

**UNA PROPUESTA DIDÀCTICA LÚDICA PARA DESARROLLAR
LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA
BÀSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
HERALDO ROMERO SÀNCHEZ DE SAN JUAN DE PASTO**

**CARMEN ALICIA ENRÌQUEZ JIMÉNEZ
DORIS YOLANDA ESTUPIÑAN ERASO
HONORIA MARGARITA RAMOS FAJARDO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO
2006**

**UNA PROPUESTA DIDÀCTICA LÙDICA PARA DESARROLLAR
LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA
BÀSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
HERALDO ROMERO SÀNCHEZ DE SAN JUAN DE PASTO**

**CARMEN ALICIA ENRÌQUEZ JIMÉNEZ
DORIS YOLANDA ESTUPIÑÁN ERASO
HONORIA MARGARITA RAMOS FAJARDO**

**Trabajo de Grado presentado para optar el título de
ESPECIALISTA EN PEGAGOGÌA DE LA CREATIVIDAD**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO
2006**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de sus autores.

Artículo 1º Del Decreto Número 32 de octubre 11 de 1996 emanada del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Presidente de Trabajo de Grado

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, agosto 4 de 2006

AGRADECEMOS A:

Dios, el hacedor del Universo por habernos dado el valor y la fortaleza para trabajar con los niños, quienes nos impulsaron a estudiar este postgrado para mejorar el quehacer pedagógico.

A la Universidad de Nariño y en especial a la Facultad de Artes, por abrir la especialización en Pedagogía de la Creatividad con la cual hemos adquirido nuevos conocimientos que ayudaran en nuestro quehacer diario.

A los profesores, un especial sentimiento de gratitud, pues de una u otra manera aportaron sus conocimientos para poder salir adelante en el cumplimiento de este logro.

A la docente Anita Barrios, nuestra asesora, de quien admiramos su prudencia y la paciencia que tuvo con nosotros para poder llevar a feliz término nuestro trabajo de investigación.

A la Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez, donde pudimos realizar el trabajo con los educandos, nuestra materia prima para poder llegar a cumplir la meta propuesta.

DEDICO A:

Con gran amor y agradecimiento a quienes han sido el impulso para el cumplimiento de cada logro y, quienes me dieron la ayuda idónea para superar cada obstáculo.

A mi madre, Cecilia Eraso, a mi padre, mis hijos y a toda mi familia.

DORIS YOLANDA ESTUPIÑÁN ERASO

DEDICO A:

Mi esposo, mis hijos y mi familia a quienes les ofrezco con mucho amor este trabajo, por el apoyo incondicional, su amor y paciencia con que me alientan para continuar con la difícil tarea de ser educador.

La creación de un escrito que me identifica para quien llegue a abrir nuestro trabajo, sean unas líneas que deben llevarnos a pensar sobre nuestro rol en la formación de los niños y niñas:

*“Maestro, el camino es largo y la tarea es dura.
Pero no te desalientes.*

*Dios confió en tu debilidad y te llamó para la siembra, cargó tus
alforjas de semillas; y ahora, te acompaña entre los surcos para ser
destinatario de la cosecha.*

*En su nombre, que es el de todos tus alumnos:
!Muchas gracias;*

*Y en el ocaso de cada jornada, cuando en medio de tu silencio
fatigado recuerdes sus rostros, escucharás su voz que te repite; Lo
que hiciste con uno de éstos, mis pequeños a mí me lo hiciste”*

(CONACED)

HONORIA MARGARITA RAMOS FAJARDO

DEDICO A:

Dios, con infinito amor y gratitud por darme el valor, la paciencia y la fortaleza de permitirme alcanzar este logro y no desfallecer en el intento.

La memoria de mis padres, Carmela Jiménez y José Rafael Enríquez, de quienes guardo los más gratos recuerdos, de su compañía, comprensión y entereza.

Mi familia y a todos a aquellos quienes de una u otra manera me apoyaron para alcanzar el logro de obtener el título como Especialista en Pedagogía de la Creatividad.

CARMEN ALICIA ENRIQUEZ JIMENEZ

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	148
1. OBJETO O TEMA DE INVESTIGACIÓN	19
2. CONTEXTUALIZACION	20
2.1 MACROCONTEXTUALIZACIÓN	20
2.2 MICROCONTEXTUALIZACIÓN	22
3. PROBLEMA DE INVESTIGACION	26
3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	26
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	27
4. JUSTIFICACION	28
5. OBJETIVOS	30
5.1 OBJETIVO GENERAL	30
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	30
6. LINEA DE INVESTIGACION	31
7. APORTES SIGNIFICATIVOS	32
8. MARCO REFERENCIAL	33
8. 1 ANTECEDENTES	33
8.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	36
8.2.1 La educación	37
8.2.2 La pedagogía	40
8.2.3 La didáctica	47
8.2.4 Lúdica o juego	49
8.2.5 La creatividad	55
8.3 MARCO LEGAL	66
9. DISEÑO METODOLÓGICO	68
9.1 ENFOQUE	68
9.2 MÉTODO	68
9.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	69
9.4 SUPUESTO Y CATEGORÍAS	69
9.5 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	70
9.5.1 Fuentes primarias	70
9.5.2 Instrumentos Diario de campo	70
9.5.3 Fuentes secundarias	70
10. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	71
11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	74
11.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	74
11.1.1 Subcategoría: El juego	74
11.1.2 Subcategoría: Manipulación	76

111.3 Subcategoría: Experimentación	77
11.1.4 Subcategoría: Observación	79
12. PROPUESTA PEDAGÓGICA	82
12.1 TITULO: JOCOLUDICREANDO	83
12.2 TEMA	83
12.3 OBJETIVOS	83
12.3.1 Objetivo general	83
12.3.2 Objetivos específicos	83
12.4 JUSTIFICACION	83
12.5 PLAN DE ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS	83
12.5.1 Proceso Metodológico Y Didáctico	83
12.5.2 Plan De Actividades	84
CONCLUSIONES	136
RECOMENDACIONES	137
BIBLIOGRAFIA	137
ANEXOS	

LISTA DE CUADROS

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	71
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	71
PRESUPUESTO	72
CUADRO ANALISIS DE CATEGORÍAS	73

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sede 1 Institución Educativa Municipal H.R.S	22
Figura 2: Sede 1 Institución Educativa Municipal H.R.S	23
Figura 3: Niños Durante La Actividad De La Ronda	75
Figura 4: Niños Manipulando Plastilina	76
Figura 5: Niños En La Actividad De Construir El Volcán Galeras En Vaso De Icopor	77
Figura 6: Niños Armando Rompecabezas	78
Figura 7: Elaborando El Tapabocas, Actividad De Observación	79
Figura 8: Mapa Parlante	80

LISTA DE ANEXOS

Anexo A: Mapa del Municipio de Pasto.

Anexo B: Sede 1 INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL HERALDO ROMERO SANCHEZ.

Anexo C: Resultados de actividades pedagógicas.

Anexo D: Resumen de análisis de subcategorías.

Anexo E: Cuadros de población Institucional.

GLOSARIO

CREATIVIDAD: Es la capacidad que tiene el ser humano de innovar, crear, recrear, producir y reproducir nuevas alternativas de relación con los objetos y las personas, de solucionar problemas y construir elementos para enriquecimiento personal social y cultural.

DEPORTIVO: Juegos de competencia individual o colectiva, sujeto a reglas y a un entrenamiento especial.

DIDÁCTICA: Son las herramientas de la práctica educativa, lo teórico y lo operativo. Lo conceptual, como la forma de conocer y aprender que tiene el hombre; los conocimientos deben llegar al niño mediante procedimientos o estrategias para ser enseñado un saber específico.

EDUCACIÓN: Es un proceso intencional de la persona en virtud del cual el ser humano llega a ser capaz de formular su propio proyecto personal de vida y hacerle realidad en su existencia individual, en la familia, en la comunidad y en el mundo del trabajo.

EXPERIMENTAR: Mecanismo de la interiorización de las percepciones y movimientos en forma de imágenes representativa y de experiencias mentales.

JUEGO LIBRE: Son movimientos que se desarrollan con naturalidad y libertad según los gustos y habilidades de cada niño.

JUEGO PEDAGÓGICO: Es el que estimula y favorece la expresión escrita y oral, la asimilación de contenidos, la agilidad motriz, la memorización, el raciocinio y la creatividad.

LÚDICA: Etimológicamente juego viene de la raíz latina IOCAR, IOUCUS que significa divertirse, recrearse, entretenerse; le precede del latín ludicer, ludicruz que significa diversión, chisteo broma.

OBSERVACIÓN: Mirar, examinar con atención los objetos de su entorno.

PEDAGOGIA: Es el conjunto de teorías que presentan estrategias fundamentales para orientar el proceso educativo que lleva al individuo a construir y reconstruir el conocimiento de acuerdo a sus necesidades e intereses para la transformación del medio social en que se desenvuelve.

PREDEPORTIVO: Juego con reglas muy puntuales.

PREOPERACIONAL: Período de transición entre la inteligencia práctica y la inteligencia operatoria.

RESUMEN

Este trabajo de investigación surge del siguiente problema ¿De qué manera una propuesta didáctica lúdica puede desarrollar la creatividad en los niños y niñas del grado primero de la Básica Primaria de la Institución Educativa Heraldo Romero Sánchez del Municipio de Pasto?.

El proyecto en su totalidad se describe desde la didáctica lúdica como una nueva manera de enseñar, hacer ser y saber de una forma agradable, el niño adquiera el conocimiento y desarrolle su creatividad.

Se apoya en el método de la investigación, acción participativa dentro del enfoque crítico social donde se hace la lectura de la realidad y se compromete a transformarla respondiendo a las necesidades de los educandos.

Analizando los resultados de las actividades lúdicas se puede observar el cambio de actitud, aptitudes sintiéndose libres, efectivo, espontáneos, motivados al realizar sus labores escolares.

El juego como enseñanza activa, en el aprendizaje del niño, le permite recrearse, afianzar la unión con las personas del grupo, crear el entusiasmo, la alegría, el deseo de hacer cosas nuevas y ser feliz aprendiendo.

La propuesta se plantea desde el punto de vista de las subcategorías que desarrollan la creatividad, teniendo en cuenta que cuando se le presenta diferentes estrategias construye nuevos mundos o realidades que le surgen de la comparación, el análisis y la transformación de cualidades, ampliando el mundo de sus experiencias y proporcionando al niño en su actividad creativa el desarrollo de su conocimiento, dan mejores resultados porque entre más jueguen, explore, experimente y manipule se convertirá en una persona más creativa e inteligente.

ABSTRACT

Does this investigation work arise of the following problem a proposal didactic relating to games can develop the creativity in the children and girls of the Primary first degree of the Basic one of the Institution Educational Herald Rosemary Sánchez of the Municipality of Grass Of what way?.

The project in its entirety is described from the didactic relating to games like a new way of teaching, to make to be and to know in a pleasant way, the boy acquires the knowledge and develop his creativity.

He/she leans on in the method of the investigation, participative action inside the social critical focus where the reading of the reality is made and he/she commits to transform it responding to the necessities of the students .

Analyzing the results of the activities relating to games one can observe the change of attitude, aptitudes feeling free, effective, and spontaneous, motivated when carrying out their school works.

The game like active teaching, in the boy's learning, allow him to relax, to secure the union with people of the group, to create the enthusiasm, the happiness, the desire to make new things and to be happy learning.

The proposal thinks about from the point of view of the subcategories that develop the creativity, keeping in mind that when he/she is presented different strategies it builds new worlds or realities that arise him of the comparison, the analysis and the transformation of qualities, enlarging the world of its experiences and providing to the boy in its creative activity the development of its knowledge, they give better results because among more they play, explore, experience and manipulate he/she will become a more creative and more intelligent person.



INTRODUCCION

El mejoramiento de la calidad de la educación en Colombia ha sido motivo de discusión por parte del Estado, aunque con políticas estatales difíciles de entender. El gobierno, quiere que todos los colombianos ricos o pobres tengan acceso y derecho a la educación. Esta es una medida plausible, pero riñe con la realidad. Se ha propiciado la ampliación de la cobertura. En este sentido se ha permitido que el docente no trabaje con treinta estudiantes, sino con cuarenta y cinco o más estudiantes en cada salón; no construye aulas porque no hay dinero para inversión social; ha permitido que el profesor no trabaje con 18 horas, sino con 27 y más; ha propiciado el desmejoramiento salarial; se ha ensañado despidiendo masivamente a profesores o trasladándolos en forma inconsulta de un lugar a otro; ha impuesto evaluaciones no para medir las capacidades de los maestros, sino para desprestigiarlos o ponerlos en ridículo ante la opinión pública, con estas medidas, no creo que los gobiernos de turno logren la tan mencionada calidad de la educación.

En contravía, el docente, también se ha preocupado por mejorar la calidad de la educación. El docente consciente de su labor y su responsabilidad, ensaya, pone en práctica estrategias para permitirle al niño o al adulto llegar al conocimiento, para que se interese por el estudio y saque a relucir esa creatividad que todo ser humano lleva en lo más profundo de su ser. No se puede continuar imponiendo fríamente los programas del Ministerio de Educación trazados por organismos internacionales, se hace necesario sacar a relucir la creatividad del docente con fundamento en estrategias que hagan más atractiva la educación.

En conversaciones habituales enriquecedoras del saber y de las políticas educativas, se evidencia la necesidad de implementar nuevas estrategias apoyadas en la investigación pedagógica que si generen cambios y mejores resultados para el desarrollo de la creatividad. Por ello se propondrá la estrategia pedagógica fundamentada en la didáctica lúdica; que pretende aportar unos elementos teóricos y prácticos para enriquecer el quehacer pedagógico y que ayuden al estudiante a desarrollar su creatividad poniendo en práctica su iniciativa donde sienta alegría y placer.

Como desarrollo del proyecto se presenta la propuesta **Jocoludicreando**; en la cual se incluye estrategias que brindan herramientas para adquirir el conocimiento a través de la didáctica lúdica y desarrollar la creatividad; para ello se presenta la muestra del proyecto de Aula llamado **Amo a mi Galeras**

1. OBJETO O TEMA DE INVESTIGACIÓN

La didáctica lúdica para desarrollar la creatividad.

2. CONTEXTUALIZACION

2.1 MACROCONTEXTUALIZACIÓN

El Municipio de Pasto, se encuentra ubicado al oriente del Departamento de Nariño, se halla enmarcado en la cordillera de los Andes, donde se forma un extenso nudo de montañas que reciben el nombre de “Nudo de los Pasto” o **Mirador de Huaca** se ramifica en dos ramales, la cordillera Occidental y Central, se ubican los volcanes: Galeras, Doña Juana, Bordoncillo y el Cerro de Patascoy. Sus límites son:

Norte: Municipio de la Florida.

Sur: Municipios de Tangua, Funes y el Departamento del Putumayo.

Este: Departamento del Putumayo.

Oeste: Municipios de Tangua, Consacá, Nariño y la Florida.

Por encontrarse en la zona andina posee diferentes climas como:

Páramo: Bordoncillo, cerro Morasurco, páramo el Frayle, Cuchilla, El Tábano, Ovejas, Piscicultura, cerro Alcalde, cerro Patascoy y Volcán Galeras.

Frío: Comprende las zonas de pie de monte andino.

Medio: se ubica al noroccidente de Pasto.

Recorrido por numerosos ríos destacándose el río Pasto, como fuentes hídricas la Laguna de la cocha, por su reserva natural de flora y fauna; al igual que en el volcán Galeras se encuentran cuatro lagunas de gran belleza de las cuales se desprenden numerosos ríos.

El Volcán Galeras, emerge desde el Valle de Atriz, encumbrándose majestuosamente hasta una altura aproximada de 4.270m.s.n.m. con numerosos valles profundos. Debido a las varias erupciones, el suelo es muy fértil, por esta razón ha llevado a la población a ubicarse en cercanía del cráter colocándose en situaciones de alto riesgo. Dista de San Juan de Pasto a 18 Km. por vía destapada.

El Municipio de Pasto, posee una gran riqueza natural de mucho valor. Una de las reservas naturales es el **Santuario de Flora y Fauna**, del Volcán Galeras, declarado en 1985, existe un ecosistema de bosque alto andino, páramo y subpáramo, La flora, en el volcán Galeras posee una gran riqueza natural de mucho valor. La orquídea de diferentes colores y tamaños; El chaquilulo o uvas de monte son de las más llamativas y abundantes en el bosque y el páramo del volcán. El paepalanthus sobrevive bajo las duras condiciones de la alta montaña en las cumbres del Galeras, por otra parte, las artesanías se han convertido en la mayor atracción turística.

La religiosidad característica del pueblo pastuso, a su capital se la conoce como Ciudad Teológica, por testimonio de vocación religiosa de sus habitantes, la ciudad de Pasto cuenta con numerosos templos católicos que engalanan la ciudad por su belleza arquitectónica. Los españoles le dieron el título de la Muy Noble y Leal Ciudad de San Juan de Pasto, también se la conoce como Ciudad Sorpresa de Colombia.

En el municipio de Pasto, su capital por el hecho de ser ciudad frontera, se ha constituido como centro cultural, económico, político de la región. Cuenta con sitios de interés como las universidades, colegios, bibliotecas, museos, teatros, centros comerciales, parques, hoteles.

Uno de los aspectos culturales de más relevancia es el **Carnaval de Blancos y Negros** que se celebra el 5 y 6 de enero, festejo carnavalesco que permite el desarrollo de la creatividad, la exploración de lo imaginario, reúne y recrea elementos ancestrales conservando esas raíces de la idiosincrasia del pueblo pastuso. En el Carnaval, se manifiesta el sincretismo cultural, todas esas manifestaciones tradicionales, espontáneas y naturales que conforma el saber popular que se expresa en cantos, regocijos, danzas, fiestas, leyendas, mitos, etc., todo esto encierra un contenido esencial, un sentido profundo y expresa una concepción del mundo, del hombre y su interacción con el entorno.

En su capital, San Juan de Pasto se ubica la Institución Educativa Municipal **Heraldo Romero Sánchez**, al sur oriente de la ciudad. Pertenece a la Comuna 6, del núcleo Educativo de Fátima; en su entorno se encuentra el Sena, CORPONARIÑO, El Ancianato San José, El Hospital Departamental, el Almacén Alkosto, y otros.

La Comuna 6 a la cual pertenece la Institución, se caracteriza por ser población de estrato social medio - bajo y bajo, éste aspecto social se refleja en la atención de salud, educación, servicios públicos, vivienda, recreación, empleos, ya que no son suficientes, al igual que las fuentes de trabajo para mejorar sus ingresos y por ende la calidad de vida, en especial aquellos que carecen de recursos. Estas condiciones han sido generadas por la falta de inversión estatal y privada, además en los últimos años por la reactivación del volcán Galeras, el comercio formal e informal del norte del país son factores que se suman para ahondar la crisis económica para las comunidades.

Por otra parte, el Estado, no tiene una política que beneficie a la población de escasos recursos, para que ellos tengan acceso a capital y crear sus propios negocios y así se conviertan en dueños y en un futuro sean los que generen fuentes de trabajo, a esto se suma la dificultad y costos de los trámites que frenan las buenas ideas del pueblo.

Sin embargo, la gente se caracteriza por su hospitalidad, su laboriosidad, es hogareña, sensible y en especial de un gran humor y creatividad que los identifica en cualquier lugar, esta riqueza cultural que posee le ha permitido trascender más allá del horizonte para hacer conocer sus tradiciones y festejos en el Carnaval de Blancos y Negros.

2.2 MICROCONTEXTUALIZACIÓN.

La actual Institución Educativa Municipal **Heraldo Romero Sánchez**, nombre que fue designado después de haber realizado un concurso entre los docentes para su escogencia, mediante Decreto 534 del 1° de Diciembre del 2003 adquiere su personería jurídica. Esta Institución se formó al integrarse los planteles educativos John F. Kennedy y Santo Sepulcro y con la unificación de las escuelas y colegios con el **Plan de Reorganización Educativa**.



FIGURA: 1 Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez.

“La Institución Educativa Municipal **Heraldo Romero Sánchez**, La conforman dos Sedes: La Sede 1, ubicada en el antiguo Colegio “John F. Kennedy, situada en la Carrera 5° No.21-32, donde funciona la Sección primaria presentando desde el grado Preescolar hasta el grado tercero y el Bachillerato Nocturno por ciclos; la Sede 2 se encuentra en el antiguo Colegio Militar Colombia, en el Barrio la Carolina, en la Carrera 2° No. 23-

45, funcionan una parte de la sección primaria (grados cuarto y quinto) y la Sección de Básica Secundaria y Media”¹.

En lo físico la Institución funciona en dos plantas donde están: Las Oficinas de Rectoría, Secretaría, Coordinación y Pagaduría en la Sede 1; Oficina de Coordinación pedagógica y de disciplina; en la Sede 2; aulas para cada grado, para informática, biblioteca, oratorio, unidad sanitaria, cancha de fútbol, polideportivos, zonas verdes y tiendas escolares.

En la Institución los directivos y docentes son personas altamente calificadas, líderes, autónomos, con fundamentación pedagógica, científica, gestión y administración que atienden a los estudiantes pertenecientes a los barrios sur orientales de la ciudad de San Juan de Pasto. El currículo que se ofrece es flexible, pertinente, con programas alternativos de carácter humano, académico y tecnológico, para responder a los retos de una sociedad en continuo cambio, para garantizarle al educando una participación activa en el campo laboral, una mejor condición de vida y acceso a la educación superior.



FIGURA:2 Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez.

¹ INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL HERALDO ROMERO SÁNCHEZ. Proyecto educativo institucional. 2004-2005.

En la Sede 1, ubicada en el antiguo Colegio “John F. Kennedy, situada en la Carrera 5° No.21-32; en el grado 1-1, la docente aplica la pedagogía tradicional, donde ella es la portadora del conocimiento y el niño es el ente pasivo que sólo se limita a escuchar, no hay una relación afectiva maestra-estudiante, su clase magistral es excelente, pero fuera de contextualización, la enseñanza gira en torno a actividades determinadas de antemano por el maestro para alcanzar objetivos precisos, pero no se relacionan con la realidad del niño, la enseñanza se fundamenta en un programa lineal y rígido igual para todo los estudiante, sin tener en cuenta la diferencia de edades ; se orienta el aprendizaje de lo simple a lo complejo. Por consiguiente, lo didáctico se sustenta en la exposición para transmitir el conocimiento. La repetición de las actividades físicas y mentales son la manera de que el niño adquiera el conocimiento no interpretando sino memorizando, educar solo es acumular conocimientos.

Por eso es necesario que los maestros se capaciten, actualicen y realicen proyectos encaminados a solucionar problemas que se evidencian en la educación; por esto, propone este proyecto de ***Una propuesta didáctica lúdica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de esta Institución.***

Respecto a la parte legal la institución cuenta con Licencia de funcionamiento, Decreto No. 534 del 1 de diciembre del 2003.

Registro de la Secretaria de Educación Departamental No. 152001001153.
Registro del DANE No. 152001001153.

Resolución de aprobación Decreto No. 534 del 1 de diciembre del 2003.

Patente de Sanidad No 0751 concepto sanitario No del Código 27EE 151304.

En el Proyecto Educativo Institucional se encuentran los siguientes componentes: la misión que consiste en: “Desarrollo de procesos de formación y educación formal y no formal en los niveles de preescolar, básica y media a través de currículos flexibles pertinentes con programas alternativos de carácter humano, académico y tecnológico, para responder eficientemente a los retos de una sociedad cambiante y particularmente de los diferentes sectores del Municipio de Pasto²

La Institución Educativa gestora de procesos pedagógicos, investigativos y programas alternativos, formará seres humanos integrales, que utilicen el conocimiento para su buen desempeño laboral, con mentalidad analítica y crítica, que les permitan enfrentar cambios científicos y tecnológicos que satisfagan las necesidades e intereses personales y sociales. El perfil del egresado se caracterizará por: La proactividad, la responsabilidad, el respeto por las diferencias, el liderazgo comprometido para hacer del entorno natural un todo armonioso y sostenible.

² Ibid. p.1

La Institución con una estructura física y tecnológica en constante mejoramiento, aspira a convertirse en una de las mejores del sector a un mediano plazo.

Por consiguiente, en la Institución se ha trazado los objetivos establecidos en los centros que se la integran, han permitido, la concertación de su afinidad con el componente teleológico de la institución y el establecimiento de los siguientes enunciados:

Brindar a los sectores menos favorecidos socioeconómica y culturalmente de la zona de influencia, la oportunidad de acceso a un servicio educativo de calidad y con calidez dentro de las exigencias que la actualidad demanda, tanto en su esencia pedagógicas, académicas y técnica que contribuya a mejorar las condiciones de vida y el desempeño social de nuestras personas y colectividades.

Mejorar paulatinamente los niveles de rendimiento de bachilleres frente a las nuevas perspectivas planteadas por el Servicio Nacional de Pruebas (ICFES |SABER) respecto del desarrollo de competencias básicas requeridas para una educación con sentido.³

Se puede observar como se fortalece y promueve el desarrollo integral y equilibrado que forma seres activos de la sociedad; líderes promotores de la paz, capaces de participar con criterios de compromiso ético en las decisiones que afectan su propia vida y la de los demás, fundamentados ante todo, en el respeto por la vida como base esencial de los derechos humanos.

Cimentar en los actores del proceso educativo, una personalidad cívica, democrática y solidaria, ciudadanos coherentes en la forma de pensar, sentir y actuar; con criterios sólidos de nacionalidad colombiana, capaces de convivir armónicamente en una realidad nacional que los compromete como beneficiarios directos de sus éxitos y fracasos.

Fomentar hábitos de auto superación permanente, para asumir una disciplina interior de trabajo como norma de vida, que permita desarrollar los conocimientos y las habilidades y destrezas para la investigación y el eficiente manejo de las fuentes de información en procura de acrecentar progresivamente el patrimonio científico-cultural.

Formar en una racionalidad que capacite para leer críticamente los ambiente, objetos y procesos generados por los acelerados desarrollos sociales, científicos y tecnológicos; personas creativas e innovadoras que comprendan significativamente la dinámica de la realidad y que respondan de forma adecuada a los retos que plantean los actuales contextos, con una visión esencialmente humana y de transformación social

³ Ibid.p. 2

3. PROBLEMA DE INVESTIGACION

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La presente investigación centra su interés en la problemática relacionada con el aprendizaje y la apropiación de conocimientos por parte de los niños y niñas que se vive en la Institución Educativa Municipal **Heraldo Romero Sánchez**. Dicha problemática se evidencia en el desinterés que demuestran los niños y niñas por estudiar.

Los posibles factores relacionados con la problemática mencionada pueden encontrarse en las características de los espacios pedagógicos que ofrecen pocas oportunidades a los niños para manipular y explorar los diferentes objetos y las características de los materiales orientados a facilitar sus aprendizajes, por otra parte la metodología empleada posiblemente limita la acción del niño y el uso del material didáctico es poco creativo y no despierta el interés por el desarrollo de las actividades, además es probable que no se tome en cuenta los intereses y necesidades de los pequeños, lo cual debilita la formación de nociones, habilidades y competencias en todas las dimensiones del niño.

Desde esta perspectiva es importante que se brinden espacios y recursos donde el niño pueda interactuar con el medio que lo rodea, con los objetos y los símbolos, para lo cual se hace necesario implementar una propuesta pedagógica desde el estudiante, para que adquiera conocimientos con facilidad, con agrado y dedicación, a fin de fortalecer la capacidad creativa en los niños para aprender y conocer de manera significativa a partir de un trabajo didáctico lúdico.

En consecuencia, las investigadoras y la docente del grado primero de la básica primaria, de la Institución Educativa Municipal **Heraldo Romero Sánchez**, de San Juan de Pasto, preocupadas por lograr el mejoramiento y rendimiento académico, de sus estudiantes, elaboran y ponen en práctica las actividades didácticas lúdicas para lograr una metodología mediante la creatividad, en búsqueda de nuevos criterios que orienten y satisfagan las necesidades del niño en forma integral; enfocadas hacia la pedagogía del amor y del afecto, para que adquieran y realicen las actividades escolares con facilidad, con agrado, con dedicación.

