

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL CORAZÓN</p> <p>“La cultura del respeto, la responsabilidad y el autocuidado, nos hace mejores seres humanos”</p> <p>Aprobada mediante Resolución N° 10211 de octubre 18 de 2013, modificada por la Resolución N° 013989 de 2014, modificada por la Resolución N° 201850050689 de 2018 y Resolución No 2020500066752 de Noviembre 03 de 2020 que concede reconocimiento oficial para los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Académica y Media Técnica en jornadas diurna y única.</p>	
<p>PROYECTOS INSTITUCIONALES</p>		

PROYECTO: LÚDICO SOCIAL - GRADO TRANSICIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde la dimensión social que va construyendo el ser humano a partir de la niñez, se posibilita al niño y a la niña la interacción con el medio que le rodea y la relación consigo mismo y con los demás, favoreciendo así la adquisición de experiencias generadoras de aprendizajes significativos, en los que se parte de los saberes previos con los que cuentan los niños y las niñas para reorganizarlos con aquellos nuevos que va construyendo y que enriquecen sus saberes. Es relevante entonces tener en cuenta que, para relacionarse con su entorno, los niños y niñas primero precisan conocerse a sí mismos, es decir, familiarizarse con sus gustos, predilecciones e intereses y es aquí donde la familia se constituye en garante principal de ello, brindando espacios seguros y crianzas más efectivas y afectuosas. Posterior a ello, podemos observar los acercamientos de la infancia al mundo exterior y a la manera de relacionarse con los demás, y es en este momento donde los niños y niñas empiezan a salir del egocentrismo propio de los primeros años de vida para adentrarse en experiencias donde reconoce que no solo él es parte del mundo, sino que aprecia que la vida se compone de situaciones que involucran la mayoría de las veces a otros. Lo anterior, comienza a hacerse visible en el instante de la vida donde los niños y las niñas acceden a la etapa escolar y se continúa con el proceso socializador que inició en la familia como ya se mencionó y que se complementa en el entorno educativo, lo que configura un gran reto para la escuela como ente socializador por excelencia.

De lo anterior, surge el interés de enfocar el nivel de preescolar hacia el reconocimiento que los niños y las niñas hagan de sí mismos, de la expresión de sus emociones y sentimientos y el control de éstos, enfocados hacia la construcción de relaciones más respetuosas y positivas con sus pares y promoviendo de esta manera que el niño y la niña sean los protagonistas de su propio auto-conocimiento al propiciar aprendizajes colaborativos entre mismos; la resolución de problemas de manera asertiva y propositiva, al fomentar la búsqueda de palabras que permitan la expresión de deseos y sentimientos; la construcción de lemas que permitan el respeto por lo que otros hacen, piensan y dicen y su postura al respecto, dentro de una serie de normas en las que se reconocen como miembros activos de su construcción. Todo lo que apunta a propiciar en tales protagonistas educativos alternativas de aprendizajes vivenciales enfocados siempre hacia aprendizajes más significativos y formativos.

JUSTIFICACIÓN

En el momento que los niños y niñas ingresan al sistema escolar, la interacción con el entorno se amplía, pues este momento se ve mediado por la relación que los niños y las niñas precisan entablar con otros agentes educativos diferentes a la familia, como lo llegan a ser la maestra, los compañeros o pares y la comunidad educativa en general. Por tanto, es fundamental conocer el rol tanto del docente como del estudiante, de modo que entre ambos pueda ser posible la construcción de nuevos conocimientos a partir de la comunicación, la participación activa y la interacción constante entre los

protagonistas educativos en mención, lo que generará una relación más amena y constructiva y hará del proceso de enseñanza- aprendizaje un acontecimiento más formativo y placentero.

Para lograr esto, es necesario implementar la lúdica como una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la literatura y el arte, entre otros. En el caso de los niños y las niñas, la manera más cercana de construir su propio aprendizaje es a partir del juego y la exploración como parte de la lúdica, teniendo presente que ésta no sólo se reduce al juego como la actividad infantil por excelencia, sino que abarca otros ámbitos y diferentes actividades transversalizadas por un sentimiento de goce, placer y bienestar. En lo anterior radica la importancia de implementar un Proyecto Lúdico Social centrado en posibilitar en el niño y la niña vivencias a partir de actividades lúdicas que den lugar a la expresión de sus sentimientos, el conocimiento de sí, la resolución de problemas y el reconocimiento del mundo. Para ello, se hace necesario que los niños y niñas exploren y vivencien desde múltiples perspectivas personales, sociales y ambientales actividades que les proporcionen agrado y/o disfrute, respondiendo de esta manera a los intereses, las necesidades, las predilecciones y los saberes que poseen. Se piensa dicho proyecto, con la finalidad de vivenciar con los estudiantes actividades lúdicas, que contribuyan al despliegue de todas sus capacidades y habilidades en la construcción de nuevos conocimientos a través del juego como actividad central del aprendizaje, fortaleciendo, además, de manera integral, las dimensiones del desarrollo: corporal, cognitiva, socio-afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa.

