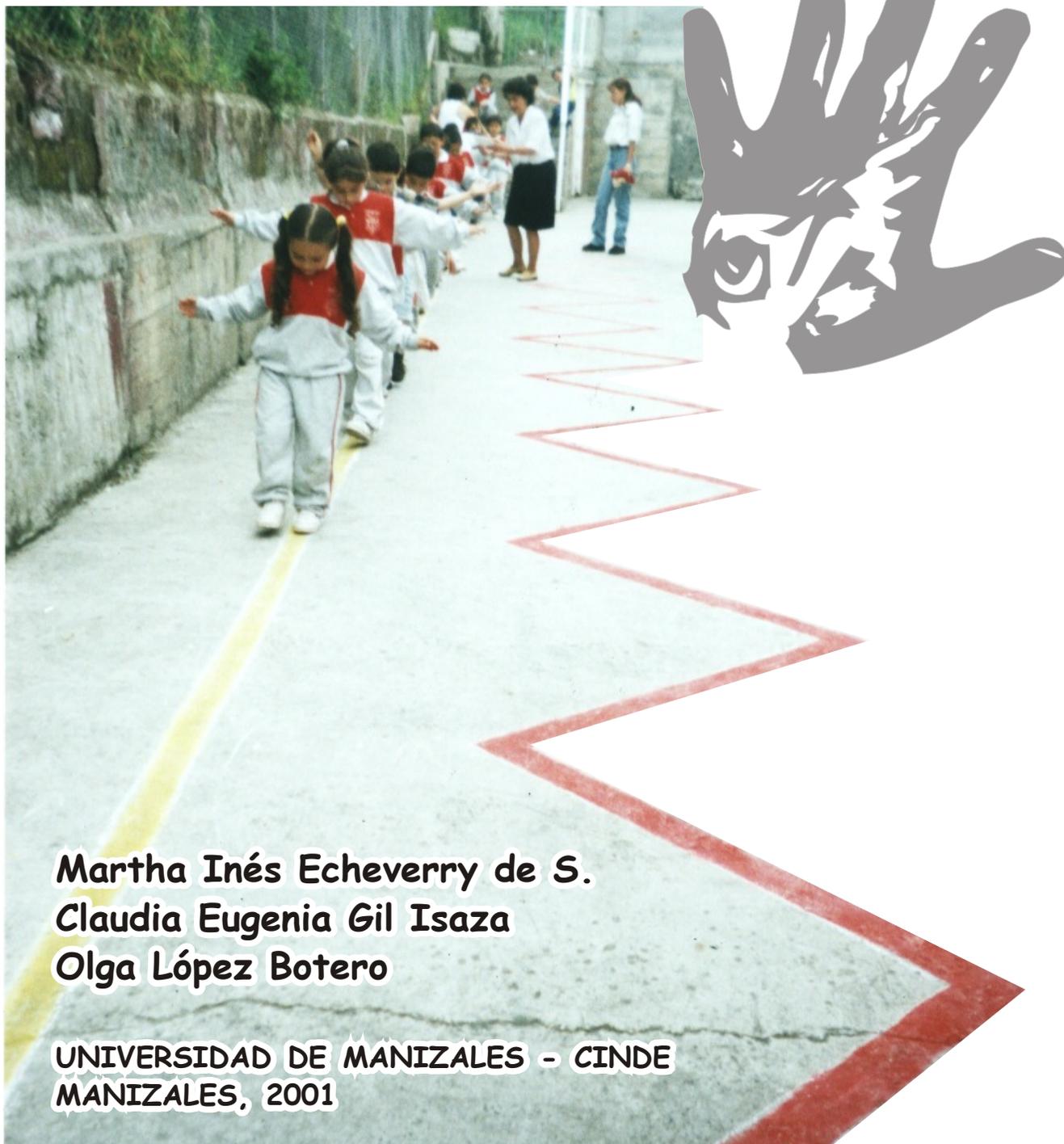


LA ALEGRÍA DE APRENDER

Ludoteca para la formación integral del preescolar



Martha Inés Echeverry de S.
Claudia Eugenia Gil Isaza
Olga López Botero

UNIVERSIDAD DE MANIZALES - CINDE
MANIZALES, 2001

Tabla de Contenido

Presentación General.

1. Ludoteca y Desarrollo Integral. Generalidades.

2. Programa de Ludoteca.

2.1. Area de motricidad (gruesa y fina adaptativa).

2.1.1. Objetivo general.

2.1.2. Justificación.

2.1.3. Actividad general 1.

2.1.3.1. Otras actividades complementarias.

2.1.4. Actividad general 2.

2.1.4.1. Otras actividades complementarias.

2.1.5. Actividad general 3.

2.2. Area motriz fino, adaptativa.

2.2.1. Objetivo general.

2.2.2. Actividad general 1.

2.2.2.1. Otras actividades complementarias.

2.2.3. Actividad general 2.

2.2.3.1. Otras actividades complementarias.

2.2.4. Actividad general 3.

2.2.4.1. Otras actividades complementarias.

- 2.2.5. Actividad general 4.
 - 2.2.5.1. Otras actividades complementarias.
- 2.3. Area de lenguaje y comunicación.
 - 2.3.1. Objetivo general.
 - 2.3.2. Justificación.
 - 2.3.3. Actividad general 1.
 - 2.3.3.1. Otras actividades complementarias.
 - 2.3.4. Actividad general 2.
 - 2.3.4.1. Otras actividades complementarias,
 - 2.3.5. Actividad general 3.
 - 2.3.5.1. Otras actividades complementarias.
 - 2.3.6. Actividad general 4.
 - 2.3.6.1. Otras actividades complementarias.
- 2.4. Area personal social.
 - 2.4.1. Objetivo general.
 - 2.4.2. Justificación.
 - 2.4.3. Actividad general 1.
 - 2.4.3.1. Otras actividades complementarias.
 - 2.4.4. Actividad general 2.
 - 2.4.5. Actividad general 3.
 - 2.4.5.1. Otras actividades complementarias.

2.5. Actividades integradoras.

2.5.1. Objetivo general.

2.5.2. Justificación.

2.5.3. De paseo por la Universidad de Manizales.

2.5.4. Otras actividades generales integradoras.

2.5.4.1. Visita al Banco de la República.

2.5.4.2. Festival: "Compartiendo con mis compañeros mucho vas aprendiendo".

2.5.4.3. Un maravilloso encuentro con la naturaleza (Parque del Pensamiento).

Tabla de Figuras.

Figura 1. Juegos de la Ludoteca.

Figura 2. Esquina del movimiento.

Figura 3. Ritmo.

Figura 4. Salto y marcha.

Figura 5. Exploración.

Figura 6. Niños y niñas moviéndose alegremente.

Figura 7. Delineado corporal.

Figura 8. Niños y medio ambiente.

Figura 9. Explorando el mundo.

Figura 10. Socialización.

Figura 11. Dialogando con la autoridad.

Figura 12. Jugando y aprendiendo en la Universidad.

Figura 13. Visita académica.

Figura 14. Visitando el Banco de la República.

Figura 15. Pensando cuentos e historias.

Figura 16. Explorando la naturaleza.

LA ALEGRÍA DE APRENDER

Ludoteca para la Formación Integral del Preescolar



Martha Inés Echeverry de S.

Claudia Eugenia Gil Isaza

Olga López Botero

Fotografías: Martha Inés Echeverry de S.

Universidad de Manizales

CINDE

Manizales 2001

PRESENTACIÓN GENERAL

La Ludoteca para la formación integral de los niños y niñas en edad preescolar, es una estrategia pedagógica, lúdica y creativa para potenciar el cambio y mejoramiento de la calidad educativa, que favorezca la motivación de los pequeños para aprender y promueva alternativas pedagógicas en los docentes.

Convertir el aula de clase en Ludoteca es una posibilidad creadora para docentes, en este caso ludotecarios y estudiantes, de construir sus propios espacios a partir de las posibilidades del medio y aprovechando todo el material reciclable posible, para convertirlo en creación e innovación que permitan formar la cosoteca o juegos y juguetes contruidos por el grupo (muñecas, ropa de disfraces, carros, edificios, utensilios de hogar...) con múltiples usos y aplicaciones en relación con las diferentes actividades y proyectos planeados.

