PROYECTO LUDICO PARA TRANSICION

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

"Solidaridad y compromiso trascendiendo en la formación integral de la comunidad"

TRANSICION

PROYECTO EDUCATIVO

RESPONSABLES DIRECTOS

NANCY AGUILAR

DEISY ARLENY LOPERA VALLEJO

2016

"NUNCA DEJAMOS DE SER NIÑOS CON EL PASO DEL TIEMPO,

TAN SOLO CAMBIAMOS DE JUGUETES"

(Ernesto Yturralde)

JUSTIFICACIÓN.

La Lúdica como estrategia pedagógica, es el comienzo de un camino que ha sido trazado desde la observación de la cotidianidad, el registro de la misma, la observación y recolección de la información que ha puesto en evidencia la lúdica como una propuesta no solo pedagógica, sino socio afectiva donde las relaciones interpersonales, la comunicación y las inteligencias múltiples se unen trasversas izadas por ésta, para transformar y potencializar el ser en todas sus dimensiones.

Debemos tener presentes como docentes, que estamos ayudando al crecimiento y desarrollo de seres humanos íntegros con ideas y visiones propias, las cuales deben estar en permanente confrontación con su propia realidad, interactuando y unificándolo con ella, construyendo y reformando sus deseos más profundos y descubriéndolos ante ellos mismos y la sociedad.

Es válido entonces proponer un proyecto lúdico que convoque a la alegría, disfrute del aprendizaje, al alborozo del conocimiento, al despertar de los sueños y a la construcción de los mismos; para ello, necesitamos reconocer la validez de la propuesta de la lúdica como estrategia pedagógica que comprometa al docente y y a la institución educativa sor Juana Inés de la cruz con su entorno dándole un significado al compartir con el otro, reconociendo sus saberes, potencialidades para que entre todos podamos formar una común – unidad en torno a aquellos ideales de paz, convivencia y fraternidad tan importantes para exaltar el desarrollo del potencial humano en todas sus dimensiones.

Todo esto enmarcado en una propuesta pedagógica donde el desarrollo humano es la base fundante del proyecto pedagógico, donde a través de los aprendizajes significativos se logra un desarrollo integral del sujeto y en este caso con los niños de preescolar el juego y la lúdica cobran especial vida en tanto es a través de este medio como lo niño y niñas interactúan con el medio con el otros y con ellos mismos en la búsqueda de saberes desde lo cognitivo hasta lo intelectual.

Objetivos.

- Crear estrategias pedagógicas a través de la lúdica, el juego y la recreación que potencialicen los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños de preescolar de la institución educativa Sor Juana Inés de la Cruz.

- Formular talleres que estimulen los niveles de autoconfianza, trabajo en equipo y pensamiento proactivo que potencie las relaciones interpersonales en la comunidad educativa.

- Propiciar mediante el juego elementos que estimulen actitudes para la solución pacífica de conflictos escolares.

REFERENTES CONCEPTUALES.

Principio de Ficción o Fantasía. La fantasía es necesario comprenderla desde dos planos esenciales uno desde lo inconsciente y el otro desde lo sociológico y antropológico.

El primero lo es expuesto por el psicoanálisis donde además le brinda gran importancia porque es desde la fantasía donde se estructuran mecanismos de interpretación simbólica de la realidad. Desde el antropológico se estructura formas de relación con el otro en tantos sujetos integrantes de una sociedad. De este modo es la fantasía por decirlo así el motor para la actividad creadora.

Principio de Alteridad. Expresa la relación con el contexto donde el sujeto se desenvuelve. Relación del humano con la realidad social y cultura donde esta relación se torna conflictiva en la medida que limita la libertad con una serie de reglas y códigos morales y éticos que la sociedad establece para su relación, esto lleva al sujeto a buscar alternativas de desarrollo personal y mental que le permitan satisfacer sus necesidades lúdicas y es aquí donde la fantasía y lo lúdico juegan un papel importante en el desarrollo del sujeto.

Principio de Placer. El principio de placer se constituye desde el psicoanálisis como una función del sujeto que determina su ser psicológico, es en esta búsqueda constante donde el sujeto desarrolla diferentes aspectos de su vida, desde pequeños buscamos situaciones que nos generen placer desde lo físico-biológico hasta lo espiritual. Siendo el principio de placer uno de los términos más utilizados para explicar lo lúdico no explica la existencia de muchas prácticas lúdicas. A partir del placer no se explica la existencia del teatro o la danza o las fiestas populares, pero ellas en su interior implican situaciones placenteras.