MARCO TEÓRICO

(Soto Sarmiento, Ángel Alonso. Educación en Tecnología “un reto y una exigencia social”).

Los proyectos en el aula son actividades que permiten a los niños y niñas dar solución a interrogantes, expresar sus propias ideas, es por esto, que es fundamental implementarlos en la escuela ya que posibilitan una movilización en los campos humano, intelectual, social y pedagógico.

Una concepción integral del desarrollo del niño y niña implica abordar los aspectos sociocultural, histórico, psíquico, biológico, afectivo y cognoscitivo. Desde este punto de vista, el niño y niña se concibe como sujeto cognoscente activo que construye conocimiento, mediante sus propias acciones sobre los objetos del mundo y la confrontación de los resultados de estas acciones con respecto a sí mismo y a los demás.

Desde sus inicios el objetivo principal de la Educación Preescolar fue preparar al niño y niña para el ingreso al sistema escolar, basándose principalmente en la socialización y la motricidad fina y gruesa alejando aspectos importantes como los procesos iniciales en la adquisición del lenguaje y el pensamiento, reduciendo estos a un aprestamiento para su adquisición e ignorando la complejidad que ellos requieren, de la realidad social e individual como si el niño o la niña se apropiara de temas solo por repetir modelos, así el interés inicial de los niños y niñas desaparece rápidamente aunque adquieran los procesos convencionales.

De un modo más específico, en lo que este proyecto atañe, es fundamental definir la lúdica como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos, en este caso de enseñanza- aprendizaje, el cual se debe organizar a partir de los conceptos y aprendizajes previos de los estudiantes, procurando que vayan construyendo otros nuevos, siguiendo una secuencia de adquisición que proceda de lo global y amplio a lo específico, y de lo general a lo particular, para que luego puedan aplicarlos en la vida cotidiana.

Así mismo, la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que puede llevarlos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve los ambientes de aprendizaje, presentando diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción y un acercamiento más ameno y directo con el aprendizaje que se pretende alcanzar.

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana, afirmando que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano.

El juego como parte de la lúdica es un facilitador en la construcción del conocimiento de los niños y las niñas, donde el docente actúa como un orientador, guía y mediador en dicho proceso, generando e implementando estrategias que permitan a los estudiantes explorar, imaginar, descubrir y aprender de forma autónoma a partir de su cuerpo como la principal fuente de conocimiento pues les facilita el contacto directo con aquello que desean conocer.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Las primeras nociones temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones. Además, propician la activación de mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante medios de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas. No hay que olvidar que el juego es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y es en la infancia cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

Es necesario que la aplicación del juego en el campo educativo sea imprescindible la intervención del educador y la educadora, propiciando a través de su participación una determinada motivación en el participante.

Finalmente, de las posibilidades que se les brinde a los niños y niñas de explorar, descubrir y construir el conocimiento por sí mismos, dependerá la potencialización de todas sus capacidades y habilidades, logrando un desarrollo integral que les permita desempeñarse eficaz y satisfactoriamente en la sociedad.

MARCO LEGAL

Constitución Política de Colombia de 1991. En su artículo 67, estableció que la educación sería obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprendería, como mínimo, un año de preescolar. De acuerdo con lo anterior, se parte del hecho de que los principales fundamentos legales y conceptuales que rigen la educación colombiana se enmarcan en la Constitución Política de Colombia, la Ley General de Educación 115 de 1994, el Decreto 1860 de 1994 y el decreto 2247 del año 1997, que establecen las normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar.

Ley 115 de 1994. En su artículo 15, define la educación preescolar como aquella que es “ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sico-motriz, y socio-afectivo, por medio de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas”. En el artículo 16, se mencionan diez objetivos específicos del nivel preescolar, que se refieren al niño, su desarrollo y aspectos básicos de aprendizaje, y su proceso de construcción de la lengua escrita y la solución de problemas, las habilidades y destrezas propias de la edad, como elementos de relación con los demás y con su entorno natural y cultural. Adicionalmente, el artículo 17, se refiere al preescolar como un grado obligatorio: “el nivel de educación preescolar comprende, como mínimo, un (1) grado obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de seis (6) años de edad”.

Decreto 1860 de 1994. En su artículo 6 contempla la organización de la educación preescolar: “La educación preescolar de que trata el artículo 15 de la Ley 115 de 1994, se ofrece a los niños antes de iniciar la educación básica y está compuesta por tres grados, de los cuales los dos primeros grados constituyen una etapa previa a la escolarización obligatoria y el tercero es el grado obligatorio”.

El decreto 2247 de 1997. Se establecen las normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar.

MARCO CONCEPTUAL

Fundamentos Pedagógicos

La educación de la primera infancia es un concepto amplio, que abarca todas las esferas del desarrollo integral de los niños y niñas, con el fin de formar seres activos y partícipes de su propio proceso en donde los ambientes social, natural y cultural enmarca una influencia decisiva en el desarrollo de competencias y capacidades en el ámbito de sí mismo, comunicativo en el mundo y técnico científico.