Para que la Ludoteca contribuya pedagógicamente con el desarrollo integral, debe planearse desde todas las esferas – biológica, cognitiva, emocional, participativa, creativa, ética, estética, productiva, social y cultural; que en este caso se agrupan en 3 grandes áreas de motricidad (fina y gruesa),

lenguaje y comunicativa y área personal social, a través de las cuales se tienen en cuenta los niños y niñas holísticamente y desde sus diferencias individuales, ya que si bien el programa es general, en su ejecución es fundamental seguir procesos individuales.

La propuesta busca además cambiar el concepto de Ludoteca, como conjunto de juegos costosos y prediseñados, por el de construcción colectiva y participativa en cada aula de clase, en cada escuela y cada región, a partir de los materiales propios y la reutilización de muchos de ellos, para empezar a generar conciencia ambiental para el desarrollo sostenible tan necesario en este momento histórico.

Se espera con esta experiencia abrir espacios para la lúdica y la creación en la escuela, que permita a los docentes y en este caso a los de preescolar, tener otras posibilidades para contribuir con el desarrollo integral y el desarrollo humano de los niños y niñas colombianos.

1. LUDOTECA Y DESARROLLO INTEGRAL. GENERALIDADES

La educación en la primera infancia es de gran importancia, porque es en ella donde se establece la conexión entre la familia y la escuela. La escuela, es la continuación de la familia, la ampliación del mundo, el lugar donde están los otros, para compartir y construir juntos.

La continuación de la familia en tanto que allí continúa el afán de permanencia y el afán de progresión, y en tanto que allí hay maestros y maestras en quienes vincular estos afanes. La ampliación del mundo porque existen personas nuevas y medios para percibir los cuatro puntos cardinales de lo desconocido. Seres como el niño con aspiraciones, sueños, emociones y tendencias distintas de las suyas.

La escuela es la ventana abierta al mundo donde se aprende a no estar siempre con la madre y el padre, donde se aprende a estar a tono con otras conveniencias, en contacto con otras personas que son de otras maneras¹.

Es en la educación preescolar donde se reconoce que los primeros años de vida para el niño y la niña son cruciales en el desarrollo, ya que desde los procesos neurológicos y socio-afectivos se estructuran las bases bio-psico-

¹ MORAGAS, Jerónimo de. Psicología del Niño y del Adolescente. Madrid: Labor S.A., tercera reimpresión, 1970, P. 189.

sociales que van a determinar sus futuras actuaciones.

Por lo tanto, la institución educativa se constituye como la oportunidad para brindar al niño y la niña el espacio de socialización, donde el desarrollo en la edad preescolar se considera el despliegue de las potencialidades, no solo para la adquisición del conocimiento que la cultura legitima como deseable (metas, valores, historia, las maneras de transmitir e interpretar significados)², sino como el escenario donde confluye e interactúan todas las esferas de la vida humana.

Es necesario reconocer el desarrollo, no como un estado lineal y evolutivo de eventos secuenciales, sino como un proceso holístico donde confluyen e interactúan de manera dialéctica las oportunidades brindadas por la cultura en contextos específicos en el que tienen ocurrencia hechos significativos para el niño y la niña y el sistema de representaciones simbólicas que estos tienen en la configuración que realizan del mundo que constantemente internalizan.

Desde esta perspectiva, el desarrollo humano se considera como el proceso que está determinado por la expansión de las libertades que se deben brindar a los niños y las niñas para proveer las oportunidades para ejercer

² GARDNER, Howard. La Educación de la Mente y el Conocimiento de las Disciplinas. Barcelona: Paidós, 2000, P. 107.

plenamente el proyecto de vida que les permita participar en la configuración, a través de sus capacidades, del proyecto humano que la institución educativa ha configurado en consonancia con las exigencias sociales y culturales para la formación de ciudadanos y ciudadanas.

La escuela entonces, como institución social debe brindar al niño y la niña la libertad de acceder a una educación de calidad que proporcione oportunidades reales para el desarrollo integral.

Para ello, se considera importante el significado y el valor que tiene el juego en el desarrollo de la imaginación, la observación, la atención, la concentración y la memoria en el ambiente escolar, y se adquiere entonces la información de una manera más agradable y natural³. Además es coadyuvante en la solución de crisis, modificación de las estructuras mentales, el desarrollo de los procesos motores, que constituyen la personalidad y establece espacios de socialización que enriquecen la comunicación y el lenguaje.

El juego, metafóricamente actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, de felicidad propicia para el acto creador, que fluctúa entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y

consciente, entre lo interno y lo externo; producto esto último de los procesos de legitimación social y cultural en el que se mueve el sujeto creador⁴.

Todas las posibilidades del desarrollo a través del juego se concretizan en las acciones lúdicas que permiten disfrutar plenamente de las actividades que comprometen todas las potencialidades del niño y la niña en la creación simbólica de mundos posibles que establecen relaciones de significado con la realidad.

En este sentido, la Ludoteca se constituye como la forma de estimular la recuperación del juego como actividad fundamental de la infancia, su existencia a través del reconocimiento público y su vinculación en las instituciones educativas como programa del gobierno nacional. Es una oportunidad invaluable para que desde instancias investigativas se confronte su impacto en el desarrollo integral del niño y la niña como programa pedagógico didáctico, que respeta y construya desde las diferencias culturales.

³ RAMÍREZ, Humberto. El Juego en el Niño Sano. (sf)

⁴ JIMENEZ, Carlos A. Lúdica y Creatividad. En el tiempo, domingo 15 de julio de 2001. Sección: Café y Educación.

La propuesta de una Ludoteca construida con material desechable, tiene como objetivo fomentar el desarrollo integral de niños preescolares de 5 a 6 años, a través de la lúdica. Para el desarrollo de la misma se trabajan 3 áreas básicas en constante interrelación, que se denominan esquinas, entendidas como los espacios en que se reúnen los niños para desarrollar las actividades de la Ludoteca, los rincones "secretos" que motivan historias asombrosas, y son:

- Esquina del Movimiento (motricidad gruesa y fina).
- Esquina de la comunicación (lenguaje).
- Esquina de la interacción social cultural.

En cada esquina se encuentran juguetes y material desechable apropiado para cada una de las actividades que involucran cada área del desarrollo, y a nivel cognitivo no se trabaja específicamente, porque esta área está involucrada en todo proceso.

Los juegos que conforman la Ludoteca están diseñados bajo los principios pedagógicos antes mencionados y sobre todo de acuerdo a la etapa del desarrollo en que se encuentra la población, es decir niños y niñas de preescolar de 5 a 6 años (ver figura 1).

Figura 1.
Juegos de la Ludoteca

Los juegos que componen la Ludoteca están diseñados bajo los principios pedagógicos de libertad, motivación, entusiasmo, pertenencia sociocultural, aprendizaje, creatividad productivo reflexivo.



En cuanto a la motricidad gruesa, los niños de 5 a 6 años presentan movimientos y coordinación del cuerpo más afianzados, guardan el equilibrio en un solo pie y mantienen una postura estable, esto les da más seguridad a los movimientos realizados. Por ello el niño juega a brincar e involucra actividades que le permiten moverse, caminar y correr. También les gusta acompañar su habilidad física con movimientos rítmicos como marchar y bailar.

La motricidad fina en los niños y niñas de 5 a 6 años se caracteriza por la necesidad de explorar objetos a través de la manipulación y aunque el manejo de la pinza digital no está bien desarrollada, esta les permite conocer objetos y potenciar su percepción.

A los niños les gusta jugar a dibujar cuantas cosas se imaginan, el dibujo es rico en detalles, formas y precisiones, también juega a armar y desarmar. Tienen un avance en su percepción visual donde adquiere habilidad para reconocer semejanzas, diferencias y percibe la totalidad y las partes.