La relación de la lúdica y el placer permite comprender la función que cumple la lúdica en el sujeto. El placer es un acto de sublimación con el cual el sujeto satisface sus deseos y emociones.

Principio de Identidad. A los anteriores subyacen la identidad personal y la identidad colectiva. La identidad personal es la condición final de la lúdica; sin este principio el sentido de la lúdica quedaría desarraigado de la experiencia del sujeto, pues finalmente éste satisface las necesidades y emociones del sujeto proporcionando es un sentido de identidad y reconocimiento de sí mismo y del otro. Esta búsqueda permanente no solo es un estado manifiesto de la condición lúdica del sujeto, también está presente en todas las acciones de la vida. La identidad colectiva se construye como un estado de conciencia y sentimiento de pertenecer a un grupo o categoría de persona, y es la escuela uno de los espacios propicios para esta construcción constante.

Las prácticas lúdicas reafirman el sentido de pertenencia ofreciéndole al sujeto una afirmación del grupo y de le mismo, de esta manera lo lúdico como símbolo adquiere sentido y es

constitutivo de lo social. Desde esta perspectiva la lúdica se puede y debería convertirse en una herramienta pedagógica entendida como una dimensión del humano que se desarrolla a través del arte, el juego y la relación con los otros. Las actividades lúdicas propiciadas por el juego permiten el desarrollo y creación de vivencias personales y grupales que desarrollan habilidades para la vida desde lo relacional y lo cognitivo.

Mientras se juega hay movimiento, ritmos permanentes e incesantes como el ritmo de la vida y su pulso es el latido del corazón humano. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma y engranaje cultural porque tiene que ver con el destino de la comunidad, pues es a la vez esperanza de algo y elemento de cohesión espiritual colectiva, el juego cultural prepara, dispone, reconstruye, actualiza, revitaliza los estados espirituales de congregación que la convierten y hacen de ella una unidad indisoluble, indestructible, amarrada poderosamente por esos estrechos lazos misteriosos, de allí, de esa gran fuerza espiritual, emergen las energías para las grandes empresas, para las grandes conquistas, para las grandes realizaciones , para los grandes retos y aventuras que generalmente, están determinadas y acompañadas por ese determinismo de existencia…" LOS JUEGOS SON LA FORMA MAS ELEVADA DE LA INVESTIGACION" Albert Einstein

El juego es una acción libre en el sentido creativo pero debe respetar atenerse a reglas y normas absolutamente obligatorias, se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, es acción que tiene su fin en sí misma y va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, del azar y lo desconocido y de la conciencia de ser de otro modo diferente que en la vida corriente, concierne a veces al destino de los mismos implicados" (CASTAÑO, MARIO. El juego de la expresión Dramática. Bogotá. ED. palimpsesto.2000. p 18)

De este modo podemos decir que lo lúdico trasciende el juego y constituye un elemento fundamental en la vida del ser humano y en consecuencia en la del niño y la niña que se enfrentan en la aventura del conocimiento .entonces los juegos simbólicos de palabra y lenguajes la imaginación creadora el arte y la música pueden ser un medio para el desarrollo intelectual de los niños y niñas y puede entonces permitir un mayor aprovechamiento del tiempo y los recursos en las instituciones educativas y por ende mejores resultados en el procesos de enseñanza aprendizaje.

Vigotski define el juego como un elemento que facilita el desarrollo de lo social, en tanto que permite al niño a y a la niña explorar el mundo de los adultos varios años antes de incursionar en el, es a través del juego que estos chicos se forman efectiva y completamente, porque el juego es una forma de desarrollo en la medida que le permite al sujeto tomar conciencia de su medio solucionando sus conflictos no solo a nivel cognitivo sino relacional.

Educación Física: Proceso de formación permanente, personal, cultural, y social en el que, a través de actividades físicas, creativas deportivas se busca contribuir al desarrollo del ser humano, en la multiplicidad de sus dimensiones.

Ronda: Composición vocal corta, en la que todas las voces cantan la misma melodía en el mismo tono, sus letras suelen estar dirigidas a la diversión y recreación infantil. La mayoría están escritas de manera tal que la obra puede repetirse infinitamente hasta que los participantes decidan concluir. En algunos casos la ronda puede estar acompañada de una coreografía dirigida.

Recreación: Es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre para satisfacer las necesidades emocionales del descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización.

Danza: Movimiento corporal rítmico que sigue un patrón, acompañados generalmente con música, que sirve como forma de comunicación.