HOWARD GARDNER, con su teoría de las Inteligencias Múltiples proporciona a la educación infantil un sistema para formar de manera más completa, aspectos importantes del desarrollo; se centra en el estudio de las capacidades humanas en su conjunto, que abarca otros aspectos y abre la perspectiva del aprendizaje a otras áreas del desarrollo.

Las inteligencias relacionadas que investiga y propone GARDNER son:

- **Inteligencia lingüística:** capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica y sus dimensiones prácticas.
- **Inteligencia lógica matemática:** capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera efectiva, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.
- **Inteligencia espacial:** habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representar gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones.
- **Inteligencia física y cinestésica:** habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como perceptivas y táctiles.

· **Inteligencia musical:** capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.

· **Inteligencia interpersonal:** habilidad para distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.

· **Inteligencia intrapersonal:** habilidad de la auto-introspección y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una auto imagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

Por otra parte, uno de los innovadores de la educación moderna y cultivador de la psicología pedagógica, OVIDIO DECROLY defendía primeramente el valor de la herencia y del medio ambiente y exigía después un conocimiento perfecto del niño, principalmente de su evolución afectiva “La Educación Por Y Para La Vida”, que significa: integrar al niño a su medio social y otorgarle las herramientas necesarias para solucionar sus necesidades básicas. Por lo que hay que tener en cuenta:

· Ambiente humano: los niños forman grupos mixtos homogéneos en cuanto a características comunes (edad mental) con libertad para moverse.

· Ambiente físico: Decroly concibe las instituciones en contacto directo con la naturaleza, con salas, tipo talleres o laboratorios con materiales que los educandos han de ayudar a organizar, y otra sala con la función de comedor.

· Organización del tiempo: la jornada de trabajo diario se organiza en los diferentes horarios, teniendo en cuenta las actividades que los pequeños tienen que realizar y el lugar.

· Planificación: en el modelo se postulan los centros de interés como formas de organizar las actividades del proceso educativo, así como las leyes fundamentales del trabajo pedagógico.

· Actividades y materiales: las actividades fueron desarrolladas por Decroly a partir de materiales que denominó “juegos educativos”.

Decroly parte de lo real y concreto, de experiencias vividas en el campo pedagógico, a la vez que tiene en cuenta la necesidad de la adaptación educativa a la nuevas exigencias externas y sociales. Señala que la escuela debe resaltar la necesidad de trabajar en colaboración con las aptitudes motrices, facilitándole al niño un material adecuado para lograr tal desarrollo psico – físico., que estimule el aspecto sensorio motor y perceptivo del niño y la niña, la imaginación y propiciar vivencias con el entorno natural y social.

MARIA MONTESSORI, por su parte, desarrolla su modelo pedagógico basado en los planteamientos de Rosseau, Pestalozzi, y Froebel que hicieron hincapié en el potencial innato del niño y su capacidad de desarrollarse en el medio. Los componentes básicos de este modelo son la libertad, la estructura y el orden, la realidad y la naturaleza, la belleza, la atmósfera, el desarrollo de la vida en comunidad.

Montessori, considera que la función del educador es organizar el ambiente y presentar ejercicios diseñados para la auto educación del niño. En su modelo son componentes claves el medio ambiente, que incluye los materiales y ejercicios pedagógicos, que posibilite el desarrollo de los sentidos.

El método Montessori, al igual que sus precursores, ratifica los principios y los planteamientos de una educación activa, en los que además refuerza el papel de la familia como base del desarrollo del niño.

JEROME BRUNER, postula la teoría del desarrollo cognitivo donde su principal interés es el desarrollo de las capacidades mentales. Señala una teoría de instrucción prescriptiva porque propone reglas para adquirir conocimientos, habilidades y al mismo tiempo proporciona las técnicas para medir y evaluar resultados.

Bruner en su teoría de "Constructivismo Social" plantea que los seres humanos somos capaces de construir su significado y dotar de sentido al mundo social y cultural.

Por otro lado, Bruner dice que no se puede comprender al hombre sin tener en cuenta la cultura en donde está inserto. La cultura es el escenario en donde se extienden los casos particulares de la perspectiva psicológica cultural de la educación como la pedagogía, la enseñanza del presente, del pasado, etc. Bruner es un teórico que sienta sus principios en un supuesto más bien ambientalista; el aprendizaje es visto como un proceso que puede acelerar el desarrollo cognitivo del niño y la instrucción sería la forma en que el maestro presenta al niño aquello que debe aprender.

El modelo pedagógico histórico- cultural surge a partir de los planteamientos de VIGOTSKY, concebido en grandes áreas de desarrollo (intelectual, física, estética y moral), sus contenidos y métodos son el producto de las investigaciones realizadas por numerosos especialistas a través de muchos años.

