



1. PORTADA E IDENTIFICACIÓN

Título del proyecto	Proyecto Primera Infancia. "Descubriendo mis emociones"
Responsables	Ximena Penagos Betancur, Sandra Catalina Muñoz Bernal, Cielo Juliana Chacon Echeverry.
Área(s) base	Preescolar
Población beneficiada	Población directa: 150 estudiantes de primaria y 3 docentes. Población Indirecta: 1.509 estudiantes y 63 educadores.
Año de ejecución	2025 y 2026

3. JUSTIFICACIÓN Y PLANTEAMIENTO O FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

3.1. JUSTIFICACIÓN

El niño en edad preescolar aprende a través de la acción, la manipulación y la experiencia directa. En este sentido, los materiales didácticos y concretos permiten traducir conceptos abstractos a vivencia reales facilitando la comprensión y la apropiación del conocimiento. A través de este proyecto se promueve el uso de recursos para fortalecer el ABP, favoreciendo el pensamiento lógico, el lenguaje, la motricidad, la expresión creativa y la exploración del medio, al tiempo que se mantiene el interés y la motivación por aprender. De otro lado, el plan operativo de la institución plantea el desarrollo del pensamiento computacional a nivel institucional, como acción para mejorar los aprendizajes y aumentar el porcentaje de la promoción de los estudiantes; lo cual requiere de dotación de recursos TIC.

3.2. DIAGNÓSTICO Y O ANTECEDENTES

Según el decreto 1422 de 2022, "la educación inicial es un derecho impostergable de las niñas y los niños menores de seis (6) años y hace parte del servicio educativo en los términos previstos por el artículo 2 de la Ley 115 de 1994. Es un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente, y estructurado, a través del cual se potencia el desarrollo, capacidades y habilidades, y se promueve el aprendizaje de las niñas y los niños al interactuar en diversas experiencias basadas en el juego, las expresiones artísticas, la literatura y la exploración del medio, contando con la familia como actor fundamental de dicho proceso". (Decreto 1411 de 2022, Art. 2.3.3.2.1.1)

A su vez, el decreto 2247 de 1997 establece el principio de lúdica, que "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. Asimismo, 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." (Decreto 2247 de 1997, Art. 11)

Para desarrollar el principio de la lúdica se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute. El niño es un ser sensible, recién llegado al mundo adulto que trae consigo sus sentimientos y pensamientos, y necesita ser tenido en cuenta, querido y cuidado. Necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente. Esto se logra en la medida en que le sea posible recrearse, desarrollar su imaginación e intuición, liberar y reconocer su expresividad, desarrollar habilidades, intercambiar sus puntos de vista, reconocer y apreciar su patrimonio cultural, conocer su historia. (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 1994, p.16)



3.3. OBJETIVOS

3.3.1. OBJETIVO GENERAL

Fomentar el uso de material didáctico concreto y audiovisual como estrategia pedagógica que apoye el desarrollo del ABP en el grado transición, promoviendo aprendizajes significativos a través del juego y la experimentación.

3.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular la curiosidad y la participación activa en los niños mediante materiales manipulativos.
- Apoyar la comprensión de los contenidos del ABP mediante recursos concretos.
- Favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas, motrices y socioemocionales.

Fomentar el aprendizaje a través de material concreto.

3.3.3. METAS

Para el año 2026 Aumentar en 2% el porcentaje de promoción en la Básica Primaria.

Para el año 2026 Aumentar en 5% el porcentaje de permanencia en preescolar.

4. MARCOS DE REFERENCIA

Marco normativo.

Resolución 006171 del 27 MAR 2025. Ministerio de Educación Nacional

Circular 016 del 31 de marzo de 2025. Ministerio de Educación Nacional.

5. ESTRATEGIAS

Implementación del proyecto lúdico-pedagógico con el apoyo de la dotación que se adquiera en este proyecto.

6. METODOLOGÍA

La metodología utilizada será basada en un enfoque activo, lúdico y experiencial que permita a los niños identificar, expresar y gestionar sus emociones a través del uso intencionado del material didáctico.

Se pretende promover el aprendizaje significativo mediante la exploración, el juego, la expresión artística y el diálogo.

El enfoque será basado en una metodología lúdico- pedagógica en la que el niño y las niñas son protagonistas de su propio aprendizaje. Las experiencias se desarrollan partiendo de sus conocimientos previos y vivencias personales.

El material didáctico será seleccionado y adaptado de acuerdo con las características del grupo, considerando su edad, intereses y estilos de aprendizaje. Se utilizarán recursos manipulativos, visuales y sensoriales que fomentan la comprensión emocional.

Se pretende organizar un ambiente de aprendizaje seguro, acogedor y estimulante donde los niños se sientan cómodos para expresar sus emociones, promoviendo además el respeto por los sentimientos propios y de los demás y fomentando la empatía y resolución pacífica de conflictos..

7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Las actividades están definidas en el proyecto lúdico-pedagógico.

INICIO	FIN	ACTIVIDAD	RESPONSABLE(S)	RECURSOS	OBSERVACIONES	Se cumplió		Nueva Fecha
						Si	No	

8. RECURSOS FÍSICOS

ÍTEM	ARTÍCULO	CANTIDAD
1.	Juegos de ensamblar	36
2.	Tubitos	36
3.	Armatodos	36



4.	Bloques de construcción	36
5.	Juegos de encajar	36
6.	Balón de iniciación para preescolar.	36
7.	Rompecabezas de madera de piezas grandes	36
8.	Aros	36
9.	Conos de entrenamiento preescolar	30
10.	Lupas plásticas	36
11.	Juego de pesca	36
12.	Bloques de construcción en goma.	9
13.	Laberinto de tela plegable	3
14.	Titiritero o teatrino	3
15.	Títeres	36
16.	Goteros plásticos	75
17.	Pelotas de espuma	30
18.	Set de Juguetes animales salvajes	3
19.	Set de juguetes dinosaurios	3
20.	Kits de profesiones o juegos de roles (Ejemplo: Herramientas, juego de te y cocina, juegos de doctor, etc.)	6
21.	Bolsas de pinzas plásticas o de madera	6

LITERATURA

1.	Cuentos infantiles: colección buenas noches (Títulos surtidos)	36
2.	"Vamos a cazar un oso" – Michael Rosen (Ekaré)	3
3.	"Sapo y Sepo, inseparables" – Arnold Lobel (Alfaguara)	3
4.	"La cebra bajo la cama" – Markus Orthis (Lóquez)	3
5.	"Petit el monstruo" – Isol (Plaza y Janés)	3
6.	"Sapo es sapo" – Max Velthuijs (Ekaré)	3
7.	"Ramón preocupado" – Anthony Browne (FCE)	3
8.	"Mi madre es rara" – Rachna Gilmore (Juventud)	3
9.	"El monstruo de colores" – Anna Llenas (Flamboyant)	3
10.	"Fernando Furioso" – Hiawyn Oram (Ekaré)	3
11.	"Botiquín emocional" – Luis María Pescetti (Loqueleo)	3
12.	"El topo que quería saber quién se había hecho aquello en su cabeza" – Werner Holzwarth (Loqueleo - Santillana)	3
13.	"¿A qué sabe la luna?" – Michael Grejniec (Kalandraka)	3
14.	"Tengo un volcán" – Miriam Tirado (Carambuco)	3
15.	El tigre que vino a cenar – Steve Smallman	3