La posibilidad que le da la capacidad motora al niño de conocer el mundo, le permite también desarrollar su capacidad comunicativa a través del lenguaje, cuando los niños exploran no solo lo hacen con las manos, les gusta jugar a describir historias, definir objetos y contar números, puesto que su comprensión en la comunicación es amplia, el niño puede construir frases, preguntar y contestar.

La habilidad comunicativa está también reflejada en las relaciones que establecen con los demás, niños y adultos, lo que permite fomentar el área personal social. En esta edad los niños se caracterizan porque dicen por sí solos que vestido usar, tienen compañeros especiales e imaginarios, ingresan fácil a grupos de juego y comparten con otros niños. En el juego se inclina por ser cooperativos, les gusta organizar y realizar juegos inventados por ellos, donde desarrollan su imaginación y creatividad, el niño y la niña apropian sus roles sexuales y expresan sentimientos y opiniones en cuanto así mismos, afianzan el auto concepto y realizan conductas básicas

socialmente aceptadas, les gusta disfrazarse y representar roles de los adultos.

De esta manera se construye la propuesta de la Ludoteca en preescolar, como la actitud y predisposición del ser frente a la cotidianidad, a la forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, acompañadas de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte, para fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas a partir de las siguientes actividades que permiten a docentes, adultos y los preescolares ir construyendo la Ludoteca y por lo tanto al desarrollo.

2. PROGRAMA DE LUDOTECA

2.1 Área de motricidad (gruesa y fina adaptativa)

2.1.1 Objetivo General:

Desarrollar habilidades motoras en niños preescolares a través del juego creativo y la lúdica.

2.1.2 Justificación:

Los niños aprenden con el movimiento y la constante actividad. Todo niño de 5 ó 6 años debe caminar y correr, subir y bajar escaleras sólo, caminar en las puntas de los pies y saltar con ambas piernas o con una sola.

Los niños necesitan juegos que los ayuden a controlar los músculos. Para aprender a controlar los músculos más grandes, el niño debe correr, caminar, brincar, cojear, trepar, saltar, balancearse y el ejercicio rítmico

con música y baile ayuda al niño en el desarrollo de esos músculos (motricidad gruesa)⁵(ver figura 2).



Figura 2. Esquina del movimiento.

En la esquina del movimiento los niños desarrollan y aprenden a controlar la musculatura.

Con las instrucciones rítmicas musicales el niño aprende a construir los modelos motores para llegar así a los procesos de coordinación esenciales para el mejoramiento mismo de la vida social.

El niño de cinco a seis años presenta unas características específicas; adquiere más sutileza en los movimientos, puede vestirse y arreglarse solo, tiene mayor sentido de equilibrio y más seguridad en su actividad motora, los movimientos finos son más precisos, puede manejar instrumentos de trabajo y hacer un dibujo reconocible de un ser humano⁶.

⁵ BOWDOIN, Ruth y otros. Los padres son maestros como aprende el niño. Bogotá: Fascículo 22. p. 8.

⁶ GARABATOS. Libro guía del educador. s.l.: Voluntad Colombia, 1977. p. 5.

En esta etapa, los niños y niñas «pueden coger una docena de bolitas de una en una y soltarlas con su mano dominante, hábilmente, dentro de una botella por cerca de 20 segundos. Salta con pies alternados sin dificultad. Puede estar sobre un pie de 8 a 10 segundos. Baila acompañado por la música. Copia un cuadrado y un triángulo. Dibuja a un hombre con sus seis partes»⁷.

Los pequeños son hábiles y audaces; le encanta trepar por los distintos aparatos y enfrentar tareas que ofrezcan ciertos riesgos. La lateralidad está bien definida. Se desplazan con seguridad en distintas direcciones y con distintos ritmos (manejan rectas, curvas y diagonales).

Las actividades posturales son acabadas, es decir que se sienta, se acuesta, se arrodilla sin ninguna dificultad. El sistema neuromuscular ya presenta gran madurez, o sea que hay una mayor coordinación de movimientos. Realizan juicios prácticos de orden de sucesión y de orientación. Entran de lleno en la experimentación del campo del espacio total. Es capaz de trazar diseños en el espacio. Posee dominio de la recta y la curva. Ejecuta cambios voluntarios de dirección, posición y nivel. Tiene en cuenta el desplazamiento de los compañeros y puede combinarlos con el suyo.

⁷ WATSON Y LOWREY. Crecimiento y desarrollo del niño. Fascículo 12. s.l.: Bogotá: Norma. p. 566.

Para la esquina del movimiento en la ludoteca, los niños y niñas deben tener herramientas para desarrollar este tipo de habilidades motoras contribuyendo de esta manera al desarrollo integral y para los cuales se presentan las siguientes actividades generales.

2.1.3 Actividad General 1

Caminando, Caminando, Lejos Voy Llegando

Objetivo específico:

Desarrollar la coordinación en niños y niñas mientras caminan.

Desarrollo de la actividad:

- 1- Conversando con los niños, sobre algunos cuentos conocidos por ellos se les motiva para que pongan en juego la imaginación y la creatividad. Se les incita para que introduzcan escenas nuevas y finales inesperados.

2- Con música de fondo, los estudiantes relatan cuentos, creándolos acompañados de movimientos pertinentes

3- Mientras cantan una rima, recorren caminitos trazados en el piso. (Caminos que conducen a la casa de la abuelita (“Línea recta, línea curva, entre obstáculos, despacio, rápido, como gigantes, como enanos, con pasos grandes, con pasos pequeños, en punta de pies”). (Ver figura 3).

Figura 3. Ritmo.

Rima:

*Los pequeños
corren y
disfrutan los
movimientos
en el agua.*



En esta actividad los niños y niñas se desplazan libremente, saltando, corriendo, explorando; demostrando una vez más que no solo los conocimientos, habilidades y competencias desarrolladas por ellos en los juegos se manifiestan en la relación con sus juguetes. Estos aprendizajes deben ser aplicables en otras situaciones y espacios en los cuales se requieran.

4- Juego: “El lobo cazado”. Los participantes (lobos) están brincando libremente; de improvisto el director (cazador) da unas palmadas y

aquellos, asustados, salen corriendo. Deben saltar el obstáculo, indicado por el profesor, para ponerse a salvo. Todo participante que es atrapado queda eliminado del juego.

Evaluación:

- Con variado material de reciclaje los niños elaboran caminos, obstáculos, diseñan escenarios para su desplazamiento.
- Los niños y niñas caminan siguiendo los lineamientos trazados y siguiendo instrucciones precisas.
- Los niños y niñas superan los obstáculos saltándolos adecuadamente.

2.1.3.1 Otras Actividades Complementarias:

- ◆ "Soldaditos" (juego): Los niños se disponen en círculo, y queda el ludotecario en el centro, les llama la atención para las diferentes formas

de locomoción de los seres, recordándoles como se desplazan unos y otros.

El ludotecario dice, por ejemplo: "Soldaditos" y el grupo debe marchar militarmente, en círculo después da una nueva orden.

"Patos" los niños andan en cuclillas, y así siguen la sucesión con caballos, gatos, conejos, osos, canguros, etc.

Las instrucciones se dan sobre la marcha. Para que los jugadores se detengan, el director del juego nombra una planta cualquiera, y rápidamente todos se detienen.

- ◆ Ejercicios con bancos:
 - Pasar caminando por encima del banco.
 - Pasar caminando rápido por encima del banco.
 - Pasar a lo largo del banco en cuatro patas.
 - Pasar sentados con flexión de piernas y apoyo de manos.
 - Pasar sentados con piernas abiertas y apoyo de manos.
 - Acostados boca abajo avanzar, tomándose con las manos de los costados del banco.

Cosoteca (necesarios):

Cassette, vinilos, cajas, casa de muñecas, grabadora, cuerdas de diferentes tamaños y colores, cajas de cartón, recortes de lana, tubos PVC.

2.1.4 Actividad General 2

Somos Exploradores (Saltar, Marchar)

Objetivo específico:

Desarrollar el salto, la marcha y la exploración en los preescolares.

