

**CAUSAS DE LA FALTA DE MOTIVACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE  
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO  
EDUCATIVO LAS HUELLAS DEL SABER**

**CAROLINA RENDÓN SALDARRIAGA**

**GLORIA LETICIA ZAPATA OCHOA**

**Asesora  
LIC. MARLYN ESPINOSA ARRIETA**

**LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
SECCIONAL BELLO**

**2012**

## Tabla de Contenido

	pág.
I. INVESTIGACIÓN	
Resumen	7
Introducción	8
1. Problema de Investigación	9
1.1 Descripción del Problema	9
1.2 Formulación del Problema	12
2. Justificación	13
3. Objetivos	15
3.1 Objetivo General	15
3.2 Objetivos Específicos	15
4. Alcances del Proyecto	16
5. Marco Teórico	17
5.1 Antecedentes	17
5.2 Marco Legal	23
5.3 Marco Referencial	27
5.4 Variables	30
6. Diseño Metodológico	31
6.1 Línea Cualitativa	31
6.2 Tipo de Estudio	31
6.3 Población	32
6.4 Muestra	33

	pág.
6.5 Técnicas de Recolección de Información	33
6.6 Hallazgos Investigativos	34
7. Conclusiones	54
8. Recomendaciones	55
9. Lista de Referencias	56
<b>II. PROPUESTA PEDAGÓGICA</b>	
1. Descripción de la Propuesta Pedagógica	58
2. Justificación	59
3. Objetivos	60
3.1 Objetivo General	60
3.2 Objetivos Específicos	60
4. Marco Teórico	61
5. Metodología	70
6. Plan de Acción	70
6.1. Recursos	70
6.2. Presupuesto	72
7. Informes de Actividades Desarrolladas	80
8. Conclusiones	92
10. Lista de Referencias	94
11. Anexos	95

**Lista de Tablas**

	pág.
Tabla N° 1 Variables	30
Tabla N° 2 Cronograma	73

**Lista de Figuras**

	pág.
Figura N° 1. Pirámide de Maslow	28
Figura N° 2	35
Figura N° 3	36
Figura N° 4	37
Figura N° 5	38
Figura N° 6	39
Figura N° 7	40
Figura N° 8	41
Figura N° 9	42
Figura N° 10	42
Figura N° 11	44
Figura N° 12	45
Figura N° 13	46
Figura N° 14	47
Figura N° 15	49
Figura N° 16	50
Figura N° 17	51
Figura N° 18	52
Figura N° 19	53
Figura N° 20	54

## **I. INVESTIGACIÓN**

Causas de la Falta de Motivación para la Construcción de Aprendizajes Significativos en los  
Estudiantes del Centro Educativo Las Huellas del Saber

## **Resumen**

Retomando teorías sobre la motivación se reconoce como un proceso interno para el desarrollo de algunas necesidades humanas, donde se incluyen factores y comportamientos que se encuentran ligados con los procesos de aprendizaje, pretendiendo que éstos se desarrollen de una manera significativa.

La familia juega un papel fundamental en los procesos motivacionales de los niños y las niñas; donde el tiempo de calidad, el acompañamiento afectivo y efectivo, el trabajo conjunto con el centro educativo, la participación con todos y cada uno de los procesos que allí se desarrollan, permiten que la ejecución de estrategias metodológicas propuestas a partir de la adecuación de los ambientes de aprendizaje integrados al plan curricular faciliten la buena utilización, el aprovechamiento de los espacios, cumpliendo así con un proceso de desarrollo motivacional que haga parte de una formación integral de una manera significativa.

## **Introducción**

El proyecto en mención pretende dar a conocer las causas que inciden para que haya una buena motivación escolar fomentando la autoconstrucción, la realización personal en un proyecto de vida que genere actitudes y aptitudes en niños y niñas capaces de vivir en armonía con los demás y todo lo que lo rodea, logrando un aprendizaje significativo a partir de la adecuación de los ambientes de aprendizaje como estrategia que potencialice el desarrollo integral, trabajando desde todas y cada una de las áreas del desarrollo: afectiva, cognitiva, ética, estética, espiritual, comunicativa ,corporal; permitiendo la profundización e integración de nuevos conocimientos.

La motivación debe ser incorporada de forma natural a la finalidad del desarrollo humano para el cumplimiento de objetivos y el alcance de logros en el desarrollo educativo, se pretende integrar los ambientes de aprendizaje buscando un mayor fortalecimiento a nivel intelectual, social, y cultural de los niños y niñas; contando con propuestas que responderán a una educación con claridad lo que reclama el momento actual.

## **1. Problema**

¿Cuáles son las causas que inciden en la falta de motivación para construcción de aprendizajes significativos en el Centro Educativo Las Huellas del Saber con los educandos de edad preescolar en el primer semestre del año 2012?

### **1.1. Descripción del Problema**

El Centro Educativo Las Huellas del Saber está ubicado al Sur del Valle de Aburrá en el Municipio de Itagüí en la comuna numero 2, donde se encuentra la urbanización La Finca en la calle 27# 56b16.

Los límites generales del Centro Educativo son los siguientes: al norte, zona residencial de la urbanización y la nueva vía al Municipio de La Estrella; al sur, con la misma urbanización y el barrio Samaria; por el oriente, con el condominio Suramérica y por el occidente, la urbanización Dudazal, Cedros de Badajos y el barrio Yarumito.

Este sector cuenta con una amplia zona comercial donde las familias pueden adquirir con facilidad implementos de abarrotes, papelerías, droguería, comidas rápidas entre otras para cubrir necesidades diarias.

El aspecto social de la comunidad de la urbanización La Finca perteneciente al Centro Educativo Las Huellas del Saber, a pesar de la violencia que vive el municipio, no se ve muy afectado y los derechos de los niños no se ven vulnerados a nivel sectorial.

El nivel educativo de los padres de familia en su mayoría es superior contando con empleos que ocupan la mayor parte de su tiempo y de la misma manera delegando el cuidado de sus hijos a terceros.

La composición familiar de la comunidad se describe a continuación: Un 50% la organización social pertenece a familias nucleares (padre, madre e hijos), un 30% a familias mono parentales (de un solo padre, una sola madre e hijos) y un 10 % pertenece a familias extensas y otro 10 % a familias simultaneas.

En cierto sentido la comunidad cercana al Centro Educativo, padece una descomposición social debido a ciertas violencias en el núcleo familiar como la carencia de valores, agudizando lentamente las condiciones de vida y causando problemáticas en su tejido social en cuanto al maltrato físico, verbal, psicológico, el mal manejo de la autoridad por el cambio de roles, porque tal como ya se dijo, los hijos están bajo el cuidado de terceras personas, y en consecuencia se genera violencia intrafamiliar y abandono temporal por parte de los padres, deteriorando visiblemente los rituales establecidos dentro de cada núcleo familiar, que son los que permite el buen desarrollo de la afectividad y dando muestras de escasa habilidad para la solución de conflictos ,baja tolerancia, baja autoestima .

El Centro Educativo es una institución donde se acogen niños y niñas de 2 a 5 años de edad, de los estratos 3 y 4; cuenta con una planta física de un solo piso, dividida en 5 salones, 2 baños, 2 patios, una oficina; algunos de estos salones se encuentran subutilizados debido a que solo hay dos grupos por jornada y son grupos relativamente pequeños, situación que llamó particularmente la atención en la presente investigación, considerando que ésta puede ser una causa patente para la desmotivación y el desinterés en los niños y niñas, en el proceso enseñanza-aprendizaje, sin obtener un desarrollo integral del ser y aprendizajes significativos.

Actualmente el sector cuenta con pocas instituciones educativas, tanto del sector privado como del oficial, lo que hace que los padres tengan que trasladarse a otros barrios en búsqueda del servicio educativo para sus hijos, ocasionando largos desplazamientos.

Aunque la comunidad cuenta con amplios espacios recreativos, se evidencia que el uso de éstos no es frecuente, en ocasiones por negligencia administrativa en relación con el mantenimiento de estos espacios, o por que los padres no cuentan con suficiente tiempo para realizar acompañamiento en actividades lúdico recreativas de manera efectiva.

Es importante resaltar que los niños y niñas se muestran poco motivados por la participación y realización de actividades grupales que integran a su cotidianidad un proceso de socialización. Se nota un interés por los juegos tecnológicos, redes sociales o actividades donde ellos no tienen una regla o una norma que cumplir, caracterizados por el individualismo, el sedentarismo y permanencia en estos juegos, llevándolos al aislamiento educativo, social y familiar.

Es en estas rutinas adquiridas muchos de los padres y madres de familia no acompañan a sus hijos en el proceso educativo y de formación integral, dejando a la deriva y al cambio constante de la sociedad, la posibilidad de que ellos manifiesten sus sentimientos y emociones. Por consiguiente, al no haber una articulación con la institución y no brindarle estrategias motivacionales al niño se deja atrás la importancia de la relación consigo mismo con los demás y con el entorno.

## **1.2. Formulación del Problema**

Después de conocer la problemática del Centro Educativo Las Huellas del Saber, basada en la desmotivación y desinterés por parte de los niños y niñas frente a las estrategias y metodologías utilizadas al momento de brindar el conocimiento, se evidencia que la motivación como una de las principales bases del conocimiento no está siendo tomada en cuenta en las diferentes actividades desarrolladas en el proceso de enseñanza.

La motivación es una herramienta fundamental para la actividad, participación y experimentación; que permite: socializar, comunicar, formar en valores, expresar sentimientos, construir nuevas formas de pensamiento y actitudes frente a la vida, al entorno social y familiar, ayuda a la estructuración de la personalidad, sensibiliza frente a su entorno, fomenta el respeto por la diferencia y el desarrollo integral del individuo. De aquí la importancia del presente proyecto investigativo, que busca a partir de estrategias lúdicas y motivacionales que estimulen y dirijan al ser en la construcción de sus conocimientos.

Por tanto la pregunta a la cual se apunta para realizar este proyecto investigativo es: ¿Cuáles son las causas que inciden en la falta de motivación para la construcción de aprendizajes significativos de los niños y niñas del Centro Educativo Las Huellas del Saber?

## **2. Justificación**

Los niños desde muy temprana edad deben de ser estimulados y motivados a partir de diferentes estrategias que desarrollen el interés frente a los objetivos y metas por cumplir. En la época actual se evidencia la falta de hábitos, el inadecuado acompañamiento en los procesos de formación y el ambiente desfavorable en el cual se desenvuelven los niños y niñas en edad preescolar, lo cual constituye el detonante hacia un futuro de fracaso, deserción escolar, fallas disciplinarias, situación que de no atenderse a tiempo generará dificultades de aprendizaje.

La desmotivación es el proceso mental donde los niños y niñas no tienen un propósito o un fin en la realización de una actividad, impidiéndoles sentirse competentes y capaces de realizar determinados logros, viendo cada proceso superior a sus capacidades, teniendo miedo al fracaso y al rechazo, con sentimientos de inseguridad.

La causa de falta de motivación no es solo el inadecuado manejo de estrategias por parte de los docentes, sino que también se destacan otros factores que inciden, como son: la dificultad para establecer relaciones sociales, la timidez, la falta de toma de decisiones, las dificultades de aprendizaje.

En este aspecto es relevante el método de Ovidio Decroly, que consiste en centrar los temas de estudio de acuerdo con los intereses de los educandos en cada edad, este tipo de planificación posee tres etapas: observación, asociación y expresión que permiten el libre desarrollo de la crítica, la reflexión, la creatividad y la imaginación de los niños y niñas.

Estas etapas posibilitan en los educandos y docentes el desarrollo del conocimiento, de sus intereses, necesidades y reflexiones críticas, pues lo que se busca es preparar a los educandos para la vida.

Por tal razón la mayor necesidad es implementar estrategias motivacionales, donde los educandos se desenvuelvan tranquilos, segura y eficazmente y la familia sea quien impulse, por medio del acompañamiento constante en los diferentes procesos, la necesidad, las ganas, la decisión de explorar, investigar y crear sus propios conocimientos y aprendizajes.

La motivación aporta a la clasificación de los intereses del individuo orientados a un sentido determinado y al cumplimiento de un objetivo específico, siendo los docentes, padres y adultos significativos quien a partir de su ejemplo, las oportunidades ofrecidas y un ambiente adecuado y propicio, permiten que el niño y la niña en sus principios educativos adquieran una motivación asertiva y la adquisición de conocimiento que contribuyan a su desarrollo integral.

La motivación incide altamente en los comportamientos del ser humano permitiendo el desarrollo, su óptima autonomía, autoestima, auto criterio, satisfacción por el trabajo bien realizado, la superación personal y la libertad que brinda la adquisición del conocimiento, promoviendo acciones educativas establecidas por principios de calidad para que trascienda en su vida diaria, en su familia y la comunidad en la cual se desenvuelve.

En este orden de ideas es pertinente la implementación del proyecto de investigativo con los niños y niñas del Centro Educativo Huellas del Saber ubicado en la Urbanización La Finca del Municipio de Itagüí , buscando que la practica pedagógica sea un medio para que los educandos adquieran bases que les permitan desenvolverse, siendo el docente parte clave en el desarrollo de estas estrategias que permitan abolir la desmotivación y que estén pensadas para determinar las necesidades e intereses de los educandos; trasmitiéndoles contenidos , conceptos culturales, costumbres de la comunidad para que así desarrollen acciones en su cotidianidad.