Esta investigación se desarrollará teniendo en cuenta los registros y evaluación del proyecto de acuerdo a una didáctica lúdica y creativa

3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera una propuesta didáctica lúdica puede desarrollar la creatividad de los niños y niñas del grado primero de la básica primaria de la Institución Educativa Municipal “Heraldo Romero Sánchez” de San Juan de Pasto?

4. JUSTIFICACION

En el diario quehacer pedagógico, se evidencia la necesidad de buscar, ensayar y estudiar nuevas estrategias facilitadoras y dinamizadoras del aprendizaje por parte del docente.

A los padres de familia, les interesa que sus hijos aprendan y puedan defenderse luego, cuando se enfrenten al grupo social o comunidad en general. Por otra parte, el niño busca apropiarse del conocimiento, porque sus padres se lo insinúan al enviarlos a una institución educativa.

En estas circunstancias, los procesos pedagógicos deben delinearse pensando en los niños, con carácter creativo, lúdico y constructivo; aprovechando las cualidades y capacidades de los estudiantes, identificando el carácter de la ciencia con el carácter interdisciplinario de los saberes que dinamiza el pensar, el sentir y el actuar del niño estrechando la amistad maestra-estudiante.

Lo didáctico lúdico se convierte en un instrumento que proporciona tangibilidad a los contenidos, posibilita al niño interactuar con todos sus sentidos y al tiempo, genera mejores procesos de aprendizaje y despierta su creatividad. El niño lee, asimila, observa imágenes, crea su fantasía y saca a la luz el producto de su creatividad, permitiendo con esto, resultados educativos óptimos.

Por otra parte, son los maestros quienes deben proponer el tipo de educación necesaria para la sociedad y no el estado o los nuevos mercados e intereses económicos. Como una prueba de la búsqueda de la excelencia en la educación se presentan los sucesos educativos del de los docentes Colombianos.

Este es el nuevo reto que debe asumir la comunidad educativa, a pesar de la gran desmotivación existente en el gremio docente, por la imposición de políticas estatales aprobadas recientemente, en las cuales no se contó con la participación de los maestros ni de la comunidad investigativa. Por esta razón se originaron problemas como: el condicionamiento para el ascenso del escalafón docente, limitaciones en el nombramiento de nuevos profesores, la exigencia de una capacidad instalada de aula entre 35 y 40 alumnos por docente (Japón: 14 alumnos, U.S.A: 16), aumento de la carga académica (20 a 24 horas), reducción de las vacaciones.

Además de otras problemáticas que se suman como la falta de voluntad política para la cancelación oportuna de deudas y salarios, la desorganización administrativa, la posibilidad de la eliminación de los regímenes especiales, la altísima deserción escolar y otras que repercuten en forma negativa en los procesos educativos al interior de nuestras escuelas.⁴

Partiendo de estas premisas educativas, se trata de buscar respuestas recurriendo a lo didáctico y lúdico, ya que, es el juego lo que más motiva a los niños a estudiar.

El juego en los niños es tomado con la mayor seriedad posible por parte de los pequeños, tiene una serie de reglas que no están escritas pero que ellos respetan y cumplen como algo sagrado.

Guiados por las anteriores premisas, los profesores de la Institución **Heraldo Romero Sánchez** proponen una pedagogía fundamentada en la lúdica, para animar o motivar a los niños en el aprendizaje sin tedio ni imposiciones. Se busca por una parte que la educación sea atractiva para ellos y por otra parte documentar y sistematizar los resultados de la experiencia.

⁴ JIMÉNEZ Carlos, Procesos pedagógicos alternativos alrededor de la lúdica el juego, la creatividad. www.gepcoties.com/ludicopeiludico@ulibrepei.edu.co. 03 .10.2006. h. 17

5. OBJETIVOS

5.1. OBJETIVO GENERAL

Elaborar y evaluar una propuesta didáctica lúdica que desarrolle la creatividad de los niños en el grado primero de la básica primaria, de la Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar en la literatura científica propuestas didácticas – lúdicas y elementos teóricos que permitan al niño desarrollar la creatividad.
- Elaborar una propuesta didáctica lúdica que fortalezca y garantice la creatividad de los niños, en el grado primero de la básica primaria, de la Institución Educativa Municipal “Heraldo Romero Sánchez”.
- Aplicar una muestra piloto de la propuesta didáctica lúdica que permita al niño desarrollar la creatividad.
- Realizar el registro permanente a la aplicación de la muestra piloto de la propuesta didáctica y lúdica que desarrolla la creatividad de los niños.

6. LINEA DE INVESTIGACION

La línea de investigación en la cual se inscribe este proyecto, es la Pedagogía de la Creatividad.

7. APORTES SIGNIFICATIVOS

El proyecto va encaminado a adquirir herramientas para superar el problema que se presenta en la Institución “Heraldo Romero Sánchez”, en especial, en el grado primero, a fin de buscar la mejor manera de llegar a los niños y que la creatividad se refleje en el aula, con la comunidad educativa y con su entorno.

Desde esta perspectiva, la investigación que se realiza con la asesoría de los maestros de la universidad de Nariño, se espera que aporte en el quehacer pedagógico, ya que se ampliará, mejorará y actualizará los conocimientos que se adquieran, y las destrezas y habilidades asociadas a la creatividad.

Por otra parte, se contribuirá a tener una visión real del contexto en que se vive para producir más saber y conocimiento. Además, es importante actualizarse en la práctica de la investigación, de la observación, de la reflexión; analizar los problemas, cuestionarse, buscar posibles soluciones a esos problemas sociales y difundir este conocimiento a la sociedad, haciéndoles partícipes de este proceso.

Así a los niños se les brindará información humanista, su trabajo será placentero llevándolo a imaginar, crear; será un apoyo pedagógico al compartir el pensamiento con los niños, formular preguntas y buscar las posibles respuestas y con ello otras preguntas para encaminarlos hacia el continuo conocimiento.

Efectivamente, los grandes maestros de la humanidad eran los chamanes, lo siguen siendo entre las comunidades indígenas, ellos eran los intermediarios de la sabiduría de la naturaleza, no - solo eran transmisores de la información, porque su sabiduría tenía un propósito, ser una obra de arte.

Finalmente, se considera que la sociedad es producto de lo que se enseña, el compromiso de la maestra integral es educar para la vida, responder a las necesidades del niño, de la familia y la sociedad, por ello debe interesarse por la persona como ser humano y como ser único irrepetible.

8. MARCO REFERENCIAL

8.1 ANTECEDENTES

En la revisión bibliográfica realizada se ha encontrado material muy significativo, que aporta al trabajo de investigación elementos teóricos y prácticos, algunas de estas propuestas se presentan a continuación:

Según la tesis de grado de “María Elizabet Ordóñez y Sonia Alejandra Santander”⁵ presenta la cartilla titulada **Lescrijugando**, propuesta que presenta estrategias metodológicas para el proceso lecto-escritor mediante lecturas, escritos, cuentos, elaboración de objetos que le sean familiar al niño; por otra parte, el docente debe tener en cuenta para desarrollar estas actividades lúdicas los espacios, estos que sean adecuados con el fin de que todos los niños participen y desarrollen su creatividad.

Esta propuesta aporta estrategias para que el juego natural, desde lo afectivo, que implique una aceptación mutua entre maestro-estudiante, para que produzca un aprendizaje significativo, experimentando, manipulando, creando, sintiéndose motivado para facilitar el proceso.

Para enseñar la lectoescritura en el grado primero, se aplicara la creatividad lúdica, que genere en el alumno el gusto de jugar con las palabras mediante rondas, rompecabezas, sopa de letras, dinámicas de grupo, etc. Para que despierte en el alumno la curiosidad, el entusiasmo sin limitaciones en la experimentación de la conducta creativa, porque con el juego se conocen personas y objetos que lo rodean y a comunicarse entre ellos. La atención del niño se centra en todo aquello que pueda utilizar de diferentes maneras, manipulándolo. La lúdica es un elemento fundamental de la vida diaria.

También se obtuvo información de la propuesta de “Yamile Ordóñez Obando”⁶ quien propone solucionar algunos de los problemas aditivos del niño del grado primero, hace énfasis en la importancia del manejo del lenguaje. Propone que es conveniente partir de lo concreto para guiar al niño en el proceso de simbolización mediante el dibujo de lo real hasta llegar a lo abstracto, así tener un concepto de número.

⁵ORDÓÑEZ maría Elizabet y SANTANDER Sonia Alejandra. “Lescrijugando. Tesis de Postgrado, Facultad de Educación, Universidad Mariana, 2002

⁶ ORDÓÑEZ OBANDO Yamile Una propuesta, para trabajar el concepto de número en el niño. Tesis de Post grado , Facultad de Educación, Universidad Mariana, 2002

Es fundamental tener en cuenta el proceso de desarrollo del pensamiento para estructurar el pensamiento matemático en éstas etapas. Propone que el niño debe tener unas nociones básicas de cantidad, correspondencia término a término, la seriación, la inclusión de la parte con el todo, los conceptos de lateralidad, como: relación espacial, cualidades de objetos, asociación, ordenación; su propuesta en especial es resaltar el **Festival Numérico**, que consiste en rescatar los juegos tradicionales.

Teniendo en cuenta que las matemáticas forman parte de la vida y experiencia de los niños, el maestro debe hacer, que la enseñanza se dé a un nivel consciente y verbal de interés para el niño, dejándolo manipular, hacer, componer, descomponer, ordenar, clasificar, superponer, comparar con operaciones reales, integrándolos por conjuntos. Esto aporta al maestro una actitud positiva en su quehacer pedagógico generando en el niño un pensamiento lógico.

Por otro lado se retomó a “Diana González, Jaime Izquierdo y Julio Vallejo”⁷ quienes sostienen que la lúdica es una forma de desarrollar la creatividad. En el grado primero, por ejemplo, lo demuestra en las matemáticas con suma o adición y también con la resta o sustracción. Valiéndose del juego van construyendo nociones naturales, logrando aprendizajes significativos.

Con la propuesta ***El Placer de la matemática*** los niños aprenden valiéndose de rondas y otros juegos, obteniendo buenos resultados. Es así que se tiene en cuentas los aspectos tratados por “Aura Calvache, Piedad Palacios y Amparo Silva en ***La lúdica en el español una experiencia para primero de la básica primaria***”,⁸

Una propuesta muy dinámica y basada en juegos, rondas, cantos, dinámicas; dibujar, escribir, cortar, pegar, plegar, entre otras actividades. También, se refieren a la importancia de la lectoescritura en la actividad escolar.

El aprendizaje exige del docente y el estudiante cumplir con unos requisitos como herramientas de este proceso para conseguir resultados progresivamente. Considera a este proceso como innato, que inicia cuando el niño expresa en dibujos sus sentimientos, luego lo vincula entre lo oral y lo escrito. El docente es el orientador de este proceso, que planea, facilita a partir de sus propuestas metodológicas direccionada al aprendizaje lúdico.

El juego es una actividad natural del niño, en la que participa instintiva y participativamente. La actividad lúdica afirma su personalidad, desarrolla su

⁷ GONZÁLEZ Diana, IZQUIERDO Jaime y VALLEJO Julio. El juego como recursos pedagógicos en la adición y la sustracción. Tesis de Postgrado, Universidad Mariana. 2002

⁸ CALVACHE Aura, PALACIOS Piedad y SILVA Amparo. La lúdica en el español una experiencia para primero de la básica primaria. Tesis de Postgrado, Universidad Mariana. 2002

creatividad, enriquece vínculos y manifestaciones sociales; es el medio por el cual el educador logra despertar el interés en actividades de tipo científico, lecto escritura y espiritual. Por el juego se adquiere nuevas experiencias pedagógicas, didácticas en el procedimiento del aprendizaje.

Hay que incluir al niño en su ambiente rodeado de palabras con el fin de estimular intereses por el lenguaje escrito, aunque ellos no sepan leer o estén empezando a hacerlo, con el fin de proporcionar materia prima.

Se puede utilizar como juego didáctico la tienda escolar: La formación de un vocabulario visual, que reconozca palabras de un contexto significativo, por ejemplo, rótulos de comidas, bebidas, paquetes con mensajes. Apropiarse con la imaginación indicando etiquetas, cerrando los ojos y describiendo características para identificar palabras.

Utilizar juegos como las damas o el dominó, el ajedrez donde se manifiesta el vocabulario visual y espacial.

En conclusión, el juego como enseñanza activa, en el aprendizaje del niño, le permite recrearse, afianzar la unión con las personas del grupo, crear el entusiasmo, la alegría, el deseo de hacer cosas nuevas y ser feliz aprendiendo.

Otro aporte significativo para esta investigación es el de "Beatriz Llorente, Carmen Amelia Pazmiño y María Zarama con su trabajo de grado titulado ***La lúdica en el español***"⁹,

El cual se fundamenta en los juegos que fortalecen la libertad y la autonomía, para que el niño exprese por medio de la lectoescritura su poder creador, busque soluciones a los problemas cotidianos y asuma con responsabilidad el rol que desempeña dentro de la sociedad. Los aportes para el trabajo de investigación son: la aplicación de talleres didácticos que enriquecen la capacidad creadora del niño, propiciando espacios lúdicos, emotivos donde desarrolle habilidades y destrezas por medio de su imaginación y fantasía, generando algo nuevo que le permita lecto escribir e interpretar la realidad social.

Como se puede ver en transcurso de la investigación, un alto porcentaje esta encaminado a demostrar como la lúdica hace parte del aprendizaje y como esta interviene con mayor facilidad el asimilar el conocimiento; razón que se tenga en cuenta las apreciaciones de "Analida Bustamante, Aída Cabrera y Hermes Cuaspud, en su trabajo de postgrado titulado ***El juego creativo como generador***

⁹LLORENTE Beatriz, PAZMIÑO Carmen Amelia y ZARAMA María. La lúdica en el español. Tesis de Postgrado en educación. Universidad Mariana.2002

del pensamiento¹⁰ en el cual enfatizan en los juegos funcionales, que se fundamenta en la parte lisa y llana, aparece el juego simbólico donde un caballo puede ser un palo y se va transformando el juego en acuerdos.

8.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

El gusto y el placer casi están perdidos en la actividad escolar. No se permite al estudiante la autonomía, tampoco se tiene en cuenta sus preferencias, y lo más crítico es, que el profesor no busca espacios pertinentes y agradables para que el estudiante desarrolle una capacidad creadora, generándole una aversión marcada por el acto creador tanto en el profesor, como en el estudiante, y por consiguiente, en toda la comunidad educativa.

El profesor debe asumir su quehacer pedagógico a partir de la actividad creadora, compartir momentos de placer frente al niño, al entorno y la vida.

El juego didáctico es el eje fundamental dentro del proceso creativo, porque le permite al niño llegar al conocimiento de una forma agradable y amena, despertando en él la necesidad de crear nuevas situaciones que lo encaminen a satisfacer otras realidades para llevar a cabo proyectos de vida. Por eso, los juegos aplicados a la creatividad, con relación a los aspectos físicos como psicomotores y socio afectivos y las principales habilidades del proceso comunicativo, se hacen necesarios para la formación integral del niño.

En este sentido, el docente consciente de su labor y responsabilidad busca potencializar esa creatividad que todo ser humano lleva en lo más profundo de su ser. No se puede continuar imponiendo fríamente los programas del Ministerio de Educación, trazados por organismos internacionales, se hace necesario cambiar la actitud del docente frente a su labor, basada en el fundamento de hacer más atractiva la educación.

Por tanto, la acción educativa debe partir de los intereses, las motivaciones, los conocimientos, el cuidado de la persona, su sensibilidad, su cotidianidad y su mundo emocional. Que sea éste un proceso mediante el cual, se motive a potencializar la creatividad permanentemente del niño.

Dentro del marco conceptual, se presenta los siguientes elementos teóricos y conceptuales que se constituyen en el soporte de esta investigación.

¹⁰BUSTAMANTE Analida, CABRERA Aída y CUASPUD, Hermes. El juego creativo como generador el pensamiento. Trabajo de Postgrado. Universidad Marina. 2000

*"Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que se ha obtenido, es hacer a cada hombre resumen del hombre viviente, hasta el día en que vive."*¹¹ José Martí

8.2.1 La educación. Se entiende como un proceso intencional de la persona humana en virtud del cual el ser humano llega a ser capaz de formular su propio proyecto personal de vida y hacerle realidad en su existencia individual, en la familia y en la comunidad humana, en el mundo del trabajo.

Por consiguiente, se debe rescatar la educación para **una vida sabia y feliz**, de aquella que no tiene sentido, no le ofrece al hombre ningún estímulo, no le ayuda a solucionar sus problemas, ni mucho menos ser útil a la sociedad; pero, sin caer en el exceso de la capacitación del trabajo, sino como un método y una forma de canalizar los intereses y propiciar aprendizajes; como lo manifiesta Rovira Puig

La enseñanza debe recuperar el gusto por la belleza, por la meditación y por el estudio. Así, la educación debe ser autónoma, diseñada, dirigida, orientada desde adentro; responder a los intereses de los niños; concretizar y hacer planteamientos para que sea funcional en la realidad, en el desarrollo de los niños como la educabilidad, la tendencia a mejorar, superarse en la sociedad donde se palpa ese espíritu, la educación es integracional, biosicosocial, basada en un modelo propio sustentada en la realidad socio histórico; la educación debe estar al servicio del educando y no al servicio del estado. La educación no responde a un solo estímulo, sino que resulta de la convergencia de factores naturales, técnicos y sobrenaturales que actúan sobre el ser humano a través de la familia, de la sociedad en general y específicamente de la institución escolar¹².

Para que la educación sea vista desde otro punto, es decir haya un verdadero cambio, es entonces cuando el propósito es transformar uno de los estamentos sociales, "los educadores, medio constructor del hombre nuevo capaz de transformarse y por ende transformador del mundo que le rodea"¹³.

En consecuencia, el proceso educativo debe dirigir y orientar los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo, para canalizar los intereses y propiciar aprendizaje de calidad, por eso es necesario tener otra actitud frente a la vida moderna y preparar a los niños para que puedan seguir el ritmo de esas exigencias y enfrentar a esa realidad muchas veces difíciles; sin embargo, es triste comprobar cuan poca imaginación se dedica a mejorar la calidad de la vida cotidiana, de los esquemas de comunicación e interacción con quienes se ama; a

¹¹ MINISTERIO DE EDUCACION DE CUBA. Pedagogía. 1984.p.31

¹² PUIG ROVIRA Joseph Ma. La pedagogía del ocio, Romanyá/ valls, Barcelona.1996.p 31

¹³ DE ZUBIRIA. SAMPER Julian. Tratado de pedagogía conceptual. Vega impresores Santa fé de Bogotá.

repensar la calidad de normas arcaicas, temores, dogmas y perjuicios con que se bloquea las posibilidades de crecimiento personal y la capacidad de reintentar la relación con el mundo; con ellos mismos y con el otro; como lo dice: Leopoldo Zea, "la sociedad se transforma a través de la educación".¹⁴

La educación es la relación donde se desarrolla procesos mediante acciones concretas como:

- Su percepción y movimiento armónico como una forma de ampliar sus posibilidades de acción con el medio.
- Enriquecer sus formas de comunicación, con el fin de lograr un mayor intercambio en los otros.
- Ejercitar sus estrategias cognoscitivas para ampliar sus posibilidades de conocimiento.
- Expresar de múltiples maneras sus vivencias, buscando diversas alternativas de acción con el fin de afrontar recursivamente diferentes situaciones.
- Construir un sistema de valores, que marque su realización personal en los diferentes grupos en que se desenvuelve.

Relacionar conceptos nuevos con otros conocidos con el fin de encaminarse hacia una apreciación integral de la realidad

La educación lúdica cobra su verdadera forma al definir el trabajo juego dentro de un enfoque político liberador, como lo manifiesta Nunes: "La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, auto-expresión y participación social"¹⁵. Va ganando nuevas connotaciones y seguirá evolucionando en el sentido del desarrollo, estimulación técnica, hacia un sentido más político transformador y libertador.

Por otra parte Carlos Santa María Plantea:

La lúdica se convierte en una opción que evita la subordinación esclavizadora para propiciar la angustia, es decir, superar la competencia descarnada, alienante, por una construcción de modelos progresistas o una adaptación dialéctica de los existentes y que se dirigen hacia la humanización. Es una superación del miedo hacia la represión generalizada que se ha proyectado en la escuela por medio de concepciones autoritarias y antidemocráticas. Es destacar el trabajo como necesidad vital de-creación o re-producción en términos positivos, de fomentar el juego-adulto por intermedio de la fascinante creatividad que

¹⁴ MAGALLON ANAYA Mario. Filosofía Política de la Educación en América latina. Universidad Nacional Autónoma de México.1993.p.7

¹⁵ NUNES DE ALMEIDA. Paulo Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos. Editorial San pablo. Bogotá 2002.p.15t

propicia la participación libre; de allí la importancia de generar un ideario, sentirse útil y autosuficiente, con una perspectiva de una solidaridad comunitaria¹⁶.

El hombre, tiene en su cerebro un potencial intelectual manifestado en la capacidad para manejar símbolos abstractos, conocer y manejar su medio aprovechando experiencias anteriores, en la capacidad para crear, o construir o transformar, cambiando de un estado inicial a otro de mayor profundidad y trascendencia.

Se han comprobado que es poseedor de una capacidad innata e inexplorada que da origen a múltiples inteligencias, algunas aún sin descubrir. Es tarea del maestro, padres y adultos, poner al educando en contacto con el medio ambiente para que explore, haga funcionar su cerebro y desarrolle las habilidades intelectuales.

El maestro es el principal comprometido en el desarrollo de las múltiples inteligencias de los niños, por lo tanto, debe reunir ciertas cualidades que aseguren el cumplimiento a cabalidad de esta misión.

Según “Julián De Zubiría”¹⁷ plantea que: El maestro debe desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Expresar mucho amor a sus educandos haciéndoles sentir el calor humano necesario para desarrollar cualquier trabajo.

Motivar constantemente a sus educandos para que encuentren gusto en los que hacen y satisfacción de los resultados alcanzados.

Orientar a cada estudiante dejándolo avanzar a su propio ritmo.

Descubrir en cada estudiante sus capacidades especiales, o capacidades fuerzas y sus dificultades, o capacidades débiles, para poner al servicio del grupo las primeras y ayudarle a superar las siguientes.

Valorar constantemente los trabajos de los estudiantes pidiéndoles que sean cada día mejor hasta lograr la eficacia.

Desarrollar las capacidades intelectuales, artísticas y sociales de los niños.

Participar activamente en el trabajo, haciendo las cosas que les agradan, de acuerdo a sus intereses y necesidades, avanzando a su propio ritmo con libertad y autonomía, buscando siempre la eficacia y con ella el éxito académico.

Trabajar para que sus educandos logren la abstracción de conceptos y los apliquen sirviendo como construcción del conocimiento.

¹⁶ SANTA MARIA Carlos MOLINA Fausto. Teoría lúdica de la vida y la pedagogía. San Juan de pasto. Imprenta Argentina. 1995. P. 36

¹⁷ DE ZUBIRIA. Op-cit

Aprovechar los errores para encontrar la causa de ellos y llegar con más facilidad y seguridad al conocimiento deseado, que aquel que evita actuar por temor a equivocarse.

Organizador y creador de encuentros científicos, artísticos, literarios, deportivos y sociales, que permitan al educando manifestar sus valores y enriquecer la vida comunitaria.

8.2.2 La pedagogía. “Dice Carlos Vasco¹⁸, es un conjunto de teorías que presentan estrategias fundamentales para orientar el proceso educativo que lleva al individuo a construir y reconstruir el conocimiento de acuerdo a sus necesidades e intereses para la transformación del medio social en que se desenvuelve.

También, se puede considerar a la pedagogía como la teoría de la educación cuya función es liderar el proceso educativo para lograr la transformación de un hombre nuevo que responda a las características de la sociedad a la que pertenece, para inculcar los valores, valores que se convierten en acciones cotidianas, coherentes con el pensar y el hacer, que permite establecer una relación entre el educando, el educador y el medio en el cual interaccionan.

Para entender un poco más sobre estos aspectos es necesario introducirse en la historia de la pedagogía; tomando su Génesis.

Las prácticas educativas han evolucionado a partir de las culturas Griega y Romana, donde preparaban a los hombres desde los siete años hasta los treinta para la guerra; en la edad media, la iglesia interviene en los estamentos sociales y por ende en lo educativo. El sentido de la educación determina los lineamientos curriculares, la preocupación de los clérigos era “preservar el espíritu, por moldearlo y someterlo, ser humilde ante los ojos de Dios, desprendidos y sacrificados y hacen que los niños y jóvenes sean apartados del mundo”¹⁹. Para lo cual crean los internados, cuya finalidad era ofrecer a la juventud una vida alejada del mundo material, lleno de espiritualidad.

En el campo pedagógico “Piaget”²⁰ centró su estudio en cuatro aspectos fundamentales: **Pensamiento:** uso de abstracciones y generalizaciones.

Conocimiento: dominio de la verdad. Capacidad para resolver problemas.

Aprendizaje: proceso de conocimiento: exploración, invención y aplicación.

Enseñanza: propone, comparar e intercambiar experiencias para el logro del conocimiento.

¹⁸ VASCO URIBE Carlos Eduardo. Reflexiones sobre pedagogía y Didáctica. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá. D.E 1990 p.11

¹⁹ FORERO Marta. Pedagogía Arte y Ciencia para enseñar y educar. tomo I Colombia .Rezza.2004 p.19

²⁰ ZUBURIA OP -cit p.

Además, en sus postulados planteó la necesidad inmediata de cambiar el rumbo a la escuela en forma radical, incluyendo todo lo que se entiende por escuela: los programas, los métodos, el papel del maestro y del estudiante. Este trabajo de renovación ha caracterizado a la escuela nueva o activa. Para Piaget, cambiar la escuela era muy difícil consideraba que era más fácil, recitar lecciones que razonar, crear, innovar alrededor de un conocimiento. “La escuela debe ser creativa y activa que el educando sea el centro del proceso y el maestro el guiador en el trabajo de aprender”²¹

Por consiguiente, este proceso necesita tiempo que generalmente es diferente de un estudiante a otro, cada uno construye el conocimiento a su propio ritmo. Pensar que los niños desarrollan el proceso educativo en igual tiempo es un error, pues esta comprobado que la gran mayoría de fracasos en un tema particular se deben a la gran rapidez con que se pasa de la estructura creativa a la cuantitativa o formulación matemática.

Para que este proceso sea efectivo y asertivo es bueno que se tengan en cuenta los postulados de las fases del aprendizaje según Piaget:

- La exploración los niños exploran los materiales que han sido seleccionados para aumentar su conocimiento en áreas específicas del medio ambiente.
- La innovación: Basada en la exploración de los materiales, los niños forman conceptos, generalizan y desarrollan una mejor comprensión del trabajo de un proceso de pensamiento particular. La comparación de observaciones hechas por los diferentes niños contribuirá a la construcción de resultados más precisos y duraderos.
- La aplicación: Esta fase provee a los niños de experiencias a fines con objetos semejantes en diferentes contextos o con materiales nuevos. Llevan al niño al equilibrio y a la comprensión real de lo aprendido.²²

El aprendizaje es una interpretación de la realidad que se estructura internamente, debe ser activo, innovador y responder a los diferentes momentos en el desarrollo del hombre. Los errores constituyen pasos fundamentales para el conocimiento.

La investigación es básica, pero debe darse de acuerdo a los intereses del niño y al grado de madurez que este viviendo para que sienta placer al realizarla y evaluar sus innovaciones; la evaluación es un proceso interno que por medio de

²¹ Ibid. P. 23

²² Ibid- p. 42

la retroalimentación lleve a la modificación o reafirmación de las respuestas, o para buscar estrategias pedagógicas que faciliten el aprendizaje.

De igual modo el crecimiento del ser humano está ligado a los determinantes biológico y social.