Los niños actúan libremente partiendo de la premisa “la libertad no es otra cosa que la posibilidad que tienen los individuos de actuar y decidir en diferentes oportunidades de los intereses individuales y sociales (ver figura 4).



Figura 4.
Salto y marcha.

“La capacidad de exploración y expresión acompañada de goce y disfrute que tiene el ser humano y el juego como la actividad placentera, libre y espontánea sin un fin determinado pero de gran oportunidad para el desarrollo del niño”. (Posada, 1997, P. 427).

Figura 5.
Exploración.

El niño es considerado como poseedor de predisposiciones innatas que se manifiestan a través de la interacción con el ambiente.



Desarrollo de la actividad:

- 1 Canción dramatizada “El Trencito”:

*Corre trencito por la carretera
corre y se para frente a la estación,*

aló aló, aló que suba otro señor,

aló aló que suba otro señor.

Se repite varias veces hasta que salgan todos los niños y formen el tren y así salir los exploradores a un espacio abierto y amplio donde se dará inicio a las siguientes actividades:

2 Saltar: mientras cantan, saltan con los pies juntos

Salta, salta, pelotica

salta, salta, chiquitica.

Se les pide saltar: en un pie, en ambos, adelante, atrás, sobre obstáculos como conejitos. Se les indica que expresen diferentes movimientos de manera creativa al dejar libertad para ello.

3 Rondas rítmicas (juego): Los participantes se distribuyen en tres equipos, a cada uno de los cuales se les asigna una acción (caminar, saltar, marchar).

Comienza el juego: El ludotecario aplaude cualquiera de los tres ritmos indicados en forma alterna y cada vez más rápido. Los participantes de

cada ronda se deben mover de acuerdo al ritmo que les corresponde, siendo ganador el grupo que menos se haya equivocado.

4 Carrera de la cigüeña: los jugadores deben alinearse sobre la línea de partida y a la señal del director deben partir saltando en un solo pie hasta la línea de llegada. El que se equivoca vuelve atrás. Gana el que primero llegue a la línea de partida.

5 Canción:

«Somos todos soldaditos» (marchando)

Somos todos soldaditos

de pequeña infantería,

dirigimos nuestros pasos

a la escuela cada día.

Cuando la campana suena

se me ensancha el corazón

viva, viva, nuestra escuela

que nos hace trabajar.

2.1.4.1 Otras Actividades Complementarias:

Durante otros espacios académicos, se hace énfasis en actividades lúdicas que involucran movimientos como saltar, marchar, etc., en juegos organizados por los mismos niños.

Entre otros ejercicios están:

Ejercicios con aros:

- Ponérselos y sacárselos.
- colocarse dentro.
- A un golpe de tambor o palmas quedar de pie afuera y alternar.
- Correr alrededor y quedar dentro a un golpe de tambor o palmas.
- Después de varios ejercicios simples se puede seguir haciendo avanzar los aros.

Cosoteca (materiales):

Pelotas de diferentes colores y tamaños, crayolas, vinilos, aros.

2.1.5 Actividad General 3

Que Linda y Divertida es Nuestra Escuela

Objetivo específico:

Estimular la capacidad de movimiento de los niños del preescolar mediante diversos juegos, realizados al aire libre.

La investigación psicobiológica ha convencido de la existencia de redes neuronales plásticas, maleables, que cambian y se desarrollan en relación con la estimulación ambiental (Gartón, 1994, P. 56), (ver figura 6).



Figura 6.
*Niños y niñas moviéndose
alegremente*

Desarrollo de la actividad:

- 1- Juego "Los caballitos": Mientras saltan van alternando los pies en pareja cantado:

Dos caballitos de dos en dos

alzan la pata y dicen adiós.

Este juego se realiza varias veces, teniendo en cuenta llevar el ritmo y la coordinación en la pareja.

- 2- Juego: Pica, pica... ¿picará?. Comienza el juego, Pasa uno de los jugadores al centro para hacer rebotar la pelota, mientras los demás palmotean diciendo:

Pica, pica

y no es un mosquito

pica, pica

ya lo verá

Al terminar la rima pasa la pelota al compañero que le sigue en la ronda y se sienta. Sigue el juego que cada vez debe ser más ligero.

3- La pelota en el túnel: Los jugadores de cada equipo se ponen en hilera con las piernas separadas y el de adelante tiene la pelota.

Cuando el director hace una señal comienza el juego. El jugador que tiene la pelota debe tirarla hacia atrás por entre las piernas de sus compañeros y el que está último deberá tomarla y correr para ocupar el primer puesto. Éste, a su vez, vuelve a tirar la pelota hacia atrás y así sucesivamente hasta llegar al jugador que tiró por primera vez. Ganará el equipo que termine primero.

4- "La pelota copiona": Se explica a los participantes que cuando la pelota salte, saltan a la par; cuando ruede, ruedan y cuando se detenga, se detienen.

El ludotecario comienza haciendo botar la pelota y luego va intercalando los movimientos cada vez más rápido.

5- La cuerda loca: La cuerda es extendida en alto por dos participantes, los restantes forman una hilera.

El director nombra un animal y todos los participantes pasan por debajo de la cuerda tratando de no tocarla e imitando el paso de dicho animal.

Cuando pase el último, se baja la cuerda y sigue el juego cambiando de animal. De cuando en cuando pueden ser reemplazados los participantes que sostienen la cuerda. Los que al pasar tocan la cuerda son eliminados hasta que queden solamente dos ganadores.

Este juego se puede complementar saltando la cuerda imitando saltos de animales.

Evaluación:

Los niños y niñas realizarán las diferentes actividades según instrucciones dadas.

Cosoteca (materiales):

Pelotas grandes de goma, una cuerda de 4 ó 5 m de largo.

.2 Área motriz fino adaptativa

2.2.1 Objetivo General

Desarrollar el área motriz fino-adaptativa a través del juego en los niños de preescolar (5 años).

2.2.2 Actividad General 1

Así Soy Yo

Objetivo específico:

Adquirir el concepto de la figura humana y ubicar correctamente el mayor número de elementos que lo conforman.

Desarrollo de la actividad:

1- Poesía: Mi Carita

Mi carita es redondita

tiene ojos y nariz

y una boquita

para cantar y reír.

Con los ojos veo todo

con la nariz hago chis

y con la boca

como ricas tortas de maíz.

- 2- Se organiza el grupo por parejas y a cada pareja se le entrega una hoja de papel bond y un marcador. Se extiende el papel bond en el suelo y un participante se acuesta sobre el papel mientras otro compañero delinea su figura y viceversa.

Con la figura delimitada, entre ambos ubican las partes del cuerpo (ojos, nariz, boca, etc.), (ver figura 7).

- Mientras se realiza la actividad, se hacen comentarios al respecto, sobre el compañerismo, el cuidado del cuerpo.
- Exhibición de trabajos.



Figura 7.
Delineado corporal.

Es una alegre actividad que sirve para ubicar a los niños y niñas en el manejo del espacio. Al hacer los trazos de la figura muestran sorpresa al ver su cuerpo allí dibujado.

Evaluación:

El niño debe identificar y ubicar adecuadamente el mayor número de partes de su cuerpo.

2.2.2.1 Otras Actividades Complementarias:

- 1) Se entrega a cada alumno la figura humana delineada y se le indica que debe llenarla con lentejas, luego colorearla con vinilos teniendo presente destacar el mayor número de detalles.

- 2) Luego se trabaja con el rompecabezas de la figura humana.

Cosoteca (materiales):

Papel bond, marcadores, cartulina, pegantes, lentejas, vinilos, revistas, tijeras.

2.2.3 Actividad General 2

Mis Manitos Juguetonas

Objetivo específico:

Ejercitar la precisión en el movimiento y adquirir conceptos básicos de clasificación por forma, color y tamaño.

Desarrollo de la actividad:

1- Enseñanza de rima:

Saco mi mano, la pongo a bailar

la abro, la cierro la vuelvo a guardar.

Saco mi pie, lo pongo a bailar,

lo llevo adelante y luego hacia atrás.