Es de suma importancia resaltar que este proyecto generara en los educandos el interés por los aprendizajes significativos y que se reconozcan como seres sociales participativos de una comunidad.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Reconocer las causas que inciden en la falta de motivación para la construcción de los aprendizajes significativos de los niños y niñas del Centro Educativo las Huellas del Saber, por medio de acciones que conlleven al adecuado desarrollo de las dimensiones, posibilitando el crecimiento integral del ser.

#### **3.2. Objetivos Específicos**

- Investigar cuales de las necesidades humanas inciden en la desmotivación para la construcción de aprendizajes significativos, en los niños y niñas del Centro Educativo las Huellas del Saber.
- Indagar sobre las diferentes estrategias lúdico- pedagógicas que faciliten herramientas para la construcción de aprendizajes significativos permitiendo el conocimiento a los niños y niñas del nivel preescolar.
- Diseñar una propuesta lúdico - pedagógica que permita la motivación en los niños y niñas del Centro Educativo Huellas del Saber para la construcción de aprendizajes significativos, contribuyendo así a su desarrollo integral.

#### **4. Alcances del Proyecto**

Se busca que el proyecto *Causas que inciden en la falta de motivación para la construcción de Aprendizajes Significativos*, permita afianzar los procesos motivacionales en niños y niñas del centro educativo las huellas del saber del municipio de itagui.

Su aplicabilidad tiene relación con la necesidad que tiene la educación de generar un impacto transformador en sus prácticas, lo cual se debe aplicar en todo los ámbitos apuntando a la formación integral del ser, basado en la construcción de los aprendizajes significativos y afianzando cada una de las etapas del desarrollo humano. Ya no basta con la sola presencia del docente en el aula para crear una motivación, es necesario que haya una articulación entre los

conocimientos previos del alumno y los conceptos dados, armonizándolo con la adecuación de un ambiente propicio y el acompañamiento familiar.

## **5. Marco Teórico**

### **5.1. Antecedentes**

Para dar inicio a este proyecto investigativo es necesario llevar a cabo un rastreo bibliográfico que dé cuenta de investigaciones que se hayan realizado sobre las causas que infieren en la desmotivaciones y desinterés de los niños y niñas en la etapa escolar; con el fin de orientar el trabajo de investigación, dado que las consultas cotejadas son referentes de trabajos realizados que comprueban teorías y permiten la continuidad de la presente investigación.

Aunque no se hallaron investigaciones que se centraran en las causas de la desmotivación para la construcción de aprendizajes significativos, sí se puede dar cuenta de algunas propuestas que hacen referencia con lo planteado. A continuación se mencionarán algunos de estos proyectos:

- Autor: Ciriaco Moreno Chaverra.

Universidad: San Buenaventura, Facultad de educación, Medellín.

Año: 1996

Título a optar: Especialista de Administración de la Educación.

Título del Trabajo: *Estrategias para la Participación en el Desarrollo Educativo de la Comunidad Juna Nepumuceno Morales del Corregimiento de San Cristóbal Municipio de Medellín.*

En este trabajo la participación se concibe como un elemento fundamental que debe dinamizar el proceso educativo, haciendo necesario involucrar al educando en la realización de las actividades que al interior de las instituciones se desarrollen, con el fin de que este vaya adquiriendo aptitudes y actitudes que le posibiliten su desempeño como individuo activo de la comunidad y de la sociedad.

Aporta al proyecto de investigación la participación directa de los educandos en la búsqueda de los aprendizajes a partir de sus necesidades e intereses, pretendiendo lograr una formación integral, siendo el docente un eje importante que a partir de diferentes estrategias logre el cumplimiento de lo antes mencionado, propendiendo que el educando sea un ser competente.

- Autoras: Zinthya De La Hoz Martínez , Martha Ligia Machado Vieira, Liliana María Cadavid Bedoya.

Universidad: San Buenaventura, Facultad de Educación, Medellín

Año: 2000

Título a Optar: Especialista en Administración Educativa

Título del Trabajo: *Motivación Escolar Generador de Cambios y Mejoramiento del Clima Escolar.*

Resumen.

La pregunta ¿Cómo incide la motivación de los docentes y alumnos en el clima escolar y la calidad educativa? Genera un gran interrogante, el cual debe ser resuelto en busca del bienestar institucional, motivo por el cual se tiene como objetivo general el proponer la motivación escolar como generador de cambio en la calidad educativa, al mismo tiempo que determinar e identificar la motivación de docentes y alumnos .este trabajo se realiza bajo un enfoque metodológico, critico, social de acción participativa, al mismo tiempo que cualitativa y aplicada.

Como base teórica, se entiende la motivación humana como el proceso interno que incita a la satisfacción de algunas necesidades desde el enfoque conductual incluye factores tales como las expectativas, las intenciones, las anticipaciones y las autoevaluaciones.

Comportamientos que se encuentran ligados directamente con los procesos de aprendizaje, hablando específicamente de la motivación escolar, la cual aparece cuando el estudiante se compromete positivamente ante las exigencias y posibilidades que le brinda el estudio, es decir, cuando incrementa tanto sus habilidades como conocimientos .

Los alumnos que hacen parte de nuestro sistema educativo exigen que los docentes propicien las habilidades necesarias para desarrollar la autoestima, motivación y responsabilidad. El componente pedagógico encierra conceptos tales como enseñabilidad y educabilidad los cuales buscan una educación integral en el ser humano, para alcanzar esto es necesario que el clima organizacional sea un ambiente propicio que busque siempre el bien de los estudiantes y por ende, de la institución.

Es importante recordar que la motivación en los estudiantes se encuentra directamente influenciadas por las actitudes motivacionales que el personal docente transmita, tanto de forma indirecta como directa, dichas actitudes deben estar basadas en la buena comunicación, ya que esta es concebida como facilitadora en todas las relaciones que surgen dentro de la comunidad educativa .

Las instituciones proporcionaron los recursos necesarios para comenzar la propuesta que tiene como único objetivo, buscar el mejoramiento de la educación. (De La Hoz, Z., Machado, M. L. y Cadavid, L. M., 2000)

El trabajo citado apoya a la investigación, la motivación como eje principal influyente para el desarrollo de actitudes y aptitudes que faciliten las relaciones a nivel educacional, teniendo como clave una buena organización del clima escolar y la comunicación positiva que debe haber entre la comunidad para ofrecer cambios a nivel personal y social y de la misma manera, una educación ideal logrando una satisfacción complementaria a sus necesidades.

- Autor: Heriberto Felizzola Bravo, Emilse Jiménez De Felizzola, Wilmam Polo Atencio.

Universidad: San Buenaventura, Facultad de Educación, Fundación - Magdalena

Año: 1998

Título a optar: Especialista en Administración Educativa.

Título del Trabajo: Las Metodologías Tradicionales y el Bajo Rendimiento Académico en el Colegio Nacionalizado Francisco de Paula Santander de Fundación Magdalena.

El trabajo citado, da cuenta de que para impulsar un nuevo horizonte hacia el cambio en la institución y mejorar el nivel académico, deben plantearse alternativas de solución que sirvan como herramientas para salir de la rutina de la aplicación de metodologías tradicionales, que hasta el momento había tenido al interior del colegio una deficiencia escolar.

Si realmente la escuela quiere ser el motor del desarrollo educativo y social, los docentes deben ser cada vez más eficientes prepararse mejor, capacitarse y actualizarse y sobre todo proponerse cambios de actitud con responsabilidad y entrega para enfrentar los retos que demanda la innovación de la modernización.

Con base a la nueva legislación educativa, se deben implementar acciones y estrategias pedagógicas innovadoras que influyen realmente en la manera de pensar, actuar, investigar y participar.

El trabajo y su conjunto contribuirán a que la institución tenga elementos pedagógicos de carácter innovador que permitan mejorar el rendimiento académico y por ende a elevar el nivel de la calidad de la educación.

Brinda a nuestro proyecto una mirada diferente que permita a partir de estrategias innovadoras la posibilidad de desarrollar eficazmente aprendizajes de calidad, dirigidos por docentes y directivos quienes deben de estar a la vanguardia con los avances tecnológicos. Es así como las TICS se convierten en una estrategia motivacional que permiten ser alternativas de solución para contrarrestar la desmotivación y desinterés escolar.

- Autores: Luis Eduardo Cadavid Álvarez , Nora Inés Cadavid Munera , María Melfi Mora Hincapié, Lina María Vallejo Correa.

Universidad: San Buenaventura, Facultad de Educación, Medellín.

Año: 2000

Título a Optar: Especialista de Administración de la Educación.

Título del Trabajo: La Creatividad y la Participación del Padre de Familia, Ejes Dinamizadores del Proyecto Educativo Institucional del Preescolar Campestre Aprendamos Jugando del Municipio de Copacabana.

En esta investigación se indica que es necesario establecer en las instituciones educativas, el ambiente propicio y las condiciones básicas para que el conocimiento sea producido, asumido y trabajado en forma participativa y democrática por la comunidad que hace parte de él.

La familia debe considerarse una comunidad con unidad de convivencia, donde la persona entra en contacto con los valores que orientan la sociedad, las actitudes, los comportamientos ante la vida. Se convierte en el punto de partida de la organización social, dinamizando los procesos de cambio y en una institución activa que debe involucrarse a diario en el proceso de formación de los hijos.

En el momento que la familia y la escuela entran en contacto, se generan mecanismos de participación que hacen visible todo lo anterior.

Además esta investigación proporciona una gran oportunidad a la comunidad que rodea la institución, ya que sus perspectivas se dirigen al mejoramiento de la calidad en el servicio educativo y a la formación integral de los alumnos y padres de familia que hacen parte de ella.

Permite al trabajo de grado propuestas de participación, principalmente de las familias como oportunidad de acompañamiento en el desarrollo del proceso educativo permitiendo e involucrándose con la formación y educación en valores que orienten y permitan el mejoramiento en la calidad educativa y en la formación integral

## **5.2. Marco Legal**

De acuerdo con la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), la educación es un proceso de formación permanente, personal cultural y se fundamenta en una concepción integral de la persona humana de su dignidad, de sus derechos y deberes. De la misma manera brinda a nuestro proyecto la importancia de rescatar y conocer la recreación de los niños como un derecho legal y constitucional, en consecuencia, los juegos y la lúdica en sí son un eje participativo en toda la comunidad infantil para su libre desarrollo intelectual, como lo muestra el artículo 16 de la citada ley, que establece los objetivos específicos de la educación preescolar, haciendo mención al desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje, al 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, teniendo en cuenta la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos, fomentando y estimulando de la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.

A continuación se citan otras normas que sirven de fundamento para la presente investigación:

- **Decreto 1860 de 1994.** En el Artículo 1° en el que consagra el ámbito y naturaleza de las normas contenidas en el mismo decreto, dispone que la interpretación de las normas contenidas en él *“debe favorecer la calidad, continuidad y universalidad del servicio público de la educación, así como el mejor desarrollo del proceso de formación de los educandos”*.

*El artículo 59* del mismo Decreto, en relación con la utilización adicional de las instalaciones escolares, señala que las instalaciones de las instituciones educativas deben contribuir a la realización de actividades extracurriculares que permitan la formación del educando y convivencia con su entorno.

El Capítulo VII del Decreto 1860 de 1994, consagra la responsabilidad del Estado con sus respectivos gobernantes en las jurisdicciones correspondientes, brindando vigilancia e inspección a los diferentes procesos educativos, que contribuyen al mejoramiento de los procesos de enseñanza

- **Decreto 2247 de 1997,** por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar.

El **artículo 11** establece los principios de la Educación Preescolar:

Artículo 11°.- Son principios de la educación preescolar:

- a. *Integralidad.* Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural;
  
- b. *Participación.* Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal;
  
- c. *Lúdica.* Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar natural, social, étnico, cultural y escolar.

El *artículo 12*, del Decreto 2247 de 1997, hace mención a la importancia del currículo del preescolar y su articulación que debe existir en la transición a la básica primaria, se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica

Y finalmente, el *artículo 13* fija las directrices específicas que las instituciones educativas deben atender para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico-pedagógicos.

- **Constitución Política de Colombia de 1991.** En la Constitución el *artículo 52* reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. Y el *artículo 67* consagra el derecho fundamental a la educación.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico para la protección del ambiente y la socialización de los seres humanos en su propio entorno.

- **Declaración de los Derechos del Niño Naciones Unidas (1959).** En el *PRINCIPIO 7* establece del Derecho a la educación y la recreación.

El *artículo 5º* consagra los *Fines de la Educación*. En este artículo contamos con un aporte al desarrollo y formación de una educación integral mediante el acceso al conocimiento, la técnica

y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones, contar con una adecuada formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, como la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre generando a partir de los centros de interés la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que requiere los procesos de desarrollo del país y le permita a los niños ingresar al sector productivo.