Según Vigotsky, considera que el centro de todo el proceso educativo lo constituyen los niños, esto significa que la organización de la vida en la institución, la estructuración de las actividades que se planifican, los métodos y procedimientos de trabajo didáctico, las relaciones que se establecen entre ellos y el adulto y los demás coetáneos tienen que corresponderse con las particularidades de su edad, sus intereses y necesidades y fundamentalmente tener un verdadero significado y sentido personal. Los educadores son los responsables de organizar, estructurar y orientar el proceso pedagógico que ha de conducir al desarrollo.

La comunicación afectiva del equipo educativo con los infantes es el soporte del proceso educativo: constituye la piedra angular en esta etapa. Sin afecto, sin amor, no hay lugar para el desarrollo. La libre comunicación entre los educandos, no solo cuando el adulto lo propicie, sino cuando ellos tengan necesidad de hacerlo, es un elemento importante durante toda su vida en la institución.

LORIS MALAGUZZI, dirigió un movimiento educativo llamado Reggio Emilia, llamado así por el municipio de Italia donde se implementó, este sistema de educación pretende atender a la niñez temprana; concibe al niño como un ser intelectual, emocional, social y moral, cuyas potencialidades son guiadas y cultivadas cuidadosamente. Se plantea como propósito lograr una educación de calidad que produzca un conocimiento tanto en los niños como en los adultos que participen.

Desde el punto de vista metodológico, desarrolla el intelecto del niño a través de la expresión simbólica, estimulando a explorar su medio ambiente y a utilizar los miles lenguajes del niño: palabras, movimientos, dibujo, pintura, construcción, escultura, teatro de sombras, collage, drama, música. La educación del niño se ve de una manera comunitaria y se describe la cultura de una forma conjunta adulto – niño.

El trabajo se organiza en forma de proyectos como una investigación de temas seleccionados por los niños. Este se diseña para ayudar a los niños a darse cuenta de una manera más profunda de los distintos fenómenos que ocurren en el ambiente y de esta forma experimentarlos; los niños son motivados a tomar sus propias decisiones y elecciones en compañía de su grupo social.

Fundamento Psicológico

Entender el desarrollo humano como proceso implica comprender las interrelaciones entre sus dimensiones: ética, comunicativa, espiritual, cognitiva, estética, socio-afectiva y corporal.

Reflexionar alrededor de estos principios del desarrollo humano y del sentido pedagógico de la educación preescolar es pertinente y hace posible afectar positivamente los ámbitos familiar, comunitario, social e institucional a la vez que permite entender la razón por la cual la educación preescolar tiene una función especial que la hace importante por sí misma y no como preparación para la educación primaria.

La educación preescolar tiene carácter propio, se basa en principios científicos y tiene en cuenta la maduración, el desarrollo y la socialización de niños y niñas. Sus principios y objetivos se diseñan en función de la educación de los niños y niñas de esta edad, de sus necesidades y posibilidades, del momento del desarrollo en que se encuentran y principalmente de la consideración de que ellos son el eje de este proceso y sus principales protagonistas.

Características del desarrollo del niño en edad preescolar

Niños de 4-6 años de edad

En esta fase los niños y niñas ya están capacitados para caminar y correr, alimentarse por sí mismos, controlar en gran parte sus funciones corporales, satisfacer sus propias necesidades y comunicarse.

Desarrollo físico

Los niños y niñas en edad preescolar, con edades entre los 4 y 6 años que cursan prejardín, jardín o transición, tienen las siguientes características físicas y motoras:

Promedio de altura: 90 cm. y 1.10 Mt.

Promedio de peso: 14 a 17 kl.

Proporción corporal: piernas largas en relación con la longitud total del cuerpo (del 34 al 44% del tamaño del cuerpo).

Desarrollo cerebral: peso del cerebro del 75 al 95% del peso de su cerebro cuando sea adulto.

Fortaleza muscular: se incrementa significativamente en contextura y resistencia.

Dentición: dientes de leche. A los 6 años, aproximadamente, se desprenden y son reemplazados por dientes permanentes.

Desarrollo motor

Hay desarrollo motor grueso.

Hay control intestinal y de la vejiga (del 80% a los 4 años y del 90% a los 5 años).

Hay aún cambios en el control motor fino y en la coordinación motora fina. En la preescritura y escritura se refleja el incremento de esta coordinación.

Las principales destrezas motoras son:

A los 4 años: bajan escaleras en un pie (aún necesita ayuda); saltan en un pie, brincan hábilmente, suben escaleras (60%), y montan en triciclo.

A los 5 años: saltan amplia, hábil y ordenadamente con 1 o 2 pies, saltan de 8 a 10 veces en un pie, lanzan bien pelotas a lo alto, agarran bolas medianas al lanzárselas.

A los 6 años: saltan, patean, lanzan bolas ágilmente y montan en bicicleta con equilibrio.