- Los niños recogen piedras o semillas de diferente tamaño, las manipulan, las clasifican a su gusto y las pintan de diferentes colores.

El material anterior, se guarda en un recipiente para ser intercambiados o utilizados en juegos cotidianos posteriormente.

Evaluación:

Cada alumno debe aportar el material clasificado y pintado para próximas actividades.

2.2.3.1 Otras Actividades Complementarias:

- 1- Clasificar piedritas o semillas por características similares.

- 2- Picar papel con los dedos.
- 3- Enlazar las manos al revés y girar hacia adentro.
- 4- Mover dedo por dedo.
- 5- Agarrar semillas con pinzas de dedos (pulgares-índice, pulgares-corazón, pulgares-anular, etc).
- 6- Construir caminos con piedras pequeñas.

Cosoteca (materiales):

Vinilos, pinceles, recipientes, piedras de diferentes tamaños, casetes, grabadora.

2.2.4 Actividad General 3

Vamos a Construir

Objetivo específico:

Ejercitar destrezas manuales y la coordinación viso-motora en los niños de preescolar, con la manipulación y construcción de diversas figuras.

Desarrollo de la actividad:

1- Se Canta "La Aldeana":

Siembra el trigo, la buena aldeana,

Cuando la siembra, la siembra así (movimientos imitativos)

Si lo siembra con cuidado

Luego se pone las manos así (manos en la cintura).

Coge el trigo, la buena aldeana...

Muele el trigo, la buena aldeana...

Amasa el trigo, la buena aldeana...

Arma el trigo, la buena aldeana...

Asa el trigo, la buena aldeana...

Come el trigo, la buena aldeana...

2- En cada mesa de trabajo, se dispone de material (cubos encajables):

- Los niños manipulan el material.
- Se les motiva a la construcción de diferentes figuras.
- Se les presenta un modelo para su réplica.
- Exposición de trabajos realizados (escaleras).

Evaluación:

Cada alumno debe presentar la figura de la escalera por lo menos con diez cubos.

2.2.4.1 Otras Actividades Complementarias:

- 1) Con el material de cubos encajables, se le indica a los niños y niñas que lleven a cabo una construcción libre y creativa de diferentes objetos, figuras o sueños.
- 2) Cada día la anterior actividad se realiza en orden ascendente de complejidad.

Cosoteca (materiales):

Cubos encajables o Lego.

2.2.5 Actividad General 4:

Mi Casa es Linda, la Cuido y Vivo Feliz

Objetivo específico:

- Mejorar la capacidad de precisión perceptiva mediante la realización de actividades cotidianas.
- Dibujar una casa con el mayor número posible de detalles.

Desarrollo de la actividad

1- Ronda: Mi Casita.

Tengo una casita hecha de cartón

Con sus dos alcobas, sala y comedor.

También tiene patio, cocina y jardín

Yo la cuido mucho y vivo feliz.

2- Juego: "El papá y la mamá".

- Con anterioridad se le pide a los niños que lleven juguetes. Luego en el lugar de juegos se les permite jugar. Se les deja asumir el rol que quieran.
- En la casa de muñecas, realizan actividades libremente.
- Luego en el aula, se les motiva a que dibujen o representen su casa libre y creativamente.
- Comentario voluntario de trabajos.
- Exposición de trabajos.

Evaluación:

Los niños y niñas hacen trazos bien definidos de la casa y el mayor número de elementos básicos de ésta.

2.2.5.1 Otras Actividades Complementarias:

- 1) Dibujo mi escuela.
- 2) Dibujo libre.
- 3) Representación gráfica de un cuento.

Cosoteca (materiales):

Juguetes, papel, lápiz, colores, crayolas.

3. Area de Lenguaje y comunicación

2.3.1 Objetivo general

Favorecer el desarrollo comunicativo del niño y la niña por medio de actividades de expresión a través del juego.

2.3.2 Justificación:

La comunicación humana es una de las características del hombre que lo diferencian del resto de las especies. Esto hace posible que pueda expresarse de diferentes formas y con multiplicidad de matices. Para comunicarse los seres humanos han creado en el transcurso de los siglos, una variada gama de sonidos, dibujos y señales que van evolucionando desde la forma primitiva hasta llegar a un sistema cada vez más elaborado de símbolos y signos acompañados de aspectos psíquicos, fisiológicos, físicos y sociales que constituyen el lenguaje y la comunicación.

Al considerar el lenguaje una forma de expresión del ser humano, es función del educador hacer que el niño y la niña expresen todo lo que piensan, sienten y aprenden al emplear el mayor número de recursos semióticos sociales y culturales. Para Quiroz (1972) el lenguaje se convierte en medio eficaz para ayudar al niño a crecer y desarrollarse de manera integral, base fundamental para vivir en sociedad que considera el lenguaje como "El fenómeno cultural y social que permite, a través de signos y símbolos adquiridos, la comunicación con los demás y con nosotros mismos y que haya instalado sobre el desarrollo de funciones neurológicas y psíquicas"⁸. Para contribuir al desarrollo de ésta área se plantean las siguientes actividades generales.

2.3.3 Actividad General 1:

Me Comunico con la Naturaleza. Los Animales mis mejores Amigos.

Objetivo específico:

⁸ QUIROZ, J B. El lenguaje en el niño. Buenos Aires, 1972. Pag 2

Resaltar la importancia de una comunicación adecuada para lograr la comunicación consigo mismo y con el mundo que lo rodea.

El niño es considerado como poseedor de predisposiciones innatas que se manifiestan a través de la interacción con el ambiente (ver figura 8).



Figura 8.
Niños y medio ambiente.

*Que sorprendente es
conocer los animales en su
hábitat natural y no en
cautiverio.*

Desarrollo de la actividad:

1. El ludotecario hace la presentación del vídeo Salvemos la selva
2. Con las láminas sobre animales los niños describen las características de dichos animales y de la naturaleza. Se les pregunta:

Qué vieron?, Qué les gustó?, Qué les disgustó?,Cuál es el animal más alto?, El más pequeño, el más grande...

3. Los niños pueden plasmar las ideas en papeles y hacer una exposición de las mismas.

Evaluación:

Los niños deben expresar diferentes conceptos respecto al vídeo y además expresar características de los animales y en general de lo visto y aprendido.

2.3.3.1 Otras Actividades Complementarias:

- Sonidos onomatopéyicos: Con láminas de diferentes animales se les pide a los niños que imiten cada animal que se les muestra.
- Se hace la Descripción de láminas de objetos de la casa y la escuela; luego se le pregunta al niño cuál es el objeto que se muestra, para que sirva, cual es el uso adecuado...
- Se Lee un cuento y se pide al los niños que grafiquen o dibujen lo que más les gusta y que describan lo que entienden del cuento.
- Presentación de títeres: Con animales y los sonidos de ellos.
- Juguemos: ¿que hace el perro? El perro salta, ladra, come, etc.

Cosoteca (materiales):

Láminas de animales , crayolas, vídeo, papel periódico.

2.3.4 Actividad general 2:

Encontramos Cosas Altas y Bajitas pero también las encontramos Grandes y Pequeñitas.

Objetivo específico:

Reconocer los conceptos de alto, medio, bajo, grande y pequeño.

Desarrollo de la actividad:

1. Juego: "Donde está la margarita", donde se trabajan los conceptos alto, bajo, grande pequeño, atrás- adelante.

2. Lectura del cuento los tres ositos: Los niños hacen un círculo grande, dentro de este uno mediano y dentro uno pequeño. En movimiento el círculo mediano de niños se agacha mientras que el círculo pequeño se sienta en el suelo entre tanto el círculo grande de niños permanece de pie girando alrededor de los compañeros.
3. Se entregan hojas para que dibujen linealmente torres altas, pequeñas o círculos grandes y pequeños y luego colorean las figuras pequeñas solamente o las grandes.
4. Se recortan figuras de personas altas, bajitas y objetos que estén arriba y debajo de.

Evaluación:

Los niños reconocen los conceptos alto, bajo, grande, pequeño adelante, atrás, en diferentes situaciones.