En el *artículo 7º* se establece que la familia como núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos. Deben ser llamados a la elaboración de un puente entre la educación y la ejecución del proyecto permitiendo reconocer y aportar a un verdadero aprendizaje significativo a partir de la creación de los centros de interés Y ser veedor para que se cumplan todos los objetivos propuestos por el ámbito escolar

### **5.3. Marco Referencial**

A continuación se exponen las diferentes teorías que sirven de soporte a la presente investigación:

- *Jerarquía de las Necesidades Humanas*. El siguiente proyecto se ajusta a la teoría de *Abraham Maslow* sobre la motivación humana, formulada en una jerarquía sobre las necesidades humanas, la describe en una pirámide y dice que tal cual se satisfacen las necesidades básicas los seres humanos pueden desarrollar necesidades y deseos más elevados en el siguiente orden: *fisiología, seguridad, afiliación, reconocimiento, autorrealización*.

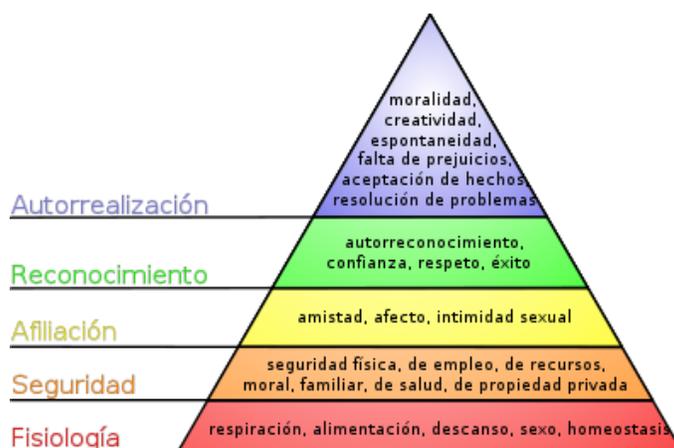


Figura N° 1 Pirámide de Maslow

(...)

Por último, las necesidades básicas requieren para su satisfacción un **ciclo motivador relativamente corto**, en contraposición, las necesidades superiores requieren de un ciclo más largo. Obviamente, sentirse autorrealizado requiere un periodo temporal más amplio que cubrir cualquiera de las necesidades situadas en la base de la pirámide.

(<http://psicologiagranollers.blogspot.com/2012/03/piramide-de-maslow-o-jerarquia-de-las.html>)

Siendo así, el hogar como principal formador del individuo y el que abre las puertas al mundo, es el llamado a desarrollar esta pirámide, para permitir el paso a la siguiente formación de vida en la etapa escolar y las relaciones sociales, es desde acá donde se puede ligar la gran importancia del acompañamiento afectivo y efectivo con respecto a la motivación para el desarrollo de aprendizajes en el proceso de formación integral.

Por eso podría decirse que el cumplimiento de cada uno de estos aportes es fundamental para el crecimiento del ser humano tanto en lo personal como lo intelectual.

Se podría retomar la teoría de la motivación intrínseca ya que el aprendizaje resultaría más llamativo y productivo puesto que se basa en sí mismo y no requiere de premios ni recompensas, impulsa a un aprendizaje autónomo requerido por el individuo según sus necesidades

- *Aprendizajes Significativos.* David Ausubel acuña el concepto de “aprendizaje significativo” diferenciándolo del repetitivo o memorístico, resaltando el papel que juegan los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevas informaciones. “La significatividad solo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto” (Nieda, J. y Maceo, B., 1997)

Se retoma que la enseñanza y el aprendizaje deben de estar muy ligados, comprendiendo la intención de lo aprendido que prevalecerá y quedara integrado a su vida, partiendo de los conocimientos previos y de las necesidades del individuo; permitiendo que la información recopilada sea guardada en la memoria a largo plazo.

Son los docentes quienes juegan un papel esencial en la construcción de aprendizajes significativos, ya que sus estrategias metodológicas y motivacionales asociadas a los conocimientos ya existentes de los educandos garantizaran una formación integral y aprendizajes ajustables a su cotidianidad

El aprendizaje significativo aparece en oposición al aprendizaje sin sentido, memorístico o mecánico. El término. “significativo se refiere tanto a un contenido con estructuración lógica propia como aquel material que potencialmente puede ser aprendido de modo significativo, es decir, con significado y sentido para el que lo internaliza”. (Ausubel, D. y Novak. J y Hanesian, H, 1983)

Para que haya una construcción del verdadero aprendizaje en los niños y niñas se debe permitir una exploración e interacción directa con diferentes materiales a partir de estrategias lúdicas, partiendo siempre de sus requerimientos y que los puedan acercar cada vez más a un conocimiento claro, lógico, crítico y reflexivo que integren su experiencia previa al momento actual y desenvolvimiento con su entorno.

#### 5.4. Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Monotonía educativa:</b> utilización de los mismos recursos didácticos sin generar innovación ni metodologías investigativas que motiven a los niños y niñas , hacia la exploración directa con su entorno</li> <li>• <b>Metodología inadecuada:</b> se desarrollan estrategias metodológicas inadecuadas donde no se tiene en cuenta los intereses particulares del niño y la niña.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La utilización de material innovador en los diferentes momentos pedagógicos que garanticen una participación directa con estos.</li> <li>• La integración de las familias a actividades curriculares y extracurriculares que permitan acompañamiento y formación de calidad.</li> </ul>

- **Metodología inadecuada:** no se desarrollan estrategias metodológicas que permitan desarrollar aprendizajes significativos.
- Diseño de estrategias metodológicas que permitan desarrollar aprendizajes significativos, partiendo de las necesidades e intereses de los niños y las niñas.

Tabla N° 1. Variables

## 6. Diseño Metodológico

### 6.1. Línea Cualitativa

La línea cualitativa aporta teoría práctica al proyecto, ya que su finalidad es la construcción de conocimientos sobre la realidad social y cultural de quien la produce y la vive, a partir de la interacción entre el niño y el centro de interés.

Por medio de este se puede descubrir el sentido, la lógica de las acciones humanas, que generan una conexión por medio de la interpretación de las actividades a realizar.

Al articular el proyecto por esta línea da cuenta de que se debe implementar desde una perspectiva cultural y la aceptación de la realidad, lo que busca esta articulación es mostrar que las personas actúan guiadas por sus percepciones individuales, las cuales tienen consecuencias reales. Como se permite en los centros de interés donde por medio de la lúdica y de diferentes actividades el individuo puede pensar, investigar, crear, actuar y evidenciar sus propios intereses, comprende y respeta la opinión del otro, lo cual pretende que todas las personas que participen en el proyecto tengan una mente más abierta, esto se logra por medio de la exploración que facilita el aprendizaje.

## **6.2. Tipo de Estudio.**

Descriptiva – Explicativa. La investigación descriptiva pretende estudiar las posibilidades que tienen los educandos del Centro Educativo Las Huellas del Saber al aprovechar espacios poco utilizados, permitiendo experiencias y aprendizajes significativos, utilizando estrategias lúdicas, conociendo con anterioridad los espacios existentes dentro de la institución, los educandos allí inscritos y obviamente maestros y directivas que serán cooperadores en la viabilidad de dicho proyecto.

Corresponde a la investigación explicativa, ya que pretende dar respuestas y resultados tangibles a preguntas que han surgido de querer adecuar ambientes de aprendizaje y aprovecharlos, teniendo bases teóricas de textos, ensayos y tesis que han tratado la lúdica y centros de interés, de esta manera brindan pautas para encontrar las razones del uso inadecuado de los espacios y recursos existentes

## **6.3. Población**

El nivel de escolaridad de la población se podría ubicar en un porcentaje alto, la mayoría cuenta con básica secundaria, algunos tienen estudios de educación superior y otros tantos en la educación técnica.

La comunidad muestra interés en su crecimiento, en el progreso laboral y económico, pero de algún modo entregan el acompañamiento y la educación de los niños y niñas del Centro Educativo las Huellas del Saber muestran grandes carencias; en la parte lúdico recreativa, sus

padres, madres o adultos significativos delegan su cuidado a terceras personas, y es poco el tiempo que comparten con ellos, entregan el acompañamiento y la educación a los docentes de la institución o a las niñeras

Las docentes se encuentran calificadas para el acompañamiento en el proceso educativo y de socialización de los niños y niñas.

La comunidad educativa de la Urbanización La Finca centra su actividad de la siguiente forma unos en el comercio barrial (carnicería, supermercados, papelerías entre otros), otro porcentaje se dedica a empleos y trabajos, asalariados y obreros (almacenes, fábricas, casas de familia, oficina entre otros). La mayoría de la población está en estrato 3 y 4 y algunos con pocos recursos económicos, correspondientes a aquellos que vienen de un éxodo comunitario a ocupar un territorio en la urbanización padeciendo la crisis del Estado.

#### **6.4. Muestra**

Este proyecto se ha diseñado para ser viable su ejecución con todos los grados del nivel preescolar, en este caso, se enfatiza su desarrollo con el nivel de transición del Centro Educativo Las Huellas del Saber, el cual está conformado por 9 niños y 7 niñas entre los 3 y 5 años de edad.

#### **6.5. Técnicas de Recolección de la Información.**

Al desarrollar el proyecto investigativo en el Centro Educativo Las Huellas del Saber del Municipio de Itagüí, se busca determinar las causas y factores que intervienen en la falta de

motivación e interés en los niños de 3 a 5 años, en la institución educativa, por lo tanto se realiza una encuesta a padres, docentes y alumnos de la institución

El *objetivo* de la encuesta es establecer qué estrategias utilizan las familias, los docentes, la institución para desarrollar las habilidades de enseñanza en los niños del centro educativo, para fortalecer la motivación y el interés por un aprendizaje significativo

*Las Instrucciones:* En el cuestionario se encuentran preguntas que describen la manera en que los docentes, y familias trabajan las habilidades motivacionales con los niños. Se les pide leer con atención cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere más adecuada.

## 6.6. Hallazgos Investigativos



**CENTRO EDUCATIVO LAS HUELLAS DEL  
SABER  
NIT 32495865-4  
RESOLUCION 7571 DE 06 NOVIEMBRE 2008**

- Encuesta para docentes. 6 encuestados.

**MARQUE CON UNA X LA RESPUESTA DE SU INTERÉS**

### 1. QUÉ ESTRATEGIAS UTILIZA PARA MOTIVAR A UN NIÑO

A-POR MEDIO DE CANCIONES

B-POR MEDIO DE JUEGOS

C-A PARTIR DE LLUVIA DE IDEAS

D-OTROS. CUAL-----



Figura N° 2

En la primera pregunta a docentes se puede evidenciar que son las canciones la estrategia más utilizada al momento de motivar a los alumnos frente al trabajo diario.

2. CREE QUE LA MOTIVACION ES PARTE DE:

A- UNA ENSEÑANZA

B-UNA ESTRATEGIA

OTRO CUAL: -----



Figura N°3

Para las docentes, en la segunda pregunta, la motivación hace parte de una enseñanza para los educandos

3. PARA USTEED CUAL ES LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS:

A-ACTIVIDAD FISICA

B-CONOCIMIENTO INTELECTUAL

C-DESARROLLO PSICOMOTOR

D-SOCIALIZACION

E-CREATIVIDAD E INNOVACION

F-TODAS LAS ANTERIORES



Figura N° 4

En la tercera pregunta se hace una relación entre la actividad física, la socialización, el conocimiento, la creatividad, y el desarrollo motor. Dando las profesoras una respuesta de que todas son un complemento y son importantes como parte de juego en los niños

4. EN QUÉ MOMENTO DE LA ACTIVIDAD PEDAGÓGICA IMPLEMENTA EL JUEGO COMO HERRAMIENTA:

A-ANTES

B-DURANTE

C-DESPUES

D-TODAS LAS ANTERIORES



Figura N° 5

En esta cuarta pregunta se puede ver que las docentes en su totalidad no tienen el juego como una herramienta específica si no como un elemento más de la rutina diaria.