- Lo biológico: Lo biológico está conformado por lo genético, lo componen los elementos o sustancias complejas que se encuentra como parte de una estructura más amplia que son los cromosomas, esto se asocia al factor hereditario, de donde viene el ser humano. Este determinante, Piaget lo tomó como referencia para hacer las investigaciones sobre la inteligencia, su objeto de estudio el niño y el método la genética, que explica las transformaciones que se generan desde su origen.
- Lo social: Para periodizar el desarrollo psicológico se ha tenido en cuenta diverso criterios, como: por edades (0-7años; 7-12; 12-20), por períodos de vida (niñez, infancia, adolescencia, juventud, etc.; o por niveles de escolaridad (preescolar, primaria, bachillerato, universidad), estas etapas deben tener una secuencia.²³

Jean Piaget frente al desarrollo *biológico*: En efecto, Jean Piaget, hizo sus estudios psicológicos que dieron aportes valiosos, considerando que el aprendizaje depende del grado de desarrollo biológico mental y social del niño, por lo tanto, el maestro debe establecer constantemente relaciones entre ellos; para lo cual, es necesario apoyarse en los estudios de psicología genética que le ayudarán a programar la actividad en cada una de las etapas evolutivas o períodos sensibles, durante los cuales el niño desarrolla sus intereses y los orienta hacia el ejercicio sensorial.

Entonces, desde los 2 años hasta los 6-7 años aproximadamente, corresponde al período de las representaciones preoperatorias; el niño tiene la capacidad realizar la diferenciación entre la palabra o la imagen, significado y significante, es decir, la “función simbólica”.

El pensamiento preoperatorio es un período de transición entre la inteligencia práctica y la inteligencia operatoria y su importancia principal reside en la base de ese edificio monumental que es el pensamiento lógico - operatorio.

Este pensamiento preoperacional se caracteriza por:

- Concreción: El niño en ésta etapa es más concreto en sus representaciones, aún no asimila lo abstracto, él toma lo más esencial de las cosas.

²³ Ibid.p.50

- Realismo: para el niño todo es concreto, todo es real, no distingue las fantasías, los sueños que en casos se convierten en pesadillas que los hace reaccionar con “arranques o brotes emocionales”.
- Egocentrismo: El niño mira solo lo que observan sus ojos, él es el centro y no mira al otro como un ser igual a él, que con sus actitudes van a afectar a la otra persona, el niño es ego-centrista.
- Animismo: El niño mira a las cosas como otro ser animado igual a él, todos los objetos tienen características de los seres humanos.
- Centración: La concentración del niño es física hacia un objeto o suceso y su atención temporal lo que dificulta la solución de problemas.
- Dominación perceptual: La percepción es física del objeto, por ello no puede hacer un análisis de ella, porque no se centra en esa situación.
- Irreversibilidad: el niño no puede estructurar lo reversible del pensamiento, no comprende que una secuencia ascendente (adicionar), después la pueda hacer descendente (restar) llegar al estado inicial. Esta característica, en los niños de hoy se puede identificar de una forma verbal.
- Razonamiento transductivo: incluye lo global, para el niño no tiene importancia ir de lo particular a lo general y viceversa.²⁴

El conocimiento para Piaget se construye al organizar las experiencias mediante las estructuras mentales o esquemas preexistentes. Por consiguiente, el desarrollo evolutivo de la estructura mental desde lo menos avanzado hasta lo más avanzado de los contenidos o datos que posee el individuo, al igual que su actitud intelectual o propiedades de la estructuración cognitiva de la mente.

En el modelo piagetiano, el conocimiento se adquiere desde lo menos avanzado hasta otro más avanzado, desde lo perceptual, lo concreto, hasta lo abstracto. Plantea la posibilidad teórica que los desarrollos cognitivos alternos coexisten en el mismo momento en la estructura de conciencia de un sujeto. Sostiene la hipótesis de la multidireccionalidad del pensamiento.

Es muy importante que se tenga en cuenta la inteligencia experimental según “Jean Piaget”²⁵:

- Inteligencia práctica: Entre los dos y los siete años, prolonga la inteligencia sensorio-motriz del periodo preverbal y prepara las nociones técnicas que tienen que desarrollar hasta la edad adulta, los niños están más adelantados en actos

²⁴ TERRY Faw. Psicología del niño. Editores Andes. Bogotá.1984.p 230

²⁵ PIAGET Op-cit.p.239

que en palabras, alcanza objetos con la ayuda de instrumentos cuando quiere un juguete de su agrado, él busca elementos como un palo o una silla para poder cogerlo.

- Inteligencia experimental: el niño hasta la edad de los siete años sigue siendo prelógico y suple la lógica por el mecanismo de la intuición, simple interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales, que prolongan los esquemas sensorio-motores. En estas edades el niño, si se le coloca en forma lineal y frente a unos objetos dirá que hay la misma cantidad, si se da más espacio entre los objetos el niño manifiesta que hay más, así no se haya modificado la cantidad de elementos, es decir prima la intuición sobre la “correspondencia lógica u operación racional”, se da una correspondencia “visual u óptica” de lo que percibe.

En este periodo de la primera infancia se observa interés “por las palabras, por el dibujo, por las imágenes, los ritmos, por ciertos ejercicios físicos, etc., etc., y todas esas realidades adquieren valor para el sujeto a medida que aparecen sus necesidades, que a su vez, dependen del equilibrio mental momentáneo y sobre todo de las nuevas incorporaciones necesarias para mantenerlo”²⁶

Desde los siete hasta los once años abarca el periodo de las operaciones concretas. Según Piaget, en este estadio los niños desarrollan operaciones lógicas, como la clasificación de las seriaciones, etc. Pero, su uso se halla limitado a objetos y materiales reales o aquellos que puedan imaginarse fácilmente. Son concretas en el sentido de que afectan directamente a los objetos. Ante un problema, el niño procede mediante el sistema de ensayo y error hasta que encuentre la solución correcta; todavía no es capaz de elaborar mentalmente una hipótesis.

Por otra parte, en el período de las operaciones concretas, la inteligencia es operatoria concreta; el pensamiento es intuitivo, prelógico, donde el niño no maneja los conceptos de manera coherente como la forma y el contenido; puede clasificar, disociar y combinar manipulando los objetos concretos.

El niño es capaz de construir explicaciones “atomísticas” cualitativas desde que comienza a contar, sus explicaciones se basan en formular respuestas a priori, no maneja el volumen y el peso, si se disuelve azúcar en agua, va a decir que disminuye el volumen del agua ya que esas bolitas no tienen volumen ni peso.

El maestro en la escuela debe considerar los errores de los niños como un punto de partida del conocimiento profundo y un medio para alcanzar la verdad; por lo

²⁶ Ibíd. P.230

tanto, hay que respetar el error de los educandos y guiarlos para que salgan de él por su propia cuenta, lo cual les dará gran satisfacción.

Precisamente, en el quehacer pedagógico de las investigadoras proporcionará pilares **La teoría lúdica de la vida y de la pedagogía**", escrito por Carlos Santa María y Fausto Molina Reyes, en este texto desarrollan la "TEORÍA LÚDICA" basada en la realidad humana, como una Filosofía de la Esperanza que transformará a la humanidad, el punto de partida es el pueblo Latinoamericano que cimentará gradualmente sus principios, pilares de su vida; la educación se convertirá en parte de esa proyección del hombre hacia la humanización, al rescate de los derechos de toda persona.

En ella propone la facilidad de la vida cotidiana y la enseñanza, donde el individuo posee unas potencialidades, unas experiencias, unos derechos, una forma particular de ser, unas características que la educación las tendrá en cuenta en el quehacer pedagógico para que mejore sus condiciones de vida y se proyecte a la sociedad.

Para los autores de este texto, lo lúdico es la esencia de la teoría, el centro es el docente, protagonista del proceso escolar como Persona, y los principios son: lo socio- afectividad en la relación maestra- estudiante; la combinación y equilibrio entre su personalidad y su formación profesional; su potencialidad; su quehacer pedagógico sea un espacio de autorrealización; como un enriquecimiento del conocimiento, de la inteligencia y la creatividad; el trabajo docente será la recreación y la realización compartida.

Esta pedagogía reconoce a la libertad como la matriz, otorga sentido a una práctica educativa que solo puede actualizarse y ser eficaz en la medida en que se de una participación libre y crítica de los educandos.

Por consiguiente, la educación en la formación en la libertad implica reconocer el hecho de la presión, del mismo modo que la lucha por la libertad, el saber se realiza a través del ejercicio libre de la conciencia, tanto el educador como el educando se comprometen desde el principio y por lo tanto, debe de ser efectivo, concienciar no significa ideologizar o proponer consignas.

Todo ser humano está en crecimiento tanto físico como psicológicamente, que para los griegos como Heráclito y Demócrito fue un tema donde plantearon interrogantes al respecto, ese crecimiento o modificación generó a lo largo del tiempo cambios que se dan de adentro hacia fuera, es el resultado de una fuerza formadora.

Por otra parte, es un texto muy interesante porque hace un análisis de la situación real en que vive el pueblo latinoamericano, como concientizadora y transformadora de la realidad, para los autores esa visión real del mundo dio como resultado la **Teoría Lúdica de la Pedagogía**.

En efecto, se corrobora con el autor de la “Teoría Lúdica del maestro Carlos Santa María”²⁷, quien hace un gran aporte a las investigadoras mediante la entrevista realizada en la Universidad de Nariño, el día 22 de mayo de 2006, a las 4 p.m., quien afirma:

Hay tres aspectos fundamentales que indican nuevas formas de comprender la pedagogía, estas son:

La primera, la vida y el mundo porque el hombre tiene que inventarse nuevas formas para empezar a entender la realidad de la vida, esta es **la teoría lúdica**.

La segunda, en esta realidad masoquista donde hacemos mucho daño al otro y a nosotros mismos, entonces, surge **la teoría lúdica** que une la alegría y la disciplina, es decir placer y consistencia.

La tercera, es convertir al ser humano en ser más humano mediante la **creatividad** y la **lúdica**, es decir siendo más flexibles en todas las actividades de nuestro diario vivir. Realmente, no hay autores definidos, porque, él ha creado una disciplina que es la humanología basada en la sabiduría milenaria, es decir, la búsqueda de la esencia de lo humano como la perspectiva social, política, ideológica y espiritual, que permita avanzar en el logro de la **felicidad** del hombre.

Por otra parte, los logros que obtuvo el profesor fueron múltiples, ya que, mucha gente cree en **la Teoría Lúdica**, porque, proporciona alegría de entregarse y utilizar el amor como un elemento importante en la pedagogía; por lo tanto, una clase con afecto, entrega del docente, sin castigo y con buena disciplina se fortalece la creatividad de los niños, en este sentido, la pedagogía debe ser flexible aplicada en toda dimensión, que sirva a toda la gente con entrega sin sacrificio, porque el amor no necesita de sacrificio.

Por lo tanto, **la Teoría Lúdica** es una realidad que da buenos resultados, porque, las teorías que no se aplican pasan a ser discursos y los profesores necesitan de teorías que vayan al objetivo, a la esencia, a la satisfacción del quehacer del maestro. Por ejemplo, el examen memorístico no da buenos resultados, como un examen de análisis, porque, permite ir más allá y no se pierde la capacidad creativa, ya que, los planteamientos que hacen los estudiantes y el maestro son respetados y esto hace parte de la categoría lúdica.

Sin embargo, el profesor sugiere que cuando se de mensajes válidos y fuertes lleguen al sentimiento, porque el pensar y el sentir son uno solo, esa persona empieza a manejar ese criterio con mayor fuerza que otros, por lo tanto, el maestro debe ser responsable de las ideas que plantea. Cuando los niños

²⁷ SANTA MARIA Carlos, Entrevista Realizada en el mes de Mayo del 2006

hacen una pregunta, sobre todo de educación sexual, el profesor a veces lo piensa mucho o evita dar una respuesta porque le parece conflictiva la situación, en estos casos el profesor debe tener una palabra clave como respuesta, todo es **normal**, con lo cual el niño se siente satisfecho y evita seguir preguntando.

También, en la vida cotidiana usar paradigmas transparentes para el niño y para el maestro como es la **verdad** que hace parte de **la Teoría Lúdica**. Es oportuno, tener en cuenta las clases áridas y complejas, se debe iniciar con una historia que lleve inmerso un mensaje que genere disponibilidad para seguir el tema. Además, los chistes son muy importantes, sobre todo cuando son espontáneos por parte de estudiantes o del maestro, aceptándolo como algo natural, porque se crea la familiaridad entre el maestro y el niño. Por último, **la Teoría Lúdica** maneja la objetividad relacionada con la realidad en que se vive

8.2.3 La didáctica. La educación y la instrucción de las nuevas generaciones es una labor compleja y sutil de ingeniería humana; se trata, nada menos, de desarrollar y formar el carácter, la inteligencia, la personalidad de las nuevas generaciones, de modo que se integren en la coyuntura de la vida social como factores positivos de bienestar, de mejoría y de progreso humano; este conjunto de doctrinas, principios, normas y técnicas de acción educativa es la didáctica.

Desde esta perspectiva, la didáctica es la herramienta de la práctica educativa. La didáctica comprende lo teórico y lo operativo. Lo conceptual, es la forma de conocer y aprender que tiene el hombre los conocimientos y objetos de enseñanza deben llegar al niño mediante procedimientos o estrategias bajo las cuales debe ser enseñado un saber específico.

En la inquietud por obtener los logros que se propone en el aprendizaje de los conocimientos científicos, se ha implementado diferentes “técnicas de enseñanza”; teniendo en cuenta las circunstancias inmediatas de la realidad, comprendiendo la situación real en que se va a actuar.

Se enuncian a continuación los componentes que la didáctica orienta:

- El educando, es un ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones, peculiaridades, impulsos, intereses y reacciones, con toda esa compleja dinámica vital condicionará su integración en el sistema cultural de la civilización.
- El maestro, como educador es apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de los niños con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.

- Los objetivos, son las metas necesarias de toda la labor escolar y deben ser el norte de toda la vida en la escuela y en el aula, ser alcanzados progresivamente en la interacción del maestro y el niño. Las asignaturas, medios necesarios que incorporan y sistematizan los valores culturales, cuyos datos deberán ser seleccionados, programados y dosificados de forma que faciliten su aprendizaje, fecundando, enriqueciendo y dando valor a la inteligencia y a la personalidad de los niños.
- El método de enseñanza, fusiona inteligentemente todos los recursos personales y materiales disponibles para alcanzar los objetivos propuestos, con más seguridad, rapidez y eficacia. De la calidad del método empleado, dependerá, en gran parte, el éxito de todo el trabajo escolar²⁸.

Por ello, es necesario hacer cambios urgentes en el quehacer pedagógico con el fin de facilitar “que los niños aprendan a aprender”; se trata de mejorar los aprendizajes, y el requisito fundamental es que a los niños les guste la escuela.

También, uno de los factores que es determinante en estos procesos es la motivación para el aprendizaje, porque la motivación esta presente en todas las actividades del ser humano, es muy importante para obtener los logros que se traza en la vida, estos son generadores de actitudes positivas para que el niño adquiera con eficacia los aprendizajes, despertará el interés por el estudio, estimulará sus deseos y realizará su trabajo con gusto. Con todo esto se podrá lograr la excelencia en la calidad de la educación.

Las motivaciones que pueden ser positivas son:

- Intrínsecas: interés por la materia como campo de estudio, el niño se identifica con ella, expresa gusto y participa en la clase.
- Extrínsecas: interés resultante por las ventajas que la materia le ofrece, del profesor, del método o por el grupo de compañeros que tiene en la escuela.

También, el niño se puede motivar por:

- La personalidad del profesor, su humor, cordialidad, dinamismo e interés por todos los niños.
- El material didáctico que utiliza en clase: como videos, proyecciones, mapas etc.

²⁸ ALVEZ MATTOS Luis Compendió de la didáctica general (Adaptación) Con la autorización de Kapeluz.

- Modo o modalidades de las prácticas de trabajo empleadas como : discusiones dirigidas, trabajo en grupo, juegos, salidas de campo, experimentación entre otros.

Algunas técnicas de motivación que se correlacionan con la realidad son:

- Hechos sociales de actualidad.
- Hechos de su entorno, tanto social como del medio físico.

Para motivar el aprendizaje es fundamental que:

El maestro se muestre optimista ante la solución o mejora de los problemas de Cada niño, confiar plenamente en las posibilidades de cada estudiante y transmitirle a éste esa confianza.

Destacar los éxitos conseguidos por los niños.

Formular los errores en forma positiva.

Es preciso hacerle ver al niño que es posible superar las dificultades.

Dar a conocer al niño los resultados de su trabajo.

El niño debe conocer los correctivos.

Hacer compatible el tratamiento con otras actividades de interés para el niño.

Realizar la evaluación de los resultados del plan correctivo

Por lo expuesto, se puede entender la didáctica como la disciplina de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los niños en su aprendizaje.

También, la didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus niños en el aprendizaje de las materias, de los programas, teniendo como punto de vista sus objetivos educativos.

8.2.4 Lúdica o juego. La actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores y por ello mismo indispensable en la práctica educativa.

Cada día que pasa, la educación lúdica va ganando nuevas connotaciones y seguirá evolucionando en el sentido del desarrollo de la estimulación y de la técnica, hacía un sentido más práctico, transformador y liberador.

El juego, fundamento principal del desarrollo sico-afectivo, emocional y el principio de todo descubrimiento y creación; fortalece los procesos cognitivos como práctica creativa. Etimológicamente, juego viene de la raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, recrearse, entretenerse; le precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdrico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Así mismo, el sujeto adquiere la capacidad de poner las cosas en distintos contextos, originando de esta forma el desarrollo de la inteligencia de alto nivel para poderse desenvolver en entornos cambiantes. Entonces, sí no se comprende el significado que tiene el juego en el desarrollo humano, desde una visión integral, “holoárquica y evolutiva”, es un reto la aplicación didáctica del juego, puesto que en el juego expresa su creatividad, su pensamiento y será difícil evaluar de la forma tradicional.

El hombre ha permanecido activo en el diario vivir no separaba el trabajo del juego, era una constante de aprendizajes que le servía para supervivir, de esta manera. Los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Entre los primitivos, por ejemplo, las actividades de la danza, la caza, la pesca, las luchas, se consideraban como supervivencias, perdiendo muchas veces, el carácter limitado del placer y diversión natural. En los juegos, los niños participaban en empresas técnicas y mágicas. El cuerpo y el medio, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un único mundo. Este mundo podía ser pequeño, pero era eminentemente coherente y los juegos caracterizaban su cultura propia. Dice Pablo Nunes, “la cultura era la educación, y la educación representaba la supervivencia”²⁹

Como se puede observar, el juego ha sido parte del desarrollo de la humanidad, desde la época de las cavernas hasta la época contemporánea, el juego ha sido motivo de interés para niños y adultos. Para los niños, el juego llena todos sus sentidos, lo toman muy en serio. Tienen una serie de normas y leyes, muchas veces no escritas, pero que ellos respetan como algo sagrado. Así jugando, se forman y se combinan las estructuras mentales que posibilitarán el desarrollo de una inteligencia fecunda y el educador logrará despertar el interés en otras actividades de tipo científico, lectoescritora y espiritual.

El juego es una actividad natural del niño, en la que participa instintivamente; la actividad lúdica forma su personalidad, desarrolla su creatividad, enriquece vínculos y manifestaciones sociales; es el medio por el cual el educador logrará aprendizajes significativos en sus educandos.

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego, ésta actividad, a la vez que entretiene, sirven para descargar sus energías, perfeccionan las condiciones neuromusculares. Educen las manos y la vista, generen pensamientos simbólicos en espacios lúdicos llenos de signos propicios para crear; estas capacidades deben ser aprovechadas en la escuela para dinamizar y lograr más efectividad en el aprendizaje y desarrollar la creatividad.

²⁹ NUNES. Op-cit. p. 25

De igual modo, el juego puede ser considerado como una simple actividad que se realiza para pasar el tiempo, sin embargo, puede convertirse en una herramienta didáctica para el maestro si lo utiliza con mucho ingenio para desarrollar en los estudiantes capacidades intelectuales, sicomotoras, físicas, axiológicas, de comunicación y otras.

Según el pedagogo Miguel de Guzmán: “El interés de los juegos en educación no es sólo divertir, sino más bien un conocimiento, interesar y lograr que los escolares piensen con cierta motivación”³⁰.

El pedagogo Luis Fierro manifiesta: “El juego es un valor educativo, es un recurso didáctico y como medio que hace más fácil la enseñanza, por ser una actividad innata y la escuela debe aprovechar lo lúdico como un conjunto de actividades que conduce al logro de unos objetivos”³¹

La educación de hoy debe propiciar desde el preescolar, la primaria y en la básica secundaria, la lúdica. El docente debe revitalizar el juego, hacerlo más rico e interesante. El maestro, como un jugador más, debe introducir nuevos argumentos. Darle más contenidos, para que el niño asuma diferentes roles, y cumpla las acciones que allí se establecen mediante la utilización de diversos juguetes y materiales tomados de la realidad del niño y presentes en su diario quehacer.

El niño por medio del juego:

- Se comunica de diferentes formas con sus compañeros.
- Potencia la capacidad de liderazgo.
- Aprende a compartir, a vivir en colaboración.
- Aprende a ganar y perder.
- Acepta la existencia de las reglas y propone nuevas controlando que se cumplan los acuerdos establecidos.
- Fomenta la creatividad durante la creación de nuevos juegos.
- Desarrolla la facultad de discurrir, de pensar, de inventar.

El juego siempre debe tender hacia lo práctico y experimental. Para Piaget, las reglas del juego, sólo son aceptadas como verdaderas siempre y cuando estas emanen de un acuerdo de los mayores, esas reglas han surgido de los acuerdos que se hacen de la voluntad de los participantes. Esa “regla es respetada no tanto porque es producto de una voluntad exterior, sino como resultado de un acuerdo, explícito o tácito. Y es entonces cuando verdaderamente es respetada

³⁰ BRAVO Ana Graciela. Pedagogía, Arte y Ciencia para enseñar y educar. Tomo 3, Rezza Editores. Colombia. P.26

³¹ Ibid.p.37

en la práctica del juego y no sólo con fórmulas verbales: la regla obliga en la medida en que el propio yo consciente, de manera autónoma, se acepta el acuerdo”³².

El juego es el factor determinante para que el niño aprenda a relacionarse con los objetos, con las personas y luego con su entorno,

”En primer término, se presupone que los juegos ofrecen una oportunidad para estudiar aspectos específicos del comportamiento del niño. El segundo supuesto considera el juego como una actividad que contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño.

El juego es a la vez la expresión manifiesta y un agente del desarrollo del niño, testimonio de sus progresos y ocasión para nuevas adquisiciones en cual sector. Más aún, gracias a sus lazos con las instituciones sociales, sus características transmitidas, sus conjuntos de reglas, de objetos, de ocasiones o de incitaciones a ciertas identificaciones, son producto y agente del proceso global de socialización de la integración del niño en la cultura. A través del juego se puede observar los niveles alcanzados, como desbloquear y /o actuar procesos que se encuentran negativamente afectado”³³.

Los juegos han sido mirados a priori como “la piedra del escándalo” de las ciencias humanas. Los mismos educadores, entendiendo mal la esencia o naturaleza de los juegos, expresamente los han excluido de las actividades formativas y de la práctica educativa. Sus argumentos se refieren a que los juegos contradicen la seriedad del acto de estudio. No obstante, el mayor problema radica que no se ha podido denominar la “naturaleza del juego” o sea la definición esencial del “verdadero juego”, dicho de otro modo, los juegos son manifestaciones serias inherentes al ser humano, desde la infancia hasta la vejez, que actúan y se manifiestan a todo lo largo de la vida, alterando, modificando y provocando nuevas adaptaciones del comportamiento. Desconocen que para el niño, el juego es lo más serio y lo que mejor sabe hacer.

Por esta razón, el desarrollo psicogenético del niño según, “Piaget,”³⁴ el niño desarrolla sus sentidos, sus movimientos, sus músculos, su percepción y su cerebro, mirando, cogiendo, oyendo, manipulando todo lo que encuentra a su alrededor, se divierte y conquista nuevas realidades.

³² PIAGET. Op-cit .p.

³³ NAVIA REYES R.M. - Prolegómenos para una pedagogía del desarrollo social por medio del juego. 1982

³⁴ PIAGET. Op-cit .p.

El juego es para él pura asimilación de lo real en el “yo”. El niño transforma lo real en función de las múltiples necesidades de su “yo”, los juegos empiezan a volverse absolutamente serios y adquieren un sentido funcional y utilitario.

Para Piaget, “el juego constituye la forma inicial de casi toda tendencia, o por lo menos un ejercicio fundamental de esa tendencia que lo activa al margen de su aprendizaje propiamente dicho y reacciona sobre éste reforzándolo”³⁵.

Por lo tanto el niño realiza una serie de actividades que son incorporadas del quehacer motriz, como saltar, correr, caminar, “galopar”, trepar, empujar, lanzar, recibir objeto, balancearse, etc. Estos movimientos deben ser orientados por el maestro como si fueran juegos, de manera que permitan la exploración de las capacidades individuales y de grupo.

Por otra parte la lúdica con expresión rítmica, son aquellas actividades que necesitan movimiento rítmico como: las rondas y las canciones, también percusiones corporales, mímica y juegos de representaciones, imitación, dramatización, juegos rítmicos, todo juego que aplica lo perceptivomotriz.

Dentro de la labor docente, otra de las actividades que se pueden realizar al aire libre son: caminatas, paseos, excursión, salidas al campo para que perciba el mundo, lo describa. Según Castaneda: “él mismo es capaz de llevar a cabo todas las interpretaciones preceptuales adecuadas, que validan dicha descripción ajustándose a ella, lo peor que puede hacer es forzar al niño a estar con él”³⁶ por lo tanto el maestro debe respetar su punto de vista.

Puede ser una estrategia muy significativa para desarrollar la creatividad, por que a medida que se propone el juego se da el aprendizaje, sin tener normas estrictas de éste. A través del juego el niño puede construir, manipular objetos adquiriendo nociones de forma, tamaño, volumen; transformando un objeto en otro en su mundo de juegos, le otorga a las cosas una vida distinta, una realidad diferente. Citando a Marta Guzmán se puede afirmar que: “El gesto de satisfacción de un niño al contemplar su creación demuestra el valor que encierra en sí el juego creador”³⁷. Su creación es de mucha importancia porque es fruto de su trabajo y de su esfuerzo. Una desacertada intervención del adulto lo limita y perturba la creación, pues siente destruido la calidad de su obra. Es por eso que el juego siempre debe tender hacia lo práctico y experimental, indispensable para el crecimiento mental.

La hora del juego cumple así, los requisitos que son condición previa para el desarrollo de la creatividad:

³⁵ Ibid.p.39

³⁶ CASTANEDA Carlos. Viaje a Ixtlan. Santa fé de Bogotá. D`vinni. 1988.p11

³⁷ GUZMÁN Martha, Aprestamiento 2. Santa fe de Bogotá: DUAD, 1997

- Tiene lugar a una atmósfera de reconocimiento mutuo que reduce la angustia y distiende.
- La presión, la violencia, el conformismo y los rituales de comportamiento quedan suprimidos.
- El coordinador del juego, por medio de su propio comportamiento creativo, estimula la imaginación de los estudiantes.
- El coordinador consigue tiempo y oportunidades para ensayar nuevas ideas de juego.
- El coordinador alienta a los niños y les da el apoyo necesario para planear y dirigir sus propios juegos.

En consecuencia se debe tener en cuenta los siguientes aspectos para realizar los juegos:

- Buscar estrategias para iniciar el juego.
- La dificultad del juego debe estar de acuerdo a los niños.
- Sobre un material de juego aplicar otros juegos modificando las normas.
- Al dominar el juego inducirlo a adoptar a su gusto y con sus propias normas.
- Si la estrategia ganadora es difícil, es necesario buscar algo más sencillo.

Existen diferentes clases de juegos que motivan al ser humano en su desarrollo, entre los cuales se encuentran algunos que son clasificados como negativos y otros como positivos; entre los positivos se destacan:

- Juegos Libres: que aparecen en los primeros años, se caracterizan por la naturalidad en los movimientos y la libertad en su escogencia, de acuerdo con los gustos y habilidades de cada niño.
- Juegos Predeportivos: Se basan en la práctica de un deporte, con reglas muy puntuales y claras.
- Juegos Deportivos: Comprenden los juegos de competencia individual o colectiva, sujetos con reglamentos y requieren un entrenamiento especial.
- Juegos pedagógicos se ubican los siguientes:
 - Juegos de Lenguaje: Expresión oral y escrita, interpretación que estimula a los estudiantes en lenguaje, llevándolos a una participación más activa, desarrollan la atención.
 - Juegos de interiorización de contenidos: favorecen la asimilación de determinados contenidos. Estimulan la agilidad motriz, la memorización, el raciocinio y la creatividad.