2.3.4.1 Otras Actividades Complementarias:

- Se Dibujan cosas que a los niños les interese, con las características de alto, bajo, grande, pequeño, atrás, adelante.

- Se Recitan poesías sencillas.
- Con instrumentos musicales se determina donde está el estímulo sonoro, ¿suena parecido a?, ¿qué instrumento es?.
- Adivinanzas con melodía o con rima.
- Canción: Debajo de un botón, ton, ton
Que encontró Martín, tin, tin tin
Sobre un ratón ton, ton, ton
Hay que chiquitín, tin, tin, tin.

2.3.5 Actividad General 3

Nuestra comunicación

Objetivo específico:

Valorar la importancia de la comprensión y expresión del lenguaje y la comunicación de los niños y las niñas.

Desarrollo de la actividad:

1. Canción un granito de maíz: En la medida que los niños escuchan la canción, tratan de cantarla, luego se les pregunta sobre el contenido de la canción.
2. El ludotecario cuenta la historia de cómo nace una planta y muestra el proceso de germinación y nacimiento de ésta, a partir de semillas sembradas con anterioridad
3. Luego de conocer la secuencia se les entrega el material donde puedan colorear plantas pequeñas y grandes, semillas y frutos. Las plantas deben encerrarse en un círculo que diferencie el tamaño (ya sea las grandes o las pequeñas). Luego se disponen a recortarlas y pegarlas en otra hoja, con el orden que hayan entendido el proceso de germinación.
4. Poesía Semillita: Semillita, semillita

Que en el suelo se cayó

Y dormida, dormidita

Enseguida se quedó.

Donde está la dormilona?

Un niño preguntó

Y las nubes respondieron

Una planta ya creció.

Semillita, semillita
Que en el suelo se cayó
Para darnos una planta
Muchas hojas y una flor.

Evaluación:

Los niños y niñas escriben mensajes dando a conocer a sus compañeros aspectos importantes de ellos.

2.3.5.1 Otras Actividades Complementarias:

- El ludotecario con las plantas de frijol que siguen en crecimiento en el salón, tiene la oportunidad de valorar la expresión oral en los niños formulando diferentes preguntas.
- Observación y descripción de láminas. El ludotecario muestra láminas de animales y los niños las describen diciendo su nombre, uso y otras características.
- Conversaciones libres e informales con el ludotecario y los compañeros.

- Expresión de experiencias vividas en compañía de la familia en vacaciones, Navidad y diversas fiestas locales y culturales.

Cosoteca (materiales):

Cassette, grabadora, plantas, fichas con el proceso de crecimiento de las plantas.

2.3.6 Actividad General 4:

La Historia de Mi Nombre

Objetivo específico:

Reconocer el nombre por medio de actividades lúdicas.

Desarrollo de la actividad:

- En cartulina de un octavo, el papá o la mamá pegan las fotos de cada uno y escriben el nombre. En otra hoja cuentan la historia del nombre.
- Juego: El coco de galletas de mamá Leonor.
- A cada niño se le entrega una hoja con su nombre escrito para decorarlo con escarcha o gelatina de sabores.
- Por último en otra hoja los niños dibujan y marcan los trabajos con el respectivo nombre. Con esta hoja se elabora un cuadernillo

Evaluación:

Los niños deben reconocer e reconocer el nombre.

2.3.6.1 Otras Actividades Complementarias:

- Ejercicios orofaciales: En una ponchera con agua y jabón, hacen bombas, con pitillos soplan para hacer burbujas y soplan las bombas.
- Se utilizan medios de comunicación para preguntar que son y como se utilizan (grabadora, teléfono...)
- Reemplazar términos por sinónimos, en conversaciones.

Cosoteca (materiales):

Papel, hojas de colores, lápices, fotos, escarcha, crayolas, pegante.

2.4 Area Personal Social

2.4.1 Objetivo General

Fomentar el desarrollo del área personal social en los niños preescolares de 5 a 6 años a través de actividades lúdicas

2.4.2 Justificación:

El desarrollo integral no solo esta enmarcado dentro del aspecto físico y cognitivo. El ser humano concebido como un ser integral esta inmerso en la sociedad y por lo tanto actúa dentro de una cultura.

Desde ésta concepción de ser humano, se empieza a tener relación con otras personas, (básicamente la familia) a través de la cual conoce el mundo que los rodea y a su vez se va formando el autoconcepto y la personalidad, Este proceso de socialización se incrementa notoriamente en la edad preescolar, no solo porque con la vinculación a la escuela conoce otros niños, establece nuevas amistades y amplía el circulo de relaciones, sino porque a esta edad

el niño alcanza habilidades significativas en las áreas motoras, del lenguaje y cognitivas, lo que facilita el acceso a otras actividades que exigen mayor esfuerzo y relaciones.

Dichas actividades tienen la característica de ser lúdicas para los niños, es decir de producirle goce y disfrute. Para ellos jugar constituye la vida misma, juegan con fichas a armar y desarmar, a correr y a brincar, a describir, preguntar y responder, y a representar las relaciones que establecen los adultos en su vida cotidiana, laboral y en general social (ver figura 9).



Figura 9.
Explorando el mundo.

¡Que bien nos fue en esta exploración!

En el juego de roles, los niños interpretan personajes que le son significativos para él, puesto que en esta forma de juego, el niño y niña

conocen transforman y reconstruyen la realidad social y cultural en la cual se encuentran inmersos.

La esquina de la interacción social cultural en la ludoteca es el espacio donde el niño y la niña pueden representar la vida social de una manera lúdica, donde pueden jugar a dramatizar situaciones de la vida cotidiana de ellos, la familia y de otros adultos. Además se caracteriza porque permite compartir con otros niños las propias experiencias. A continuación se presentan varias actividades que contribuyen al desarrollo de esta área.

2.4.3 Actividad General 1

Representemos la Familia

Objetivo específico:

Diferenciar los diversos roles sociales que caracterizan la familia.

Desarrollo de la actividad:

- 1 Se canta con los niños la siguiente canción para motivarlos y como actividad de entrada:

Mi familia es un tesoro,
mi familia es una flor,
cinco pétalos en un solo corazón,
mi papito, mi mamita, mis dos hermanitos y yo.

- 2 Se Divide el grupo en cuatro subgrupos, se les explica a los niños que van a hacer la representación de la familia, que deben elegir los personajes que consideren necesarios para participar en la dramatización. Los niños se deben vestir, pintar y colocar adornos de acuerdo a cada personaje.

Se les da tiempo necesario para que creen los propios personajes y las historias. El ludotecario se convierte en mediador para la reflexión en torno a los roles asumidos, así los niños pueden simbolizar una situación específica como lo es la vida familiar, al asumir los roles y las interacciones entre ellos.

Luego los niños realizan las dramatizaciones y disfrutan del juego de representación (ver figura 10).



Figura 10.
Socialización.

Los niños y padres de familia, se integran mientras pasean por el sendero ecológico con el ánimo de retroalimentar el proceso de formación de la Ludoteca.

Evaluación:

Los niños deben identificar a varios miembros de la familia, básicamente papá, mamá e hijos, además de simbolizar relaciones afectivas y sociales al interior de ellos, como cuidado de los hijos, expresiones de cariño y roles sociales aceptados, hablar del trabajo de los padres o uno de ellos, recoger niños en el colegio, preparar alimentos...

2.4.3.1 Otras Actividades Complementarias:

- Realizar actividades con dibujos sobre la familia, nombrar y describir sus integrantes, como son y como se dan las relaciones entre ellos.
- En sociodrama cada niño imita al papá o mamá, para ello se viste y hace lo que ellos hacen.

Cosoteca (materiales):

Vestidos, zapatos, sombreros, maquillaje, carteras, muebles y enseres de la casa.

2.4.4 Actividad General 2

Construyamos el Supermercado.

Objetivo específico:

Representar roles y simbolizar el sentido social de las relaciones interpersonales.