5. PREPARA LOS AMBIENTES PARA LA REALIZACIÓN DEL JUEGO POR MEDIO DE:

A-JUEGOLIBRE INTENCIONADO

B-MATERIAL DIDÁCTICO

C-JUEGO DIRIGIDO (RONDAS Y CANCIONES)

D-TODOAS LAS ANTERIORES

E-OTROS

CUÁL? \_\_\_\_\_

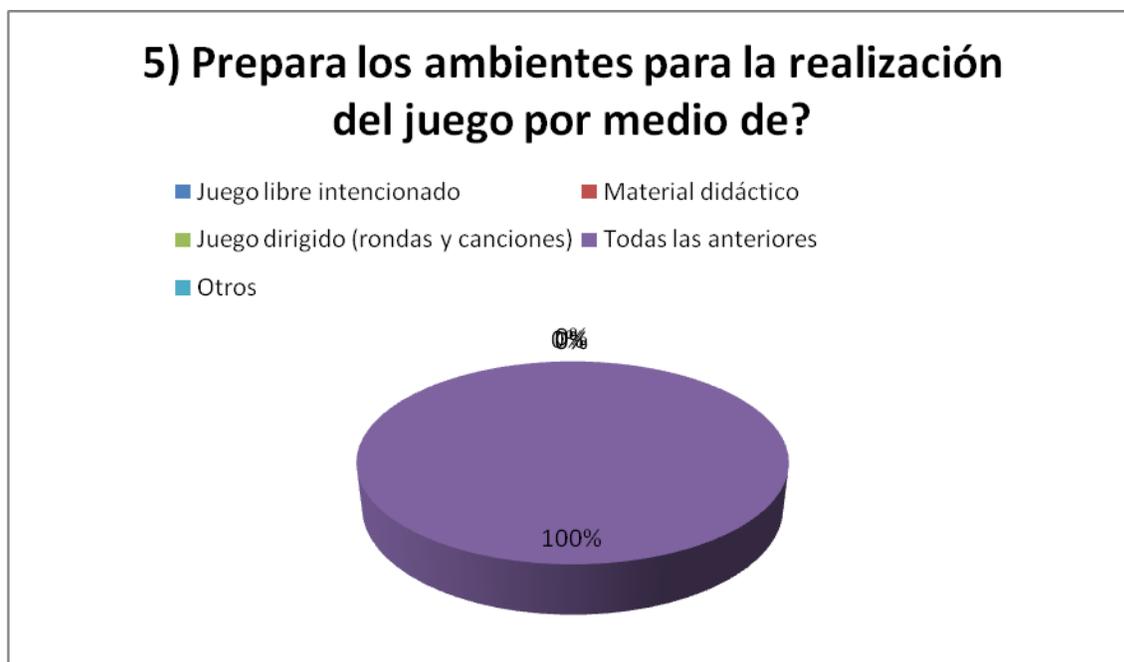


Figura N° 6

Se puede evidenciar en esta pregunta que se sigue utilizando el juego sin un objetivo específico, y que por medio de éste no se prepara un ambiente propicio a los niños

6. CONSIDERA QUE EL CENTRO EDUCATIVO TIENE SUFICIENTE ESPACIOS PARA PROMOVER EL JUEGO:

-SI

-NO

SUGERENCIAS-----

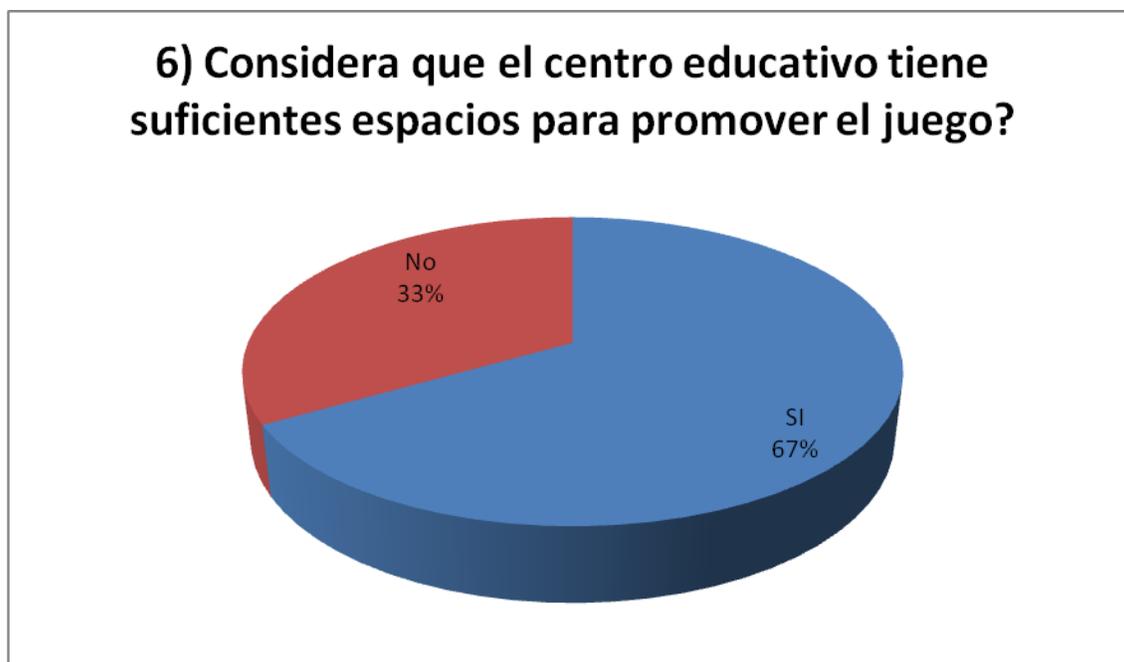


Figura N° 7

Según la encuesta, las docentes son conscientes del buen espacio que tienen para la proyección de actividades, pero en la ejecución es donde se ven las falencias del uso de cada uno de éstos.



## CENTRO EDUCATIVO LAS HUELLAS DEL SABER

NIT: 32495865-4

Resolución 7571 de 06 noviembre 2008

- Encuesta para padres de familia. 20 encuestados.

1. ¿CREE USTED QUE EL JUEGO ES PARTE DE UNA MOTIVACION PARA UN NIÑO?

SI-----

NO-----

POR QUÉ? \_\_\_\_\_



Figura N° 8

Según la encuesta a los padres de familia el juego no parece ser tan importante para ellos, ya que no lo ven como una motivación para los niños

2. PARA USTED EL JUEGO ES:

A-MEDIO DE DIVERSION

B-PERDEREL TIEMPO

C-UN METODO PARA EL APRENDIZAJE

D-OTRO

CUÁL? \_\_\_\_\_



Figura N° 9

En las respuestas a esta pregunta se evidencia que el juego para los padres de familia no deja de ser más que un medio de diversión, no genera otro significado para ellos más importante de lo que puede ser para el desarrollo de un niño

### 3. ¿CUÁNTO TIEMPO JUEGA CON SU HIJO (A)?

A-UNA VEZ A LA SEMANA

B-DOS VECES A LA SEMANA

C-TRES VECES A LA SEMANA

D-TODOS LOS DIA

E- NUNCA

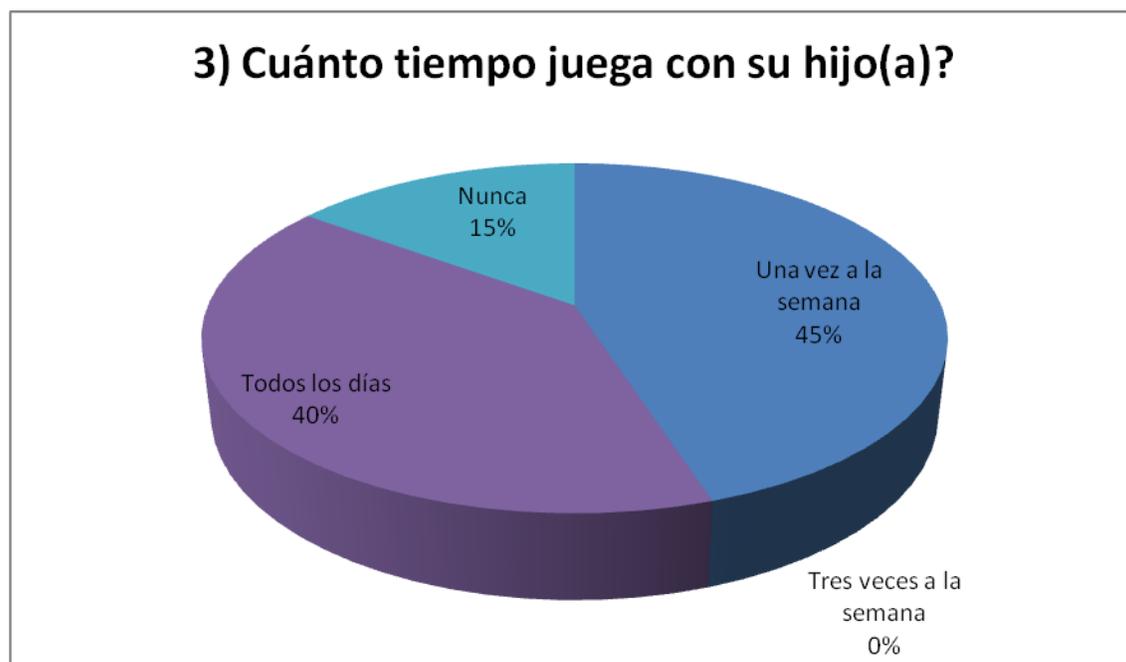


Figura N° 10

En las respuestas podemos ver que el tiempo que se les dedica a los hijos por medio del juego no es tan alto, lo que nos indica falta en el acompañamiento de los adultos responsables.

#### 4. ¿QUÉ TIPOS DE JUEGO UTILIZA?

A-JUEGOS DIDÁCTICOS

B-JUEGOS DE ROLES

C-JUEGOS INTERACTIVOS

D-OTROS

CUÁLES? \_\_\_\_\_



Figura N° 11

Es evidente que los padres de familia ya dejaron la tarea de compartir actividades lúdicas con sus hijos a los medios tecnológicos, en lugar de compartir con ellos espacios recreativos

5. ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE EN CUENTA FRENTE A UN JUGUETE PARA SU HIJO(a)?

A-EDAD

B-NECESIDADES

C-LA MODA

D-OTRO

CUAL \_\_\_\_\_

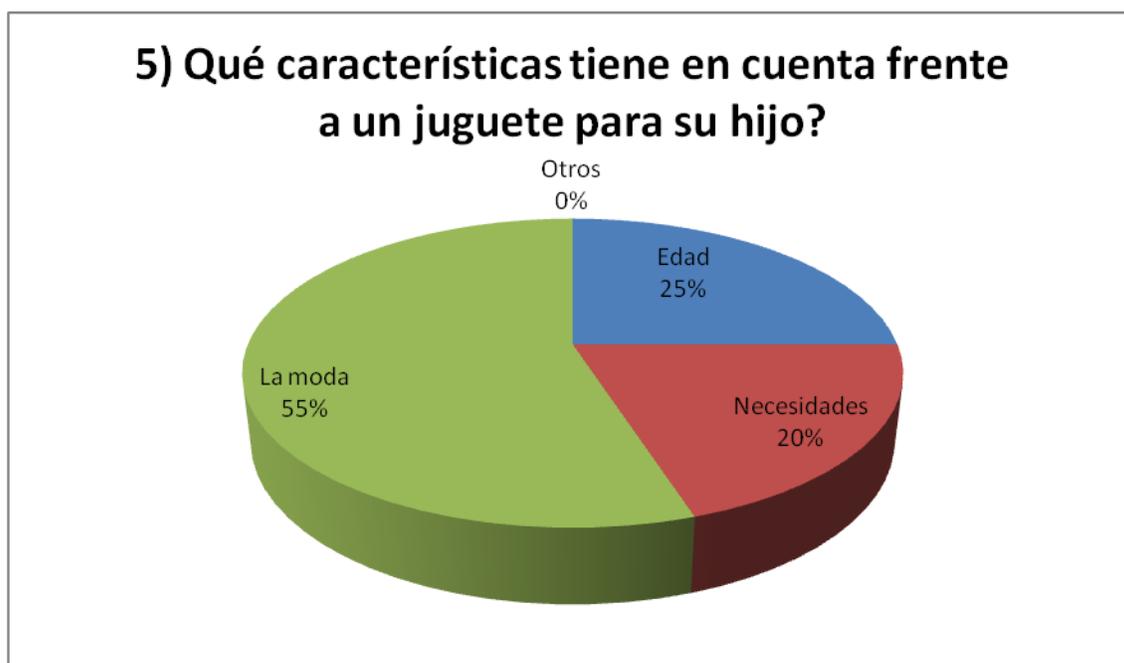


Figura N° 12

Como padres de familia modernos se cae en el error de pensar más en la moda que en algo que sea de utilidad y aprendizaje para sus hijos.

## 6. ¿QUÉ LUGARES FRECUENTA PARA IMPLEMENTAR EL JUEGO CON SU HIJO (A)?

A-EL PARQUE DE LA ZONA

B-LUDOTECAS

C-CENTROS RECREATIVOS

D-CASA

E-NINGUNO

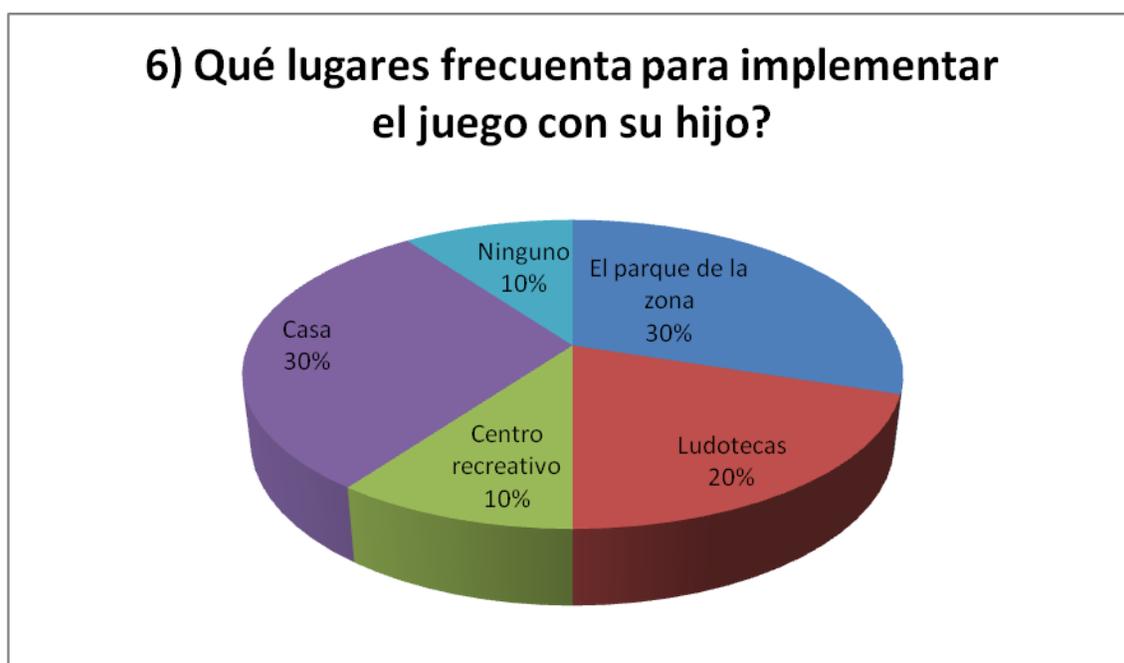


Figura N° 13

Según esta encuesta el poco tiempo que se le dedica a los hijos se hace en lugares tan comunes como lo es la casa y el parque, donde no hay que hacer tanto esfuerzo para que los niños se entretengan, ya que el lugar ofrece sus propios juegos u objetos personales.