- Juegos Intelectuales: Cálculo lógica. Estimulan las actividades cognoscitivas del niño, llevándolos a establecer relaciones amplias y creativas.

Finalmente es necesario asumir algunos criterios para seleccionar los juegos. Tales como:

Los juegos que desarrollen las destrezas mentales, que favorezcan la capacidad de reflexión, de pensar, de inventar, de ejercitar la inteligencia, que den velocidad y agudeza al ingenio; juegos en los que predomine el razonamiento lógico, juegos que proporcionen susceptibilidad didáctica para el diseño de la actividad.

- Juegos dinámicos: sencillos y fáciles de entender la estrategia ganadora y como ejercitarlos.
- Juegos estimulantes: motivadores, divertidos y de ejercitación del pensamiento.
- Juegos que figuren en los programas escolares para practicarlos en forma sistemática.
- Juegos que se practiquen en la escuela, en la media vocacional y en el colegio.

8.2.5 La creatividad. La creatividad es la cualidad, o mejor, la capacidad que tiene el ser humano de innovar, crear, recrear, producir y reproducir nuevas alternativas de relaciones con los objetos y las personas, de solucionar problemas y construir elementos para el enriquecimiento personal, social y cultural. “La creatividad es la esencia de la lúdica, pues de ahí se educa para el cambio y se forman procesos ricos en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listos para afrontar obstáculos y problemas que se presentan en la vida escolar y cotidiana”³⁸.

Para Dinell, “concibe como una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades”³⁹

El término creatividad se origina en los términos creativo y crear, la palabra creatividad deriva del latín creare, que significa hacer algo nuevo, algo que no existe, redescubrir algo que existía.

En este sentido, la creatividad es considerada como un proceso que implica una actitud cognitiva permanente en el individuo, que le debe proveer de una forma

³⁸ NIETO P. Eliana. Pedagogía, Arte y Ciencia y educar. Tomo V. Rezza. Colombia. 2004.P.1234

³⁹ GARCIA José Joaquín Didáctica de las ciencias. Resolución de problemas y desarrollo de la creatividad. Didácticas. magisterio. Bogotá. 2003

singular de pensar, sentir y actuar; además le da la posibilidad de trascender en el tiempo a la cultura a la cual pertenece; así mismo, Jean Piaget afirma que la creatividad es “la necesidad de que el alumno inventara o reinventara el conocimiento”⁴⁰.

La época moderna aporta conocimientos científicos a las diferentes áreas del saber; entre esas teorías están:

- Teoría biológica: ubica la creatividad en el cerebro producto de los dos hemisferios que se complementan. Por lo tanto, hombres y mujeres, sin condición de sexo o edad, están en condición de crear.
- Teoría Sociológica: el ser humano hace parte de una sociedad dirigida con normas que limitan al niño, cuando él va a la escuela de su 90% de creatividad le queda reducida al 50% en los grados de preescolar y primero; ya en los grados superiores la creatividad es de un 12%, porque se impone criterios, se sigue la linealidad, la memorización y la repetición de modelos que solo buscan el resultado. Al respecto Torrance manifiesta que “estos pequeños son reprimidos por los maestros y los mismos compañeros”⁴¹.
- Teoría psicoanalítica: se fundamenta en la investigación de Freud sobre el inconsciente, una fuerza natural que está en potencia creadora, si se encuentra en desequilibrio hay que encausarlo, liberar al inconsciente de la represión a través de métodos como la relajación, soñar despiertos, y articular historias.
- Teoría cultural: todo ser humano forma parte de una cultura, la cual se impone y condiciona al ser creativo, que termina en muchos de los casos siguiendo esquemas.

Entre los aspectos más sobresalientes de la creatividad sobresalen. La Curiosidad, la imaginación, la sensibilidad y la libertad.

La gran curiosidad de los niños y sus tendencias exploratorias parecen surgir de todos los niños, ellos están dotados de esta capacidad de iniciar cosas por sí mismo. Es tarea de profesores y padres el mantener viva la capacidad creadora, que será necesariamente una capacidad producto de un pensamiento divergente. La creatividad es una cualidad humana distribuida normalmente. El niño aprenderá a enfrentar una pluralidad de situaciones, a apartarse de lo establecido, a percibir los problemas que se presentan en sus estudios y en su propia vida, aprendiendo a contemplarlos desde una diversidad de puntos de vista, definiéndolos con propiedad para crear varias alternativas de solución.

⁴⁰ PIAGET. Op-cit.p.

⁴¹ TORRANCE. Material fotocopiado.

Imaginación: esta fuerza de la imaginación entendida como la capacidad de crear una realidad nueva, constituye un elemento esencial de la creatividad, y como se puede ver, es un factor de cambio e innovación que podemos emplear para transformar no solo la realidad que nos rodea, sino ante todo, para transformarnos nosotros mismos. En efecto, Como plantea Michel Foucault, “la principal obra de arte del ser humano debe ser su propia vida”.⁴²

Sensibilidad: se considera válido que la acción educativa se fundamente en la didáctica y la lúdica como herramientas estratégicas que permiten a los niños la manipulación, la expresión y la exploración, lo cual contribuyen a educar sus sentidos, “Una de las dimensiones de la creatividad es la sensibilidad, palabra que viene de sentidos. Implica la posibilidad de utilizar toda la riqueza de nuestros diferentes sentidos: la vista, el oído, el gusto, el olfato, el tacto, como punto de partida de nuestro contacto con nosotros mismos y con la realidad. Implica la posibilidad de recuperar la capacidad de un contacto vital, integral, con la realidad a la manera de los niños que conocen experimentando, observando, manipulando, jugando”⁴³, que incentiva su creatividad, garantizando el aprendizaje de calidad y el desarrollo de las capacidades individuales y colectivas.

Libertad: la creatividad lleva implícito un sentido de “Libertad” y este sentido desarrollado desde la infancia facilitará que siempre esté dispuesto a rebasar los límites que el mismo o los demás le imponen. Para esto es importante respetar la propia iniciativa del niño y fomentarla, permitiendo la utilización libre del espacio, el tiempo, los materiales y la expresión en todas sus modalidades: gráfica, oral, escrita, manual, musical, poética, etc. Es importante precisar que los niños muestran avidez por explorar su medio, probar diversas alternativas, para dar rienda suelta a su imaginación, en sus fantasías, nuevas combinaciones con base en imágenes, que le permitan expresar su contenido espiritual interno, sus emociones, sus valoraciones y su actitud interna frente al mundo, sus vivencias personales frente a la realidad, frente a su medio y a su entorno cultural.

Por otro lado es bueno tener en cuenta las condiciones de la creatividad; como: flexibilidad, originalidad, sensibilidad, fluidez de pensamiento, capacidad de percibir y capacidad de representación:

⁴² MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. OEA. Desarrollo del pensamiento. Memorias. Creatividad y educación. Serie Pedagogía y currículo.5 p.112

⁴³ JIMÉNEZ Carlos, Procesos pedagógicos alternativos alrededor de la lúdica, el juego, la creatividad. www.geocities.com/ludico peiludico@ulibrepei.edu.co

- Flexibilidad o habilidad de transferencia: la realización de tareas con diferentes estrategias o de la capacidad de adaptarse y producir ideas o soluciones.
- Originalidad: con materiales y conocimientos para producir nuevos elementos originales, el hombre creativo hace caso omiso de las vinculaciones funcionales de los objetos, como lo manifiesta Arietti, hacer preguntas insólitas y asociaciones no convencionales.
- Sensibilidad para los problemas: presentar como problema para buscar soluciones una situación en particular; ideas que surgirán y deberán ser captadas por parte del individuo creador.
- Fluidez de pensamiento: tiene relación con las capacidades del individuo, según Guilford, la capacidad creativa esta conformada por varios componentes: - con el lenguaje, la capacidad para producir palabras con un mismo fonema, o una misma cantidad y tipo de letras; - logra fluidez para asociar, para encontrar sinónimos y la fluidez de expresión manifestada en la capacidad para yuxtaponer palabras y para conformar estructuras gramaticales y fluidez de pensamiento para generar ideas en tiempo limitado.
- Capacidad de percibir ciertas conexiones no obvias entre hechos: recuperar información diferente pero que le sirva para solucionar el problema. Descubrir con ella nuevos esquemas mentales del conocimiento, “la abducción llevaría a hacer conexiones que sustentan hipótesis o posiciones que pueden llevar a la producción de lo que parecen ser hechos sorprendentes”.
- Capacidad de representación: presente en todo proceso cognitivo, permite al individuo adquirir modelos que le sirvan para esclarecer y descubrir relaciones entre los elementos transformando la realidad mediante procesos dirigidos⁴⁴.

Las etapas del proceso creativo son las siguientes:

- Encuentro con el problema: el individuo es consciente de la necesidad de crear, de solucionar un problema y busque nuevas formas de representar la realidad.
- Generación de ideas: el individuo juega con una idea, se inspira y deja volar su imaginación hacia las posibles soluciones, está fuera de controles y juicios de valor, tiene plena libertad para desarrollarla, es “lúdica y placentera”.
- Elaboración de ideas: aquí se materializa el pensamiento lógico, el intelecto y el juicio, se prueba esa idea sometida a la crítica y a experiencia.
- Transferencia creativa: se relaciona la idea creada con otros saberes y otros campos problemáticos y pueda producir nuevas ideas.

⁴⁴ GARCÍA José, Didáctica de las ciencias, resolución de problemas y desarrollo de la creatividad. Bogotá: Magisterio, 2003.

Los seres humanos son creativos por naturaleza. Pero esta facultad innata es susceptible de ser cultivada consciente y sistemáticamente mediante un entrenamiento que permita descubrir relaciones nuevas, que introduzca novedad en nuestro accionar cotidiano y nos facilite una más libre expresión, más allá de patrones y paradigmas.

Por otra parte, la creatividad puede desarrollarse en dos campos, en el estético y en la solución de problemas, esta creatividad puede estar estimulada por las metas que se traza externamente como el caso de explicar algo o de encontrar el modo de hacer mejor alguna cosa.

Se trata de asumir la creatividad como un modo de vida, para lo cual se hace posible entablar nuevas y más profundos vínculos, salir al encuentro de lo insospechado y emprender una diaria expedición a ese mundo globalizado del cual somos parte. Por consiguiente, es de vital importancia tener en cuanto a los siguientes aspectos:

- Ser respetuoso frente a las preguntas inusitadas de los niños, allí puede ejercer su capacidad creadora, de asombro frente al mundo que se muestra siempre renovado y en la cual la vida transcurre como una gran aventura que es ser niño. Por consiguiente, escuchar al niño fortalece su personalidad e identidad, lo cual facilita y permite mejorar las relaciones entre niños y maestros. Es en la escuela donde se puede reconocer las características especiales de cada niño, se identifica sus gustos su talento, que el maestro puede tomar para un mejor desempeño y logro de ese aprendizaje.
- Respeto de las ideas fantásticas o poco frecuentes, ya que la creatividad es una manera especial de pensar, sentir y actuar que conduce a un logro o producto original, funcional y estético, bien sea para él o para la sociedad. Estas situaciones hacen del educando una persona vulnerable a aceptar y a desarrollar la creatividad en la escuela y con los compañeros. Por lo tanto, los docentes deben promover en toda actividad educativa positivas relaciones interpersonales basadas en los valores, fundamentar el aprendizaje en aprender a ser, a aprender a hacer, con miras a desarrollar y promover potencialidades en el estudiante a partir del interés de lo que él necesita, de saberes e instrumentos para proponer en su práctica futura, por esta razón, son los docentes quienes proporcionen y satisfagan estas necesidades.
- Hacer ver a los niños que sus ideas son valiosas, que esos recuerdos de la infancia se revelan en plena y exuberante la verdadera naturaleza de ser niño. El niño necesita de su apoyo, así él mirará a un ser justo, que tiene la razón. Estos niños guiados, orientados a cuidar, proteger y desarrollar la vida de la mejor manera, y suficiente apoyo de los maestros tendrá un futuro, una vida plena y llena de satisfacciones, será parte de grupos que se encaminan a la búsqueda al desarrollo y bienestar de la comunidad; de todos modos los maestros cosecharán

los frutos de las semillas regadas y no estará en su conciencia esa responsabilidad que un día la depositaran en sus manos.

- Brindar a los niños oportunidades para que ellos espontánea o por propia iniciativa, participen en el proceso de aprendizaje, porque cuando una persona es creativa, se recrea en su actividad, la siente, la vive, la disfruta convirtiéndola de esta manera en una dimensión lúdica, en algo que le hace llenar de gozo en su interior, gozo del que serán beneficiadas las personas que lo rodean disfrutando de todos esos momentos gratos que marcarán su vida.
- Introducir períodos de actividad que no serán evaluadas, esta actividad creadora puede ser de mayor efectividad, si se trabaja en equipo, con la colaboración e interrelación de todos, alrededor de un fin común: creativa, de tolerancia y de pensamiento. Con ello desarrollan su intelecto, al igual que permite que broten sus aptitudes y actitudes.

Indudablemente la creatividad tiene como punto de llegada la transformación de la realidad, uno de los grandes bloqueos culturales que tiene los colombianos para ser más innovadores, es que dejan truncado el proceso en el momento de la crítica, las quejas, el culpar al gobierno, a los políticos, a los jóvenes, a los ancestros.

El maestro debe sensibilizar al niño para que sea responsable de sus propias decisiones, aceptar sus éxitos y levantarse en sus fracasos, sin echarles la culpa a los demás.

Existen muchos factores que generan bloqueos de la creatividad entre ellos están:

- Dicotomía entre trabajo y juego: la creencia que el éxito académico lo genera “el sacrificio y el esfuerzo”, lejos del sentido lúdico, donde el niño siente apasionamiento y placer por aprender. Elimina esa relación mutua que debe existir entre el pensar y el sentir, esa sensibilidad hacia los problemas, limitando la fase generativa de las ideas en el proceso imaginativo de su realidad en la creación original de su obra, no como una construcción de varias representaciones en serie de una misma idea, como lo es la artesanía. Por el contrario, el proyecto se verá reforzado por la presión del grupo escolar y de la maestra, realizándose una combinación tan viva que el niño no sabe que trabaja mientras juega.
- Atmósfera represiva y falta de libertad: el acto creador necesita de libertad para pensar, una comunicación entre las personas; el expresar él “yo creador” libre, escucha así mismo, ese diálogo como narración que lo hace consigo mismo o con el otro para argumentar o explicar, no es demostración ni lógica de la obra acabada.

- Expectativa de evaluación supervigilancia y control por recompensa: al medir, evaluar, controlar al niño, no saldrá de ese esquema tradicional de trabajo evaluativo de ser **aprobado o reprobado**, ese espíritu creativo no aflora porque se sentirá en la obligación de cumplir las reglas y parámetros al **pie de la letra** que lo marcará, abandonará sus ideas y si toma otro camino buscará otros espacios para desarrollar su creatividad. De igual modo, el autoritarismo impide el funcionamiento creativo del individuo en el grado en que el niño se vea sometido a una personalidad autoritaria disminuirá su potencial creativo ya que se reduce automáticamente el esfuerzo creador. Con esto no se pretende decir que no deba existir el orden, la disciplina, la organización, la guía, la intencionalidad y la orientación; por el contrario, son necesarios y compatibles con la creatividad; lo importante es que han de ser suficientemente flexibles, como para permitir el cambio y hacer posible que de un elemento se pueda pasar a otro.

Ambientes de competencia: la creatividad se ve desfavorecida cuando se pretende lograr que el niño ocupe los primeros lugares, desvalorando la idea creativa por ser un **óbice para los procesos comunicativos**, se valora no su producto creativo, sino un trabajo artesanal, a todos de igual manera, entorpeciendo el proceso de transferencia creativa manipulado por los medios de comunicación y aceptando lo que se dice y olvidando su sentir, su propia opinión.

Ejecución de tareas repetitivas: los niños que están dentro del sistema educativo se les coarta el pensamiento creativo cuando no les brindan ambientes adecuados, lo rutinario de su trabajo no le permite modificarlo y hacen a un lado su pensamiento y su idea.

La logicidad como base de lo creativo: la falta de pruebas científicas de las ideas de las personas creativas, hacen que estas no tengan sentido, por ello se rechazan sin dar la oportunidad a que demuestren sus hipótesis, a valorar esas ideas creativas.

Resistencia social al cambio creador: el ser humano y en especial el ser creador es un ser de anticipaciones que vive para la producción del cambio en las sociedades, en ningún momento se les acepta, se les niega el apoyo económico y en muchos casos se enfrentan al aislamiento social, los tildan de “locos”, el ser creativo ante esta situación, **antepone su tenacidad** y su alta valoración sin desvanecer su ánimo y sigue adelante para lograr su objetivo.

En efecto, el aporte de Torrance sobre la evaluación dice: “Es cierto que una imaginación creativa se habitúa a actuar sin dirección que la oriente se torna peligrosa para la sociedad”⁴⁵.

⁴⁵ TORRANCE. Op- Cit.

El maestro debe estar consciente de que son sus orientaciones las que pueden llevar al niño a ser creativo o no.

También, la actitud creativa se bloquea por:

Temor al fracaso y a la crítica o riesgos que conlleva a experimentar, a *jugar* y a parecer ridículo.

Inseguridad personal sobre su potencial y valores.

Exceso de rigidez o seguridad estereotipada, sin cuestionamiento.

Apego excesivo al modo habitual de actuar, a la costumbre y al pasado.

Desconfianza en la fantasía e imaginación de lo *no- objetivo*.

Temor a lo desconocido, a la ambigüedad y apego al orden.

Empobrecimiento emocional, represión de la espontaneidad.

Búsqueda de lo fácil, sin riesgo ni complejidad, de rápida solución.

Pérdida del uso activo de los sentidos y de la capacidad de observar⁴⁶

Sin embargo, ser creativo no suele ser tan fácil porque se ha ido superponiendo, a la capacidad de percibir y actuar comportamientos ficticios, ideas ajenas y actitudes estereotipadas, que van dejando la incómoda sensación de no ser el mismo.

Por lo tanto, la acción educativa exige un compromiso con la transformación de la práctica docente desde los niños. Los maestros convertidos en agentes del cambio, dispuesto a escuchar, con principios, con criterios, con normas, con recursos y con técnicas que pueden ser las herramientas seguras para obtener de los niños mejores resultados, despertar su atención crear en ellos un genuino interés por el estudio, estimular el deseo de conseguir los resultados previstos y cultivar gusto por el trabajo escolar. Ese interés, ese deseo y ese gusto actuarán en el espíritu de los niños como justificación de todo esfuerzo y trabajo para desarrollar la creatividad.

“Motivar es despertar el interés y la atención de los alumnos por los valores contenidos en la materia, excitando en ellos el interés de aprender, el gusto de estudiar y la satisfacción de cumplir las tareas que exige”⁴⁷, con ello se puede acceder al conocimiento, tener un espacio en el que cada uno pueda encontrar su propia inquietud, su propia experiencia para la vida.

⁴⁶ UNIVERSIDAD DEL VALLE. Seminario taller sobre Administración Institucional para las innovaciones Educativas. 1992 p.3

⁴⁷ ALVES MATTOS Luis, Compendio de didáctica general (adaptación) Con la autorización de Editorial Kapeluz (3)

Los niños siempre quieren hacer las cosas bien, pero resulta que sus procesos de aprendizajes necesitan de recibir impulsos, estímulos y refuerzos y, a veces, no son apropiados los propósitos de ellos. Pero es necesario tener en cuenta que cada uno de ellos es diferente, entonces, se estimule sus iniciativas según sus capacidades y las percepciones del maestro, que los estudiantes reciban lo mejor ellos.

Según José Joaquín García; el pensamiento creativo del hombre se ve motivado por:

Psíquicas o intelectuales: las características internas que identifican al ser creativo son las siguientes:

Independencia intelectual: cuando el hombre construye su pensamiento alterno sobre sucesos, creando sus propios códigos para interpretar los hechos de manera “convencional”, sino de forma independiente a toda normatividad.

Independencia sensorial: la visión sobre los elementos es más amplia, los mira desde otro enfoque y punto de vista representando de otra manera.

Autosuficiencia y confianza profesional en sí mismo: tiene confianza plena en sí mismo y su pensamiento, y muy independientemente del “qué dirán”, pierde el sentido de miedo y se lanza a buscar sueños y está preparado en caso de un fracaso.

Tolerancia y ambigüedad: el ser creativo no es vertical, responde a situaciones que se presentan como: falta de tiempo, disponer de datos sin ninguna relación, él no se desespera por no poder lograr algo nuevo y creativo, se limita a esperar a que llegue el momento para aquello sin sentido, sin orden, espera ser el generador de esa nueva idea.

Enfoque de pensamiento relacional con multiplicidad de intereses: el ser creativo es “multifacético”, se desempeña en diferentes áreas del conocimiento y de la experiencia.

Equilibrio entre subjetividad y objetividad: el creativo asume la crítica, la discusión, eso será de suma importancia para “profundizar y comprender”, lo cual lo conlleva a su posterior valoración, a darle el valor real de su obra creada, al “contrastar su pensamiento con el mundo objetivo, y con los juicios y las opciones de los demás

Tendencia a explorar: el interés del ser creativo se centra en lo personal y el mundo que los rodea, específicamente por lo abstracto. Este tipo de personas se caracterizan por un tipo de actitud que se podría llamar filosófica, por su amplitud e inquisitiva inquietud, la búsqueda y la pregunta que los caracteriza. La tendencia a explorar de las personas creativas también se expresa en su necesidad de sentir y vivir nuevas

experiencias emocionales, estéticas, físicas e intelectuales, y en síntesis, por una mentalidad abierta y una actitud de ganas de vivir⁴⁸

Las personas creativas, se ven sometidas a críticas, rechazos, burlas, aislamiento por sus ideas creadoras, ellos se ven en la necesidad de elegir el camino de continuar la idea aislándose o apoyándose en algunas personas que le impulsen a salir adelante con sus ideas.

El riesgo es parte de la personalidad del creativo y asume este reto con responsabilidad al adentrarse en temas que no conoce, cambiar ideas y creencias; perder su trabajo, arriesgan su salud, vencer el miedo, el fracaso, la vergüenza, disfrutar de cada cosa que hace sin pensar en lo que aquello significa; toma la iniciativa, realiza sus sueños, diseña utopías, vive una nueva oportunidad.

La creatividad del maestro es importante en el proceso creador cuando conduce a un logro original, funcional y estético; para el conductivismo el maestro es aquel que realiza las actividades y que llevan al conocimiento, es el que enseña, y para el constructivismo es la persona artífice de situaciones significativas, un interlocutor de los aprendizajes, es aquel que lleva al niño a tener unos aprendizajes significativos, aprovecha el error para ayudarlo a construir el conocimiento. Es un orientador, un guía y hasta un amigo y confidente.

El establecimiento de las condiciones adecuadas para el desarrollo del pensamiento creativo en el aula implica tres tipos de condiciones que en su conjunto forman una atmósfera creativa donde se da un encuentro humano pedagógico denominado clase creativa.

El establecimiento de las clases comunicacionales del aula creativa, pretende eliminar la atmósfera represiva, el ambiente competitivo, la dictadura de la opinión; mediante conversatorios entre maestro-estudiante y actividades que permitan al niño sensibilizar su percepción a través de la fantasía e imaginación. De igual modo, la auto-evaluación para detectar fallas, acuerdos y hacer correctivos necesarios.

La construcción de ambientes creativos en el aula tiene dos elementos fundamentales.

El primero es el enfoque curricular basado en la ambientación que asegure la máxima interacción entre el sujeto que aprende y el mundo que lo rodea.

⁴⁸ GARCÍA Op-cit. p. 28

El segundo elemento es el conjunto de condiciones materiales adecuadas que posibiliten el desarrollo de los procesos creativos por parte de los niños y la creación de un clima que apoye la mente crítica y la reflexión

Áreas adecuadas donde se pueda almacenar, organizar y manipular materiales.

Realización de las actividades fuera del aula para encontrarse en diferentes ambientes.

Transformación de las paredes y de los muros del aula convirtiéndolos en lugares de exposición para los trabajos de los estudiantes.

Conformar equipos de trabajo para que compartan su creatividad

El material educativo propone repensar la organización de las actividades a través de su uso, una nueva forma de organización que contribuya a cambiar el rol del maestro, para transformar el método de enseñanza en los cuales el estudiante se convierta en un ser activo que se aproxime al saber y al desarrollo de su creatividad.

Por lo tanto, los cambios propuestos tienen la intención de motivar a los educadores a realizar una reflexión profunda, de cambiar el modelo memorístico y mecánico de la enseñanza de diferentes áreas.

Sin embargo, su uso adecuado solo se garantiza en el marco de un enfoque pedagógico innovador, que permita desencadenar interacciones educativas dinámicas y que por lo tanto se logre el aprendizaje significativo.

Es necesario aplicar estrategias que permitan una mejor ejecución de los programas curriculares para el logro de estos aprendizajes, con un enfoque que valore los materiales educativos en su verdadera dimensión pedagógica, a través del cual los niños construyan, manipulen, observen, experimenten, jueguen, expresen sus criterios, argumenten, ensayen respuestas, resuelvan problemas, etc., para lo cual el docente debe estar capacitado.

En este sentido, María Montessori, “considera al ambiente y los materiales como los puntos nodales para la educación de los sentidos y el desarrollo de las energías creativas de los niños. Su método se centra en las posibilidades de creación intrínseca de los alumnos en el respeto por la libertad de las acciones y el desarrollo de los sentidos”⁴⁹.

En conclusión, los materiales educativos inciden favorablemente en el desarrollo de la creatividad de los niños, no como objetos mágicos, capaces de producir

⁴⁹ VARGAS DE Avella Martha y otros. Materiales educativos: conceptos en construcción. Editorial Guadalupe, Bogotá D.E. 2001, p 66

aprendizajes, sino como herramientas didácticas, puestas al servicio de estrategias metodológicas que se apoyan en una fundamentación sólida que posee el educador.

8.3 MARCO LEGAL

La elaboración de éste proyecto esta fundamentado en la Constitución Colombiana, en el Capítulo II, en el Artículo 44, que expresa: "son derechos fundamentales de los niños; la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión"⁵⁰.

En la Ley 115 de 1994, en el artículo 1º "Señala las normas generales para regular "el servicio público de la educación que cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad, Se fundamenta en los principios de Constitución Política sobre el derecho a la educación, que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra de servicio público"⁵¹. Al igual se refiere en el artículo 73 en el para grafo del proyecto educativo institucional, manifiesta : "El PEI debe responder a situaciones y necesidades de los estudiante, de la región y del país, ser concreto, factible y evaluable"⁵² También en la sección 3º de la educación básica , en el artículo 20 , en los objetivos generales de la educación básica se refiere: " propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico, y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con al naturaleza, de la manera tal que prepare al educando, para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo"⁵³

Capítulo V, Orientaciones Curriculares, en su Artículo 33 Criterios para la elaboración del currículo, manifiesta: "el currículo se elaborará para orientar el que hacer académico y debe ser concebido de manera flexible para permitir su innovación y adaptación a las características del medio cultural donde se aplica"⁵⁴.

En el Artículo 35, sobre el desarrollo de una asignatura se encuentra que "se debe aplicar estrategias y métodos pedagógicos, activos y vivenciales que incluyan la exposición, la observación, la experimentación, la práctica, el laboratorio, el taller de trabajo, la informática educativa el estudio personal y los demás elementos

⁵⁰ CONSTITUCIÓN COLOMBIANA, 1991. Capítulo II

⁵¹ LEY GENERAL DE EDUCACION 115 DE 1994. Ediciones jurídicas. Bogotá. 1995 p.5

⁵² Ibid. P. 40

⁵³ Ibid. P. 16

⁵⁴ Ibid.p. 200

que contribuyan a un mejor desarrollo cognitivo y flexible y analítica del educando”⁵⁵.

