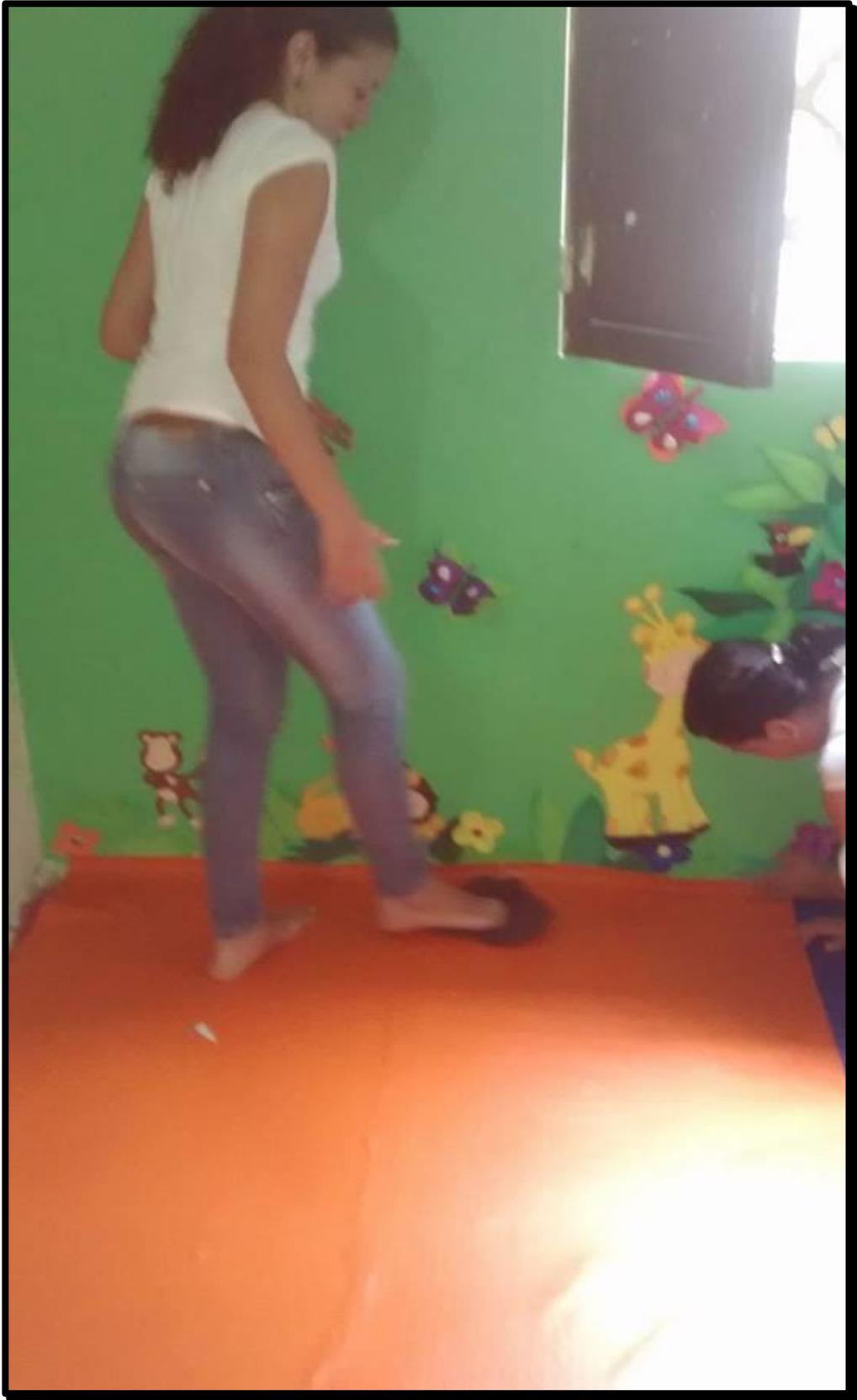






S







Bibliografía:

- Albert Bandura y su aporte al aprendizaje social
><https://psicologiaymente.net/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social#>
- CONTEXTO PEDAGOGICO Raimundo Dinello
<<https://prezi.com/5qxxt3njraqk/raimundo-dinello/>>.
- concepto de lúdica
<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com.co/2009/07/concepto-de-ludica.html>
- concepto de juego
<http://conceptodefinicion.de/juego/es>
- concepto de habilides sociales
<https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales/>
- concepto de socialización
<http://www.definicionabc.com/social/socializacion.php>
- concepto de recreación
<http://www.significados.com/aprendizaje/>
- Eliana Sossa Rivera, Proyecto lúdico- recreativo y cultural “aprende jugando”
[en línea] http://evirtual.lasalle.edu.co/info_basica/nuevos/guia/GuiaClaseNo.3.pdf
- Justificación de la ludoteca
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Ludotecas naves
http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Compestra1_2.html
- vigostki y sus aportes
<https://maricampo2.wordpress.com/vigotsky-y-su-teoria-constructivista-del-juego/>