7. CONSIDERA QUE EL CENTRO EDUCATIVO TIENE SUFICIENTE ESPACIOS PARA PROMOVER EL JUEGO

-SI

-NO

SUGERENCIAS \_\_\_\_\_



Figura N° 14

Según la pregunta número 7 para los padres no hay tanto espacio que promueva el juego, pero como se evidencia en la ejecución no es falta de espacio si no mal uso del mismo



## **CENTRO EDUCATIVO LAS HUELLAS DEL SABER**

NIT: 32495865-4

Resolución 7571 de 06 noviembre 2008

- Encuesta para niños y niñas. 20 encuestados

1. ¿CON QUIÉN JUEGAS?

A. ABUELOS

B.PAPAS

C.HERMANOS

D.PRIMOS

E.AMIGOS

F.SOLO (A)

J.OTROS QUIEN-----



Figura N° 15

En la encuesta realizada a los niños y niñas de la institución comenzando por la primera pregunta se puede evidenciar la falta de acompañamiento de los adultos hacia los niños

## 2. ¿QUÉ TE GUSTA JUGAR?

A-RONDAS

B.JUEGOS DIDACTICOS

C.JUEGO DE ROLES

D.JUEGOS DEPORTIVOS

E.PISTOLEROS

F.JUEGOS TECNOLOGICOS



Figura N° 16

En esta segunda pregunta podemos ver que el sentir de los niños tiende más a los comportamientos violentos y juegos tecnológicos que a los que se consideran aportan más aprendizaje o salud

### 3. ¿CUÁNDO TE GUSTA JUGAR MAS?

A-EN LA MAÑANA (EN EL PREESCOLAR)

B- EN LA TARDE (EN CASA)



Figura N° 17

Con esta tercera pregunta se concluye que los niños tienden más a buscar el juego en sus hogares, lo que se considera que es por falta de estrategias lúdicas

#### 4. ¿EN DÓNDE JUEGAS MAS?

A-CALLE

B-CASA

C.-PARQUE

D-ESCUELA



Figura N° 18

Seguimos evidenciando que para los niños el único espacio que les facilita o les ofrece oportunidad de juego es la casa

### 5. ¿QUE NO TE GUSTA DEL LUGAR DONDE JUEGAS?

A-HAY ADULTOS QUE TE REGAÑAN

B-HAY MUCHOS CARROS

C-HAY ANIMALES QUE TE PERSIGUEN

D-HAY NIÑOS MAS GRANDES QUE MOLESTAN

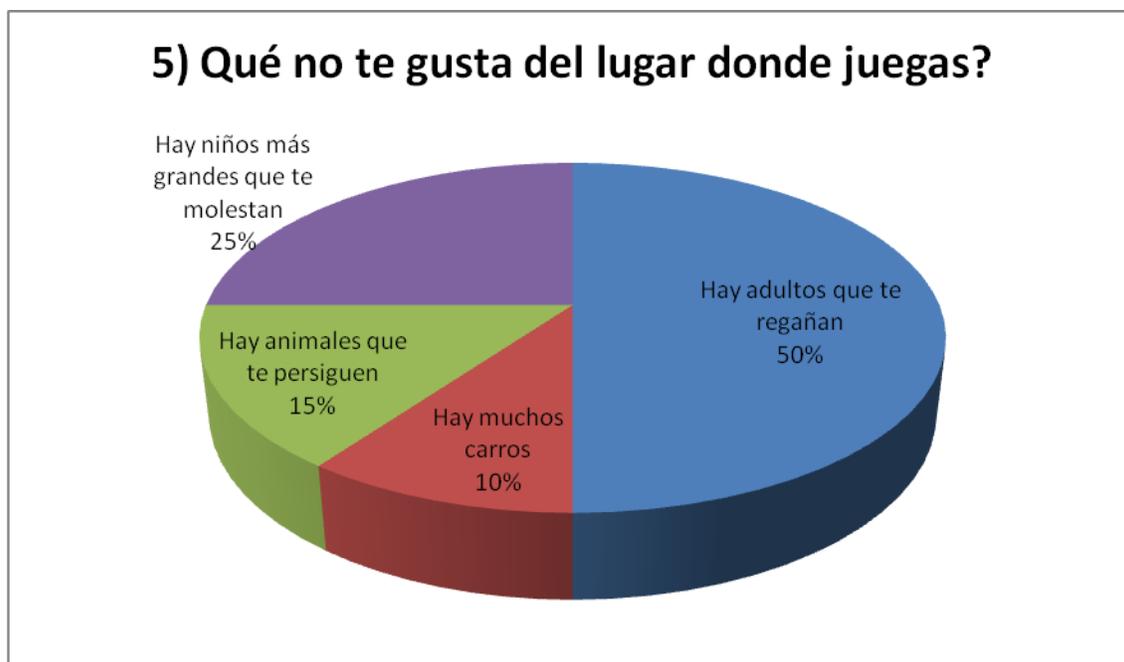


Figura N° 19

En las respuestas a la quinta pregunta podemos ver que aunque los niños tienen muy claro cuál es el espacio en el que se pueden mover más fácilmente a la hora del juego es su casa, también expresan que hay algunos inconvenientes para poder hacerlo de manera satisfactoria ya que hay a su alrededor adultos que interfieren

#### 6. ¿POR QUÉ AVECES NO JUEGAS?

A-HAY QUE ESTUDIAR

B-POR QUE SON LUGARES PELIGROSOS

C-POR QUE NO HAY QUIEN TE ACOMPAÑE

D-POR QUE NO TIENES CON QUIEN JUGAR

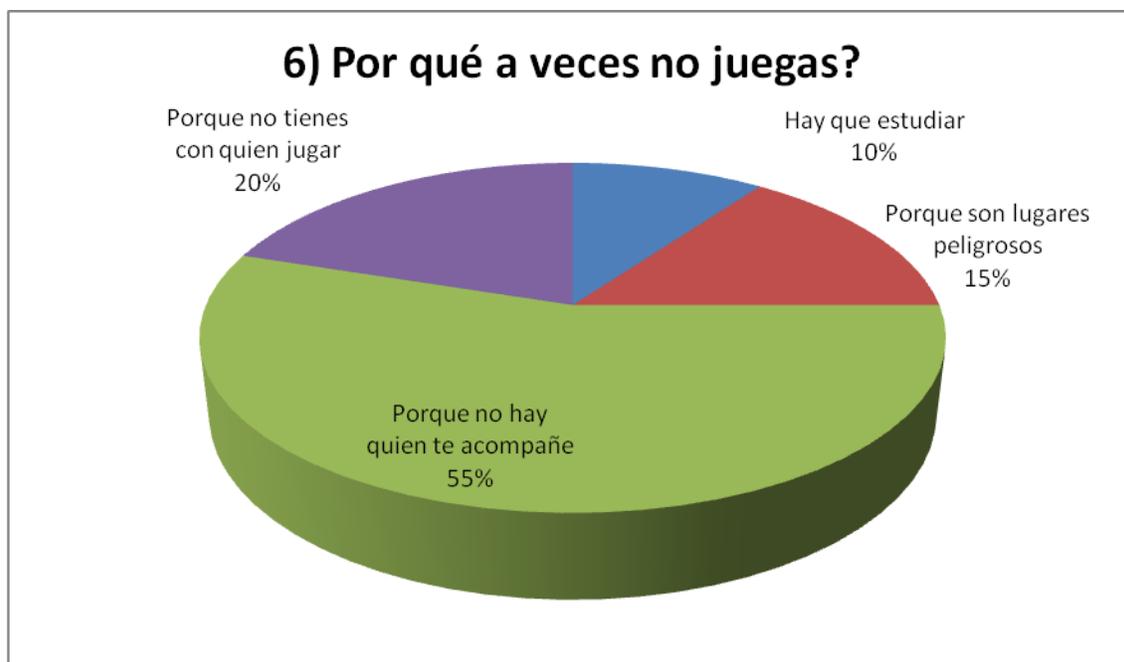


Figura N° 20

En la pregunta numero 6 los niños manifiestan en ocasiones no poder disfrutar de un juego tranquilo y diferente, debido a que no tienen compañía de un adulto responsable

## 7. Conclusiones

- La motivación escolar es necesaria para la construcción de los aprendizajes significativos, basados en el desarrollo positivo de cada una de las necesidades humanas que contribuyen a la satisfacción plena del ser.
- Se debe destacar el acompañamiento afectivo y efectivo de las familias o adultos responsables de los niños y niñas, siendo ellos los guías de su aprendizaje continuo y el fortalecimiento del mismo.

- se busca que los docentes sean guías innovadores, creativos y recursivos para que transmitan a los niños y niñas el interés y la motivación para la adquisición de nuevos conocimientos.
- La construcción de los aprendizajes significativos debe ser un trabajo articulado entre las familias y la institución para que haya un buen conocimiento e interiorización de los conceptos enseñados en cada uno de estos espacios donde se le permite a los niños y niñas afianzar las habilidades del desarrollo a partir de diferentes actividades y estrategias para la formación de seres competentes.

## **8. Recomendaciones**

Se recomienda al Centro Educativo las Huellas del Saber, la ejecución del proyecto *La Adecuación de Centros de Interés como Estrategia Lúdica en la Construcción de Aprendizajes Significativos* como una estrategia para movilizar el pensamiento de los niños y niñas, ya que esta les exigirá ir más allá de lo que ven, haciendo uso de los centros de interés y propendiendo a través del juego llegar al aprendizaje significativo.

## 9. Lista de Referencias

Ausubel, D. y Novak. J y Hanesian, H. (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: 2° Ed. TRILLAS

Constitución Política de Colombia, 1991.

Declaración de los Derechos del Niño Naciones Unidas (1959).

Decreto 1860 de 1994. Ministerio de Educación Nacional de Colombia

Decreto 2247 de 1997. Ministerio de Educación Nacional de Colombia

De La Hoz, Z., Machado, M. L. y Cadavid, L. M. (2000) *Motivación Escolar Generador de Cambios y Mejoramiento del Clima Escolar*. Tesis para optar Especialista en Administración Educativa. Universidad: San Buenaventura, Facultad de Educación, Medellín

Nieda, J. y Macedo B. (1997). *Un Currículo Científico para Estudiantes de 11 a 14 años*  
Santiago: OEI - UNESCO

*Pirámide de Maslow o jerarquía de las necesidades humanas*. Recuperado de:

<http://psicologiagranollers.blogspot.com/2012/03/piramide-de-maslow-o-jerarquia-de-las.html>

## **II. PROPUESTA PEDAGÓGICA**

La Adecuación de Centros de Interés como Estrategia Lúdica y Motivadora en la Construcción de Aprendizajes Significativos

## **1. Descripción de la Propuesta Pedagógica**

Esta intervención permitirá un alto nivel de aprendizajes significativos, brindando instrumentos de enseñanza, recreativa y amena; ya que se contempla como una orientación educativa, ayudando al enriquecimiento y desarrollo del proceso emocional, social e intelectual.

Se convierte en una estrategia donde se integran los espacios ya existentes, utilizándolos como lugares más creativos y recreativos, tales como:

Expresión artística , corporal , juego de roles y didáctico , espacios de lectura y proyección de videos , proporcionando a los niños y niñas espacios no solo para el juego libre y con orientación , sino además para el desarrollo de sus habilidades (motrices , creativas , de pensamiento entre otros); fomentando así sus valores y motivación para canalizar sus sentimientos con la expresión de pensamiento, permitiendo un desarrollo de aprendizajes significativos , para aprender a vivir consigo mismo y con el otro, fortaleciendo así las habilidades sociales .

Por todo lo anterior, esta propuesta pedagógica está enfocada en desarrollar un programa lúdico y recreativo por medio de la adecuación de centros de interés que favorezca a la motivación para el desarrollo de aprendizajes significativos de los niños y niñas del Centro Educativo Huellas del Saber, este programa se llevará a cabo mediante actividades lúdico pedagógicas y mediante la interacción en los diferentes centros de interés.