El Ministerio de Educación Nacional, con el fin de hacer cumplir las disposiciones del Estado, forma un grupo de trabajo denominado “Grupo de Educación Inicial”, que realiza un programa para los niños escolarizados de 4 a 7 años, en el caso de los niños de primero para que no se desarticulen del grado que fueron promovidos donde se busca la articulación entre Preescolar y el Primer Grado de Básica Primaria. Surgió en 1989, como respuesta a la situación generada de la deserción y repitencia de los niños de primer grado, en todos los países de América Latina. El programa se proponía recuperar al niño como sujeto activo del conocimiento; desmitificar el programa curricular (considerado muchas veces, como el eje principal del proceso educativo) flexibilizando la práctica pedagógica de los docentes; reflexione sobre la interacción del docente con los alumnos; recupere el cuento, el juego y el juguete como instrumentos pedagógicos en el 1er grado; construye conjuntamente las normas de funcionamiento”⁵⁶.

⁵⁵ Ibid.p.201-202

⁵⁶ MEJIA Benavides Doris. Diplomado Abriendo Caminos Curriculares a partir de las competencias en el Preescolar. Propuesta Curricular para preescolar.

9. DISEÑO METODOLÓGICO

9.1 ENFOQUE

La investigación tiene un enfoque crítico social porque asume la construcción de conocimientos, como un compromiso con la solución de las problemáticas sociales, que involucra a los afectados en su identificación, estudio y solución.

Esta propuesta de trabajo pedagógico se basa en el enfoque cualitativo crítico social, porque se reflexiona sobre la práctica pedagógica y se involucra al maestro y estudiante en la identificación, análisis y posible solución del problema.

Así pues, los niños del grado 1-1 de la Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez, se pudo observar en la práctica pedagógica, la interacción maestro-estudiante, la aplicación de la pedagogía tradicional que coarta el desarrollo de la creatividad y lo lúdico que es fundamental en el quehacer pedagógico.

Finalmente, la práctica parte de los niños y vuelve a ellos, para cambiar el proceso pedagógico que conlleve al desarrollo lúdico creativo en diferentes espacios educativos.

9.2 MÉTODO

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará el método IAP:

Investigación, acción, participación, porque se ajusta al objeto de estudio de este proyecto, se valida en éste proceso de transformar al maestro en su área de desempeño; donde transformar la práctica educativa implica un compromiso crítico del contexto social y exige la lectura de la realidad mediante la práctica social, la transformación y solidaridad con los grupos marginales, subordinados, pobres para responder a sus necesidades.

Un principio fundamental de la investigación-acción es que las personas de toda comunidad, independiente de su nivel educativo y status ocupacional, tienen un conocimiento práctico que ha permitido su supervivencia. Dicho conocimiento posee explicaciones causales que el investigador debe comprender, si pretende ayudar a la comunidad.

Ahora bien, para la IAP es necesario involucrar a los grupos en la generación de su propio conocimiento y en la sistematización de su propia experiencia que recíprocamente interactúa y se transforma la realidad al

ritmo de cambio con que evoluciona la dinámica social, del sujeto y del objeto de estudio del investigador y del medio. Toda acción genera incertidumbre, actitud de ensayo y error hasta encontrar el desarrollo; la práctica social, la experiencia debe darse desde la escuela, para la escuela y hacia la escuela la transformación de la práctica educativa, toda acción debe tener reflexión, la memoria debe ser escrita, la investigación es colaborativa y participativa.⁵⁷

Precisamente, éste tipo de investigación beneficia inmediata y directamente a la comunidad, ella puede aprovechar el proceso y los resultados de ella; la comunidad se involucra en todo el proceso de la IAP en el aula. La investigación, puede ser parte del planeamiento educativo y como un método que aumente el interés y la motivación de los niños.

Luego, el papel del investigador es colaborar, interpretar los problemas del grupo clarificando temas y posiciones, identificar contradicciones y explorar falsas concepciones. El investigador es un facilitador para que el grupo obtenga la información que él mismo necesita, difundir la información existente; además, estudiar el desarrollo de la comunidad, los trabajos, documentos, planes, proyectos y servicios existentes sobre y para la misma investigación. Por otra parte, el investigador tiene que estar preparado para ser un colaborador, un socio en el grupo. La relación investigador-investigado como una relación dual, deja de tener sentido, pues los grupos estudiados juegan un papel activo en todo el proceso de investigación.

9.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población a trabajar en esta investigación son los estudiantes de la Institución Educativa Municipal HERALDO ROMERO

La Muestra son los 31 niños del grado 1-1 de la Institución, que trabajan en la jornada de la mañana, como se puede apreciar en el anexo D

9.4 SUPUESTO Y CATEGORÍAS

Para proyectar la didáctica y la lúdica que son herramientas estratégicas que permiten la manipulación, la expresión y la exploración lo cual contribuye a educar e incentivar la creatividad garantizando el aprendizaje de calidad excelente y el desarrollo de las capacidades individuales y colectivas.

⁵⁷ TORRES Alfonso, Material fotocopiado. Enfoques cualitativos e investigativos en investigación social, UNAD. Bogotá. 1989.

9.5 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

9.5.1 Fuentes primarias Para este trabajo se ha recurrido a la técnica de observación a los niños. Esta técnica permite estar más en contacto, convivir e interactuar con ellos, para poder obtener la información que servirá para el desarrollo de la investigación y así lograr los objetivos.

También, por medio de la observación participante se tiene una aproximación directa de la relación maestro-estudiante la cual proporciona experiencias que logran sensibilizar y cambiar la actitud de maestro.

9.5.2 Instrumentos Diario de campo: instrumento útil para la recolección de información sobre la observación en los niños como: estados de animo, comportamiento, sentimiento, emociones, expresiones verbales, gestos y gustos tanto de las maestras observadoras y los estudiantes observados del grado 1-1 de la I E M H R S.

Cámara fotográfica y cámara filmadora: estos instrumentos audiovisuales de gran utilidad para la recolección y evidencia de la información que permitirá registrar las actividades de los niños dentro y fuera del aula, los cuales se constituyen en medios para el análisis de la propuesta.

9.5.3 Fuentes secundarias. Entre las fuentes están: el Internet, libros, enciclopedias, conferencias, tesis de grado y fotocopias.

10. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

10.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 2006

ACTIVIDADES	MESES																							
	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto			
1. Elaboración del anteproyecto																								
2. Presentación y aprobación del anteproyecto																								
3. Elaboración del proyecto																								
4. Desarrollo del proyecto																								
5. Elaboración de la propuesta didáctica y lúdica																								
6. Aplicación y registro de resultados de la propuesta																								
7. Elaboración y presentación del informe final																								
8. Sustentación del proyecto																								

10.2 TABLA DE PRESUPUESTO 2006

RUBRO	FUENTE PROPIOS
1. Recursos Humanos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Asesora ➤ Coordinadora de proyecto ➤ Digitadora de proy1ecto ➤ Auxiliares de gestión ➤ Filmador (4 horas) ➤ Investigador ➤ Grupo gestor ➤ Tallerista 	750.000 600.000 600.000 360.000 240.000 2.700.000 4.500.000 60.000
2. Equipos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Video bind ➤ Internet ➤ Grabadora periodística ➤ Pilas ➤ Casets ➤ Acetatos ➤ Resma de papel ➤ Material didáctico 	50.000 100.000 80.000 10.000 10.000 5.000 10.000 1.000.000
3. Transporte	500.000
4. Imprevistos	578.000
TOTAL	11.575.000

CUADRO ANALISIS DE CATEGORÍAS:

TIPO DE INVESTIGACIÓN:			
Acción participativa perteneciente al enfoque crítico social.			
OBJETIVO ESPECIFICO:			
Investigar en la literatura científica elementos teóricos que permitan al niño desarrollar la creatividad.			
CATEGORIA	SUBCATEGORIAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	FUENTES
Elementos teóricos para el desarrollo de la creatividad.	1.1. Concepto de creatividad. 1.2. Características de la creatividad. 1.3. Condiciones que favorecen la creatividad. 1.4. Condiciones que obstaculizan la creatividad.	Análisis documental.	Literatura científica.
Propuesta didáctica y lúdica para desarrollar la creatividad en el niño.	2.1. ambientes creativos en el aula. 2.2. Estrategias lúdicas didácticas para desarrollar la creatividad. 2.3. Materiales didácticos. 2.4. Actividades.	Análisis de las propuestas.	Investigaciones de tesis.
OBJETIVO ESPECIFICO:			
Realizar el registro de la aplicación de la propuesta didáctica lúdica que desarrolla la creatividad en los niños.			
Desarrollo de la creatividad.	3.1. Juego 3.2. Manipulación 3.3. Experimentación 3.4. Observación	Observación participante.	Observación al niño.

11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para el análisis e interpretación de los resultados, se toma como base el enfoque crítico social cualitativo dentro del IAP, donde se interpretan las acciones e interacción maestro estudiante que permite comprender las experiencias pedagógicas.

En el aula de clase, en el patio, en el aula de tecnología salón de actos etc. En la sede Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez.

De la misma forma para lograr el registro se tomaron los siguientes componentes: el sujeto de estudio en este caso son los niños; el contexto del grado 1-1 de la institución la intencionalidad es las actividades lúdicas que los investigadores pusieron en práctica para desarrollar la creatividad en los niños. Se analizará la aplicación del proyecto de aula titulado ***Amo a mi Galeras***.

Para el desarrollo de este proyecto se tuvieron en cuenta, cuatro subcategorías que se intercalaron en las diferentes actividades, como el juego, la observación, la manipulación y la experimentación

11.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

En esta investigación se analiza como se trabaja el desarrollo de la creatividad en los niños del grado 1-1 de la I.E.M.H.R.S, Partiendo de una dinámica lúdica donde el niño establece sus propios criterios para construir aspectos que le servirán en el juego, pero más tarde serán útiles para defenderse ante situaciones cotidianas que se le presente.

Precisamente en las actividades escolares se debe tener en cuenta el gusto, el placer, la autonomía, las preferencias por diferentes actividades y espacios pertinentes y agradables para que el niño desarrolle su capacidad creadora despertando en él la necesidad de crear e inventar nuevas situaciones, que le encaminen a descubrir y a satisfacer otras realidades para llevar a cabo su proyecto de vida.

11.1.1 Subcategoría: El juego. El ser humano por ser sociable y estar en constante relación con sus congéneres, establece unos criterios de comunicación similar a la de los animales los cuales para aprender a defenderse en la vida se fortalecen con actos lúdicos donde afloran sus habilidades tanto físicas como intelectuales llevándolo a satisfacer sus necesidades como lo manifiesta Carlos Santa María "la lúdica implica una relación equilibrada del juego en cada etapa de



FIGURA 3 Niños durante la actividad de la ronda

la vida de tal manera que lleva a un placer creativo⁵⁸, como se puede afirmar que el juego es parte del ser humano y que esta presente en todas las actividades que realiza independiente de la edad que tenga. Permitiendo ser creativo en cualquier actividad que él desarrolle.

Por otra parte “el juego es un fenómeno de la naturaleza psicológica-lúdica de múltiples aspectos y que ha constituido siempre uno de los ejes de la vida”⁵⁹.

Fue así, como en la actividad de la ronda “los pastusitos de mi galeras” y en las demás actividades del proyecto de aula “amo a mi galeras” se vio reflejada la diversión por medio de saltos, gritos, coreando la ronda, giraban y corrían para un lado y otro, realizaban movimientos corporales gestos que producían risa. También manifiestan “me gustó mucho jugar porque aprendo más”, “me divierto, me gustó porque yo dibujé lo que yo quiero”; observan a las profesoras investigadoras y les preguntan “¿Ustedes van a jugar con nosotros?”. Otros dijeron “hagamos una ronda de niños y las niñas que hagan otra ronda” Zuleima pregunta ¿Cómo se llama la ronda? Stefano manifiesta “no se dejan quitar la pareja” Byron dijo “no me remedan” Peter cuando escuchaba aspectos de los marineros hacia el sonido del barco, otro niño grito “profe el niño que no haga lo

⁵⁸ Santa Maria Op-Cit

⁵⁹ Internet. Glugges 12H

saca” otro dice “no te vayas a soltar porque te sacan” “háganos correr más duro profe” “que rico que jugamos” “No profe quedémonos jugando después vamos al salón” “Mañana jugamos ¿si?”

Las investigadoras observaron el gusto, la alegría por el juego, el cambio de actitud en los niños, porque todos los participantes no sentían ni hambre, ni cansancio hubo integración entre maestros estudiantes demostrando espontaneidad.

11.1.2 Subcategoría: Manipulación. Es otro de los elementos importantes para desarrollar la creatividad del niño dentro del proceso enseñanza-aprendizaje; donde el estudiante mediante la manipulación va desarrollando los sentidos, dándole cualidades a la materia para explorar y conocer su realidad.



FIGURA 4 Niños manipulando plastilina, actividad sobre el volcán Galeras

En consecuencia Kant afirma “la mano es el cerebro externo del hombre, las manos hábiles solo pueden ser manejadas con un cerebro capaz de dirigir las, porque el niño desde temprana edad busca con la mano manipular tocar todo lo que encuentra a su alrededor para poder experimentar y desarrollar su creatividad⁶⁰.”

⁶⁰ GISPER Carlos. Cajita de sorpresas, orientación para padres y maestros, Vol. 4, Pág. 33. Océano

Jugando con la plastilina les daba risa al moldearla y decían: “parece melcocha” “la mía es más larga” “regálame ese pedazo y yo te doy este” “Puedo juntar estos colores” “para la ceniza y el humo ¿qué le pongo?”

De igual modo en la actividad del cuento “soy el volcán galeras”, los niños manipulaban la tabla pintándola con témperas este medio agradó a los niños, adquirieron experiencia con la mezcla que realizaba. Cuando pintaron con sus dedos, no repararon en ensuciar su uniforme indicaban a su maestra y compañeros el trabajo realizado. Desde el punto de vista práctico los materiales como, plastilina, papel, los lápices de colores y la tijerilla tienen la ventaja de ser económicas, limpias y reutilizables, donde los niños disfrutaban desarrollando su creatividad. Algunas de las manifestaciones fueron “ ¡que lindo que me quedó¡,” “¡que vacano¡ “ “¡ya lo terminé¡” “ ¡el mío es el mejor¡” “ que no me lo vayan a dañar” “ mire profe que lindo que me quedó” “yo le pegué artisimas bolas que son las piedras” “ se me acabó la plastilina déme más” ¿donde lo pongo profe?” “Yo le puse plastilina roja a la candela” “la montaña me quedó gorda” “a mi si me gusta hacer figuras con plastilina” “esa niña no le ha hecho la ceniza”.

111.3 Subcategoría: Experimentación. Es un elemento que hace parte de la creatividad muy útil en el desarrollo de actividades de clase, porque el niño es curioso por naturaleza y si se aprovecha esta oportunidad para ponerla en práctica en el quehacer pedagógico, se puede obtener muy buenos resultados en el aprendizaje. Cuando el niño manipula diferentes materiales, experimenta su capacidad para elaborar y descubrir que puede hacer con algo, como por ejemplo



FIGURA 5 Niños en la actividad de construir el volcán Galeras en vasos de icopor

cuando los niños de grado 1-1 armaron el rompecabezas de coplas, alusivas al Galeras, actividad llamada ***pilosos con el galeras***; manifestando, interés, concentración y observación hacia los juegos.

Desde esta perspectiva lo manifiesta Judith Danoff. “La experimentación libre al probar varios materiales se le permite al niño como se utilizan estos materiales y descubrir que se puede hacer con ellos”.⁶¹



Figura 6 Niños armando rompecabezas

Un grupo, para armarlo tuvieron en cuenta los colores y las letras que coincidan entre una parte y otra; otro grupo, observó la forma de las diferentes fichas, para ir armando el rompecabezas; otro grupo deletreaban las palabras y algunos intuían la continuación de la oración de las coplas del rompecabezas; al terminar de armar algunos niños participaron con sus comentarios como: “yo si puedo armar rompecabezas porque en mi casa tengo uno”, “en preescolar armamos unas figuras de animales”, “nómbremen a mi de líder, porque ese niño no me da las fichas”, “ eso es chimbitito, hágalon rápido” “ yo ya acabe cambiemos el otro” “ veni te ayudo a armar” El primer grupo grita de alegría ! Ea! y acabamos” y otros dicen “apuremos a aprender la copla para salir al patio para hacer la mímica” “yo salgo de acá y ustedes me responden el resto, pero hablaran duro”; los niños con sus compañeros y maestra salieron al patio para repasar la mímica de las coplas.

⁶¹ Danoff Judith. ED trillos. 1991 México Pág. 146

Los niños muy motivados esperaban, la participación de sus compañeros para hacer diferentes comentarios como: “ que chistosos esos niños que hacen la mímica de las coplas” “ medio que risa cuando esos niños alzaban la pata” “deje oír, hablen más duro no se oye” “ ese grupo esta más bonito que todos” “ hagamos como la nevera que tengo en la casa” “ acurruquémonos” alcemos los brazos para hacer la choza” “ hagamos como pajaritos” voz comes papas y yo el cuy” “ cuando digamos Galeras bajamos las manos” abracémonos ,cuando digamos a cuidarse como hermanitos”

Así mismo la experimentación se basa en la manera, como los estudiantes, van manipulando el material, desarrollando la creatividad, teniendo en cuenta los factores que lo rodean, elementos de apoyo y sus experiencias previas, estas experiencias serán ordenadas por ellos mismos demostrando alguna alegría, espontaneidad, integración, compañerismo solidaridad y liderazgo.

El propósito primordial de cada actividad es llevar al niño a que ponga en práctica sus propias iniciativas, adquiera dominio y confianza en si mismo.

11.1.4 Subcategoría: Observación. Se analiza y observa el progreso de los estudiantes, su socialización, el interés y la participación en sus habilidades y sus



FIGURA 7 Elaborando el tapa bocas, actividad de observación.

destrezas para desarrollar su creatividad en las diferentes actividades realizadas por los niños.

De igual modo, Adolfo Ferriere afirma: “los trabajos manuales, desarrollan la observación, obligan y habitúan al niño a ver bien, a poner atención sobre los detalles y a medir y a calcular con exactitud”⁶²

Por lo tanto desarrolla su facultad de asociación mental. Favorecer en el desenvolvimiento intelectual llevándolo a la comparación concreta por medio del material que se dispone para elaborar el objeto que va hacer; igual que al realizar sus dibujos, hace funcionar sus sentidos concentrándose en la ejecución y desarrollando su creatividad.

Al realizar la actividad de elaboración del tapabocas, estuvo presente esta subcategoría, cuando los niños enhebraban la aguja y realizaban las puntadas y ubicaban el resorte en los extremos, se nota la satisfacción de haber creado un objeto útil.



FIGURA 8. Mapaparlante, realizado por los niños sobre el volcán Galeras

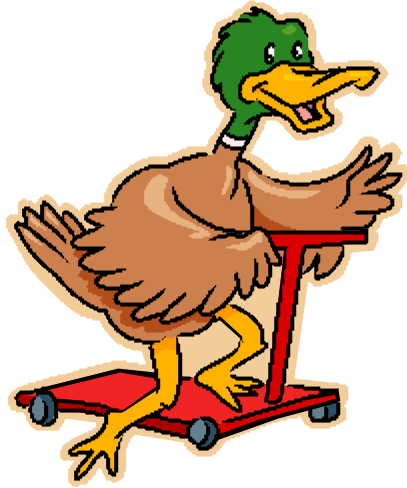
⁶² Ferriere Adolfo. Cajita de sorpresas, orientaciones para padres y maestros. Volumen 4. Editorial Océano

También, se puede determinar por parte de las investigadoras en la subcategoría de observación, la paciencia de los niños al realizar la labor de búsqueda de términos adecuados para ubicar en el mapa parlante; lo cual aumentaba su capacidad de observación..

En estas actividades los niños estuvieron muy comprometidos y aportando diversas ideas para el desarrollo de estos actos, las cuales fueron: Dilan dice:

“¿Por qué nos van a poner a coser si esto es de mujeres?”. Esteban “Yo si puedo coser porque mi mamá cose las medias de mi papá cuando se le rompen” Ángela “no tiene punta la aguja y no puedo coser” Tania “¿no puedo meter la punta por el hueco?” “échale babas para que te entre” Byron “El hueco esta muy pequeñito” “se quebró el hueco ya no puedo coser” Enrique “no tiene punta la aguja” “ayude hacer el ñudo” “pasá te ensarto al aguja” “se me enredo el hilo” “con el tapabocas así no me entra cenizas” Peter dice “mi prima por no taparse la boca se murió en el hospital” “yo voy a marcar mi tapabocas” “yo le voy hacer un dibujo” “yo me pongo como el zorro” “yo soy el zorro”

Ante la actividad, del mapa parlante los niños muy dinámicos participaron con sus comentarios; Fernanda dice: “Ve que lindo este volcán “ “¿lo pintamos? Dilan Dice “Parece que esta vomitando” Jhoan dijo “¿acaso esta borracho? Y todos nos reímos al escucharlo “no esta borracho, pero es una montaña que esta votando cosas y los demás niños dijeron en coro cenizas, humo, piedras rojas, lava ; al iniciar a contar el cuento “los Guardianes del Galeras” Dilan y otros compañeros se inquietaron y empezaron hacer monerías imitando la narración del cuento, Paola dice : “síntese que no me dejan oír lo que la profe esta contando” otro niño sugiere : profe mejor cuéntenoslo todo y nosotros vamos a pegar y a dibujar acordándonos del cuento” Si vea profe si “ “¿ cómo serán los duendes? Mauricio dice: “se les aparecen a los desobedientes y a las niñas bonitas” “que lindos esos dibujos” “no traje tijeras para cortar” “corta con los dedos” “primero voy a pintar y luego pego en el volcán” “que tal si ¿vinieran los duendes?” “yo me escondería donde mi profe” “yo también “



PROPUESTA



12. PROPUESTA PEDAGÓGICA

12.1 TITULO: JOCOLUDICREANDO.

12.2 TEMA

Propuesta lúdico creativo para niños de grado primero de la Institución Heraldo Romero Sánchez.

12.3 OBJETIVOS

12.3.1 Objetivo general: Desarrollar la capacidad creadora mediante la didáctica lúdica en los niños y las niñas del grado primero.

12.3.2 Objetivos específicos Valorar la efectividad que tiene el juego en el desarrollo creativo del niño.

- Motivar al estudiante para que a través del juego observe, manipule y experimente en su interacción en el entorno y los ambientes de aprendizaje.

12.4 JUSTIFICACION:

Esta propuesta se encamina a emprender un cambio en la forma de interactuar con el estudiante. Teniendo en cuenta la claridad sobre la actividad pedagógica que se realiza, iniciar un proceso que lleve a transformar esta práctica, un camino para comprender cómo es el niño, cómo se conoce, cómo debe ser lo pedagógico que se desea con la educación. También la propuesta trata de elaborar y poner en práctica las actividades lúdicas para lograr un lenguaje significativo, para que los docentes modifiquen lo metodológico mediante la creatividad, busquen nuevos criterios que orienten y satisfagan las necesidades del niño en forma integral.

Por consiguiente, el proceso educativo debe ser centrado en los intereses del niño y que esté motivado, sin embargo es necesario que aprenda jugando, además, desarrolle sus capacidades físicas e intelectuales, sicomotrices, socioafectivas para desarrollar la creatividad.

12.5 PLAN DE ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS

12.5.1 Proceso Metodológico Y Didáctico. Para el desarrollo de esta propuesta basada en lo lúdico creativo, tiene sus bases epistemológicas y teóricas en los

postulados de Jean Piaget y la teoría lúdica pedagógica de Carlos Santa María y Fausto Molina.

Por consiguiente, esta teoría recupera la comunicación como la vinculación afectiva entre maestro-estudiante, en esta dimensión el aula se convierte en un espacio donde la cátedra invita a inventar “formulas” para hacer locuras racionales, espacio de libertad interrelacionado con su vida cotidiana. Esta pedagogía del “humanismo” supeditada la inteligencia, el afecto y el realismo, como herramientas que conllevan a la adquisición del conocimiento dentro de una educación libertaria. Para la teoría lúdica, la metodología es el juego de participación, estructurado con principios, técnicas y procedimientos enriqueciendo el saber y el desarrollo de la creatividad.

Por lo tanto, ésta metodología debe comprender lo ideológico y lo pedagógico. En lo ideológico, la comprensión de la realidad social y las condiciones socioeconómicas en la que se aplica la educación. En lo pedagógico define el vivir plenamente como una implicación que puede proyectarse en el campo educativo, con los recursos de la facilidad, del gozo, de la construcción. Esta metodología se sustenta en los derechos humanos de los protagonistas, los niños que son considerados como personas y con iguales derechos.

En consecuencia la lúdica debe facilitar una nueva dinámica a la pedagogía: enseñar, “hacer y saber”, de manera fácil y agradable donde “la sonrisa juega un papel destacado; y el conocimiento entra en la conciencia del discurso sin barreras”. La propuesta se basa en la manera cómo los estudiantes adquieren el conocimiento a través de la observación, la experimentación, la manipulación, el juego y el empleo del material.

Sin embargo se hace algunas sugerencias, con las que se espera contribuir positivamente al desarrollo de las funciones psicomotoras, cognitivas, lingüísticas y afectivas.

12.5.2 Plan De Actividades. A continuación se presentan las actividades correspondientes al desarrollo de las diferentes asignaturas del grado 1º

JOCOLUDICREANDO.

Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad

Manos Creativas. Materiales: Cartón cartulina, pinturas, seis siluetas de manos que por un lado muestra la materia prima y por el otro lado el objeto elaborado.

MOTIVACION: El maestro enseñará a los niños y niñas las manos; describiéndoles aspectos concretos de cada una de las técnicas artesanales de los productos que se realiza con ellas y su utilidad de cada uno de esos productos.

Luego se divide el grupo a quienes se les repartirá manos, productos y materiales para que ellos organicen.

Naipeando Con La Naturaleza

MATERIALES: Cartón cartulina, marcadores, láminas, colores.

MOTIVACIÓN: El maestro dividirá la totalidad de los niños en grupos de cinco, a cada grupo se le entregará un naipe de 40 cartas. En el grupo cada niño recibirá tres cartas, el resto de naipe se colocará boca abajo sobre la mesa. Cada participante por turnos coge una carta hasta obtener la pareja. Obtiene más puntos, el que primero consigue formar más parejas.

Mi Tren De Los Mensajes

Material: Tarjetas con palabras, el tren en madera, cáncamos, marcadores, cartón cartulina

Motivación: El maestro entrega a los niños el tren desarmado y unas tarjetas silábicas. En cada vagón se coloca una tarjeta con palabras para formar frases sencillas que muestra el maestro.

Otra forma de armar el tren es de cambiar los vagones para formar otras oraciones.

La Yupana.

Material: Lámina rectangular de 30x22 cm aproximadamente de cajas de cartón, tijeras, colores, temperas, semillas de lenteja, maíz, frijol, arveja, 10 semillas de cada uno.

Motivación: Se empieza colocando los granos o semillas de abajo hacía arriba. En cada hueco solo se coloca un grano o semilla que estén pintados de acuerdo al color de la semilla.

Para elaborar los niños cortan en dos partes. Cada cartón tiene un ovalo, en la parte inferior se coloca las semillas que se suman o se quitan; en los óvalos superiores se colocan las semillas que se llevan para después cambiar se la ubica en los huecos de la casilla correspondiente.

La yupana también sirve para la lectura, representación y descomposición de números como acuerdo iniciar desde abajo y en cada hueco una semilla, cuando se llena se cambia por otra semilla de más valor.

Tiempo De Reunir Y Quitar

Material: Cartón, cartulina, marcadores, tornillo, pegante.

Motivación: Podrá jugar pequeños grupos de niños y niñas por turnos, o todo el grupo a la vez.

Se comienza girando el reloj, donde cada manecilla señala un número con estos dos números se pueden hacer sumas o restas. El resultado lo pueden escribir en una tarjeta de cartulina verificando el resultado, obtiene más puntos el grupo que más operaciones haga.

Lleguemos A La Meta

Material: Cartón cartulina, hojas de papel block, cuaderno, lápiz, tablero.

Motivación: Se presenta una muestra en el tablero del juego, casillas numéricas para la adición y sustracción, pero, el juego es para 4 participantes, es indispensable pasar este cuadro a una hoja de block o cartulina.

Para entender el juego es indispensable que el docente explique las reglas del juego a los estudiantes como: respetar el turno, utilizar objetos para realizar las operaciones, encerrar en óvalos la respuesta correcta. El primer grupo de niños que llegue a la meta son los ganadores.

