

INSTITUCIÒN EDUCATIVA: SANTOS ÀNGELES CUSTODIOS.



PRE-ESCOLAR 2017

PROYECTO LÚDICO – PEDAGÓGICO
ESCUCHANDO E INVESTIGANDO LA NATURALEZA VAMOS DESCUBRIENDO.

PRE-ESCOLAR

RESPONSABLES:
Gloria Amparo Zapata Ocampo
Luz Colombia Caro Ramírez

PROYECTO LUDICO PEDAGÓGICO

Es un proyecto pedagógico que ayuda a la formación de un ser social tolerante y solidario con sentido de pertenencia y de liderazgo a través del trabajo cooperativo, fundamentado en los diferentes campos como: (música, danzas, artes plásticas, teatro, deportes, juegos y rondas); permitiendo desarrollar la escucha y la sensibilidad de niños y niñas en espacios de interacción, alegría, respeto y formación integral.

Estos proyectos de aula lúdico-pedagógicos buscan desarrollar la habilidad de la escucha en los niños de grado transición, creando ambientes de aprendizaje donde puedan participar activamente, escuchando y siendo escuchados, comprendiendo los pasos a seguir para llegar a un resultado o producto, liderando actividades de su interés, trabajando cooperativamente, llegando a acuerdos, asumiendo tareas o compromisos y finalmente evaluando los resultados .

Cada proyecto de aula busca, en un ambiente de aprendizaje práctico y significativo, que los estudiantes escuchen y sean escuchados de forma atenta, dirigida, creativa, hasta llegar a ser crítica. Aprender haciendo es el pilar del constructivismo y los proyectos de aula nos brindan esta posibilidad, con actividades lúdicas que permiten que el aprendizaje no sea forzado, ni monótono.

Estos no buscan dejar de lado los contenidos que se deben manejar en cada grupo, lo que se quiere es ubicar estas temáticas en los intereses y realidades de los estudiantes.



Marco teórico

En la ley 115 de educación en el artículo 14, capítulo I, se menciona el proyecto transversal como componente de la estructura del servicio educativo. Según lo dispuesto, este proyecto debe integrar los siguientes contenidos: democracia, educación sexual, tiempo libre y ética y valores.



INTRODUCCION

El proyecto lúdico pedagógico en la educación infantil es una herramienta que encamina el aprendizaje siendo la actividad lúdica importante para el desarrollo de los niños y niñas proporcionando valores culturales que le permiten de manera simbólica representar reglas de juego, el escuchar, el respeto por el otro, la tolerancia y el compartir integrando al niño y al adulto en un mismo juego.

El juego es considerado una herramienta fundamental para conocer mas la realidad familiar donde el niño y la niña viven.

Es evidente que en nuestro preescolar existen espacios y periodos de tiempo que se pueden optimizar a través del proyecto lúdico pedagógico el cual pretende favorecer el desarrollo de actividades educativas, lúdicas que, sin lugar a dudas, fomentarán las relaciones interpersonales en el seno de la comunidad escolar.

Con este proyecto pretendemos convertir el aula de preescolar en un lugar agradable para el aprendizaje con el fin de estimular, a todos los integrantes de la Comunidad Educativa y sobre todo en el alumnado, hábitos lúdicos, de cooperación, de compañerismo, además de los de limpieza, orden y de respeto al entorno que redundarán en beneficio de la formación integral de los y las estudiantes.

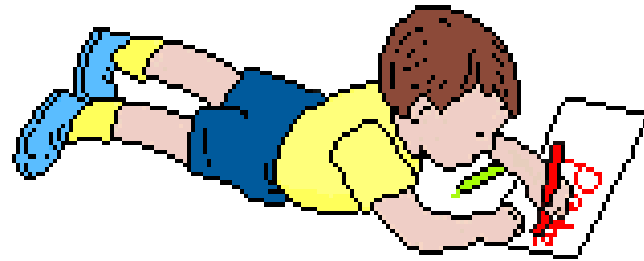


Propósitos

- Convertir el juego en una estrategia didáctica.
- Posibilitar la escucha a través de actividades lúdicas.
- Permitir que el niño, niña se exprese a través del cuerpo.
- Buscar una estrategia metodológica que tiene por propósito fundamental movilizar las estructuras cognoscitivas del estudiante en un proceso autónomo e interactivo.
- Permitir a los niños y niñas a través de situaciones divertidas adquirir diversos aprendizajes que le contribuirán a su formación integral.
- Permitir introducir a los estudiantes en el fascinante mundo del conocimiento partiendo de las múltiples actividades lúdico pedagógicas.
- Crear un ambiente de aprendizaje que posibilite la indagación que se requiere para la resolución del problema; donde el alumno observe, explore, integre, concluya y aplique.



EJECUCIÓN DEL PROYECTO



El proyecto está planeado para desarrollarse durante todo el año 2017.