## 2. Justificación

Con la presente propuesta pedagógica *La Adecuación de Centros de Interés como Estrategia Lúdica en la Construcción de Aprendizajes Significativos*, proyectado para desarrollarse mediante actividades lúdico pedagógicas que pretendan acercar a los niños y niñas a saberes significativos, como clave fundamental en todo proyecto de vida que conlleve a generar espacios y ambientes armónicos .

Se justifica en la comunidad del Centro Educativo Las Huellas del Saber, puesto que tiende a incidir en el mejoramiento de las relaciones escolares, intrafamiliares, sociales y culturales.

Es un proyecto que comprende una serie de actividades, denominadas: los rincones de juego, el juego con arte, el juego con palabras, entre otros, dirigido a los niños y niñas de la comunidad educativa.

La aplicación de estas actividades son retomadas de la metodología Decroliana, creador de la escuela de la vida y por la vida, que trabaja por un ambiente en el que se fomenta la actividad espontánea infantil.

Se inclina por la educación intelectual y desarrolla una educación más natural, utilizando todos los medios a su alcance.

Los factores socioculturales y económicos inciden en el actuar, sentir y pensar de la persona y por ende de la familia, que en nuestro caso manifiesta rasgos de falta de acompañamiento.

Se busca con lo ya planteado proporcionar unos cambios a nivel creativo, reflexivo, crítico, activo, innovador y positivo.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Diseñar estrategias lúdicas que posibiliten el desarrollo de aprendizajes significativos en los niños y niñas del Centro Educativo Huellas del Saber, mediante el uso adecuado de centros de interés.

#### **3.2. Objetivos Específicos**

- Ejecutar procesos de interacción, en la creación de ambientes que propendan por la óptima utilización del material didáctico que compromete cada una de las dimensiones.
- Desarrollar habilidades motoras que proporcionen actitudes y destrezas mediante la realización de actividades lúdicas en los centros de interés.
- Involucrar a la comunidad educativa en la ejecución de actividades dinamizadoras dentro de los centros de interés para un buen proceso intelectual, social, familiar y cultural del educando.

#### 4. Marco Teórico

Para la implementación de la propuesta de intervención es importante tener en cuenta autores como Emanuel Kant, quien da su aporte con relación al juego, y Ovidio Decroly quien hace mención sobre los ambientes de aprendizaje y la importancia de éstos.

García, A. (2011) señala que dentro de los aportes de Emanuel Kant a la pedagogía:

La educación en términos kantianos comprende: el cuidado, la instrucción y la disciplina. Por su parte, el cuidado es entendido como llenar las condiciones materiales de subsistencia, a esto Kant le llama cuidado meramente físico. En el ámbito del cuidado físico entran aspectos como la alimentación, este es el único aspecto que tienen en común los hombres con los animales, pues durante algún tiempo a los animales se les proporciona comida pero nada más, acaso dice Kant calor y una cierta protección. En este sentido, el hombre guarda cierta coincidencia con los animales únicamente en el cuidado físico y más específicamente en lo que se refiere a la alimentación.

Sin embargo, los hombres sí necesitan cuidado, en tanto que disponen de ciertas fuerzas que no saben utilizar y que les puede resultar perjudicial, es por ello que los padres deben cuidarlo y evitar que utilicen sus fuerzas perjudicialmente.

(...)

De manera que a los hombres se les debe educar físicamente y moralmente, cada una de ellas se encuentra establecida por etapas que coincide con la evolución del ser humano, es

decir, niñez, adolescencia y juventud. Los animales carecen de instrucción y en este sentido de educación, no aprenden nada porque en última instancia no lo requieren.

La instrucción para nuestro autor es un aspecto positivo de la educación. Consiste en cultivar al hombre, ella puede ocurrir en cualquier momento mientras que el hombre haya sido disciplinado. La instrucción es dada de hombres a hombres y se transmite de generación en generación con nuevos elementos, en tanto que la cultura está en su constante transformación.

Con la instrucción se logra que el niño aprenda a distinguir entre conocimiento, opinión y creencia debido al desarrollo de las facultades de su espíritu. Luego, comprende lo que dice y esto en términos kantianos es gracias a la utilización de imágenes y cosas.

Para nuestro autor cultivar el espíritu del niño se hace de manera libre y escolar. La primera consiste en estar ocupado en un juego, dicha actividad es recreativa y placentera para el niño. La segunda supone un esfuerzo motivador que no se concibe sino es con vistas a un fin, es restrictivo y en ello se basan las escuelas.

Emmanuel Kant, el conocido filósofo, también pronunció su opinión sobre el juego, entendiéndolo como un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser nocivos para el ser humano.

En relación con el juego y la enseñanza, significa la introducción del juego en las formas de enseñar de los maestros y del aprender de los alumnos, en las aulas escolares y en espacios fuera

de ellas. Se caracteriza por ser una experiencia que se vive en el aquí y en el ahora por lo tanto debe ser perdurable y significativa.

Las estrategias son el modo o la manera como el estudiante asume los procesos de aprendizaje por medio de:

- *Desarrollo del lenguaje* : Conversatorio, confrontación, predicción, escucha, comentarios, narraciones, dialogo, mediación, expresión de ideas, preguntas, lecturas, comunicación, escritura, inventiva de cuentos, socialización.
- *Estilos de aprendizaje*: Uso de diversas estrategias que realizan los estudiantes para llevar a cabo el aprendizaje, como resultado de la interacción de los procesos internos de las dimensiones del desarrollo humano y la construcción de nuevos significados
- *Presentaciones a partir de cuentos o lecturas*: Imitación, intercambio de roles, interpretación, montajes, presentaciones.
- *Lluvia de ideas*: Preconceptos que manejan los niños en edad preescolar frente a un tema.)

La implementación de dichas estrategias se hace a partir de:

- *Ejercicios potencializadores de motricidad Gruesa*: Gimnasia, artística, juegos, deporte.
- *Actividades musicales*: Canciones y saludos.

- *Actividades recreativas:* Competencias, carreras y dinámicas.
- *Actividades potencializadoras de la motricidad fina:* Pintar, modelar y recortar.
- *Representaciones con títeres:* Imitación de voces, representación de personajes y relatos de historias.
- *Material didáctico:* Llotería, rompecabezas, arma todo y bloques lógicos.
- *Proyección de videos:* Películas infantiles, documentales y canticuentos.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. Se puede ver como una actitud personal frente a la vida, caracterizada por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor; rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas, hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo, facilitándole integrarse de diversas formas a la multiplicidad de espacios que socialmente se le presentan.

Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se recoge como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del hombre y factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo,

pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar.

La actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distenciones, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea, a la cultura. Reconociéndola como una dimensión del desarrollo humano, que se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general. Fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades en la que se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las expresiones sociales que el niño tiene.

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos, en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar, la metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es

también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria. (Jiménez, C.A., 2000. p. 22)

El método pedagógico de los *centros de interés* ideado por Ovide Decroly, consiste en centrar los temas de estudio de acuerdo con los intereses de los niños en cada edad. Este tipo de planificación tiene tres etapas: observación, asociación y expresión.

Decroly era un médico, psicólogo y pedagogo Belga, que inició su trabajo con niños que tenían algún tipo de discapacidad, posteriormente se dedicó a la educación de niños sin discapacidad. Su lema era “Escuela por la vida y para la vida”, lema con el que funda en 1901 la escuela de H’Hermitage en Bruselas, recogiendo muchas ideas de Pestalozzi y Froëbel.

Su principal aportación es ser el primero en definir pedagógica y psicológicamente el concepto de globalización. Según ésta, el pensamiento del niño no es analítico sino sintético. Es decir percibe un todo completo y no partes. La globalización es para él el primer principio pedagógico basándose en que el desarrollo del niño se basa en sus percepciones y estas percepciones se basan en el niño, abarcando sincretismo y una vez percibida la totalidad, su curiosidad le lleva a investigar y descubrir las partes del todo, llegando a un cierto análisis. Da mucha importancia al desarrollo biológico y a la higiene física, para lo cual hay que crear un ambiente adecuado y estimulante. Hay que diferenciar a los alumnos según sus características y necesidades, adecuando los objetivos a sus capacidades. Estimular las actividades necesarias para que el niño se adapte al ambiente que ha de tener cuando sea adulto, a través de una educación basada en la actividad.

Hay que partir de las necesidades del niño: Decroly conoce al niño, comprende que es un ser activo y singular y hace su programación centrada y sacada de los intereses y necesidades infantiles.

A partir del concepto de globalización se formulan los “centros de interés” (el niño aprende lo que le interesa, de sus necesidades) que son congeniar los saberes armónicamente ensamblados, atendiendo a la atención, comprensión, expresión y creación respetando las diferencias individuales de los niños. Basa la educación en la actividad. En los centros de interés están todas las áreas de estudio.

Hay que conectar intereses de los niños y contenidos a trabajar en los centros de interés.

Para Decroly los centros de interés de los niños son:

necesidad de alimentarse: alimento, respiración,...

necesidad de protegerse de la intemperie: calor, frío, humedad, viento,...

necesidad de defenderse contra los peligros y enemigos varios: limpieza, enfermedad, accidentes,...

necesidad de acción, alegría y vida en sociedad, actuar y trabajar solidariamente, de descansar.

Hay tres tipos de ejercicios para desarrollar el centro de interés:

De observación: el contacto directo con los objetos, por observación directa o indirecta.

De asociación: en el espacio, en el tiempo, en las necesidades del hombre, en la relación causa-efecto.

De expresión: lectura, escritura, cálculo, dibujo, trabajo manual.

En el método, el material principal es el juguete natural, que permita una experiencia global y socializadora, diversas posibilidades de uso y mayor iniciativa. El material lo podemos clasificar en:

- Material aportado por el niño: piedras, botones, papeles. Etc.
- Material de juegos educativos: sensomotores y de atención (motores, visomotores, audiomotores, visuales) y de Iniciación a las actividades intelectuales (iniciación a la aritmética, relacionados con el tiempo, iniciación a la lectura, de gramática y comprensión del lenguaje). (Mazariegos, E., 2009)

Como evolución del concepto de Decroly, se han elaborado teorías en relación con los ambientes de aprendizaje, tal como lo expone Duarte, J (2003):

Son varias las disciplinas relacionadas de alguna manera con el concepto de ambientes de aprendizaje, también llamados ambientes educativos, términos que se utilizan indistintamente para aludir a un mismo objeto de estudio. Desde la perspectiva ambiental de la educación, de la ecológica, de la psicológica, de la sistémica en teoría del currículo, así como enfoques propios de la etología y la proxémica, entre otros, se ha contribuido a delimitar este concepto, que actualmente demanda ser reflexionado dada la proliferación de ambientes educativos en la sociedad contemporánea y que no son propiamente escolares.

Conceptualizar los ambientes educativos desde la interdisciplinariedad enriquece y hace más complejas las interpretaciones que sobre el tema puedan construirse, abre posibilidades cautivantes de estudio, aporta nuevas unidades de análisis para el tratamiento de problemas escolares y, sobre todo, ofrece un marco conceptual con el cual comprender mejor el fenómeno educativo, y de ahí poder intervenirlos con mayor pertinencia.

(...)

Para el tema que se expone, se trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite

relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos. Se debe ser consciente que en la formación del niño y el joven interactúan varios factores, y que lo lúdico es un escenario enriquecedor, por lo cual no hay que perderlo de vista si se quieren abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos.

Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos es la incorporación del juego: este es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en los niveles de preescolar y primaria, pero que a medida que se avanza en la escolaridad tiende a relegarse a favor de formas más expositivas de enseñanza.

Recogiendo lo expuesto por Mazariegos, E. (2009) y Duarte, J (2003), se propone que la inclusión del juego y la lúdica en el proceso de aprendizaje y para el caso concreto se haga por medio de ambientes como:

- *Rincón De Juguetes:* es un espacio para que los educandos construyan el país, el lugar o momento que deseen, no es un espacio de espaldas a la existencia humana de lo contrario es un espacio privilegiado para su desarrollo.
- *Ambientes de Aprendizaje:* organización de la clase por rincones, es una propuesta metodológica que hace posible la participación activa de los educandos en la construcción de sus conocimientos.

Esta propuesta se denomina rincones de juego para darle un concepto más amplio que engloba tanto el juego libre, como manipulativos, desarrollo social y afectivo)

- *Rincón De Lectura:* salas especialmente diseñadas para el disfrute de los educando, en este lugar se hallan variedad de libros de alta calidad además desarrolla un hábito de leer, se busca estimular el amor por la lectura en sus diferentes ambientes.

## **5. Metodología**

Para la ejecución de este proyecto se realiza como estrategia principal la adecuación de los ambientes de aprendizaje donde se le da uso a espacios subutilizados del centro educativo las huellas del saber integrando a la comunidad para que haga parte de un buen proceso de enseñanza aprendizaje creando un grupo de trabajo entre la escuela y el padre de familia para fortalecer y dar cumplimiento a los objetivos propuestos.