Manejo de figuras: producen figuras concéntricas – circulares. No pueden disponer fácilmente las figuras ni trasladar diseños en la producción de conjuntos.

Representación pictórica: pueden representar objetos y componer dibujos de conjunto, al principio simples (4 años), y al final más complejos (5 y 6 años).

Desarrollo cognitivo y perceptual

a) Manejan las formas de representación activada; sin embargo, las representaciones icónicas están limitadas a los objetos y sucesos concretos, pero las representaciones simbólicas ya se dan, aunque los símbolos no tienen relación directa con los objetos o sucesos que simbolizan.

Su conocimiento es preoperacional, caracterizado por:

Concreción: no les permite comprender los conceptos abstractos.

Realismo mágico: no distinguen las fantasías de la realidad.

Egocentrismo: no pueden considerar una situación desde el punto de vista de otra persona.

Animismo: les dan a los objetos sus propias cualidades del niño.

Centración: responden únicamente por un solo aspecto de una situación.

Dominio perceptual: su pensamiento va sobre lo percibido, pero no sobre la reflexión acerca de esa percepción.

Atención estática: ven las cosas como son, pero no reflexionan sobre sus posibles orígenes y transformaciones.

Irreversibilidad: no pueden retroceder sus pasos en el pensamiento.

b) Su razonamiento es transductivo, no puede ser ni inductivo (de lo particular a lo general), o deductivo (de lo general a lo particular); va de algo particular a otro algo particular, sin tener en cuenta lo general; por tanto, no concluye bien (ni de forma analítica o sintética), y no maneja el proceso de las relaciones causa-efecto. Su razonamiento es distorsionado.

c) Sus conceptos, iniciando la primera infancia, son:

Simplista: usa pocas características de los objetos.

Idiosincrásicos: poco entendido por la comunidad social.

Irreales: pobremente definidos.

Absolutistas: un concepto no puede representar dos o más objetos o hechos.

Inaccesibles: no puede describir los conceptos.

d) Su forma de clasificar no es sistemática, por tanto, clasifican con características, pues ellos eligen como relevantes y descartan las irrelevantes. No sobre ordenan o subordinan jerárquicamente.

e) Su memoria de reconocimiento es mejor que la de recuerdo. Tienen memoria sensorial, de corto y largo plazo y repiten frecuentemente las informaciones.

f) Su percepción está bien desarrollada, aunque a veces se dificulta la percepción de la profundidad (por la concreción y centración de su forma de conocer). La percepción de la distancia se desarrolla progresivamente, pero son susceptibles a las ilusiones; también les falta habilidad para reconocer objetos si se les da poco apoyo para identificarlos. Identifican las partes y el todo, pero con algunas partes no identifican el todo.

g) El concepto de número en ellos es limitado; pueden contar, pero no comprenden qué es contar ni qué son los números.

h) Tienen problemas con los conceptos de espacio y de relaciones espaciales y con la comprensión de la medición de las distancias (por su egocentrismo al conocer).

i) La concepción del tiempo es distorsionada. Asocian el tiempo con la acción; siempre viven en el aquí y ahora. En ellos el pasado es vago por su memoria desorganizada y el futuro es especulativo-presente.

Desarrollo del lenguaje

Gran parte del desarrollo del lenguaje se da en la edad preescolar: el desarrollo fonético (habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales, aunque no todos los consonánticos); el desarrollo semántico (manejo del vocabulario, significado de las palabras); desarrollo sintáctico (expresiones de una y dos palabras, inflexiones, reordenación de frases, creación de oraciones simples y compuestas con ideas simples).

Desarrollo de la personalidad

El niño y niña, en la primera infancia de la edad preescolar (4 a 6 años) es:

Negativista: por mostrar su autonomía.

Dependiente: de la reafirmación de los adultos y de la atención que le presten.

Emprendedor: con iniciativas.

Imitador: busca modelos para imitar y se identifica con ellos.

Desarrollo moral

Las limitaciones en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños y niñas en la primera infancia no les permiten comprender los conceptos abstractos de moralidad; por eso la conducta de los niños y niñas es el reflejo de la moralidad de los padres, adultos y docentes con quienes comparte su ambiente escolar, familiar y social.

Desarrollo social

En la primera infancia el niño y niña necesita la socialización, la compañía de otros niños, niñas o adultos y/o de quienes los reemplacen (mascotas).

Vive juegos sociales.

Paralelo: juega con otros, pero está pendiente es de su juego.

Asociativo: juega en grupos con el mismo material, pero usándolo de diferente forma entre ellos.

Cooperativo: juega en grupos con actividades coordinadas y con roles definidos.

La agresión, al principio física y luego verbal, es propia de la primera infancia y se expresa según la relación con sus padres y profesores (si son autoritarios y /o permisivos).