Desarrollo de la actividad

- El ludotecario socializa con los niños y las niñas, los personajes que laboran en el supermercado. Ellos participan de acuerdo a lo que han visto y vivido, de esta manera se motiva a los niños a participar de la actividad. A cada personaje se le analiza la función dentro del supermercado, es decir, que hace y que elementos necesita para poder realizar la actividad deseada, así pueden plantear cosas como:
 - Portero o celador: Es la persona que cuida el supermercado y está en la puerta, tiene uniforme, cachucha y bolillo.
 - Cajeras: Son las personas que reciben la plata y dan el cambio.
 - Compradores: Personas que van al supermercado a comprar cosas y pagan a las cajeras.

Cada niño debe vestirse y apropiarse del personaje para elegir lo que necesita, recurriendo a la creatividad e imaginación propia de la edad para hacer la representación.

Cuando los niños tienen todo preparado, empiezan a simbolizar las relaciones interpersonales en el supermercado a través de la dramatización.

El ludotecario debe hacer también un personaje y participar activamente.

El tema seleccionado en este programa, es general, por lo tanto es posible que la mayoría de los niños conozcan y hayan visitado un supermercado, pero el ludotecario debe escoger el tema, teniendo en cuenta los intereses y posibilidades de cada grupo.

Evaluación:

- Identificar los roles y representarlos, manifestar las relaciones interpersonales básicas y adecuadas.
- Los niños y niñas crean sus personajes y buscan recursos materiales y simbólicos para representarlos.

Cosoteca (materiales):

Vestidos, Maquillaje, se puede utilizar cualquier cosa de la Ludoteca con carga simbólica, es decir, un libro, puede ser una caja de registrar, fichas, billetes para comprar y devolver, y así sucesivamente.

2.4.5 Actividad General 3

Inventemos Juegos

Objetivo específico:

Fomentar la iniciativa para inventar juegos con los niños y niñas de preescolar.

Desarrollo de la actividad:

En grupos pequeños los niños deben jugar inventando. A pesar de que los niños no tienen escritura formal, están en la etapa presilábica, lo que les

permite utilizar signos para describir el juego. Tienen la libertad de recrear y reconstituir lo que se les ocurra.

Cuando los niños terminen de “inventar el juego”, el ludotecario les puede preguntar: Nombre del juego, cuántos pueden jugar, que se necesita para jugar, quienes pueden jugar, que se debe hacer en ese juego, y el lugar donde se puede jugar.

Se debe tomar nota de todo lo que los niños dicen y motivarlos a que describan lo más completo posible el juego.

Después que organicen el juego, pueden empezarlo a jugar, teniendo en cuenta las condiciones y características planteadas por ellos.

Es importante que el ludotecario indague constantemente como se sienten y que es lo que más les gusta a ellos y ellas.

Evaluación:

Los niños y niñas deben crear juegos y sobre todo organizarlos, diseñar las reglas, características y condiciones que se deben tener en cuenta para jugar.

2.4.5.1 Otras Actividades Complementarias:

Brindar espacios para que los niños tomen iniciativas para organizar juegos, por ejemplo: todos los días se da un tiempo de media hora para que los niños propongan juegos y de acuerdo a los intereses deciden cuales juegan.

Cosoteca (materiales):

Papel, lápices, colores, y las cosas y objetos que los niños y niñas consideren necesarias para los juegos que inventan.

2.5 Actividades Integradoras

2.5.1 Objetivo General:

Favorecer la integración de las áreas del desarrollo motor, lenguaje y personal – social y cognitiva mediante actividades lúdicas y recreativas en niños preescolares.

2.5.2 Justificación:

El desarrollo del ser humano es integral en el sentido de la complementariedad entre el pensar, el sentir y el actuar como personas individuales sociales en contextos específicos, que se inician en la familia, continúa en la escuela y se extiende a todas las actividades de la vida social y cultural, en los cuales gracias a la interacción e interrelación se da la socialización.

Plantear las actividades integradoras siguientes tiene como objetivo general mostrar que el desarrollo humano, en este caso del preescolar, si bien debe

tener énfasis en aspectos fundamentales de preparación para la vida escolar siguiente, siempre debe buscar la integralidad, la armonía entre lo cognitivo, lo ético, lo estético y lo psicosocial, como se ve a continuación.

2.5.3 De paseo por la universidad de Manizales

Objetivo específico:

Contribuir con el desarrollo integral de los preescolares mediante la interacción e interrelación con diversos escenarios de la vida cotidiana y social, en este caso la Universidad de Manizales.

Desarrollo de la actividad:

Por medio de un circuito de observación los niños conocen las dependencias que conforman la Universidad de Manizales e interactúan con los diferentes actores y autores de la vida académica.

1. Se inicia el recorrido en el aula máxima de la Universidad donde el señor Rector les da la bienvenida a los niños y les pone el escudo de la Universidad (ver figura 11).

Figura 11.
Dialogando con la autoridad.

*¡Que importantes somos!
Hemos sido condecorados con el escudo
de la Universidad de Manizales por el
señor rector, Hugo Salazar García.
Distinción que se hace a visitantes
ilustres.*



2. Biblioteca: Se les muestra los beneficios y funcionamiento de la biblioteca para que aprendan a hacer consultas bibliográficas.
3. Makarencó: En este lugar hay niños que aprenden de manera diferente porque tienen necesidades educativas especiales y que al compartir con ellos se aprende a vivir en la diferencia y la tolerancia.
4. Gimnasio: Un, dos, tres saltemos otra vez y nuestro hermoso cuerpo se fortalecerá a la vez.
5. Cafetería: Oh que delicia aquí encontramos ricas cosas para comer y muchas otras para beber.

6. Terraza: subiendo, subiendo a la terraza vamos corriendo y desde allí a Manizales estaremos viendo y compartiendo.

7. Oratorio: Antes de irnos a jugar en este sitio entraremos a orar.

8. Canchas: Después de este recorrido dar, a este sitio iremos a jugar. Este espacio permite a los niños reflexionar y expresar las experiencias y emociones vividas en el anterior recorrido (ver figura 12)



Figura 12.
*Jugando y aprendiendo en
la Universidad.*

Evaluación:

Los niños y niñas interactúan con las personas que trabajan en las diferentes dependencias de la Universidad (ver figura 13).

Figura 13.
Visita académica

¡Que experiencia más maravillosa, que edificio tan grande y limpio, salones con estudiantes, los jardines hermosos, llenos de flores y con variedad de colores.



Cosoteca (materiales):

Loncheras, papel, gimnasio, biblioteca, sillas.

2.5.4 Otras Actividades Generales Integradoras:

2.5.4.1 Visita a la Biblioteca del Banco de la República.

Objetivo específico:

Conocer escenarios culturales que permitan desarrollar habilidades motoras, cognitivas, comunicativas y de interacción social.

Desarrollo de la actividad:

Vídeo Biblios: Esta actividad de motivación e información le permite a los niños encontrar en la lectura una posibilidad de conocimiento del mundo.

Biblios, un personaje extraterrestre, ha emigrado a la tierra porque ama leer y en su planeta no hay suficientes libros.

1. Se realiza una primer pausa del vídeo donde se les pregunta lo que más los ha impresionado y se aclaran dudas respecto al contenido del vídeo tales como: ¿Qué hacía Biblios cuando no sabía leer palabras?, ¿Qué clase de historias leía Biblios en los álbumes?
2. Se continúa con la proyección del vídeo (ver figura 14).
3. Aplicación:
 - Los niños manipulan y hojean los libros elegidos por ellos mismos.
 - Los niños realizan un libro, que consiste en un cuento, ellos dibujan la portada y su contenido

- Luego cada niño se disfrazará de uno de los personajes del cuento y lo representan (ver figura 15).



Figura 14.
Visitando el Banco de la República.



Figura 15.
Pensando cuentos e historias.

2.5.4.2 Festival: Compartiendo con Mis Compañeros Mucho Voy Aprendiendo.

Desarrollo de la actividad:

1. Con anterioridad se informa a los niños sobre la salida al parque, para lo cual es necesario conformar 3 grupos, quienes estarán encargados del desarrollo de la actividad.