Para que haya una correcta articulación entre la institución y la comunidad se realizaran actividades de sensibilización, capacitación y ejecución con la cual se pretende que la comunidad educativa interioricen y asuman el compromiso de hacer parte del desarrollo educativo y de una formación integral

Las actividades giran alrededor de la exploración de cada uno de los ambientes de aprendizaje previamente adecuados que permiten apropiarse con mayor facilidad del conocimiento y la construcción del aprendizaje significativo

## **6. Plan de Acción**

### **6.1. Recursos**

Recursos humanos

- Asesora
- Docentes de plantel
- Docentes practicantes
- Niños

### Recursos logísticos

- Aula de expresión corporal
- Aula de expresión plástica.
- Biblioteca
- Muñequero
- Baño

### Recursos didácticos

- Elementos de icopor
- Plastilina
- Rompecabezas
- Lana
- Loterías
- Borradores
- Hojas de block
- Botones de colores
- Cartón paja
- Papel de color
- Cd música folclórica
- Lápiz
- Cd juegos infantiles
- Pegante o silicona
- Cd música de relajación
- Palos de chuzo
- Plástico
- Tijeras, bolsa de papel
- Vinilos
- Crayolas
- Lapiceros

## 6.2. Presupuesto

Artículo	Valor
• Hojas de block	2.800
• Hojas iris	3.500
• Cartón paja	6.000
• Plastilina	5.000
• Lapiceros	2.000
• Vinilos	5.000
• Crayolas	2.000
• Lápices	3.000
• Elementos icopor	2.500
• Palos chuzo	1.000

### 6.3. Cronograma

FASE	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	OBJETIVOS	RECURSOS	FECHA	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
SOCIALIZACIÓN	Encuentro con los padres de familia para informar sobre el proyecto que se ejecutará en la institución y su importancia	-convocatoria sensibilización -preservación -evaluación	desarrollar una visión clara ante la comunidad educativa de la propuesta pedagógica	Maestras en formación  Maestras del centro educativo  Padres de familia  Recursos físicos: Centro Educativo Las Huellas del Saber  Recursos didácticos:  - Plegable de presentación de la propuesta  - lectura de reflexión  -papel periódico, de colores -cinta pegante	Mayo de 2012	Maestras en formación:  Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Poca Asistencia de los padres de familia
INTEGRACIÓN	Realización de actividades y juegos cooperativos	Presentación -juego -dinámica -socialización	Integrarse socialmente a través de actividades lúdicas que generen el interés por el trabajo en grupo	Recursos humanos: -docentes en formación -docentes de la institución -niños y niñas  Recursos físicos	mayo 2012	Maestras en formación:  Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Entusiasmo y participación

				-salón de expresión corporal del Centro Educativo			
				Recursos didácticos -hojas Lápiz -prendas de vestir -maquillaje			
CARRUSEL	Se organizan actividades donde se le da uso a cada uno de los espacios organizados, como el salón de lectura, salón de roles o expresión corporal entre otros	-trabajo en grupo -actividades artísticas -actividades corporales	Reconocer los espacios de la institución y el uso que se les puede dar a cada uno de ellos a través del recorrido e interacción por cada uno de los centros de interés	Recursos humanos: -docentes en formación -niños y niñas  Recursos didácticos: -texto o cuento -prendas de vestir -plastilinas -colchonetas Recursos físicos: -salón de lectura -salón de roles  -salón de expresión corporal	Junio 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Expectativa y goce por el cambio de espacios
EXPLORANDO CON MI CUERPO	Se expone el cuerpo a cumplimiento de órdenes a partir de movimientos por medio de la escucha de música y	-actividades artísticas -música -motricidad gruesa -ritmo	Desarrollar la creatividad utilizando el espacio, el tiempo, el ritmo, el juego, y elementos gimnásticos, para afianzar	Desarrollar la creatividad utilizando el espacio, el tiempo, el ritmo, el juego, y elementos gimnásticos, para afianzar las	Junio 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	

	sonidos		las habilidades y destrezas que puede ofrecer el cuerpo	habilidades y destrezas que puede ofrecer el cuerpo			
LAS MARAVILLAS DE LA MÚSICA EN MI CUERPO	Se sensibiliza a los niños frente a la música folclórica y la importancia del cuerpo en éste.	-coordinación -puesta en común -desplazamiento  -ritmo	Desarrollar la coordinación a través de movimientos establecidos	Recursos humanos: -docentes en formación-niños y niñas del centro educativo  Recursos físicos: salón de expresión corporal  Recursos didácticos: grabadora  -CD	Junio 2012	Maestras en formación:  Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Interés y agrado por las actividades musicales
CREANDO NUESTRA PROPIA HISTORIA	Se tomara el tema de los deportes como referencia a partir de conocimientos previos donde por grupos inventaran una historia y se elabora un libro utilizando la imaginación y la creatividad	-trabajo en grupo -motricidad fina -indagación -escogencia	Afianzar las aéreas comunicativas y artísticas por medio de la elaboración de una historia que será por medio de la imaginación a partir de una historia y conceptos ya existentes, siendo esta una herramienta de trabajo para la institución	Recursos humanos: -docentes en formación -niños y niñas Recursos físicos -salón de dactilopintura  Recursos didácticos: -cartulina -lápiz -crayolas -vinilos -cartón paja -papel periódico -hojas de color	Julio 2012	Maestras en formación:  Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Interés y motivación por los deportes conocidos

CREANDO CON MIS MANOS	se entregan diferentes materiales donde se plasmaran las manos se decoran y se trabaja el sentido del tacto y la importancia del mismo	-actividad artística -motricidad fina -modelado	- afianzar movimientos motriz finos a través de actividades que propicien el aprendizaje	Recursos humanos : Docentes en formación -niños y niñas  Recursos físicos -salón de dactilopintura  Recursos didácticos:  -hojas de block -vinilo -pincel -palos de paleta -ojos móviles -tela roja -harina -aceite -agua	Julio 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Exploración y satisfacción por lo que genera el sentido del tacto
TITIRICUENTOS	Representación e interacción con la casa de los títeres, se elabora un títere dactilar con diferentes materiales y con el mismo inventaran una historia	-actividad artística -motricidad fina -modelado	Desarrollar competencia comunicativas y artísticas con los niños y niñas a través de la construcción de una obra de títeres y la creación de ellos	Recursos humanos Docentes en formación -niños y niñas  Recursos físicos -salón de dactilopintura Recursos didácticos -casa de títeres -títeres -medias -bolsas -ojos -lana -pegante	Agosto 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Creatividad y expresión de sentimientos a partir de una historia

EXPRESANDO SENTIMIENTOS	Parte de una lectura sobre la amistad se hace una sensibilización y un conversatorio sobre el afecto por alguien se pasa a elaborar una manualidad la cual será obsequiada a uno de sus compañeros	-sensibilidad -manualidad	Estimular el espíritu afectivo mediante actividades que permitan expresar sentimientos o necesidades	Recursos humanos Docentes en formación -niños y niñas  Recursos físicos -salón de lectura y salón de dactilopintura  Recursos didácticos -lápiz -hojas -tubos de cartón -pegante	Agosto 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	interés y felicidad al demostrar el afecto que sienten por algunos de sus compañeros
REPRESENTO MI PERSONAJE FAVORITO	Se organiza una representación sobre el cuento del renacuajo paseador donde los niños y niñas tienen la oportunidad de representar a uno de los personajes que más le llame la atención.	Teatro -lectura -representación	Potenciar el trabajo, el compromiso, la participación a partir de la lectura y la representación de la misma	Recursos humanos Docentes en formación -niños y niñas  Recursos físicos -salón de roles, expresión corporal  Recursos didácticos -cuento -laminas -papel reciclable -bolsas plásticas -vinilos -tijeras -pegante	Agosto 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Buena participación y se mostraron muy motivados

				- Botones -corbatas -guitarras			
RECOPILANDO JUEGOS	Jornada recreativa (día familiar) El rescate de juegos tradicionales que aportan al desarrollo psicomotor y aportan a la integración familiar.	-bases -establecimiento de reglas -motricidad gruesa	Motivar el interés y la practica hacia actividades lúdicas por medio de juegos tradicionales.	Recursos humanos Docentes en formación -niños y niñas -padres de familia  Recursos físicos -la institución Recursos didácticos -balón -tiza Turra o piedra  -objetos personales	Agosto 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Se reflejó una buena interacción y trabajo en grupo
EXPONIENDO MIS CREACIONES	Exposición de manualidades animales, se realizara con diferentes materiales reciclables inspirados a partir de la película MADAGASCAR	sensibilización de temáticas -rompecabezas -imágenes -cuento -reciclar	potenciar el espíritu creativo a partir de la actividad motriz fina rescatando diferentes temáticas para que posteriormente sean compartidas a la comunidad educativa	Recursos humanos Docentes en formación -niños y niñas  Recursos físicos -salón de dactilopintura -salón de expresión corporal para la	Sept. 2012	Maestras en formación: Carolina Rendón Saldarriaga y Gloria Leticia Zapata	Satisfacción por mostrar en público sus creaciones y que les sean destacadas

---

exposición  
-cajas de jugo  
-tubos de cartón  
-botellas de fresco  
-vinilos  
-pegante  
-tijeras  
-hojas recicladas

---

## 7. Informe de Actividades

### Socialización

Volantes: se enviarán como publicidad e invitación a la comunidad

Lectura: Reflexión

Tema: Carrusel para los convocados

- Actividad N° 1: Rincón de lectura.

Desarrollo: uno de los presentes leerá un cuento “Los Tres Cerditos”, el cual se socializará

- Actividad N° 2: Rincón de arte

Desarrollo: A cada uno se le entregará material como papel, lana, tubos de cartón, colbón, ojos, tijeras, plastilina, etc., donde puedan ingeniarse y elaborar una manualidad de “un animal mencionado en el cuento”.

- Actividad N° 3: Rincón de expresión corporal

Desarrollo: Los integrantes formarán subgrupos en los cuales tendrán que hacer una representación a los demás de lo que deseen, un cuento, un baile, una canción, una coreografía, incitando al trabajo en equipo y a la creatividad.

- Actividad N° 4: Juego concétrese

Desarrollo: Juego de preguntas, por medio de estrellas referentes a lo anteriormente vivido en los rincones.

Se lanzarán preguntas como:

¿Qué opinas de la reflexión que se leyó al comienzo?

¿Qué mensaje le dejó el cuento de los tres cerditos?

¿Cómo se sintió haciendo la manualidad?

¿Qué material fue el que más le gustó?

¿En qué te fijas en las personas para hacer un grupo, etc.

- Actividad N° 5: Preguntas y opiniones

Desarrollo: se lanzarán preguntas como:

¿Que piensan del trabajo realizado?

¿Creen que es importante y porqué?

¿Qué opinan sobre la forma de trabajo?

¿Qué aportes tienen para la ejecución de la propuesta?

## **Integración**

Se realizará en el primer encuentro que se tiene con los niños y niñas

- Actividad N° 1: Mi retrato hablado

Desarrollo: A cada niño o niña se le entregará una hoja, lápiz, colores, donde se dibujarán él o ella y luego la enseñará a los demás compañeros describiéndose a sí mismo.

- Actividad N° 2: Juego “Marineros”

Desarrollo: Se organizará el grupo en rueda donde hay un líder que será el capitán, en este caso el docente el cual comienza a dar algunas órdenes que los participantes deben cumplir, buscando ser los primeros como, el primero que traiga un zapato, un palo, el primero que traiga una flor, el primero que traiga una media, etc.

- Actividad N° 3: Concurso de porras y distintivos

Desarrollo: Se conforman dos grupos a los cuales se les pedirá ponerse un nombre, inventar una porra e ingeniarse un distintivo, se hace tipo competencia con un tiempo medido para dar más entusiasmo a los participantes.

- Actividad N° 4: Vistiendo un compañero

Desarrollo: En los mismos grupos escogerán un líder al cual vestirán los demás con material como papel, cinta, colbón, tijera, etc.

## **Carrusel**

Se comenzará a trabajar en algunos de los rincones para que los niños y niñas comiencen a familiarizarse con ellos.

- Actividad N° 1: Lectura de cuentos

Desarrollo: El guía o docente hará la lectura de un cuento de interés que deje un buen mensaje ya que se socializará “El pastorcito mentiroso”.

- Actividad N° 2: Juego de roles

Desarrollo: En el rincón de expresión corporal encontrarán diferentes trajes que se podrán colocar y entre ellos identificar qué papel puede jugar con cada uno, los trajes identifican algunos personajes del cuento.

- Actividad N° 3: Estimulación corporal:

Desarrollo: Se pone algo cómodo en el suelo como tendidos o colchonetas donde el niño se pueda acostar y el guía le hará una serie de ejercicios de ejercitación y estimulación de los músculos. “Masajes, gusano, caretila, etc.”, para que se relaje.

- Actividad N° 4: Modelado con plastilina.

Desarrollo: Se le entregará a cada niño un trozo de plastilina con el cual harán una figura de las antes mencionadas en el cuento, el docente los guiará.

### **Explorando con mi cuerpo**

- Actividad N° 1: Movimiento a partir de los sentidos

Desarrollo: Se les dará algunas órdenes seguidas por el sonido de un tambor por ejemplo: 3 golpes – 3 pasos, 2 golpes – 2 palmas, etc.