Música: Movimiento organizado de sonidos a través de un espacio de tiempo, puede describirse como la relación de dos elementos: el sonido y la duración, generalmente llamados melodía y ritmo. La música desempeña un importante papel en todas las sociedades y existe en una gran cantidad de estilos, característicos de diferentes regiones geográficas o épocas históricas.

Cumbia: Danza popular, una de cuyas figuras se caracteriza por llevar los danzantes una vela encendida en la mano.

Gimnasia: Arte de fortalecer y desarrollar el cuerpo mediante ciertos ejercicios. Los creadores de la gimnasia moderna fueron el alemán John y el sueco Ling a principios del siglo XIX. Mientras que en Inglaterra se desarrollaban el atletismo y los deportes de equipo.

Atletismo: Practica de los ejercicios de carrera. Es el primero cronológicamente de los deportes practicados de una manera casi universal. Nació en los colegios y universidades británicas en el siglo XIX. El atletismo nació en 1840 y ahí mismo se extendió a los EE.UU. y a Europa.

Juego: Etimológicamente la palabra juego proviene del vocablo latín Jocus, que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. También proviene del vocablo latín Lodos-ludere, que

significa el acto de jugar, siendo su derivación semántica la correspondiente a diversión o ejercicio recreativo que se somete a reglas y en el que se gana o se pierde.

Es un medio para expresar sentimientos, explorar relaciones, describir experiencias, descubrir deseos y lograr autosatisfacción.

Tiempo libre: Es aquel que queda después de haber cumplido con las obligaciones escolares y familiares.

Deportes: Juego o ejercicio de destreza o fuerza, generalmente al aire libre.

Dinámica: Es la doctrina del movimiento, según la cual se hacen combinaciones de fuerzas, energía con que se desarrollan las actividades.

Salud y deporte: Un niño que no juega, probablemente no será un niño sano. El juego es signo de vitalidad, de buena salud. Y es evidente que algunas enfermedades que pueden padecer los niños de manera crónicas o casual, inhiben la práctica de algunos juegos, como también el deporte puede ser buena terapia frente algunos padecimientos.

FUNDAMENTACION LEGAL

- La recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre es un fin de la educación en Colombia establecida en el artículo 5º de la Ley 115 de 1994-numeral 12.

  La Ley 115 en el artículo 14 dice: "en los establecimientos oficiales y privados de educación formal es obligatorio en todos los niveles cumplir con: El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo."
- Artículo 16 objetivos específicos de la educación preescolar.
- Literal f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- Artículo 21 objetivos específicos de la educación básica, ciclo de primaria.
- Literal j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.
- Artículo 22 objetivos específicos de la educación básica, ciclo de secundaria.
- Literal ñ) La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización del tiempo libre.
- Articulo 30 objetivos específicos educación media.
- Literal h) cumplimiento de los objetivos específicos de la educación básica. Literal i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.

ACTIVIDADES.

Las siguientes actividades lúdicas se proponen para el nivel de transición por lo tanto se ubicarán por dimensiones, sin embargo se pueden modificar para lo grados de la básica primaria.

TALLER 1

FECHA : _____

TIEMPO: _____

LUGAR : Salón de clase y diferentes espacios de la institución

GRUPOS : Preescolar, primero y segundo

OBJETIVO: Permitir el desarrollo de autoconfianza y la confianza colectiva.
Estimular el reconocimiento del otro a través del timbre de la voz.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES

Para iniciar es importante hacer una introducción sobre el cuidado de nuestro cuerpo y el del otro en términos de la seguridad personal. Estas actividades se realizan en tres momentos:

MOMENTO UNO

LAZARILLO: Se realiza una hilera de estudiantes con los ojos vendados y tomados por la cintura (preescolar y primero), segundos y cuarto cogidos de la mano, quienes serán guiados por un lazarillo recorrerán distintos espacios de la institución, teniendo presente los tres niveles mediano, bajo y alto (agachados, arrastrados y parados). Recorrido por la institución sorteando distintas dificultades que se presente guiados por las orientaciones dadas por el compañero.

SEGUNDO MOMENTO

SAUCES AL VIENTO: Narración del cuento de los Sauces. Se conforma grupos de a cinco, donde tres son los postes y forman un círculo colocando el pie derecho delante para poder sostener al sauce que se mueve con el viento. La persona que está en el centro es el sauce y debe estar firme para poder ser balanceado por sus compañeros. Se da un tiempo determinado para realizar la rotación. La regla es no dejar caer al compañero, generando confianza en el otro.