Amo A Mi Galeras

Material: Cartulina, colores, lápiz, marcadores, temperas, regla, tijeras, plastilina, papel periódico, seda, piedras.

Motivación: El maestro iniciará con una historia referente al volcán Galeras. Luego se hace preguntas sobre el mismo tema y la participación de los niños se anotará en el tablero, luego ellos anotaran en su cuaderno.

Partiendo de la motivación el maestro explicara como hacer una historieta para que cada estudiante cree su propia historieta.

Fuera del aula los estudiantes moldean la figura del volcán con plastilina.

Juego De Roles

Materiales: Los necesarios para cada situación. Es muy útil una caja o bolsa con ropas, sombreros y zapatos viejos y otras vestimentas.

Motivación: El juego de roles es una actividad que los niños adoran. Encontramos muchos niños que hacen algunas de las actividades que enumeramos por iniciativa propia.

Simular ser un animal: La mayoría de los niños hacen esta actividad por sí mismos después de observar a un animal. Se ponen a cuatro patas y ladran o gruñen. Estimularlos jugando con ellos, sugerir nuevos animales para que imiten.

Cambio de roles profesor alumno: Los niños disfrutarán mucho de ser el profesor mientras el profesor hace el papel de niño, es buena oportunidad para que veamos como cree el niño que actúa o debiera actuar un profesor.

Ser otras personas: Otra actividad favorita es simular ser un médico, enfermera, policía, vaquero, astronauta. Será más divertido agregarle unos pocos elementos como sombreros de un vaquero, un bolso viejo o un termómetro. Pero la imaginación del niño irá lejos sin necesidad de un maletín de un médico o un uniforme de astronauta.

Dramatización: Escoger un punto preferido de los niños y dramatizarlos con ellos. Si se tiene un CD o un cassette con la historia, se hará la pantomima mientras lo escuchan.

Títeres: Hacer un títere de mano y dejar que el niño invente cuentos o dramatización de lo que ya conoce.

Poner Etiquetas

Materiales: Tarjetas o trozos de cartón o papel de 5cm. de ancho; lápiz, marcador, chinchas, o cinta adhesiva.

Motivación:

- En un trozo de cartón o papel escribir el nombre del niño en letras mayúsculas y minúsculas, de imprenta. Si el niño puede reconocer las letras, hacer deletrear la palabra en voz alta. Si no, señalar cada palabra y nombrarla.
- Luego decirles: pondremos una etiqueta con tu nombre en tu silla para que sepamos que es la tuya. Pegar la cinta con chinchas el cartón en la silla del niño.
- Preparar las etiquetas para diversos elementos de la clase, como sillas pupitre, puertas, piso, dejar que el niño ayude a pegarlas. Mencionar estas palabras a menudo. Al verlas constantemente, el niño se familiarizará con ellas, se debe comenzar con pocas etiquetas y luego seguir agregando más.

- También se puede reconocer letras mayúsculas, minúsculas y algunas palabras simples.

El Juego De Contar Letras

Materiales: Libros de cuentos infantiles.

Motivación:

- Tomar un libro de cuentos infantiles y decirles vamos a ver cuantas letras A podemos encontrar en esta página. Observar si el niño puede encontrar la primera A. Si puede dejarlo buscar entre las palabras más As a medida que las encuentra.
- Si el niño no puede reconocer la primera A, señalarle y preguntarle si ve mas letras iguales en esta pagina. Escribir la A mayúscula y la minúscula en una tarjeta para que la use como guía. Un niño puede reconocer las mayúsculas antes que las minúsculas, luego enseñarles cuales son unas y otras.

Mi Propio Nombre

Materiales: Carteles con el nombre, lápiz, colores, cuaderno.

Motivación:

- Generalmente la primera palabra que el niño tiene interés en aprender a escribir es su propio nombre. Primero debe aprender a reconocerla cuando lo ve escrito. Luego podemos enseñarle a seguirle comenzando a escribir su nombre letra por letra con mayúsculas y minúsculas de imprenta en el tablero o en papel, escribir con letra mayúscula la primera letra con que empieza el nombre del niño, grande y clara y decirles vamos a ver si puedes seguir estas letras se pasa el dedo por encima de las letras enseñándoles a seguirla con su dedo. Para que se haga más divertido hacer cada letra con colores y en letra imprenta.
- Luego dejar que el niño trate de firmar las letras de su nombre por si solo, preferiblemente junto a una muestra hecha por el maestro. Elogiar los esfuerzos iniciales sin esperar la perfección.

Armo Palabras

Material: Un pedazo de tabla en forma rectangular y clavos o cáncamos

Motivación: En pedazo de cartulina escribir letras ya señaladas. Se nombra una palabra y se va colocando cada letra en el clavo hasta formar una palabra. Esta

misma actividad sirve para matemáticas cambiando las letras por números para formar cantidades.

El Juego De La Rima

Material: Recortes de cartulina

Motivación:

- Decir al niño, casa, masa, pasa, brasa, ¿estas palabras suenan igual? La palabra casa rima con masa, pasa, y brasa. Esto quiere decir que el final de las palabras suena igual. Gato y pato terminan las dos con ATO. ¿Puedes decirme una palabra que rime con perro?. Al principio el niño puede tener dificultad para comprender el concepto de rima. Al comienzo puede ser más fácil ofrecerle dos posibilidades para que escoja: ¿Qué palabra suena como PICO, ALTO, O RICO?
- Cuando varios niños han comprendido lo que es una rima podemos practicar un juego. El primer jugador dice una palabra el segundo dice otra, que rime con la primera: cada jugador debe decir una palabra diferente que rime con la primera. Si a un jugador no se le ocurre ninguna palabra que rime le sede el turno al siguiente.

Actividades lúdicas para desarrollar la expresión rítmica

Sirve al niño para desarrollar la capacidad oral y corporal, llevándolo a compartir y tolerar las diferentes situaciones que se presenten en el juego; canalizan los estados de alegría, inquietud y optimismo; fortaleciendo el aspecto perceptivo motriz

RONDAS

PASTUSITOS DE MI GALERAS (RONDA)

Los pastusitos de mi
Galeras,
No sirve para tomar,
Agüita contaminada,
Porque se pueden
enfermar.



Tapemos las aguas
limpias,
En recipientes lavados,
No metas las manos
sucias,
Ni recipientes infectados.

Componte niño componte,
Que allí vienen los voluntarios,
Con ese bonito traje,
Que parecen marineros.

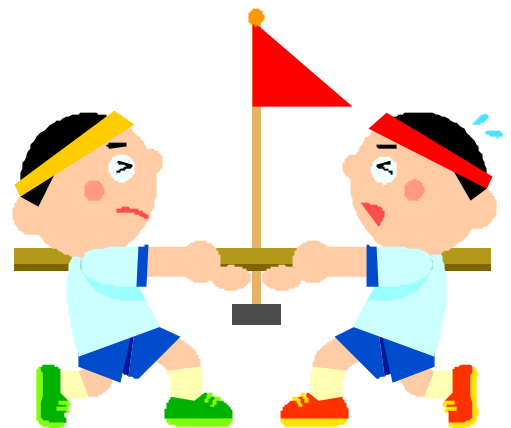
Anoche yo te ví,
Haciendo simulacros,
Las manos al tapabocas,
Y acurrúcate debajo.

A LA PÍDOLA

A la una, anda la mula.
A las dos, tira la coz.
A las tres, tira otra vez.
A las cuatro, pega un salto.



A las cinco,
pega un
brinco.



A las seis, salta como veis.
A las siete, salta pronto y vete.
A las ocho, jerez y bizcocho.
A las nueve, nadie se mueve
A las diez, salto otra vez.

Agua De San Isidro

Materiales: Cartel con números, marcador, colores, lápiz

Motivación: Se toman de la mano y se forma una ronda, se canta el estribillo

Agua de san Isidro,
Vamos a bailar,
el que quede solo,
solo quedara
¡hey!

Al decir hey se indica un cartel donde esta escrito el número y la cantidad. Los niños corean el número indicado sucesivamente se sigue jugando con otros números; agrupándose los niños al cartel indicado al número que representa. Nuevamente se hace la ronda inicial

El Puente De Alibombo

Material: Patio de la escuela

Motivación: El docente realiza la actividad en el patio; los niños salen al patio, y se forma una ronda, se enseña el canto “el puente de alibombo” cada niño indica con mímica un oficio por ejemplo lavandera, carpintero, bailarina etc. La letra del canto es:

En el puente de alibombo,
todos cantan, todos bailan
hacen así, así las lavanderas
hacen así así me gusta a mí.

(Imitar cada niño un oficio)



LOS DIEZ PERRITOS



Yo tenía diez
perritos,
uno no come ni
bebe;
no me quedan
más que nueve.

De los nueve que me quedan,
uno se comió un bizcocho; no
me quedan más que ocho.



De los ocho que me quedan,
uno se comió un mollete;
no me quedan más que siete.



De los siete que me quedan,
Uno se lo llevó el rey:
no me quedan mas que seis.



De los seis que me quedaban,
uno se mató de un brinco:
no me quedan más que cinco

De los cinco que me quedan,
uno se mató de un salto;
no me quedan más que cuatro.





De los cuatro que me quedan,
uno se tragó un bisté";
no me quedan más que
tres.

De los tres que me quedaban,
uno se murió del sol;
no me quedan más que dos.



De los dos que me quedaban,
uno se murió de un susto:
no me queda más que uno.

A ese perro que me queda,
me lo ha matado un becerro;
no me queda ningún perro.

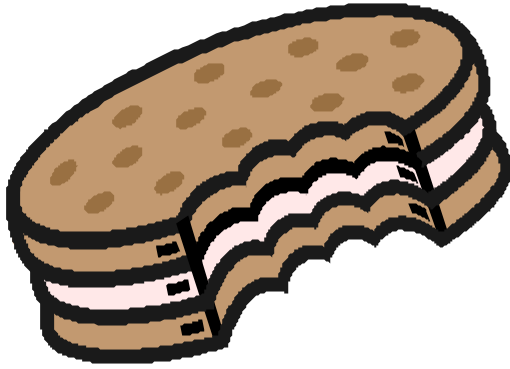
¡CU, CÚ!



Cu-cú, cantaba la rana.
Cu-cú, debajo del agua.
Cu-cú, asomó la cabeza
Cu-cú, quería cerveza.

Cu-cú, pasaba un tendero
Cu-cú, vendiendo carero.
Cu-cú, yo quiero lentejas

Cu-cú, comida de viejas



Cu-cú, yo quiero rosquilla
Cu-cú, comida de pillos
Cu-cú, yo quiero galletas
Cu-cú, valen dos pesetas.
Cu-cú, ¡que vida tan cara!
Cu-cú, me meto en el agua

SE VA LA BARCA

Se va, se va barca,
se va con el pescador
el lunes por la mañana
también se va mi amor

Las olas me responden
que si lo vieron pasar
con un ramito de flores
jamás lo podré olvidar

Me levanto tempranito
me voy derecho a la mar
a preguntarle a las olas
si lo han visto pasar.

Si el cielo fuera tiza
y el suelo fuera papel
le escribiría una carta
a mi querido Manuel.

LA CUNA SE MOVIA

Estribillo:

Ding, dong, ding, dong,
ding, dong, digui, digui, dong (bis)



estrofas:

La cuna se movía,
y el niño se dormía,
la cuna se paro...
y el niño despertó.

había tenido una pesadilla
su padre se entero...
y al niño consoló.

Le trajo un sonajero,
chupete y un babero;
y el niño que lo vio...
enseguida se durmió.

LOS SOLDADITOS



Somos todos soldaditos,
de pequeña infantería,
dirigimos nuestros pasos
a la escuela cada día.

Cuando la campana suena
se me ensancha el corazón
y a la fila me encamino
sin menor vacilación.

Al tocar las once y media,
todos los trabajos cesan,
a almorzar voy a mi casa
y de nuevo a comenzar

COPLAS

Un colibrí me dijo
Amigo yo te aconsejo:
No construyas tu chocita
En las faldas del Galeras.



Que la profesora Anita,
Invite a su amiguita,
A conocer el Galeras
Y a comer cuy y papitas.

Se dice que a la
frontera,
La cuidan las dos
neveras,
Aquí en la Ciudad
Sorpresa,
Nos cuida nuestro Galeras.





A ver mis pastusitos,
Que pasa con mi Galeras,
Parecen perros apaleados
Con el rabo entre las piernas.

Allá arriba en esa loma,
Se miran unas laderas,
Y mi compañero dice:
¡qué lindo que es el Galeras!

¡Hola! Compañeritos,
que ruido que hizo el Galeras,
Acurrúquense hermanitos,
Cuando estalle el Galeras.

Es un caminito alegre,
Lleno de vegetación fresca,
Donde habitan los gorriones
y currillos pechíamarillos

COPLAS

Cuando no tengo alpargatas
voy al monte y saco jique
y cuando me aprieta el hambre
como hasta que se me quite.



Me convidan a pescar
y no llevan el anzuelo;
a mi se me esta poniendo
que la pesca es en el suelo.

Mi mamá me dio un consejo
que lo repetía mi aguela:
el que tenga rabo'e paja
no se arrime a la candela.

Indios fueron mis abuelos,
con chicha me alimentaron
y en las montañas de Velez
su riqueza me dejaron.

Cuando yo tenía dinero
me llamaban Don Tomás;
ahora que no lo tengo,
me llaman Tomás, no más.





El gallo que ta saltando
Entre el buche de la olla
saca el pescuezo y reclama
que qui 'hubo de la cebolla.

En los asientos del mar
suspiraba un güey churriento
y en el suspiro decía:
si no me muero, me aliento.

Un diablo cayó en un hoyo,
y otro diablo lo sacó,
y otro diablo les pregunta
como diablos se cayó.

Anoche me convidaron
a dormir en buena cama:
las varas en las costillas
y en la cabecera nada.



Que veloz corre la luna
Como si estuviera loca;
los que la ven se quedan
con la lengua ... entre la boca.

Señora, véndame un pan,
porque aquí llego en ayunas;
que yo endespues se lo pago
cuando la rana eche plumas.

Ayer pasé por tu casa,
te encontré muy repelente,
las gallinas me miraron
y el gallo arrugó la frente.

Esta noche vengo tarde
porque el burro se perdió;
si sientes pasos de burro
asómate que soy yo.



Si los pescados del agua
ellos supieran hablar
que cositas que contarán
de las que van a lavar.

gracias a Dios que ya tengo
dos camisas pa'mudar:
una que se me acabó
y otra que voy a comprar.

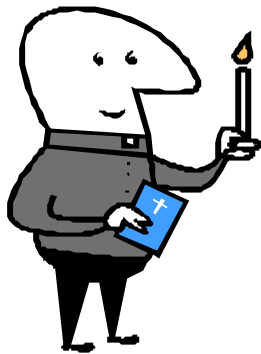
Me perdonan estas coplas
si mal les van pareciendo
porque yo las voy cantando
así como van saliendo.

El baile del torbellino
se baila de esta manera:
el hombre da media vuelta,



la mujer vuelta entera.

Una vez en unas jiestas
me sacaron a bailar
y como yo no sabía
me tocó que caminar.



Sacristán que vende cera
y no tiene colmenar
es porque mete las uñas
en los cirios del altar.

Virgen de la Candelaria
la Patrona de la Villa,
se acabó la nochebuena
y no probé la natilla.

San Juan y la Magdalena
se fueron a coger uvas,
toparon la mata seca
se volvieron en ayunas.





A MI GALERAS (POESIA)

¿Qué tendrá mi volcán Galeras?

Que lo veo tan enfurecido

A veces me da miedo

Cuando sopla de a poquitos

Echa piedras echa lava

Ya vienen los piroclastos

Volcancito de mi vida

Ya no me des más espantos

Virgencita del Rosario

Te entrego al volcán Galeras

Para que su furia calmes

Y reine siempre la paz.

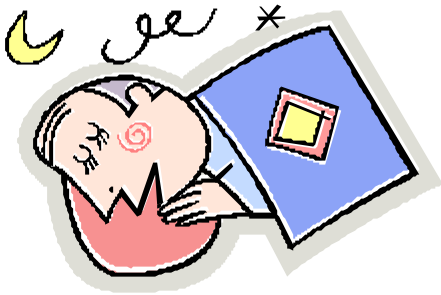
A DORMIR

dormir va la rosa
De los rosales,
a dormir va mi niño
porque ya es tarde.



Mi niño se va a dormir

con los ojitos cerrados
como duermen los jilgueros
encima de los tejados.



EL GATO Y EL RATÓN

Estaba una vez un gato
Comiéndose una sardina.
Y un ratón le contemplaba
Asomándose a una esquina.



De repente al pobre gato
Se le atragantó una espina.
Y el ratón al ver el caso
Hacia el gato se encamina.

Y con unos alicates
Logró sacarle la espina.

LA VACA ESTUDIOSA

Había una vez una vaca
En la quebrada de Humahuaca.



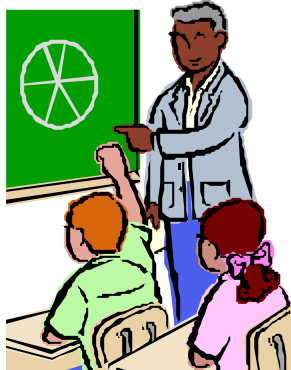
Como era muy
vieja muy vieja
Estaba sorda de
una oreja.

Y a pesar de que
ya era abuela

Un día quiso ir a la escuela.



Se puso uno zapatos rojos,
Guantes de tul y un par de
anteojos.



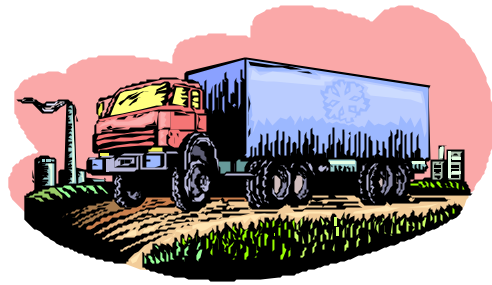
La vio la
maestra
asustada
Y dijo: Estás equivocada.



Y la vaca respondió:
¿Por qué no puedo estudiar yo?

La vaca, vestida de blanco,
Se acomodó en el primer banco.

Los chicos tirábamos tiza
Y no moríamos de risa.
La gente llegaba en camiones,
En bicicletas y en
aviones.



Y como el bochiche
aumentaba
En la escuela nadie
estudiaba.



La vaca, de pie en un rincón,
Rumiaba sola la lección.

Un día toditos los
chicos
Se convirtieron en borricos.
Y en este lugar de Humahuaca
La única sabia fue la vaca.



ENANITOS

Cuando está la luna
Sobre el horizonte,
Muchos enanitos
Juegan en el monte.

A las esquinitas
Y a la rueda, rueda,
Juegan los enanos
Bajo la arboleda.

Muy blanca la barba,
Muy rojo el vestido,
Los enanos juegan
Sin hacer ruido.
Y así, como blandos
Ovillos de lana,
Por el campo corren
Hacia la montaña.

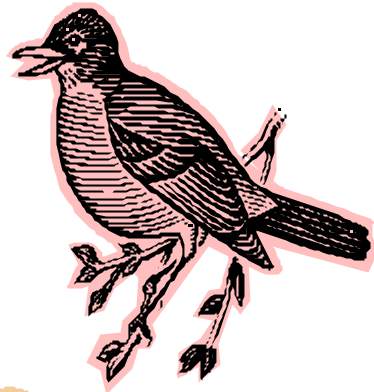


MAÑANA DOMINGO

Mañana domingo
De piperipingo,
Se casa Benito
Con un pajarito.

¿Quién es la madrina?
Doña Catalina
¿Quién es el padrino?

Don Juan Botijón,
Cabeza de terrón,
Bocha de melón,
Patas de azadón.



COLORÍN, COLORADO

Colorín, colorado,
Miren a este niño
Cómo está enojado,
Porque la gata vieja
Le robo la torrija,
Porque el perro ladrón
Se comió su turrón
Y porque un pajarito

Le ha robado un besito...
¡Colorín, colorín colorado,
Miren a este niño
Cómo está enojado!

¡HAY, SEÑORA, MI VECINA!...

¡Ay, señora, mi vecina,
se me murió la gallina!
Con su cresta colorada
Y el traje amarillo entero,



Ya no la veré
ataviada,
Paseando en el gallinero,
Pues señora mi vecina,

Se me murió la gallina
Domingo de madrugada.

¡Míreme usted cómo sudo,
con el corral enlutado
y el gallo viudo!



¡Míreme usted cómo lloro,
con el pecho destrozado
y el gallo a coro!

¡Ay, señora, mi vecina,
¿cómo no voy a llorar?
¡si se murió mi gallina!

EL CARRITO VIEJO

Yo tengo un carrito viejo
quien me lo quiere comprar
lo vendo por cinco pesos
y a la vez se va a estrellar.



Más gasolina, más empujón
y toda la semana
empujando el motor.
Las ruedas son de madera ,
las ventanas de cartón,
y las llantas de pan con
queso
y el chofer de salchichón.

LA AMIGA VACA

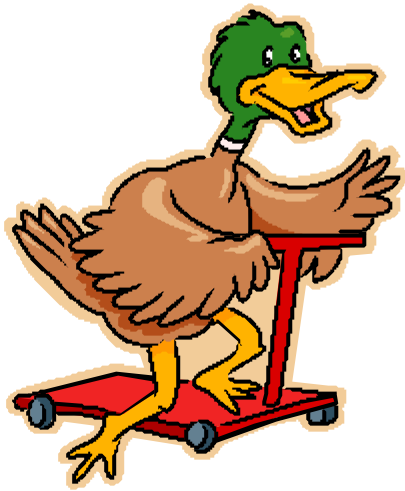


Amiga vaca me das leche,
mantequilla para hacer pan,
con carne y hueso tu me
alimentas,
la piel y el cuero tu me das.

Eres vaquita la gran amiga,
todos los niños te quieren bien,
y cuando pasa cerca de ellos,
agradecidos te quieren ver.

PATICO PATICO

Patico, patico de color café
porque estas tan triste, quisiera saber,
perdí a mi patica de color café,
por eso estoy triste y triste
estaré



¡tu pata yo vi!
¿En donde señor?
echada en un nido, no lejos
de aquí

Corriendo allá voy
que quiero saber
porque tan ingrata
se alejo de mí?

JUEGOS DE LENGUAJE

Al niño le sirve para desarrollar y estimular la expresión oral y escrita, crea nuevos personajes, inventa historias de su contexto

ADIVINANZA

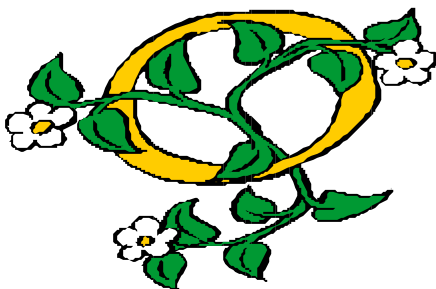
En el mar y no me mojo;
en brasas y no me abraso;
en el aire y no me caigo,
y me tienes en tus brazos.
(La a)



(La o)

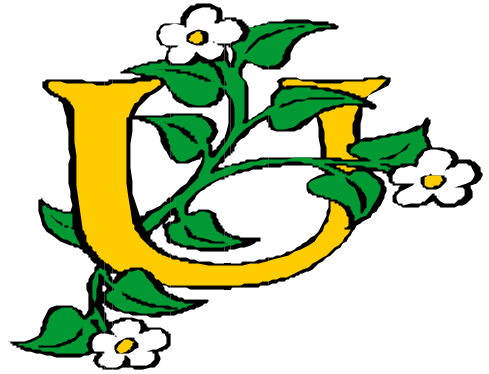
En medio del cielo estoy
sin ser lucero ni estrella,
sin ser sol ni luna bella;
¿a ver si aciertas quién soy?
(La e)

Soy un palito
muy derecho
y encima del frente
tengo un puntito.
(La i)



La última soy del cielo
y en Dios el tercer lugar,
siempre me ves en navío
y nunca estar en el
mar.

El burro la lleva a cuestras,
metida en un baúl,
yo no la tuve jamás
y siempre la tienes tú.
(La u)



LAS VOCALES

A.A.A.
Mi gatito cojo está.
No sé si se sanará
O si no se morirá.
A.A.A.
Mi gatito cojo está.



E.E.E
A mi me gusta el café.
No sé si lo tomaré
O si no lo dejaré.
E.E.E
A mi me gusta el café.

I.I.I

El sombrero lo vendí
Y saqué un maravedí,
y enseguida lo perdí.

I.I.I.

El sombrero lo vendí



O.O.O.

Mi hermanita bordó
Un mantel precioso
"pa" la Virgen de la O.

O.O.O

Mi hermanita bordó



U.U.U.

La niña del Perú
vestidita de azul.
Con su traje andaluz.

U.U.U.

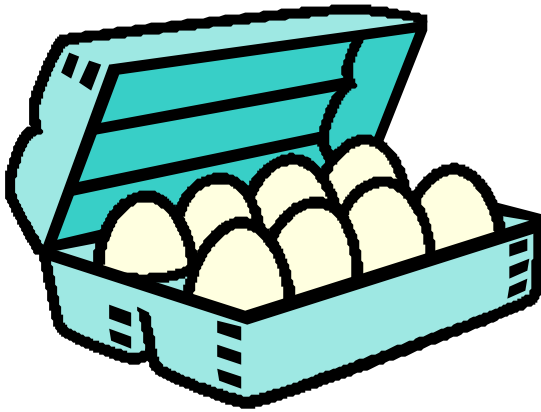
La niña del Perú.



ADIVINANZAS

Una iglesia blanca,
sin puerta y sin tranca,
no entra en ella luz alguna,
ni de vela, ni de sol, ni de
luna.

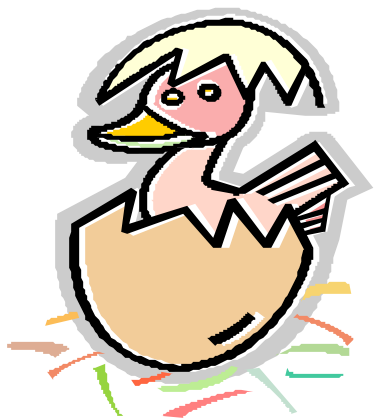
(El huevo)



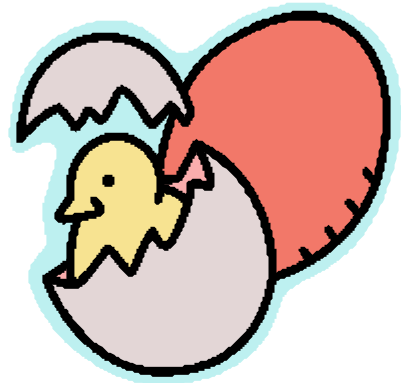
Mi madre es tartamuda,
mi padre es cantador,
tengo blanco mi vestido
y amarillo el corazón.

(El huevo)

Entre dos paredes blancas
hay una flor amarilla,



(El huevo)
Tengo
blanco mi
vestido
y amarillo
corazón.



(El huevo)

el

Treinta caballitos blancos
en una colina roja,
corren, muerden, están quietos
y se meten en tu boca
(Los dientes y las encías)



TRABALENGUAS

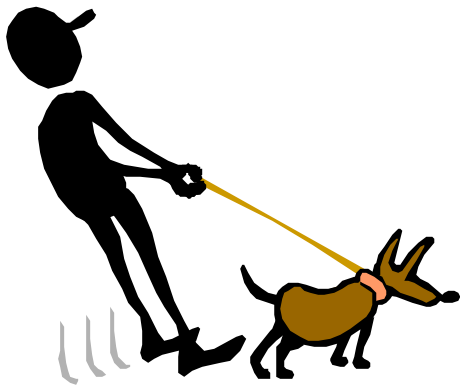
El cielo está en ladrillado,
¿Quién lo desenladrillará?
El desenladrillados
que lo desenladrille
¡buen desenladrillador será!



TRABALENGUAS

Guerra tenía una parra

Y parra tenía una perra



y la perra de parra
mordió la parra de guerra
y guerra le pegó con la porra a la
perra de parra
diga usted, señor guerra;
¿Por qué le ha pegado con la
porra
a la perra?

Porque si la perra de parra

no hubiera mordido la parra de

guerra, guerra no le habría pegado
con la porra a la perra.