Primer grupo: Responsable de la decoración de un kiosko. Los niños creativamente deciden la manera como estará decorado el sitio donde se realizan el festival.

Segundo grupo: Encargado de la consecución y preparación del refrigerio.

Tercer grupo: Planeará las actividades lúdicas y recreativas para realizar durante el festival.

2. Ejecución:

- Salida: Bienvenida a los niños al llegar al centro educativo.
- Al llegar al parque los niños tendrán la oportunidad de disfrutar libremente el espacio, hacer reconocimiento de él y prepararse para el desarrollo de la actividad en general.
- Permitir a los niños que expresen lo vivido, emociones sentimientos y experiencias.

- En una segunda parte, los niños en los subgrupos anteriormente conformados inician la preparación del festival.
- Finalmente se integran disfrutando de la actividad lúdica y recreativa en la que todos son participantes activos.

Cosoteca (materiales):

Transporte, grabadora, cassette, bombas, papel, crayolas, vinilos, cinta refrigerios.

2.5.4.3 Un Maravilloso Encuentro con la Naturaleza

Objetivo específico:

Hacer un recorrido por el sendero ecológico del Recinto para el desarrollo del pensamiento: Jaime Restrepo Mejía.

Desarrollo de la actividad:

Motivación y Preparación:

Los niños previa motivación y conocimientos de la actividad, se presentan con el vestuario adecuado.

Una vez en el sitio indicado, el guía dará pautas para iniciar el recorrido (ver figura 16).



Figura 16.
Explorando la naturaleza.

Actuaron libremente partiendo de la premisa "la libertad no es otra cosa que la posibilidad que tiene los individuos de actuar y decidir en diferentes oportunidades de los intereses individuales y sociales.

Después de iniciado este, los niños tendrán la oportunidad de desplazarse y estar en contacto con la naturaleza donde descubrirán sitios muy interesantes con los cuales irán interactuando constantemente.

Recorrerán caminos anchos, angostos, saltarán, subirán, bajarán, a la vez que interactúan con sus compañeros y con la naturaleza.

Ante los diferentes escenarios los niños harán cuestionamientos y manifestarán inquietudes.

En el transcurso del recorrido a los niños se les inculca el cuidado y conservación de los recursos naturales haciendo énfasis sobre todo en la responsabilidad que tenemos con las generaciones venideras.

Evaluación de Actividades Integradoras

- Los niños integran las áreas del desarrollo mediante la participación activa.
- El niño se motiva intrínsecamente mostrando interés, entusiasmo y disfrute de la actividad.
- Exploran libremente: Preguntando, demostrando curiosidad, observando, manipulando, compartiendo.
- Conocen ambientes socioculturales los cuales están inmersos dentro en el contexto.
- Los niños utilizan diferentes formas y estilos cognitivos de acuerdo a sus intereses y posibilidades individuales y sociales.

- Expresan las enseñanzas e impacto de las actividades sobre su vida personal, familiar y social.
- Participan creativamente en las diferentes actividades mediante expresiones verbales, escritas, lúdicas, fluidas, recursivas, originales.

BIBLIOGRAFIA BASICA CONSULTADA

- AGUDELO, Adalberto. Lúdica y Pedagogía. Manizales: Artes Gráficas, 1977.

- ARTANIDI, A y otros. Curso Práctico de Expresión Corporal. España: Océano, 1996.

- ATKINSON, Richard. Psicología Contemporánea. Madrid: Blume, 1978.

- BARLOLOME, Rocio y otros. Manual para el Educador Infantil. México: Mc Graw Hill, tomo 1y 2. (SF)

- BOWDOIN, Ruth y otros. Los Padres son Maestros: Como Aprende el Niño. Fascículo 22. (SF)

- CAJITA DE SORPRESAS. Juegos y Pasatiempos. España: Océano.

- CARCIOFI, Ricardo y otros. Provisión y Regulación Pública en los Sectores Sociales. Colombia: Tercer Mundo. 1995.

- CURRÍCULO DE PREESCOLAR. Desarrollo del Niño y algunos Temas Relacionados con el Preescolar. Documento No 2. (SF)

- DAVIDOFF, Linda. Introducción a la Psicología. México: Mc Graw Hill, 1987-1996.

- DUARTE, Victoria E. y SANTA, Victoria. Programa de Estimulación Temprana. Manizales: Tesis de grado, Universidad católica de Manizales. (SF)

- ERICKSON, Erick. Desarrollo Psicosocial. En Psicología de la Educación para profesores. México: Mc Graw Hill, 1987.

- Escala Abreviada del Desarrollo EAD. Bogotá: Ministerio de Salud, Plan Nacional para la Supervivencia y Desarrollo Infantil, 1991.

- EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD. En actividades integradas para el primer ciclo. La Paz: 1997.

- FAURE, Gerard. El Juego Dramático en la Escuela (SF).
- FURTH, Hans. Las ideas de Piaget y su aplicación en el Aula
- GABRIEL, John. Desarrollo de la Personalidad Infantil. Buenos Aires: Kapeluz, 1981.
- GARABATOS. Libro Guía del Educador. Colombia: Voluntad, 1977.
- GARDNER, Howard. La Educación de la Mente y el Conocimiento de las Disciplinas. Barcelona: Paidós, 2000.
- GARTON, Alison. Interacción Social y Desarrollo del Lenguaje y la Cognición. Barcelona: Paidós 1994.
- GONZALEZ, Fernando. Comunicación, Personalidad y Desarrollo. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995.
- GUZMÁN, Martha Inés. Aprestamiento 2. Santafé de Bogotá: Usta, 1995.

- HETZER, Hidegard. El Juego y los Juguetes (sf).
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid: Editorial Alianza, 1984.
- JIMENEZ, Carlos A. Lúdica y Creatividad. En el tiempo, domingo 15 de julio de 2001. Sección: Café y Educación.
- JIMENEZ, Carlos Alberto. Pedagogía de la Creatividad de la Lúdica Colombia. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1998.
- LUNA, María Teresa y Otros. Afectividad, Erotismo y Lúdica. Manizales: Universidad de Manizales.
- MAIER, Henry. Tres Teorías sobre el Desarrollo del Niño: Erikson, Piaget, y Sears. Buenos aires: Amorrortu, 1982.
- MOOR, Paul. El Juego en la Educación para Profesores. Madrid: Narcea, S.A., 1987.

- MORAGAS, Jerónimo de. Psicología del Niño y del Adolescente. Madrid: Labor S.A., tercera reimpresión, 1970.

- MUJINA, Valeria. Psicología de la Edad Preescolar. Madrid: Pablo del Río, 1978.

- NARVAEZ, Mariela. El Componente Psicoafectivo en el Desarrollo del Niño. Manizales: Servicio de Salud de Caldas, 1985.

- PAPALIA, Diane y otros. Desarrollo Humano. México: Mc Graw-Hill, 1996.

- PIAGET, Jean. El Punto de Vista de Piaget. Manizales: Módulo Universidad de Manizales, CINDE. (SF)

- -----. La Formación del Símbolo en el Niño. México: Fondo de Cultura Económica. (SF)

- -----. Representación del Mundo en el Niño. (SF)

- QUIROZ, J B. El Lenguaje en el Niño. Buenos Aires: 1972.

- Revista Alegría de Enseñar No 17

- ROGOFF, Barbara. El Desarrollo Cognitivo en el Contexto Social.
Barcelona: Paidós, 1993

- SPI TZ, Rene. El Primer Año de Vida del Niño. México: Fondo de
Cultura Económica, cuarta edición, 1979.

- UNICEF. Niñez y Democracia. Colombia: 1997.

- VIGOTSKY, L. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores.
Barcelona: Crítica, 1989.

- -----. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores.
Argentina: Fausto, 1989.

- WALLON, Henry. La Evolución Psicológica del Niño. Barcelona:
Crítica, 1984.

- WATSON Y LOWREY. Crecimiento y Desarrollo del Niño. Colombia: Fascículo 12. Norma. (1982)
- WWW. JUAREZ DE BUENDIA, Mónica. Donde Jugar es Vivir y Vivir es Jugar. México.