OBJETIVO GENERAL

Propiciar espacios lúdicos de juego como contextos significativos que movilicen en los estudiantes de transición el reconocimiento propio, la resolución de problemas y la construcción de normas y relaciones entre pares, reconociéndose como sujetos activos de la sociedad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar en los niños y las niñas a través del juego, sus reglas y el reconocimiento de las emociones y las expresiones afectivas.
- Diseñar e implementar situaciones de aprendizaje en contextos significativos, movilizando procesos de identificación, amor propio, independencia y autonomía.
- Vincular a la familia y/o acudientes al acompañamiento cercano del proceso de desarrollo integral de su hijo (a) enfocado en la resolución de problemas y la sana convivencia.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar el año escolar, los estudiantes a través de las actividades propuestas lograrán la exploración y el conocimiento de sí mismos, de sus emociones y posibilidades ante la resolución de conflictos y la construcción de normas y relaciones que apunten a una sana convivencia, por medio de actividades lúdicas de juego que posibiliten en los niños y las niñas la expresión de sus sentimientos, pensamientos, emociones, intereses y necesidades de manera libre para favorecer la

construcción de nuevos conocimientos en lo que refiere a su dimensión social. Adicionalmente, podrán comprender la idea de que son parte activa de la sociedad a la que pertenecen y a la vez de la cultura en la que están inscritos.

INDICADORES

Establece relaciones en ámbitos significativos: escolares, familiares, sociales y culturales a los que pertenece o en los que se desenvuelve.

Interpreta y produce mensajes utilizando las diversas formas del lenguaje (oral, escrito, códigos gráficos, símbolos, movimientos del cuerpo y gestos) como medios de relación con él mismo, con los demás y con su entorno cultural, social y natural.

Interactúa con los compañeros y maestros a través de diferentes formas de comunicación, oral, gestual, corporal y gráfica, al hacer uso de las normas de convivencia.

Expresa e interpreta sentimientos y emociones propias y de los demás de manera oral, escrita, e icónica.

Establece relaciones espacio-temporales y de causalidad para explicar las problemáticas del entorno social, cultural y natural.

Comprende y valora las relaciones de respeto y buen trato al pertenecer a una familia y una comunidad.

Manifiesta agrado por pertenecer a su comunidad y se reconoce como sujeto social de derechos y deberes.

Participa en juegos grupales y actividades, acatando las normas de convivencia concertadas en el aula.

METAS

Fomentar en el niño y niña una conciencia como ser social, perteneciente a una familia, a la escuela y a una comunidad en general, siendo protagonista activo e independiente, pero a la vez respetuoso de sí mismo, de los otros y de su entorno y consciente de su rol dentro de la sociedad.

Lograr independencia, socialización e interacción en los niños y las niñas, basado en experiencias de aprendizaje cooperativo vividas a través de experiencias lúdicas del juego.

POBLACIÓN BENEFICIADA

Estudiantes de Transición de la Institución Educativa El Corazón.

RESPONSABLES DEL PROYECTO LÚDICO SOCIAL

Monica Yesenia Montes Aristizabal
Angela Cecilia Posada Velasquez
Diana Maria Quintero Aristizabal
Maria Clara Penagos Perez

ÁREAS TRANSVERSALES

Dimensiones del desarrollo.

METODOLOGÍA

Trabajar alrededor de Situaciones de Aprendizaje Significativas: el aprendizaje se hace significativo en la medida que es estimulante e interesante para el niño y la niña, con el fin de generarles experiencias significativas facilitándole así verdaderos aprendizajes.

Posibilitar la cooperación como elemento movilizador: es importante generar espacios de cooperación y construcción colectiva del conocimiento, ya que al compartir, interactuar, confrontar y evaluar entre los niños y niñas se hace más enriquecedor el trabajo, convirtiendo las actividades en un espacio de conocimientos compartidos.

La utilización de espacios diferentes al aula de clase permitirá observar la iniciativa, la participación e interacción en las actividades que se les propone.

La realización de dinámicas, dramatizados, juegos de roles, escenarios con títeres, centros de interés y todo lo relacionado con los lenguajes expresivos hacen parte del cómo se desarrollará este proyecto.

Una estrategia importante durante este proyecto será los experimentos con materiales cercanos a los niños y niñas para potenciar en ellos el espíritu investigativo, el oficio de ser científico y motivar la curiosidad, la observación y la investigación, implementando así las actividades rectoras en las que se involucra el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio.

Estrategias metodológicas generales

-Estrategias metodológicas → lúdicas, participativas e integrales.

-Aprendizaje significativo → basado en la indagación de saberes previos y la exploración a través del juego de roles y situaciones que impliquen la resolución de problemas y que apunten al disfrute y a la construcción de saberes sociales.

-Diálogo constante → permite retroalimentar las experiencias y los avances de los y las niñas respecto a las posibilidades de conocerse y a la expresión del mismo y la interacción con los demás.

INSTITUCIONES EXTERNAS ARTICULADAS

Ninguna.