- Actividad N° 2: Escucho y me muevo

Desarrollo: Se pondrá música de diferentes géneros donde los niños y niñas se moverán voluntariamente tratando de respetar el ritmo de cada uno.

- Actividad N° 3: Gimnasia artística con movimientos de cinta

Desarrollo: Anteriormente se les dará a conocer un ritmo o una melodía seguida por algunos movimientos corporales, luego se le da a cada uno, una cinta de colores muy vivos y un tamaño grueso que se deje manejar, la cinta va pegada de un palo de chuzo, el cual los niños y niñas tomarán en su mano y manipularán en la misma dirección que marea su cuerpo.

- Actividad N° 4: Relajación

Desarrollo: Se adecua un salón de la institución completamente silencioso, amplio, un poco oscuro, donde los niños y niñas se puedan recostar y queden muy cómodos, de fondo se les pondrá un sonido con melodías musicales, lo cual permita su concentración y descanso.

### **Las maravillas de la música en mi cuerpo**

- Actividad N° 1: Calentamiento

Desarrollo: Se hace con los niños y niñas una serie de ejercicios donde se logre calentar y a la vez desestresar su cuerpo como: caminar de puntas, saltar, caminar en el talón, en cuclillas, trotar, gatear, etc.

- Actividad N° 2: Elección de danza

Desarrollo: Se dará a conocer al grupo algunas danzas por medio de unos videos mostrando el paso que debe llevar cada una de ellas, para que entre todos podamos

llegar a un acuerdo y escoger la que mejor parezca para comenzar a montar su coreografía.

- Actividad nº 3: Montaje de baile

Desarrollo: Luego de formar el grupo de participantes se mostrará a los niños un video de la cultura de Itagüí donde se puede ver el baile y cada uno de los pasos que llevan algunas danzas, luego de dar tiempo a que los niños asimilen comenzaremos a practicarlo, observando a cada uno de ellos para de esta manera poder formar parejas, descartar movimientos que no permitan la coordinación con facilidad, etc.

### **Creando Nuestra Propia Historia**

- Actividad Nº 1: Indagación

Desarrollo: Por medio de preguntas como: ¿Cuál es el deporte que más te gusta?, ¿Cuándo lo practicas?, ¿Cómo se juega?, ¿Qué te pones para jugarlo?, ¿Con quién juegas?, etc. Se observará y se escribirá cual es el deporte más preferido por el grupo.

- Actividad Nº 2: Elección del tema

Desarrollo: A partir de lo anterior y de manera democrática se elegirá el deporte que tuvo más preferencia y ese será el tema elegido para crear la historia.

- Actividad Nº 3: Selección de material

Desarrollo: Se les dará a conocer a los alumnos diferentes materiales como: cartulina, cartón paja, papel periódico, hojas de color, etc., para elegir el material donde se plasmará la historia

- Actividad N° 4: Redacción del cuento

Desarrollo: A partir de los conceptos y predicciones de niños y niñas se hará lluvia de ideas la cual será organizada dándole un sentido claro a la historia relacionándola con el deporte elegido.

- Actividad N° 5: Elaboración del cuento

Desarrollo: A partir del gusto de los niños y niñas se comenzará a elaborar las partes del cuento como la pasta, la escritura, las imágenes que se decorarán a partir de diferentes técnicas de pintura (jabonosa, áspera, chisporreante, entre otras)

### **Creando con mis manos**

- Actividad N° 1: Plasmar las manos

Desarrollo: A cada niño y niña se le entregará una hoja de vinilo con el cual se pintará y plasmará sus manos identificando luego cual es la derecha y la izquierda.

- Actividad N° 2: Formar un títere con un molde de la mano

Desarrollo: Se les dará el molde de una mano hecha en cartulina a la que le pondrán un palito de paleta para sostenerlo y lo decorarán con materiales diferentes formándole una cara.

- Actividad N° 3: Las partes de la mano

Desarrollo: A partir de canciones como: “mis manos bonitas y los nombres de mis dedos”, enseñaremos parte por parte indicando cada uno y mencionando sus nombres

(meñique, anular, corazón, índice y pulgar, derecho e izquierdo igual que las palmas de cada mano).

- Actividad N° 4: Haciendo plastilina

Desarrollo: elaboraremos plastilina casera

Ingredientes: Harina de trigo, aceite, agua, vinilo

Preparación: se toma la harina y se le mezcla agua poco a poco convirtiéndola en masa, se le agrega unas gotas de aceite para evitar que se pegue de nuestras manos y para terminar le ponemos vinilo de nuestro color preferido y amasamos

### **Titiricuentos**

- Actividad N° 1: Saludo a través de títeres

Desarrollo: Las guías realizarán el saludo por medio de una canción “hola amigos”, luego se hará la presentación de algunos títeres como un panadero, un príncipe, una princesa, un sapo, los cuales compartirán con los niños y niñas algunas canciones propuestas por ellos mismos para animarlos y motivarlos a realizar las actividades siguientes.

- Actividad N° 2: Interacción con los títeres presentados

Desarrollo: Se les entregarán a los niños y niñas para que los observen, traten de imitarlos como lo vieron anteriormente, le coloquen nombres, digan que les gusta de ellos.

- Actividad N° 3: Títeres con diferentes materiales

Desarrollo: En subgrupos para hacer más fácil el trabajo se les entregará materiales como medias, bolsas, lana, botones, telas, papel de colores, tijeras, colbón, etc., para que ellos elaboren su propio títere.

- Actividad N° 4: Creación de cuento a partir de los títeres realizados

Desarrollo: en los mismos subgrupos los niños tratarán de crear un cuento y como personajes utilizarán los títeres realizados por ellos.

### **Expresando sentimientos**

- Actividad N° 1: Lectura de cuento “Nano y sus amigos”

Desarrollo: La guía leerá a los niños y niñas la lectura que convoca a la sensibilización y afecto por alguien.

- Actividad N° 2: Socialización

Desarrollo: Entre todos daremos un aporte público de lo que más nos llamó la atención de la lectura y por qué se, se le harán preguntas como: ¿Quién es el mejor?, ¿Cómo se llama?, ¿Qué es lo que más te gusta hacer con él o ella?, ¿Dónde conociste ese amiguito (a)?

- Actividad N° 3: Elaboración de un mensaje o carta a un ser querido

Desarrollo: Se le hará entrega a los niños de hojas, lápiz, colores, pegante para que ellos plasmen sus pensamientos y sentimientos a alguien con la creación de su respectivo sobre y decoración

- Actividad N° 4: Creación de un porta lápiz

Desarrollo: Harán un pequeño detalle para la persona que quieran, con materiales como tubos de papel vinilo, papel de colores, guiados por la maestra.

### **Represento mis personajes favoritos**

- Actividad N° 1: Lectura de fabula “Rin Rin Renacuajo”

- Actividad N° 2: Socialización

Desarrollo: Aporte de cada alumno sobre la lectura por medio de preguntas como: ¿Qué les gustó?, ¿Qué hicieron los personajes?, ¿Cómo se llamaban los personajes?, etc.

- Actividad N° 3: Asignación de personajes

Desarrollo: Se hará un sorteo por medio de láminas que tienen el dibujo de los personajes de la historia Rin rin renacuajo, los niños y niñas sacarán por sorteo una por una y esa es la que representarán en el montaje de la fabula.

- Actividad N° 4: Elaboración de vestuario

Desarrollo: Entre todo el grupo y con ayuda del guía se elaborarán los trajes de cada personaje con diferente material.

- Actividad N° 5: Representación de la fabula, Rin rin renacuajo, la cual se prepara con anticipación.

## **Exponiendo mis creaciones**

### - Actividad N° 1: Los animales

Desarrollo: Para iniciar se verá la película de “Madagascar” para tener un contacto visual con algunos de los animales que serán realizados en con material reciclable, en este caso el león y la jirafa, utilizando tubos de papel, cartón, cartulina, colbón, vinilos.

### - Actividad n° 2: Las plantas

Desarrollo: A partir de imágenes se tendrá un acercamiento con la naturaleza y las plantas describiendo su color, tamaño, forma, nombres, etc. Seguida de la realización de 2 manualidades; 1. Solitario utilizando un frasco de compota, 1 palo de chuzo, fomi, 2. Manualidad, será una tarjeta decorada con sellos hechos de hojas anteriormente recolectadas para que esta acompañe el solitario como un regalo especial.

### - Actividad N° 3: Los medios de transporte

Desarrollo: Se comenzará con un concurso de tiempo para armar un rompecabezas de medios de transporte donde ellos identificarán cada uno, sus funciones y sus características. Se harán dos manualidades, 1. Un tren elaborado con cajas de huevo, cartón, colbon, vinilo, 2. Será un barco con plato de icopor, palo de chuzo, papel de color, vinilo.

### - Actividad N° 4: Los medios de comunicación

Desarrollo: Se inicia con el juego de la lotería donde se donde se puedan ubicar algunos medios de comunicación, dar su descripción y hablar un poco de su utilidad, se elabora una manualidad de un celular con cajas de Hit o Tutti-Fruiti, pitillos, vinilos, 2.

Será una tarjeta de invitación a una exposición de las manualidades anteriormente mencionadas.

- Actividad N° 5: exposición

Desarrollo: Se adecuará un lugar dentro de la institución tipo museo donde serán expuestas cada una de las manualidades realizadas durante las secciones anteriores con sus respectivos nombres y materiales utilizados

### **Recopilando Juegos “Día recreativo”**

Para el desarrollo de esta temática se tendrá en cuenta rescatar juegos tradicionales que aporten al desarrollo psicomotor de los niños y niñas adecuando dentro de la institución un espacio con bases donde los niños podrán realizar juegos como:

- Actividad N° 1: Base 1, el puente está quebrado

Desarrollo: se conforman dos grupos a partir del paso por debajo del puente y la elección de una fruta dirigida por las facilitadoras

- Actividad N° 2: Base 2, Golosa

Desarrollo: Se dibujará una golosa en el piso donde los niños por medio de un objeto lanzado y el reconocimiento de los números y el equilibrio se busca llegar al final, siguiendo una secuencia de reglas como no pisar la raya, respetar el turno, etc.

- Actividad N° 3: Base 3, Ponchado

Desarrollo: Conservando la atención de niños y niñas no podrán dejarse tocar por el balón lanzado por dos compañeros ubicados en diferentes extremos ya que el que sea rozado sale del juego como ponchado o expulsado.

- Actividad N° 4: Base 4, Rey manda

Desarrollo: Los niños y niñas acatarán ordenes dadas por un compañero o facilitador en este caso el rey, las órdenes se darán tipo competencia, el primero que traiga el zapato, una flor, un palo, etc., buscando el cumplimiento de reglas y la competencia sana

## **8. Conclusiones**

Al ejecutar las sesiones planeadas, se logra percibir como la motivación y la implementación de los centros de interés son herramientas factibles para dinamizar el pensamiento crítico-reflexivo y creativo, es necesario aclarar que para haber logrado dicho objetivo se utilizaron una serie de estrategias (expresión corporal, expresión gestual, narraciones, dramatizaciones, manualidades, entre otros) que le permitieron a los niños y niñas interactuar con diferentes objetos y darle un buen uso a cada uno de los diferentes espacios existentes dentro del centro educativo.

A lo largo de la ejecución del proyecto se vio la importancia de realizar una debida planeación de las actividades a desarrollar, por lo que para ello en primera instancia se seleccionaron diferentes actividades seguido de esto al analizarlos detalladamente y al encontrar su esencia se puso entonces en práctica las estrategias propuestas dándole así

a la motivación, el interés y a los ambientes de aprendizaje el fin otorgado al inicio de la investigación.

En la ejecución de este proyecto se logra reconocer la importancia de cada uno de estos espacios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se evidencia la socialización y el trabajo cooperativo, por parte de los niños y niñas por medio del desarrollo de las actividades planteadas.

Se le da a las actividades lúdicas una acogida significativa evidenciándose en la espontaneidad y optimismo por parte de los niños y niñas en el momento de la ejecución.

## 9. Lista de Referencias

Duarte, J. (2003). *Ambientes de aprendizaje. una aproximación conceptual*. En: Estudios pedagógicos. n.29, pp. 97-113. Valdivia. Recuperado de:  
[http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci_arttext)

García, A. (2011) *Pedagogía o Tratado de la Educación, Kant*. Recuperado de  
<http://www.adriangarcia.vzla.org/portal/filosofia-y-politica-moderna/7-pedagogia-o-tratado-de-la-educacion-kant.html>

Jiménez, Carlos Alberto; *Lúdica y Recreación*. Cooperativa Editorial del Magisterio 2000.

Mazariego, E. (2009) *Adecuación del Aula para la Diversidad. Necesidades Educativas Especiales y Multiculturalidad*. Recuperado de:  
<http://adecuaciondelaulaparaladiversidad.blogspot.com/>

## 10. Anexos



Lectura y comprensión de cuentos



Explorando con mi cuerpo



Creando con material didáctico



Las maravillas de la música en mi cuerpo



Encuentro con padres



Explorando los diferentes ambientes de aprendizaje



Creaciones con material reutilizable



Trabajo de motricidad gruesa.