TERCER MOMENTO

Todos los estudiantes sentados en círculo escriben una frase alusiva al cuidado de la seguridad y el respeto por nosotros y por el otro. Un estudiante estará en centro del círculo con los ojos vendados y escuchará la frase leída por uno de sus compañeros escogido aleatoriamente por la docente. Este deberá reconocer a su compañero y decir su nombre o descripción por si no recuerda el nombre. Si acierta cambiará de rol y si no realizará una acción que saca de una bolsa o caja al azar (canta una acción llorando, cuenta un chiste, haga una pirueta, entre otros)

PARA ESTUDIANTES

- ¿Cómo se sintieron en la realización de la actividad?
- ¿Qué les gustó de la actividad?
- ¿Qué no les gustó de la actividad?
- ¿Qué dificultades encontraron?
- ¿De qué otra manera podemos realizar esta actividad?
- Realiza un dibujo y realiza escritura espontánea.

DIMENSIONES QUE SE POTENCIA:

Socioafectivo, corporal, cognitiva, espiritual, estética, ética y comunicativa.

LEYENDA PARA EL SEGUNDO MOMENTO

Hace mucho tiempo, lejos de aquí, en un lugar no muy conocido para la mayoría de los mortales, vivía un joven, sin duda guapo y apuesto. Estaba enamorado de una chica noble, también hermosa, pero que nunca sonreía y nadie había logrado llegar hasta su helado corazón. El muchacho iba cada noche hacia su ventana y le hablaba de cosas bellas. Ella le hacía aparentemente caso, porque se asomaba entre las cortinas y le escuchaba. Y el joven volvía día a día. ¡Ay, cómo la quería! Y con el paso del tiempo, una semilla brotó donde él siempre le hablaba. El árbol creció, fuerte y robusto, y orgulloso, como el amor de nuestro protagonista; elevaba sus ramas al cielo, un precioso sauce. Un día el chico se atrevió a llamarla, quedando con ella a la sombra de este curioso árbol, para allí declarársele por fin. Ese atardecer, el la esperaba emocionado, y si, esperó toda la noche y el amanecer siguiente,

pero su dama no aparecía y su ventana no se volvió a abrir. Y el siguió allí, durante más de mil días y mil noches, a la sombra de nuestro árbol, llorando desconsolado, hasta un día fundirse con el.
Y si ahora vemos los conocidos sauces llorones, esta es su causa, con el tronco torcido y sus ramas hacia el suelo. Y las hojas brillantes y suaves, como unas lágrimas. Y sigo buscando a la ingrata del corazón de hielo, que no supo amar ni ver el amor, la creadora de mi árbol favorito.

FRASES PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD DEL SEGUNDO MOMENTO

Estas frases se pueden modificar de acuerdo al tema y realizar con dibujos para mayor compresión en preescolar y primero.

Debo tener una buena nutrición entendida en términos de calidad, cantidad y oportunidad

Realizaré un ejercicio físico apropiado a las condiciones vitales

Me acostaré temprano para tener un buen descanso

Mi higiene corporal, será cotidiana y rigurosa

No consumiré sustancias tóxicas

Seré tolerante, entendiendo que todos tenemos diferencia

Controlaré mis impulsos, evitando agredirme y agredir, pensando antes de actuar.

Respetaré las normas básicas de seguridad y supervivencia

Realizaré una respiración consciente durante la mayor parte del día.

Tendré Actitud mental positiva, buscando solución a los problemas.

Me amo, me perdono y me respeto.

Debo aprender que, con paciencia, tendré mayores logros

ACCIONES A EJECUTAR PARA QUIEN NO IDENTIFIQUE EL COMPAÑERO

- Canta una canción llorando
- Canta una canción llorando
- Canta una canción llorando

- Canta una canción llorando

LER 2: ME RECONOZCO EN MIS SUEÑOS

FECHA: _____

TIEMPO: _____

LUGAR: Salón de clase y diferentes espacios de la institución

GRUPOS: Preescolar, primero y segundo

OBJETIVO: Sensibilizar a los estudiantes frente a sus sueños personales y con los demás.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PRIMER MOMENTO

Indagación sobre los saberes previos de los estudiantes sobre la palabra sueños. (Lluvia de ideas)

SEGUNDO MOMENTO

Ejercicio de dicción, lectura de la canción (Sueños de Juanes), escucharla, cantarla y reflexionarla.

TERCER MOMENTO

Por medio del juego jugo de limón se reparten los grupos escogen como representar un sueño, mediante disfraces, juegos o pintura

Se pueden agrupar pos características corporales entre otras.

Realizar juego libre con disfraces.