AVANCES Y LOGROS

En la misma medida en que se vaya desarrollando el proyecto se irán colocando los avances y logros que se observen.

OBJETIVO GENERAL

Caracterizar el proyecto lúdico pedagógico como estrategia didáctica para el manejo de la escucha, facilitando los procesos de aprendizaje en niños y niñas de educación infantil.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer la escucha como una habilidad comunicativa para mejorar la adquisición de conceptos.
- Abrir espacios de reflexión sobre aprender a escuchar a través de actividades lúdicas.
- Mejorar la autoestima de niños y niñas, haciéndolos protagonistas y partícipes del trabajo lúdico y recreativo.
- Ampliar el vocabulario a través de actividades lúdicas.
- Educar en valores como: el respeto, la cooperación, la tolerancia, la honestidad, la solidaridad; por medio actividades lúdicas.
- Estimular el trabajo en equipo como medio de cooperación, colectivismo y escucha para mejorar las relaciones interpersonales.



METODOLOGÍA

En general:

La metodología aplicada podemos resumirla en tres palabras claves: ***Activa, Lúdica y Participativa.***



Activa, permitiendo que la propia actividad del niño Y las niñas sea el motor de todo descubrimiento y aprendizaje.

Lúdica, porque el juego es la actividad fundamental del niño, sobre todo en Edad Infantil, por medio del cual descubre el mundo que le rodea.

Participativa, porque permite al alumno(a) , a través de situaciones propuestas, colaborar con sus compañeros, aprender a tomar decisiones, asumir pequeñas responsabilidades, participar en la vida escolar y ser artífice de su propio aprendizaje

PROCESOS

- Partiendo de diferentes actividades que los (as) obliguen a escuchar, observar, interpretar, actuar, proponer y explicar.
- Acompañando a los (as) niños en la dinámica de su trabajo aprovechando los interrogantes que se hacen de forma espontánea y planteándoles otros nuevos.
- Partiendo de sus conocimientos previos, invitándole a buscar información para comprobar la validez de los mismos.
- Planteando situaciones de aprendizaje que pongan a prueba sus teorías, permitiéndole ampliarlas, modificarlas o rechazarlas.
- Participando en juegos y actividades que les ayuden a pasar de la acción a la simbolización.
- Orientando los juegos tradicionales recreativos , la danza, la música, el teatro, el dibujo, la pintura, las artes plásticas entre otros.



RECURSOS

• HUMANOS:

Estudiantes, docentes , padres de familia, personal administrativo entre otros.

FISICOS:

Patios, canchas, ., aulas de clase entre otros.

LOGÍSTICOS:

Computadores. Impresoras, V.H.S, Televisor, grabadora.

MATERIALES:

Balones, Cuerdas, aros, trajes, adornos, pelotas, material de desecho, vinilos, pinceles y atuendos



"La Familia es la esperanza de la vida, la base de los valores y la fortaleza de los niños"

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	ACTIVIDADES	RESPONSABLES
Mayo	Elaboración y presentación del proyecto: ESCUCHANDO E INVESTIGANDO LA NATURALEZA VAMOS DESCUBRIENDO	Gloria Amparo Zapata Ocampo. Luz Colombia Caro Ramírez.
Tercer periodo: del año lectivo 2017	Actividades lúdicas, recreativas que involucren cada una de las diferentes dimensiones durante la ejecución del proyecto.	Gloria Amparo Zapata Ocampo. Luz Colombia Caro Ramírez.
Cuarto periodo del año lectivo 2017	Actividades artísticas que lleven al desarrollo del proyecto .	Gloria Amparo Zapata Ocampo. Luz Colombia Caro Ramírez.
Navidad año lectivo 2017.	Villancicos, comidas navideñas, símbolos navideños	Gloria Amparo Zapata Ocampo. Luz Colombia Caro Ramírez.



EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso y un mecanismo que permite controlar el avance significativo de una actividad y también detectar las dificultades para mejorarlas en próximas actividades programadas; ésta se realizará en forma permanente durante el desarrollo del proyecto.

Cada escrito, opinión, actividad es una manera de observar sus progresos, fortalezas y debilidades.
Logrando así un aprendizaje significativo.



ACTIVIDAD	FORTALEZA	DEBILIDADES	RECOMENDACIONES.

AVANCES Y LOGROS

- Apropiación del conocimiento por parte de los (as) estudiantes a partir del conocimiento de técnicas de juego y expresión corporal.
- Permite mayor dinamismo en los espacios de descanso (recreo).
- Despierta buena disposición y agrado en todos los estudiantes para participar de la actividad.
- Genera integración entre estudiantes y maestros.
- Desarrolla valores de liderazgo, responsabilidad, autonomía, potenciando al estudiante a construir saberes dentro de ambiente más lúdico, más agradable.
- Contribuye a la integración de áreas del conocimiento desarrollando procesos interdisciplinarios y cooperativos.
- Permite desarrollar mayor identidad por su Institución.