ACTIVIDADES

N°	Actividades	Fecha dd/mm	Sede	Jornada	Evidencia
1	Juegos y dinámicas de conocimiento y adaptación.	16/01 – 17/02	1 y 2	Mañana y tarde.	Plan de clase y fotografías.
2	Lectura y videos de cuentos sobre la familia, barrio, comunidad, mundo y otros.	Todo el año.	1 y 2	Mañana y tarde.	Fotografías, rincón de lectura, videos y plan de clase.
3	Juego de roles profesiones.	09/06	1 y 2	Mañana y tarde.	Fotografías y plan de clase.
4	Celebraciones culturales.	17/03 23/04 26/04 30/04 21/05 05/06 20/07 07/08 11/08 17/09 12/10 20/10 02/11 11/11 24/11	1 y 2	Mañana y tarde.	Formato planeación de actividades y fotografías.
5	Plantimascota para el cuidado de la naturaleza.	29/09	1 y 2	Mañana y tarde.	Plan de clase, plantas y fotografías.

RECURSOS

1. Humanos: docentes y estudiantes del grado Transición.

2. Económicos: sin requerimientos adicionales.

3. Físicos o materiales: papel bond, marcadores, block iris, cinta de enmascarar, colores, cartulinas de colores, fichas, hojas, colores, crayolas, vinilos, pinceles, papel silueta, foamy, colbón, cuadernos, lápices, tijeras, láminas, grabadora, videos, canciones, juegos, material didáctico, cuentos, balones, televisor, disfraces.

4. Logísticos o institucional: Planta física de la institución.

PRESUPUESTO Y FINANCIACIÓN: Recursos institucionales.

REFERENCIAS

Claudio G. Torres. (1995). Aula de Innovación Educativa. [Versión electrónica]. Revista Aula de Innovación Educativa 38

Álvarez, M. (1993): *El Proyecto Educativo de Centro*. Madrid. Consejería de Educación y Cultura.

Antúnez, S. (1987): *El Proyecto Educativo de Centro*. Barcelona. Graó. (Biblioteca del Maestro, 1.), 4ª edición: 1993.

Ander Egg, E. (2006). *Claves para introducirse en el estudio de las inteligencias múltiples*, Rosario, Homo Sapiens Ediciones.

- Bruner, J. (2004). *Realidad mental y mundos posibles*, Barcelona, Gedisa Editorial.

- Bruning, R.H.; Schraw; G. J.; Norby, M. N.; Ronning, R. R. (2005). *Psicología cognitiva de la instrucción*, 4º, Madrid, Pearson Educación.

- Constitución Política de Colombia de 1991.

- Ley General de Educación Ley 115 de febrero 8 de 1994.

- Decreto 1860 de 1994.

- Decreto 2247 de 1997.

- Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos curriculares de preescolar.

Ámbito de investigación: **MI FAMILIA**

Población	Eje de Investigación	Intereses, Necesidades, Problemas	Fases	Actividades Rectoras	Estrategia	Indicador
<p>Niños, niñas, padres de familia, maestros y comunidad educativa.</p>	<p>¿Cómo me relaciono conmigo mismo y con el entorno?</p> <p>¿Cómo identifico qué formo parte de una familia y una comunidad educativa?</p>	<p>¿Quiénes son los miembros de mi familia?</p> <p>¿Cuáles son los tipos de familia?</p> <p>¿Cuáles son los valores de la familia?</p> <p>¿Qué roles, profesiones y oficios desempeñan los miembros de mi familia?</p> <p>¿Todas las familias son iguales?</p>	<p>Indagación de saberes previos por medio de diálogos grupales sobre la familia.</p> <p>Identificación de diversos tipos de familias.</p> <p>Reconocimiento de diferentes roles, profesiones y oficios de los miembros de la familia.</p> <p>Reconocimiento de valores en el ámbito familiar.</p> <p>Construcción del concepto de familia desde las experiencias propias y de otros.</p>	<p>Observación de imágenes, cuentos y videos sobre la familia.</p> <p>Historias, cantos, poesías, juegos y dramatización sobre la convivencia familiar.</p> <p>Dibujo, pintura, modelado, recortado, punzado, relacionado a la familia en forma espontánea y dirigida.</p>	<p>Diálogos y reflexiones sobre las familias.</p> <p>Juego de roles representando miembros de la familia.</p> <p>Escritura espontánea del nombre propio y de los miembros de la familia.</p> <p>Nominación en inglés de miembros de la familia.</p> <p>Jerarquización de los miembros de la familia: árbol genealógico.</p>	<p>Interpreta gráficamente lecturas, vivencias y experiencias cercanas a su entorno familiar y local.</p> <p>Identifica visualmente su nombre y el de sus familiares.</p> <p>Utiliza el lenguaje oral, gestual y gráfico de experiencias cercanas a su entorno familiar como medio de expresión.</p> <p>Nomina en inglés los miembros de la familia.</p> <p>Ilustra con dibujos claros situaciones y vivencias en la familia.</p> <p>Expresa respeto por las formas de pensar, sentir y actuar de las demás personas de su entorno familiar.</p> <p>Valora los diferentes tipos de familia</p>