DIMENSIONES QUE SE POTENCIA:

Socio afectivo, corporal, cognitiva, espiritual, estética, ética y comunicativa.
Temas, oficios, colores, conteo, agrupaciones, conjuntos…

CANCIÓN SUEÑOS

Canción: sueños
Autor: Juanes

Sueños de libertad
para todos los que están
atrapados hoy en medio de la selva
sueño con la paz
de mi pueblo desangrado
y con el final de esta injusta guerra.

Sueño con tantas cosas que
Se hagan realidad
Sueño con morir de viejo y no de soledad.

Sueño con ir a trabajar
Y mucho más con regresar
Cada noche a mi casa
Para estar junto a ti

Que no miera nunca nuestro amor
Eso sueño yo
Y que se fundan la balas para hacer
campanas de libertad… (bis)

Sueño caminar por un mundo sin dolor
en donde le cor5azon no sufra más las penas
y sueño caminar por las calles de mi país
y solo encontrar paz.

Sueño con tantas cosas… (bis)

TALLER 3: EL SONIDO

FECHA : _____

TIEMPO: _____

LUGAR: Salón de clase y diferentes espacios de la institución

GRUPOS: Preescolar, primero y segundo

OBJETIVO: profundizar la vivencia auditiva y estimular la concentración.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

PRIMER MOMENTO

Se divide el grupo en dos de igual número de niños, se hacen dos círculos uno interno y otro externo, los del circulo interno estarán con ojos vendado , luego se les entrega un instrumento musical en el momento que se les indique cada uno hará sonar su instrumento y memorizara s el sonido luego lo colocan en el piso luego lo niños del circulo externo recogen el instrumento y se alejan tres pasos del circulo interno, se le dice a un niños del circulo externo que haga sonar el instrumento y el niño del circulo interno se debe para e ir en busca de su sonido.. y así ven saliendo lo ganadores,

La regla es el silencio.

Después de haber realizado el ejercicio varia veces rotando los círculos se escojan tres parejas de estas se venda tres niños y a los otros se les da un instrumento diferente para que los identifique, por ejemplo, uno con un instrumento de viento, otro de cuerda y otro de percusión y cada niño buscara su pareja por todo el salón.

TERCER MOMENTO

Registro escrito o grafico individual

Dimensiones, corporal, cognitiva, comunicativa y socio afectiva.

TALLER 4: EL movimiento

FECHA: _____

TIEMPO: _____

LUGAR: Salón de clase y diferentes espacios de la institución

GRUPOS: Preescolar, primero y segundo

OBJETIVO: afianzar esquema corporal y ritmo.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

PRIMER MOMENTO

Realizar actividades, psicomotrices tales como corres saltar, reptar, lanzamiento de pelotas. De forma vertical y horizontal.

SEGUNDO MOMENTO

Realización de juegos rítmicos de esquema corporal como, manteca de iguana, la rabadilla, el tarro de galletas, entre otras.

Juegos pre dancísticos básicamente con el cd de Óscar Vahos juguemos 2.

TERCER MOMENTO

Registro escrito o grafico individual

Dimensiones, corporal, cognitiva (lateralidad, manejo espacial.), comunicativa y socio afectiva.

TALLER 5: EL CARRUSEL

FECHA: _____

TIEMPO: _____

LUGAR: Salón de clase y diferentes espacios de la institución

GRUPOS: Preescolar, primero y segundo

OBJETIVO: afianzar diferentes conceptos para todas las dimensiones**.**

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

PRIMER MOMENTO

los grupos de preescolar están divididos por equipos de 6.

El carrusel se hace en estos equipos.

.

SEGUNDO MOMETO

a cada equipo se le da un juego o actividad, por ejemplo, si se va hacer un carrusel cognitivo, se le presenta, rompecabezas, en una mesa, tangram, en otra, cubos en otra, armo todos en otra, regletas, bloques y así sucesivamente, cada determinado tiempo se rota el material. Constante mente la profe pasa haciendo retos, si el carrusel es comunicativo, se podría colocar una base, con cuentos, otra con títeres, otra con revistas, otra para escribir espontáneamente, otra con laberintos etc.

Si es de motricidad fina, una con plastilina, otra recortado, otro rasgado…

Los cambios se hacen con un canto, con un sonido o con una canción que está sonando mientras juegan y cuando pare deben guardar.

Dimensiones, todas de acuerdo al propósito de la maestra.

BIBLIOGRAFIA

Constitución Política de Colombia

Ley General de Educación

El juego y el arte de ser humano de Marta Lucía Vélez

El Homo Ludens de Johan Huizinga

Juguemos de Oscar Vahos

Manual del Recreador de Luz Patricia Hoyos

Vamos a jugar de Canchimalos