TRABALENGUAS

María Chucena techaba su
choza,
Un techador que por allí
pasaba
Le dijo: María Chucena,
¿techas tu choza, ni techo
la ajena,
que techo la choza de
María Chucena.



Juegos de interiorización de contenidos

Aporta al niño en su expresión imitando nuevos personajes buscando, soluciones a sus problemas cotidianos y su rol dentro de la sociedad además se pueden hacer talleres didácticos aplicándolos en espacios lúdicos y emotivos donde desarrolle sus habilidades, destrezas y creatividad

LA ZORRA, EL PERRO Y EL AMO

Todas las noches rondaba por una granja una astuta raposa.

Su objetivo eran las hermosas y gordas gallinas que allí se criaban.

El dueño de la granja precavido, tenía un perro que impedía a la raposa darse el festín.



Pero una noche olvidó cerrar la puerta del corral, y como quizo la suerte que todos durmieran profundamente, la raposa pudo entrar y acabar con todas las gallinas. A la mañana siguiente, al ver los destrozos ocasionados en el gallinero, el dueño se puso furioso y, en lugar de echarse la culpa a sí mismo por haber dejado la puerta abierta, regañó duramente a su perro guardián.

-¡Eres un haragán!- gritó al animal.- ¡No sirvas más que para comer y dormir! ¡ Si hubieras estado más despierto habrías podido dar la voz de alarma.

¡Y si hubieras cerrado la puerta – respondió el animal- nada de esto hubiera ocurrido! Si tú , el eras el más interesado , dormías profundamente, quieres que yo, que ni gano ni pierdo, desperdicie el sueño?

Pero el amo no comprendió los razonamientos del perro y, furioso, cogió un palo para darle en las costillas.

ESOPHO

Si algo nos interesa mucho debemos

CUENTO

SOY EL VOLCAN GALERAS



Érase una vez una pequeña montañita, que al pasar los días crecía y crecía, porque el viento la alimentaba con polvo y agua, se convirtió en un hermoso volcán Galerías.

Aquel volcán tiene una boca llamada cráter que cuando está activo y muy lleno bota arena, ceniza y piedras muy calientes a un no derretidas que me llaman magma y estoy muy

adentro. A veces sopla hacia arriba gases, humo de un incendio.

Así como tú tienes cabeza, tronco y extremidades, yo también tengo mis tres partes: una cabeza llena de piedras derretidas esta a muchísimos kilómetros bajo la cual sale el magma, hay un montón de piedras llamado cono volcánico, en su cima el cráter bota las piedras y gases, al correr por sus laderas se convierte en lava.

Niños, ni me pregunten, ¿cuánto dura mi erupción? Puede ser minutos; horas, días, meses, hasta años; hago mucho ruido más que el de un avión, gruño, rujo, trueno, soplo, silbo como un viento fuerte.

También los vulcanólogos me cuidan de día y de noche; para informar que paso conmigo, si tengo mucha temperatura me ponen el termómetro y si tiemblo el sismógrafo.

Por eso niños queridos hagan caso a los vulcanólogos mantengan la calma, busquen un lugar seguro, pónganse gorro y tapabocas. Dígalos a sus papitos que protejan el agua y los animalitos, quiten la ceniza de los techos.

Les comento que mis cenizas no son tan dañinas, cuando caen en los campos la tierra se alimenta, las plantas crecen bonitas y producen muchos frutos.

MITOS Y LEYENDAS

LA FORMACION DE LA COCHA

Ñamuy fue recreador, él trajo a los Mocoas a la tierra, los dotó de buen clima, arrojó de su lado a las plagas, les enseñó las palabras, pero faltaba que ellos pudieran sobrevivir; entonces Ñamuy salió de su cueva, subiendo entre las florestas derribó un inmenso árbol haciéndolo rodar pendiente abajo. De este tronco los antiguos sacaron la semilla de la yuca, así nunca más padecerían de hambre, pero faltaba que les diera el agua para que calmaran la sed, sin agua morirían después de algunos días; aquella gente se desesperaban pidiéndose agua entre ellos, pero nadie sabía dónde encontrarla.



Ocurrió en esos tiempos que había dos amancebados que andaban pidiendo agua, en su camino fueron a dar a la cueva de Ñamuyo, el Creador, que había tomado la forma de un niño chiquito. A ese niño le pidieron y él no quería darles agua porque le habían dicho: "Si un hombre y una mujer, pidiendo vienen no les des". Pero el niño viendo a los amancebados tan tristes, les dio agua en un pilche

Los terrenos de la cocha eran entonces terrenos secos y planos. Los amancebados que llevaban agua en el pilche pasaban por esos lugares en la mitad de la planada asentaron en el suelo el pilche y se acostaron. El hombre dizque no se dio cuenta y patió el pilche regando el agua que fue creciendo y creciendo, entonces la mujer bebía el agua acostada, pero un tábano le pico la

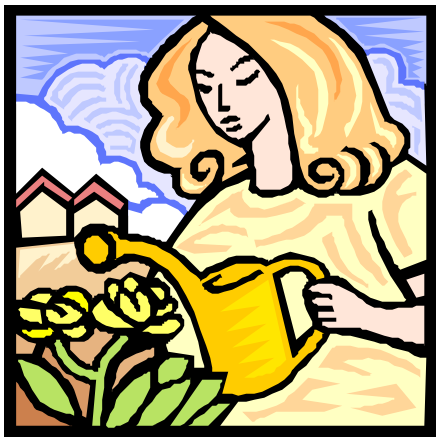
nalga y le hizo vomitar toda el agua, y el agua fue creciendo y creciendo hasta que se formó la Cocha.

Los amancebados dizque continuaron aguas arriba hasta que con el tiempo se convirtieron en piedras y fueron a parar en un peñasco donde permanecerán hasta el día del juicio...

LA TURUMAMA

La Turumama antes de empezar a regar su llanto por los caminos, había sido una mujer como cualquiera, sólo que algún maleficio hubo de perseguirla desde su niñez cuando corría y cantaba por los montes y no hacía más que arrancar las flores de los calabazos y de las higueras.

Cuando creció no se despegó de aquellas costumbres, hacía caso omiso de las súplicas de su madre cuando le pedía insistentemente que no se alejara de su choza, que le ayudara a desgranar las mazorcas de maíz a hilar la lana o a cocinar.



Y sucedió que uno de esos días en que ella se dedicaba a vagar, habiéndose sentado en un peñasco, se le presentó el Arco Iris y encontrándola sola, la preñó. Quedó embarazada de aquel endriago sobrenatural.

A los pocos días comenzó a sentir fuertes dolores, a veces le parecía que se le desgarraban las entrañas y que se moriría de un rato para otro.

Transcurrió el tiempo y la joven muchacha tuvo que prepararse para dar a luz. Se fue al río solitaria como hacían desde tiempos inmortales las mujeres indias, ellas no necesitaban sino del agua para lavar la criatura que parían. Cuando estuvo allí, con su cuerpo completamente empapado de sudor y encogido como si llevara un gran peso a horcajadas como si fuera a reventarse y a dejar salir de ella un espanto, se recostó constreñida, pujaba, se encogía y mas pujaba soltando gritos desabridos.

La mujer con los dolores tan intensos que sentía a penas si alcanzo a sacar al niño de su vientre, a penas pudo hacer eso antes de desmayarse, la criatura se aflojó de sus manos y cayó en la corriente del río que se lo llevo en su caudal.

Cuando la parturienta se recobró, lo primero que hizo fue clamar desesperada por su criatura. Desde entonces comenzó a buscar a su hijo por todos los riachuelos,

ríos y montes que había andado y por todos los lugares se empezó a escuchar su llanto y sus quejidos profundos. Pero además de la pena que había estado destinada “la Turumama” sufrió una horrible transformación, conforme buscaba su hijo, su cuerpo enflaquecía, sus manos se tornaban largas y huesudas, sus cabellos eran una completa maraña y lo que es más sus senos se alargaron extremadamente, tanto que para poder caminar, tiene que tirar de ellos hacia los hombros, pero estos siempre se vuelven a caer. Su cara siempre aparece enlodada y revuelta con ceniza. Muchos de los que la han visto, han oído cuando con voz lastimera dice “ay ... ayyyy...dónde lo hallaré, dónde lo encontrare...”.

La turumama está destinada a vagar por los caminos en búsqueda del recién nacido que perdió. Frecuentemente visita los ranchos cuando esto ocurre las gentes esconden a sus hijos porque ella puede robarles alguno, pensando que es el suyo. Siempre llega llorando y gimiendo sordamente; cuando en sus visitas encuentra un fogón, se lleva a la boca los carbones encendidos que son su aliento, así descansa para continuar en la búsqueda eterna, en la Interminable llamada del hijo que se le llevo el río.

EL PADRE DESCABEZADO

En las ciudades que se fundaron mucho tiempo atrás, en sus calles añejas que de una u otra manera fueran a dar con alguna de sus iglesias o con el cementerio, es muy común el que se hayan conocido espantos de diversas categorías, ánimas y resucitados.



En Pasto, en las cercanías de la iglesia de SAN FELIPE o en los alrededores de SAN AGUSTIN, o en Ipiales o en Sapuyes; en estas zonas con fama de mal aire y desolación en donde para quienes tengan que pasar por ahí a altas horas de la noche significa que tengan que pensarlo dos veces y no solamente eso, sino persignarse, encomendar su alma al santo de su devoción y apurar el paso; en estos sitios, existe un ente o como quiera llamarse, trascendente dentro de las consejas legendarias, este el llamado padre DESCABEZADO.

El padre descabezado se aparece muy de vez en cuando, muy de viernes en viernes, es un cura alto, robusto, mejor dicho que la sotana la lleva muy rellena, su larga y negra sotana es su distintivo y sería un cura común y corriente si llevara

cabeza, pues a este fraile nadie sabe por qué le falta la cabeza. Le han visto todo el cuerpo y en lugar de cuello un hueco, un impresionante hueco.

Se cree que es un alma en pena, que anda pagando una larga cuenta de misas que en su vida le contrataron y él no cumplió, que cansado de transitar por los pasillos del que fuera su convento sale hasta las iglesias en las que celebrara misa alguna y que en este trayecto es cuando se deja ver portando una vela que nunca se le apaga a pesar del viento nocturno y pobrecito del que a estas horas también transite por esos lados, patarribiado y sin habla se queda cuando lo ve, esto de la mudes le dura por días y hasta por semanas enteras.

El padre descabezado ha ido dejando de hacer su aparición en estos últimos tiempos, según se comenta, ya la pena que debía pagar está llegando a su término, por eso es que casi ya no se ha escuchado de personas que los hayan visto, pero antes no era cosa rara.

EL DUENDE

El duende es un ser sobrenatural con figura de niño, un poco regordete, de tez blanca, sonrisa amable, fresco, de ojos azules, pequeño, muy pequeño, de todos modos agradable, sobre su cabeza un sombrero cónico de ala ancha. El vive en las chorreras donde el arco iris anda echando su maleficio, es uno caminante que vaga por las montañas y repasa los riachuelos y quebradas una y otra vez.

Cuando quiere hacer de las suyas se dedica a cantar, parece ser que su extraño y fino canto ejerce una poderosa atracción y que con él llama a las niñas que apenas alcanzan a sobrepasar la primera decena de años, las seduce con su magia irresistible y una vez las tiene enredadas, se satisface con chuparles los senos.

Casi siempre el duende es el responsable de que pasen cosas raras en casa de los niños que él quiere llevarse consigo, a veces tira terrones en la sopa, o hace que aparezcan muertas las vacas o gallinas, o se orina en los patios, hace desaparecer las totumas, las ollas, enciende los tizones, es el culpable de que vuelen asustados los pájaros, de que los días amanezcan lluviosos y de que el aire se vuelva espeso, también entre otras de sus tantas travesuras está la de hacer que la ropa de los pequeños aparezca cortada, sin mangas, etc. Todo esto pasa con anterioridad a su aparición y es que él merodea, merodea para que el niño o la niña salgan para entonces sí iniciarlos con atractivos engaños, golosinas o juguetes.

Por lo general el duende se enamora de los niños y hace hasta lo imposible para que ellos caigan en sus redes, de las diferentes maneras que se han mencionado,

con alguna logra que ellos se aparten de sus hogares y lo sigan hasta sus dominios, si le agradan los mantiene definitivamente junto a él y con el tiempo los convierte en duendes, si por alguna razón el niño que se ha llevado ya no le sirve para sus fines lo abandona de allí que muchos infantes desaparecen por varios días y son encontrados solitarios y enfermos, perdidos, vagando por la orilla de los ríos o en la espesura de los bosques. Ante la numerosidad de casos que de presentaban y se siguen presentando, el saber popular se consigue sus modos para ahuyentar al duende cuando se lo descubre a tiempo, se le dice a los niños que se cuiden de andar solos por los riachuelos y que si se les llegara a aparecer este ser, procuren hacer como si estuvieran depositando sus excrementos, porque dizque al duende con ser tan en extremo limpio no le gustan los niños sucios; así mismo que hagan como si estuvieran comiendo tierra o que realicen alguna acción que haga pensar que son sucios, de esta manera parece que el peligro que se corre de ser llevado por el duende es menor.

12.5.3 La evaluación: El sentido de la evaluación deja de ser lo tradicional para transformarse en lúdico, “retorna la formación personal para darle una destacada importancia a los factores subjetivos: el esfuerzo, la asistencia, el deseo de aprender, se conjugan en la comprensión objetiva de las materias. La nota deja de ser un recurso coercitivo para convertirse en un mecanismo cualificador: Calificación tiene como meta fomentar el crecimiento”.⁶³ Al comprender el proceso de aprendizaje se estimula el error y la sencillez del trabajo creativo del niño, es decir, se parte del error para lograr la conceptualización del conocimiento

Cuando un profesor despierta en el niño pasión por el estudio, él mismo, por su propia iniciativa, buscará el conocimiento y pondrá todo de su parte para corresponder. Esto sucede con todos los niños de la escuela, el niño lleva dentro de su conciencia que su escuela es la mejor, entonces no necesita que alguien se lo diga, porque la misma persona se encargará de buscar los infinitos conocimientos y experiencias. Por lo tanto, los niños que reciben apoyo en cada paso, tienden a tener mucho que comunicar; y se convierten en estudiantes entusiastas. Es necesario, que el docente estimule a sus niños en toda actividad. También, está en manos del maestro estimular a los pequeños que avancen desde cualquier punto en que estén.

Lo lúdico se dirige “a una educación formativa para crecer”⁶⁴. La propuesta cambia radicalmente esta relación. En éste sentido, el maestro no forza a los niño a aprender; por el contrario, deja que él mismo ejerza su propio interés. La

⁶³ (Sr. Carlos Santa Maria).p42

⁶⁴ GARCÍA GARCÍA José Joaquín. Didáctica de las ciencias, resolución de problemas y desarrollo a la creatividad. Didácticas magisterio. Bogotá 2003

responsabilidad del maestro está en el estudio permanente para agilizar productivamente el proceso cognoscitivo.

La institución escolar puede convertirse en el lugar propicio para el desarrollo de la creatividad, siempre que haya cambio en el aula, se las convierta en aulas para el pensamiento creativo, aplicando en las clases una serie de técnicas y herramientas didácticas propicias para el desarrollo de la creatividad.



PROYECTO DE AULA

“AMO A MI GALERAS”

Con este proyecto “Amo a mi Galeras” se pretende lograr que los niños y las niñas se integren, interactúen consigo mismo y con el mundo que los rodea; que este momento sea significativo, funcional y el maestro aproveche esos conocimientos previos que van a permitir ampliar y reevaluar esos preconocimientos en el desarrollo de las actividades, el maestro será el guía y con el diálogo se entablará una relación maestro-estudiante, así se desarrollará la clase, en un mutuo apoyo para que desarrolle su creatividad.

TEMA: Vamos a jugar a la ronda “Pastusitos de mi Galeras”.

GRADO: Primero de la Básica Primaria.

TIEMPO: Una semana.

ESTANDARES:

- Aprendo a convivir con el volcán Galeras.
- Me prevengo de las erupciones volcánicas.
- Protejo las fuentes de agua.
- Elaboro mi tapabocas.
- Me protejo con tapabocas y pañuelo húmedo.

INDICADORES DE LOGROS:

- Fomento la integración del grupo mediante el estímulo del diálogo, en el juego con la ronda “Pastusitos de mi Galeras”.
- Estimulo la expresión corporal.
- Formulo preguntas escritas sobre el volcán Galeras.
- Realizo un dibujo alusivo al poema.
- Armo versos alusivos al volcán Galeras.
- Responde preguntas referentes al poema.
- Encuentro palabras en la sopa de letras.
- Leo en la cartilla sobre el volcán Galeras.

Se realiza el juego con la ronda “Los Pastusitos de mi Galeras” para estimular el diálogo, la capacidad emocional, creativa, de tolerancia y de pensamiento. Con ello desarrollan su intelecto, al igual que permite que broten sus aptitudes y

actitudes, es oportunidad de socializarse, para Piaget, “el lenguaje egocéntrico del niño es una expresión directa del egocentrismo de su pensamiento”, que va cambiando a medida que él se relaciona con los compañeros al igual que su lenguaje irá evolucionando de acuerdo al grado de desarrollo psicológico del niño.

ESTRATEGIAS

1. La profesora motiva a los niños diciéndoles: -¡Vamos a jugar la ronda!
2. Salir al patio a realizar una ronda y cantar “Pastusitos de mi Galeras”

PASTUSITOS DE MI GALERAS

Los pastusitos de mi Galeras,
No sirve para tomar,
Agüita contaminada,
Porque se pueden enfermar.

Tapemos las aguas limpias,
En recipientes lavados,
No metas las manos sucias
Ni recipientes infectados.

Componte niño componte ,
Que allí vienen los voluntarios,
Con ese bonito traje
Que parecen marineros.

Anoche yo te vi,
Haciendo simulacros,
Las manos al tapabocas
Y acurrúcate debajo .

3. La profesora junto con los niños cantan y hacen los movimientos de la ronda “pastusitos de mi Galeras”.
4. La profesora, pregunta a los niños sobre la ronda.
5. Ahora, los niños responden a unas preguntas:
✓ ¿Les gustó la ronda?

- ✓ ¿Por qué?
- ✓ ¿Quiénes participan en esta ronda?
- ✓ ¿Cómo iban vestidos los voluntarios?
- ✓ Los pastusitos no consumen agua contaminada, ¿por qué?
- 6. La profesora dice: - ¡Ahora, vamos al aula!
- 7. En el tablero, la maestra escribe la ronda "Pastusitos de mi Galeras"
- 8. Cada uno de los niños lee un verso, dice la profesora.
- 9. Trabaja en tu cuaderno: Dibuja y colorea algo alusivo la ronda.
- 10. ¡Ahora!, niños, presenten su trabajo.

AMO A MI GALERAS

Material: Cartulina, colores, lápiz, marcadores, témperas, regla, tijeras, plastilina, papel periódico, seda, piedras.

Motivación: El maestro iniciará con una historia referente al volcán Galeras. Luego se hace preguntas sobre el mismo tema y la participación de los niños se anotará en el tablero, luego ellos anotaran en su cuaderno.

Partiendo de la motivación el maestro explicara como hacer una historieta para que cada estudiante cree su propia historieta.

Fuera del aula los estudiantes moldean la figura del volcán con plastilina.

COPLAS

Un colibrí me dijo
Amigo yo te aconsejo:
No construyas tu chocita
En las faldas del Galeras.

A ver mis pastusitos,
Que pasa con mi Galeras,
Parecen perros apaleados,
Con el rabo entre las piernas.

¡Hola! Compañeritos,
que ruido que hizo el Galeras,
Acurrúquense hermanitos,
Cuando estalle el Galeras.

Es un caminito alegre,
Lleno de vegetación fresca,
Donde habitan los gorriones
y curillos pechíamarillos.

Que la profesora Anita,
Invite a su amiguita,
A conocer el Galeras
Y a comer cuy con papitas.

Se dice que a la frontera,
La cuidan las dos neveras,
Aquí en la Ciudad Sorpresa,
Nos cuida nuestro Galeras.

A MI GALERAS (POESIA)

¿Qué tendrá mi volcán Galeras?
Que lo veo tan enfurecido
A veces me da miedo
Cuando sopla de a poquitos.

Echa piedras echa lava
Ya vienen los piroclastos
Volcancito de mi vida
Ya no me des más espantos.

Virgencita del Rosario,
Te entrego al volcán Galeras,
Para que su furia calmes
Y reine siempre la paz.

SOY EL VOLCAN GALERAS

CUENTO

Érase una vez una pequeña montañita, que al pasar los días crecía y crecía, porque el viento la alimentaba con polvo y agua, se convirtió en un hermoso volcán Galeras.

Aquel volcán tiene una boca llamada cráter que cuando está activo y muy lleno bota arena, ceniza y piedras muy calientes, a uno derretidas que me llaman magma y estoy muy adentro. A veces sopla hacia arriba gases, humo de un incendio.

Así como tu tienes cabeza, tronco y extremidades, yo también tengo mis tres partes: una caverna llena de piedras derretidas esta a muchísimos kilómetros bajo la cual sale el magma, por último hay un montón de piedras llamado cono volcánico, en su cima el cráter bota las piedras y gases, al correr por sus laderas se convierte en lava.

Niños ni me pregunten, cuánto dura mi erupción? Puede ser minutos; horas, días, meses, hasta años; hago mucho ruido más que el de un avión, gruño, rujo, trueno, soplo, silbo como un viento fuerte.

También los vulcanólogos me cuidan de día y de noche; para informar que paso conmigo, si tengo mucha temperatura me ponen el termómetro y si tiemblo el sismógrafo.

Por eso niños queridos hagan caso a los vulcanólogos mantengan la calma, busque un lugar seguro, pónganse gorro y tapabocas. Dígales a sus papitos que protejan el agua y los animalitos, quiten la ceniza de los techos.

Les comento que mis cenizas no son tan dañinas, cuando caen en los campos la tierra se alimenta y las plantas crecen bonitas y producen muchos frutos.

“LOS GUARDIANES DEL GALERAS”

En aquel lugar donde vive el Galerías, habitan unos duendecillos que son de pequeña estatura, unos gordos y otros flacos, con cabellos crespos y dorados como los rayos del sol, visten pantalones abombados, con camisas de colores, ruana de lana y sombrero en forma de cono.

Una vez iban por un camino lleno de piedras los niños de la escuela Villa María a visitar al Galerías, aquel lugar tiene mucha vegetación como: lindas orquídeas, árboles frondosos de los cuales cuelgan chaquilulos, moquillos y moritas. Los niños asombrados preguntaban: ¿puedo comer? - ¡claro que sí!, Son frutos silvestres. Y otro niño exclamó: ¿qué son frutos silvestres? Y ella contestó – son aquellos que crecen en el monte y no son cultivados.

Todos los niños cojian y comían de aquellos frutos. De pronto sintieron un ruido, hizo un viento fuerte, ellos corrieron abrazarse de la profesora. Miraron una chorrera con un arco iris de la cual salían unos hombrecillos que lentamente se acercaban y enojados preguntaron: ¿qué hacen aquí? – la profesora respondió: estamos de paseo y queremos conocer al Galerías. _Ellos dijeron: los llevaré a conocer al Galerías y sacándose el sombrero salen luces destellantes, convirtiéndolos en hermosas aves como: gorriones, tórtolas, carpinteros, curillos, palomas, colibríes; que volaban y volaban alrededor del Galerías.

Entrada la tarde los duendecillos los regresaron cerca de la chorrera, se sacudieron la ceniza que se les había pegado, a la vez se transformaban en niños y se dieron cuenta que las cenizas servían de abono de las plantas. Entonces regresaron contentos a sus casas.

EVALUACION: Antes de iniciar a narrar el cuento se entrega las hojas de block para que los niños, a medida que se va contando el cuento ellos dibujen, peguen y coloreen lo referente a la narración. Después escriben con sus propias palabras el cuento narrado y presentan su trabajo para exposición.

Teniendo en cuenta que la evaluación es el resultado de un proceso de acompañamiento, de crecimiento y desarrollo de potencialidades.

Esta permitirá observar el desarrollo de la creatividad de los niños en las diferentes actividades que realicen como:

- El diálogo, maestro, estudiante
- Cuestionario de preguntas
- Sopa de letras
- Crucigramas
- Caligramas

- Dibujos, historietas
- Pintura dactilar
- Oligamy
- Plegado
- Recorte, punteado, rasgado, moldeado en plastilina y arcilla, colage

CONCLUSIONES

El acto creativo como proceso constructivo es necesario desarrollarlo, potencializarlo y enriquecerlo en el hogar y escuela, de ahí la necesidad de ampliar las experiencias de los niños, para fortalecer las bases de la creatividad.

Después de realizar la recolección de la información se obtuvo como aportes para el proyecto de investigación bases teóricas como la educación, que es la forma de mejorar la sociedad, partiendo como centro de ella el niño, la cual debe responder a sus intereses y necesidades, siendo los educadores quienes tienen ese reto de ser constructores de hombres nuevos.

Si el educador es conciente de su labor e interesado en generar cambios en los educandos, es él quien debe reflexionar en su quehacer pedagógico y buscar herramientas en la teoría lúdica para descubrir en el niño facultades como la observación, la manipulación, la experimentación y el juego como una forma de canalizar la creatividad mediante actividades auto-expresivas.

La propuesta se plantea desde el punto de vista de las subcategorías que desarrollan la creatividad, teniendo en cuenta que cuando se le presenta diferentes estrategias para que construya nuevos mundos o realidades, que surgen de la comparación, el análisis y la transformación de cualidades, ampliando el mundo de sus experiencias y proporcionando al niño en su actividad creativa, el desarrollo de su conocimiento dan mejores resultados, porque entre más juegue, observe, explore, experimente y manipule se convertirá en una persona más creativa e inteligente.

En la aplicación del Proyecto de Aula piloto **Amo a mi Galeras**, se pudo observar el cambio de actitud de los niños del grado 1-1 de la básica primaria de I.E.M.H.R.S., los niños se sintieron libres, espontáneos, felices, motivados al realizar los trabajos quienes los expusieron libremente y los asociaron con sus experiencias previas.

La esperanza de un niño en su camino hacia la escuela es la de encontrar un amigo, un guía, un animador, un líder, alguien muy conciente, que se preocupe por él y le haga pensar, tomar conciencia de sí mismo y de su entorno, que sea capaz de darle la mano para edificar un mundo mejor.

RECOMENDACIONES

Este trabajo trata de ser una ayuda para mejorar el rol del maestro, por lo tanto hacemos las siguientes recomendaciones:

La creatividad es la esencia de la lúdica, punto de partida desde donde se educa para el cambio y se forman personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y preparadas para afrontar obstáculos y problemas que se presentan en la vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

La creatividad favorece las potencialidades de los educandos procurando una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Las investigadoras recomiendan a los maestros aprovechar los errores de los estudiantes, no para reprimirlos, sino para reforzar sus actividades, porque quien comete errores, sabe encontrar la causa de ellos y llegará con mayor facilidad y seguridad al conocimiento, que aquel que evita actuar, por temor a equivocarse.

La propuesta sugiere que el maestro esté constantemente motivado, preparado, actualizado para desarrollar en los niños la creatividad, aprovechando el juego para que trabaje realizando una combinación, tan viva, que él, no sabe que trabaja mientras juega y aprende.

En el quehacer pedagógico, el maestro, debe tener en cuenta la risa, factor vital, por cuanto refleja placer, satisfacción, gusto al realizar actividades, desarrolla la creatividad y rompe las barreras entre el maestro y el niño, generando una interacción más humana

Es importante tener presente que los juegos no se constituyen en fines, sino que son medios complementarios para sumarse al quehacer del educador.