Ámbito de investigación: **LA COMUNIDAD**

Población	Eje de Investigación	Intereses, necesidades, problemas	Fases	Actividades Rectoras	Estrategia	Indicador
Niños, niñas, padres de familia, maestro, comunidad educativa.	¿De qué manera mi comunidad se constituye en escenario para la práctica de la ciudadanía?	¿Cómo se llama tu ciudad? ¿Qué lugares conoces de tu ciudad? ¿Cuáles te gustan? ¿En qué se diferencia de los barrios? ¿Cómo se llama tu barrio? ¿Sabes la dirección y el teléfono de tu casa? ¿Cuáles son los lugares del barrio que visitas? ¿Cómo te puedes desplazar para llegar a otro lugar? ¿Puedes trazar el recorrido que haces de tu casa a la escuela? ¿Qué medios de transporte utilizas? ¿Reconoces los servicios que hay en el barrio? ¿Qué medios de comunicación conoces?	Indagación de saberes previos por medio de diálogos grupales acerca de la ciudad y la comunidad donde viven. Visualización y descripción de lugares de la ciudad y del barrio: videos, imágenes, fotos. Construcción de conceptos desde lo concreto.	Rondas, canciones, juegos acerca de la ciudad, medios de transporte y comunicación. Dibujo, pintura, modelado, recortado, collage de la ciudad y el barrio. Lectura de imágenes de cuentos, libros, revistas. Mapa del camino de la casa a la escuela. Dibujo y pintura de la ciudad y del barrio con materiales diversos. Construcción de los medios de transporte. Exploración de distintos juegos que involucren identificar y respetar las reglas del juego.	Observación de la ciudad y de la escuela a través de imágenes, videos y fotos. Escritura espontánea sobre el barrio, medios de transporte y de comunicación. Descripción de láminas iconográficas relacionadas con la ciudad, el barrio, los servicios con que cuenta el barrio, los medios de transporte y comunicación.	Comprende la importancia de los medios de transporte y de comunicación en la sociedad. Compara y analiza ideas, conceptos y temáticas de clase. Comunica experiencias vividas en relación con los temas de clase. Nomina en inglés, medios de transporte y comunicación. Participa, valora y disfruta las tradiciones, costumbres y experiencias culturales de la comunidad.

Ámbito de investigación: **EL MUNDO**

Eje de Investigación	Intereses, necesidades, problemas	Fases	Actividades Rectoras	Estrategia	Indicador
<p>¿Cómo me acerco al mundo y a sus diversas expresiones de vida?</p>	<p>¿Qué es un ser vivo?</p> <p>¿Cómo se sabe que están vivos?</p> <p>¿Todos los seres vivos respiran?</p> <p>¿Dónde habitan los animales?</p> <p>¿De qué se alimentan?</p> <p>¿Los animales nacen como los humanos?</p> <p>¿Las plantas tienen corazón?</p> <p>¿Existen otros mundos?</p>	<p>Indagación de saberes previos a través de diálogos grupales y expresiones artísticas de lo que conocen del mundo.</p> <p>Exploración del entorno a través de diversos medios: videos, gráficas, artísticas.</p> <p>Representación de saberes construidos por medios lúdico-creativos del mundo y sus diversas especies.</p>	<p>Juego libre con material concreto: descripción, clasificación, seriación de animales plásticos, fichas, tarjetas alusivas a animales y plantas.</p> <p>Representación creativa: dibujo, pintura, recortado, modelado.</p> <p>Canciones, rondas, poesías, adivinanzas, imitaciones, juegos sobre animales.</p> <p>Visualización, dramatización de cuentos alusivo a animales y plantas.</p> <p>Exploración del entorno cercano para observar y describir los animales y plantas que se encuentran en el mundo.</p>	<p>Diálogos y reflexiones grupales acerca de los seres vivos, la importancia de una adecuada interacción con ellos.</p> <p>Representación por medios artísticos (modelado, pintura, dibujo, collage).</p> <p>Diálogos de los conceptos construidos sobre los animales y plantas.</p> <p>Escritura espontánea de características de animales y plantas.</p> <p>Adquisición de vocabulario referente al tema.</p> <p>Nominación en inglés de nombres de animales y algunas plantas.</p> <p>Construcción grupal de mapa conceptual de los animales según el hábitat.</p>	<p>Formula preguntas sobre las razones de lo que sucede en su entorno físico.</p> <p>Participa en actividades de investigación, exploración y reflexión.</p> <p>Demuestra curiosidad e interés por comprender el mundo físico, natural y social.</p> <p>Nomina en inglés algunos animales y plantas.</p> <p>Combina elementos, técnicas, colores en creaciones artísticas al representar animales y plantas.</p> <p>Interactúa respetuosamente con el medio natural y físico.</p> <p>Demuestra gratitud por los seres del entorno.</p> <p>Manifiesta solidaridad y respeto por los seres de su entorno.</p>