BIBLIOGRAFIA

ALVAREZ MATTOS Luis Compendió de la didáctica general (Adaptación) Con la autorización de Kapeluz. Pags. 40

BRAVO Ana Graciela. Pedagogía, Arte y Ciencia para enseñar y educar. Tomo 3, Rezza Editores. Colombia. Pags. 159

BUSTAMANTE Amalia, CABRERA Aída y CUASPUD, Hermes. El juego creativo como generador del pensamiento. Trabajo de Postgrado. Universidad Marina. 2000. Pags. 125

CALVACHE Aura, PALACIOS Piedad y SILVA Amparo. La lúdica en el español una experiencia para primero de la básica primaria. Tesis de Postgrado, Universidad Mariana. 2002. Pags. 141

CASTANEDA Carlos. Viaje a Ixtlan. Santa fé de Bogotá. D`vinni. 1988. Pags. 658

CONSTITUCIÓN COLOMBIANA, 1991. Capítulo II. Pags. 52

DANOFF JUDITH. ED trillos. Iniciacion Con Los Niños1991 México. Pags. 132

DE ZUBIRIA. SAMPER Julian. Tratado de pedagogía conceptual. Vega impresores Santa fé de Bogotá. Pag. 185

FERRIERE Adolfo. Cajita de sorpresas, orientaciones para padres y maestros. Volumen 4. Editorial Océano. Pags. 159

FORERO Marta. Pedagogía Arte y Ciencia para enseñar y educar. tomo I Colombia .Rezza.2004. Pags. 420

GARCIA José Joaquín Didáctica de las ciencias. Resolución de problemas y desarrollo de la creatividad. Didácticas. magisterio. Bogotá. 2003. Pags. 178

GONZÁLEZ Diana, IZQUIERDO Jaime y VALLEJO Julio. El juego como recursos pedagógicos en la adición y la sustracción. Tesis de Postgrado, Universidad Mariana. 2002. Pags. 98

GUZMÁN Martha, Aprestamiento 2. Santa fe de Bogotá: DUAD, 1997. Pags. 71

INTERNET. Glugges 12H

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL HERALDO ROMERO SÁNCHEZ.
Proyecto educativo institucional. 2004-2005. Pags. 82

JIMÉNEZ Carlos, Procesos pedagógicos alternativos alrededor de la lúdica el juego, la creatividad. www.gepcoties.com/ludicopeiludico@ulibrepei.edu.co. 03.10.2006. h. 17. Pags. 60

LEY GENERAL DE EDUCACION 115 DE 1994. Ediciones jurídicas. Bogotá. 1995. Pags. 72

LLORENTE Beatriz, PAZMIÑO Carmen Amelia y ZARAMA María. La lúdica en el español. Tesis de Postgrado en educación. Universidad Mariana. 2002. Pags. 510

MAGALLON ANAYA Mario. Filosofía Política de la Educación en América latina. Universidad Nacional Autónoma de México. 1993. Pags. 77

MEJIA Benavides Doris. Diplomado Abriendo Caminos Curriculares a partir de las competencias en el Preescolar. Propuesta Curricular para preescolar. Pags. 40

MINISTERIO DE EDUCACION DE CUBA. Pedagogía. 1984. Pags. 80

MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. OEA. Desarrollo del pensamiento. Memorias. Creatividad y educación. Serie Pedagogía y currículo. 5. Pags. 26

NAVIA REYES R.M. - Prolegómenos para una pedagogía del desarrollo social por medio del juego. 1982. Pags. 112

NIETO P. Eliana. Pedagogía, Arte y Ciencia y educar. Tomo V. Rezza. Colombia. 2004. Pags. 148

NUNES DE ALMEIDA, Paulo. Educación lúdica, técnicas y Juegos pedagógicos, Taller san Pablo, Bogotá 2002. Pags. 354

ORDÓÑEZ María Elizabet y SANTANDER Sonia Alejandra. "Lescrijugando. Tesis de Postgrado, Facultad de Educación, Universidad Mariana, 2002. Pags. 110

ORDÓÑEZ OBANDO Yamile Una propuesta, para trabajar el concepto de número en el niño. Tesis de Post grado, Facultad de Educación, Universidad Mariana, 2002. Pags. 105

PIAGET Jean. Obras maestras del pensamiento contemporáneo. Siete estudios de Psicología. Ariel. Barcelona. 1985. Pags. 546

PUNING ROVIRA Joseph Ma. La pedagogía del ocio, Romanyá/ valls, Barcelona. 1996. Pags. 834

SANTA MARIA Carlos MOLINA Fausto. Teoría lúdica de la vida y la pedagogía. San Juan de pasto. Imprenta Argentina. 1995. Pags. 76

TERRY Faw. Psicología del niño. Editores Andes. Bogotá.1984. Pags. 198

TORRANCE. Material fotocopiado. Pags. 10

TORRES Alfonso, Material fotocopiado. Enfoques cualitativos e investigativos en investigación social, UNAD. Bogotá. 1989. Pags. 5

UNIVERSIDAD DEL VALLE. Seminario taller sobre Administración Institucional para las innovaciones Educativas. 1992. Pags. 250

VASCO URIBE Carlos Eduardo. Reflexiones sobre pedagogía y Didáctica. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá. D.E 1990. Pags 33

VARGAS DE Avella Martha y otros. Materiales educativos: conceptos en construcción. Editorial Guadalupe, Bogotá D.E. 2001. Pags 96

VASCO URIBE Carlos Eduardo. Reflexiones sobre pedagogía y Didáctica. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá. D.E 1990. Pags. 93

ANEXOS

ANEXO B

RESULTADOS DE APLICACION DEL PROYECTO DE AULA

Institución Educativa Haroldo Ríos
Sanchez.

Desarrollado por: Haroldo Matamoros Castillo.

El Sur, la China

Cuando ya fui la china
de nada me quedé
sólo de un pequeño chino
un ratón me lo quedé
por un poco de tiempo
y unas letras de china.

Los bollos se me rompieron
el dulce se acabó.
sólo me quedó el recuerdo
del gusto de un queso.

A los que me da mi vida
A los que me da mi amor.



...
 Via con el
 Volcan



- Recorrido en
 - aviones de
 estiramiento -

...
 ...
 ...

Institución Educativa Haya de la Sierra
Dra. Jazmín Rojas Rojas Niñez y Adolescencia

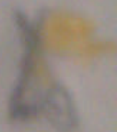
Romero

Los patitos de mi vecindad

Los patitos de mi vecindad
se van por la mañana
para ir a la escuela
que les gusta mucho

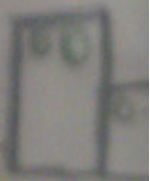


Por la noche van a dormir
en su casa de la familia
porque les gusta mucho



Comparten sus cosas
con los otros de la familia
que les gusta mucho
que jueguen y se diviertan

Así se va la vida
de los patitos de la familia
que juegan y se divierten
en su casa y en la escuela



¡Hola! compañeros
que vaio que hizo el Galeas,
A carruquense hermanitos,
cuando estalle el Galeas,

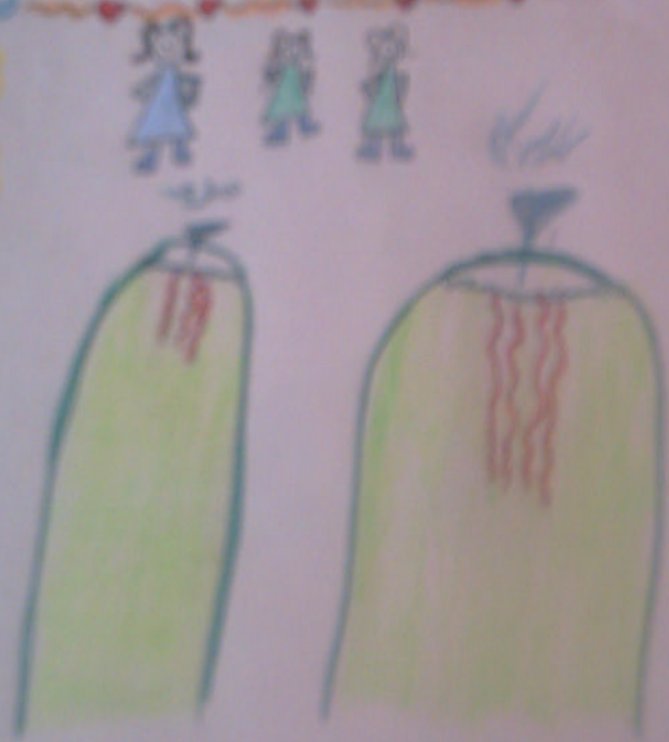


Es un camino alegre
Lleno de vegetación fresca
puede napsian los Beniamin
Y con los de la maxillas

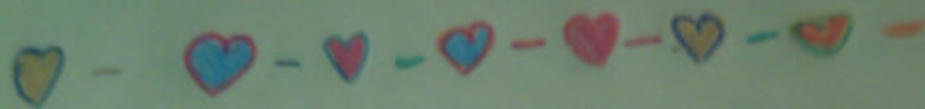


A noche yate de
Hacienda si malacros
Los maná al da fabac as,
Y acuriente ando
Jenni Eliana villota

Alta arriba en esta loma
Se viven unos momentos
Y mi compañero de c6
que m6o que es el salero
A vermis pastusitos
que pasa con mi salero
garden perros apa, pa, pa
con el t6bo: entre las fieras



CLAUDIA



TASTUSITOS de Mi Galerías
Los Pastucitos de Mi Galerías
No Sirve para tomar



Agüita contaminada,
porque se pueden enfermar.



que la profesora Anita
invite a su amiguita
a conocer el Galerías
Ya comer muy con papiros.



I. E. M. Heraldo Romero Sánchez

Yasleidy Matabachay Castillo. Nivel: primero A

Postusitos de mi Galeras Ronda

Los pastusitos de mi Galeras.
no sirven para tomar
aguitas contaminadas
porque se pueden enfermar

Tapemos las aguas limpias
en recipientes lavados
no metas las manos sucias
recipientes infectados
impende no corripante
e ali vienen los voluntarios
n ose bonito traje
e parecen marineros

ache yo te vi
pando simulacros
nes al tapabocas



I. A. M. Heraldo Romero Sánchez

Angie Geraldine Carcedo Madrueno

Nivel primero A

Los Guardianes del Galeras

Un día se fueron de paseo unos niños
con profesora a visitar al Galeras.
Ivan por un camino y miraron árboles
flores potreros moras chiquilules comieron
y de pronto sintieron un ruido y
eran unos duendecillos que salían de
una cascada y les dijeron a donde
van y dijeron al Galeras se sacaron
el sombrero y se convirtieron en
aves y volaron a conocer el Galeras
sego repicaron y echaron semilla y
alieron plantas y se fueron felices
a la casa

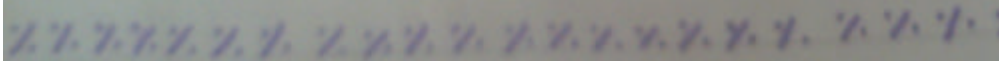


Un colibri me dijo
Amigo yo te aconsejo
No construyas tu chocita
En las faldas del Galeraleras.



Versos al Galeras

Esteban Salazar



I. E. M. Heraldito Romero Sánchez
Soleira del Carmen yanguatín Nivel primero A

A mi Galerías (poesía)
Que tundra mi volcán Galerías
que lo veo tan enpatido
a veces me da miedo
cuando sopla de apiquitos

Hecha piedra hecha lava
ra viene la purplata
chico de mi vida
no me des mas espantos

persta del Rosario
otrega al volcán Galerías
que su pura calma
me siempre le paz



I. E.M. Hevaldo Romero Sanchez

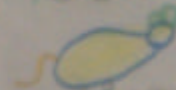
Versos

Hola compañitos
que pasa con el Galeas
a cuidarse como embanitos
cuando estalla el Galeas



Yasleidy

y a mi profesora Anita
invite a su amiguita
a conocer el Galea
y aconsejar con papitas
Jennifer Daniela Yandén
un celibri me dijo:
amigo yote aconsejo
no construyas tu chosita
en las faldas del Galeas



Mario Fernando

Es un camino alegre
lleno de vegetación fresca
donde habitan pajaritos
y cavillos pectora amarillos



Angela

ANEXO C

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LAS SUBCATEGORÍAS EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DEL GRADO PRIMERO

SUBCATEGORIA	OBSERVACIÓN	RESULTADO
Juego	<p>Las investigadoras observaron en las actividades de la ronda que los niños se mostraron muy entusiasmados en su participación. Algunos de los niños se manifestaron de la siguiente manera:</p> <p><i>“Si, si vamos a jugar”, demostrando alegría, saltando y gritando. Otros dijeron: “Vamos a correr a jugar y a divertirnos”. Peter emitió el sonido de la u; Byron, “que no me remeden”, Suleima dice: “¿Cómo se llama la ronda?”</i></p> <p>Sin embargo, otros niños dijeron: <i>“No tengo pareja”, “no se dejen quitar la pareja”, “que bueno que hayan venido a jugar con nosotros”.</i></p> <p>Byron dijo: <i>“me gusta el cuento porque hice con movimientos”.</i></p> <p>Angie: <i>“me gusta el movimiento cuando salía la arena y la ceniza”.</i></p> <p>Jhon: <i>“que bonito el cuento lo hicimos con mímica porque así aprendo más”.</i></p>	<p>Proposiciones organizadas por tema. Las subcategorías utilizadas en la aplicación del proyecto de aula como muestra de la propuesta didáctica lúdica <i>“Amo a mi Galeras”</i>, se desarrollaron las siguientes subcategorías:</p> <p>El juego, en el cual se observó mucho interés por las actividades que se realizaron como la ronda, coplas, poesía, cuentos, video y mapaparlante.</p> <p>Al iniciar el juego de la ronda, los niños salían corriendo del aula, afanados a buscar sus compañeros para organizarse formándose en círculos, intercalados niños y niñas.</p>

	<p>Paola: <i>"hicimos muchos movimientos y se me hizo fácil"</i>.</p> <p>Jefferson: <i>"me gusta porque aprendo con mímica y se me hace más fácil"</i>.</p> <p>Otras expresiones fueron: <i>"Si nos gusta jugar a los rompecabezas, jugábamos en el preescolar"</i>; <i>"yo tengo en la casa un rompecabezas"</i>; <i>"yo ya acabé, ¡yea!"</i>.</p> <p>Los niños entusiasmados en el juego no se percataban de ubicar los útiles en sus pupitres. Dejaban sus chaquetas, manifestando que <i>"nos vamos a jugar y nos hace calor"</i>.</p> <p>Mediante una dinámica del rey manda agruparse de dos, tres, cuatro y hasta cinco niños. Luego, el rey, manda a formarse por parejas así se organiza la ronda, intercalando niño y niña; corean la ronda, estrofa por estrofa; posteriormente, lo hacen en voz alta y mentalmente imitando sus susurros, a medida que se va jugando, se va aumentando gestos y movimientos corporales de manos, cabeza, tronco y piernas, libremente; también realizan gestos, giros y saltos que producían risas a los niños.</p> <p>A medida que se va narrando el cuento, soy el volcán Galeras, los niños hacían movimientos alusivos al cuento, como la boca o cráter del volcán; la representación con sus manos sobre la cabeza, formando un círculo; cuando bota piedras, ceniza, arena y lava, movían sus brazos y emitían sonidos fuertes como una explosión, cuando bota</p>	<p>Escuchaban con atención y coreaban, estrofa por estrofa la letra de la ronda. Los niños invitaron a los investigadores a participar con ellos.</p> <p>Lo anterior nos lleva a considerar que el juego es una herramienta de los docentes que les permite observar, buscar estrategias e inducir al niño a la creatividad y a la libertad de realizar sus gestos.</p>
--	--	---

	<p>humo, los niños hacían movimientos en forma espiral, al referirse al avión, abrían sus brazos y hacían el sonido del avión; al hablar del tapabocas se tapaban la boca con las manos.</p> <p>Todos los niños, alegres, contentos saltaron, gritaron y se abrazaron de felicidad.</p>	
Manipulación	<p>En los niños se evidencia el empleo de los sentidos, teniendo especial uso y desarrollo el sentido del tacto con el cual manipulan objetos reales en diferentes actividades, cuando hacen la transcripción y la representación gráfica de la ronda “Pastusitos de mi Galeras” y en la poesía “A mi Galeras”; utilizando diversidad de elementos escolares tales como lápiz, cuadernos, hojas de block, borrador, sacapuntas, colores, crayolas y reglas.</p> <p>Además, al armar el rompecabezas, al amasar la plastilina, al construir el volcán, al pintar, al recortar y pegar las figuras en el mapaparlante, al coser el tapabocas, actividades en las cuales se emplean una gran variedad de materiales como cartulina, plastilina, témperas, radiografía, vaso de icopor, papel reciclado, tijeras, colbón, aguja, hilo, interlón y resorte conector.</p> <p>Las expresiones escuchadas fueron:</p> <p><i>“Vamos al aula pero nos hace dibujar”</i> <i>“Profesora, puedo pintar”</i> <i>“Eso sí que es lindo, pero no tenemos plastilina”</i> <i>“¿En que lo vamos hacer el volcán?”</i> <i>“Mi plastilina esta dura”</i></p>	<p>Teniendo en cuenta que el estudiante manipula objetos, se pudo observar que cuando se lo invitó a pintar, armar y construir, demostraron mucho interés y alegría para hacerlo.</p> <p>Además, la manipulación de los objetos le permitió a los niños hacer uso de los sentidos de la vista, el tacto, el oído unido a despertar y mejorar la capacidad de memorización; de esta manera demostraron mucha habilidad para realizar movimientos, mezclar colores, manipular plastilina y otros materiales queriendo decorar su trabajo para que se vea mejor.</p> <p>Lo anterior, permite considerar que es necesario que el niño tenga a su disposición diversos materiales para que los pueda</p>

	<p> <i>“La mía, ya esta blanda”</i> <i>“Yo, ya la amase por pedazos y así fue más fácil”</i> <i>“Quiero que no se tan negro el humo”</i> <i>“Ya lo hicimos”</i> <i>“Nosotros ya lo vamos a acabar”</i> <i>“¿ Te ayudo hacerlo?”</i> <i>“!Yea, yea!, lo hicimos”</i> <i>“Préstame ese y yo te doy el mío”.</i> </p> <p>En la ronda, en las coplas y en la poesía realizaban libremente sus propias creaciones, organizándose a su manera. Cada niño, tenía su forma de amasar la plastilina y combinar colores de acuerdo a lo que quería representar.</p> <p>La mayoría de los niños pintaron, recortaban e iban pegando donde ellos creían conveniente. Para pintar la base del volcán, usaron el vaso de icopor y unos usaban el pincel, otros, uno o dos dedos y otros, toda la mano. Jugaban haciéndose pintar la cara, simulando el carnaval.</p> <p>En la construcción del volcán unos rasgaban y otros cortaban el papel. Enroscaban el papel para meterlo en el cráter del vaso, en cambio otros cortaban uno a uno el papel. La base, la decoraron libremente.</p> <p>En la elaboración del tapabocas, enebraban el hilo con dificultad; unos cosían sentados y otros de pie. Se apropiaron de la actividad; cuidaron los materiales porque eran útiles para el acabado y consecución de su obra.</p>	<p>manipular de formas diferentes, que le permita crear objetos que sean considerados por él, importantes.</p>
--	---	--

Experimentación	<p>Es otra manera de satisfacer las preferencias del niño, ya que él quería sentir, tocar, probar, experimentar con su cuerpo, con el material didáctico, que le permitieran hacer uso de todas sus capacidades, aprendiendo de la manera más creativa. Así, se lo observó al desarrollar las actividades en la ronda, en las coplas, en los cuentos, en la poesía, en el tapabocas, en la manipulación de la plastilina, en la construcción del volcán, en la dramatización, en la mímica y al armar el rompecabezas.</p> <p>Realizando las anteriores actividades, los niños y niñas comentaron:</p> <p><i>"Hicimos muchos movimientos y se hizo fácil"</i> <i>"Me escondería debajo del pupitre de la profe porque es más grande"</i> <i>"Yo también"</i> <i>"Salimos comiendo al patio"</i> <i>"Pongamos la manos sobre la cabeza para hacer la choza"</i> <i>"Hagamos con los brazos las neveras",</i> <i>"Quizás no me chuce con la aguja filuda"</i> <i>"Se me quebró la aguja, no tiene punta mi aguja"</i> <i>"Le eché de los colores la tempera, y me quedó mejor"</i> <i>"Se me rompió mucho el hueco del vaso"</i> <i>"Se me esta pegando en los dedos ese papel rojo y no se me despega"</i> <i>"No puedo hacer el nudo"</i> <i>"Se me enredó el hilo"</i> <i>"Que blandita que se me hizo la plastilina".</i></p>	<p>El niño, cuando tiene libertad y autonomía puede realizar lo que desee; esto ocurría cuando coreaban las rondas, se observó que automáticamente se agruparon y eligieron una estrofa con la cual hicieron su propia mímica.</p> <p>Al coger el tapabocas experimentaron la sensación de hacer algo útil, haciéndolo con mucho cuidado, pero a la vez se notaba placer; experiencias que ayudaron a desarrollar su creatividad.</p>
-----------------	--	---

	<p>Se pudo observar en los niños movimientos corporales al hacer la mímica, se caían como enfermos cuando tomaban el agua contaminada. También colocaban las manos hacia atrás en señal de estar sucias; se tapaban la boca al referirse al tapabocas; todos participaron con entusiasmo y alegría, en forma libre y espontánea; satisfechos de su participación, se aplaudieron y se rieron.</p>	
Observación	<p>Es importante porque se desarrolla el sentido de la vista y facilita comprender mejor a través de grabados, diagramas, dibujos, mapas, colores, formas, posiciones, todo lo que le rodea. Todas estas imágenes tienen inmensa información y para el niño es más fácil comprender y recordar le permite expresar y explorar ideas haciendo algunas apreciaciones.</p> <p>La observación estuvo presente en todas las actividades del proyecto de aula Amo a mi Galeras.</p> <p>Algunas de las expresiones de los niños fueron:</p> <p><i>“Yo no tengo pareja”</i> <i>“Ese niño no se deja quitar”</i> <i>“Que chistoso que hacían esos niños la mímica”</i> <i>“Cómo alzan esa pata”</i> <i>“nosotros lo hicimos más bonito”</i> <i>“¿Cómo están metiendo los papeles al vaso?”</i> <i>“Yo pegue esos dibujos de niños abajo”</i> <i>“Que feos esos duendes, así no son”</i></p>	<p>La observación es una subcategoría presente en el que hacer pedagógico, porque el niño imita todo lo que el maestro hace.</p> <p>Cuando los estudiantes fueron conducidos al aula de audiovisuales se sentaron cerca al televisor y no permitían que los compañeros los perturben y se noto que los ojitos le brillaban al observar lo que sucedía en el video. Y así en cada una de las actividades aplicadas en el proyecto aula.</p> <p>En conclusión la observación desarrolla la inteligencia, las habilidades sicomotrices, el lenguaje, lo socioafectivo que van hacer importantes en su actividad</p>

	<p><i>"Que lindo que lo hizo ese volcán".</i></p> <p>Al mirar el video también expresan:</p> <p><i>"Que feo que sale humo del volcán"</i> <i>"Allí también mi papá sabe estar, por que es Policía"</i> <i>"Yo si he ido al volcán"</i> <i>"La comadre de mi mamá vive allá"</i> <i>"No te pares, por que no me dejas ver"</i> <i>"Córrete más allá"</i> <i>"Que linda esa virgencita en mi casa"</i> <i>"También vi en la tele lo del volcán"</i> <i>"Parece que está hirviendo el volcán"</i> <i>"Vi ese perrito, lo están llevando en carro"</i> <i>"Veo unos señores que ayudan con casco"</i> <i>"No me gustaría que explote el volcán porque el mundo se acaba"</i> <i>"Me gustó que advirtieran a los niños"</i> <i>"Que hagan caso a los vulcanólogos"</i> <i>"No quiero que el volcán erupcione porque es peligroso"</i> <i>"Pobrecitos esos hombres que murieron"</i> <i>"¡Huy!, yo si no fuera para allá porque me quemo".</i></p> <p>En otras actividades manifestaron:</p> <p><i>"No alcanzo a ver el hueco de la aguja"</i> <i>"Mi aguja no tiene hueco, esta roto"</i> <i>"No puedo meter la punta porque esta dura"</i> <i>"Se ha quebrado"</i> <i>"Échale babas para que entre en el hueco"</i> <i>"No me remeden como hago la mímica"</i></p>	<p>escolar y en su entorno.</p>
--	---	---------------------------------

	<p> <i>“No se donde va esa ficha”</i> <i>“Mira ese color va con este de acá”</i> <i>“Ya lo voy a acabar”</i> <i>“Sólo me faltan dos fichas”</i> <i>“Lo más duro para aprender esa copla”</i> <i>“Ella que la lea y nosotros vamos repitiendo”</i> <i>“No, mejor leámosla cada uno”</i> <i>“Que lindo que quedó ese volcán con esa plastilina”</i> <i>“Mire profe ese volcán no tiene casi nada de plastilina”</i> <i>“No ha hecho bien”.</i> </p> <p>Se observó que al salir del aula los niños ya iban buscando con quien hacer pareja; se tomaban de la mano para no perder a su pareja; se nota el afán por jugar y no les preocupó donde quedaron sus útiles. Se observó mucha diversión, integración, colaboración, aplicaron los conocimientos matemáticos; al formar los grupos cada niño hacia de diferente manera la mímica.</p> <p>Al llevarlos a ver el video del volcán, salieron corriendo, gritando de alegría; unos se tropezaron y otros querían ver de muy cerca el video, arrastraron sillas, se miró concentración, otros murmuraban y comentaban lo que miraban en voz baja.</p> <p>En todas las actividades del proyecto de aula Amo a mi Galeras, los niños reflejaron la creatividad y las vivencias de ellos. Es muy motivante para el maestro el espíritu de colaboración, concentración motivación e interés por el trabajo escolar; no diferenciaron que mientras jugaban, aprendían y trabajaban en forma placentera.</p>	
--	--	--

RESUMEN DE ANALISIS DE SUBCATEGORIAS

Juego. En las actividades pedagógicas que se realizaron los niños mostraron mucho entusiasmo, en todo lo que se les proponía para el desarrollo de las actividades en el aula, participaron activamente en los juegos, niñas y niños saltaron, gritaron, corrieron de un lugar a otro, realizando movimientos corporales y gestos que les producía risa, demostrando que con el juego se divertían y a la vez aprendían cosas que les daría mayores satisfacciones.

Observación. En esta categoría se puede observar, la paciencia y el interés para buscar las láminas adecuadas para ubicar en el mapa parlante, Así mismo en la actividad para elaborar, un tapabocas, cuando los niños enhebran una aguja y realizan unas puntadas, se noto la satisfacción de haber podido elaborar un instrumento útil.

Manipulación. En las actividades desarrolladas del proyecto, el niño manipulaba la tabla y el vaso, pintándolos con témperas, esto agrado a los niños, porque realizaban contrastes de colores, se consideraba unos artistas; cuando los terminaron los indicaban sus compañeros, demostrando el placer, y la alegría cuando decían ¡que vacano! ¡El mío esta mejor!

Experimentación. Aprovechando de que el niño es curioso y le gusta manipular los materiales y experimenta su capacidad para descubrir que puede hacer con ellos. Esto sucedió en las actividades planeadas en el proyecto. Armaban el rompecabezas de coplas; su capacidad de observación e interés lo demostraron en esta actividad cuando salían al patio para realizar la mímica de la copla que les correspondía, se miro la creatividad a cada grupo-.

ANEXO D

**POBLACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
HÉRALDO ROMERO SÁNCHEZ**

POBLACIÓN GENERAL

POBLACIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
ESTUDIANTES	687	548	1.235
RECTOR	1	0	1
COORDINADORES	3	1	4
DOCENTES	15	43	58
SECRETARIAS	2	3	5
ADMINISTRATIVOS	0	2	2
AUXILIAR SERVICIOS GENERALES	0	3	3

FUENTE: Esta investigación

POBLACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
HÉRALDO ROMERO SÁNCHEZ

POBLACIÓN BASICA PRIMARIA

POBLACIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
ESTUDIANTES	323	250	573
COORDINADOR	0	1	1
DOCENTES	2	20	22
AUXILIAR SERVICIOS GENERALES	0	1	1

FUENTE: Esta investigación

**POBLACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
HÉRALDO ROMERO SÁNCHEZ**

POBLACIÓN MUESTRA

POBLACIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
ESTUDIANTES GRADO 1.1	17	14	31
DIRECCIÓN DEL GRADO	0	1	1

FUENTE: Esta investigación

**POBLACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
HÉRALDO ROMERO SÁNCHEZ**

MUESTRA POR EDADES

ESTUDIANTES	EDADES		TOTAL
	6 AÑOS	7 AÑOS	
MUJERES	7	7	14
HOMBRES	5	12	17

FUENTE: Esta investigación