

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA DIMENSION
ESTETICA CON LOS NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DE LA LUDOTECA MUNICIPAL DE
PAZ DE ARIPORO – CASANARE EN TIEMPOS DE PANDEMIA**

Maira Alejandra Camargo Herrera

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Educación Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Preescolar

CAU – Yopal

2021

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA DIMENSION
ESTETICA CON LOS NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DE LA LUDOTECA MUNICIPAL DE
PAZ DE ARIPORO – CASANARE EN TIEMPOS DE PANDEMIA**

Trabajo de grado para obtener el título de licenciatura en Educación Preescolar

Maira Alejandra Camargo Herrera

Asesora

Mg. Leidy Yuri Guzmán Escobar

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Educación Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Preescolar / Infantil

CAU – Yopal

2021

Aceptación de jurados

El trabajo de grado titulado “desarrollo de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la dimensión estética con los niños de 3 a 7 años de la ludoteca municipal de Paz de Ariporo – Casanare en tiempos de pandemia” presentado por Maira Alejandra Camargo Herrera, en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar fue aprobada por:

Director Asesor

Jurado

Jurado

Advertencias

“La Universidad no se hace responsable de los conceptos emitidos por el estudiante en su trabajo. Solo velará porque no se publique nada contrario al dogma ni a la moral católica, y porque el trabajo de grado no contenga ataques personales y únicamente se vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

(Artículo 23 Res. No. 13 de julio de 1956)

Agradecimientos

Quiero aprovechar en este apartado para agradecer a todas las personas que me han ayudado y aportado a lo largo de mi carrera profesional, agradecer el apoyo recibido por parte de toda mi familia, desde mis padres que fueron el claro ejemplo de construir mis proyectos, a mi tía Aurora que siempre creyó en mí y que lamentablemente partió de este mundo. A mis hermanos, que por supuesto son los mejores del mundo, por último, mi más sincero agradecimiento a mis compañeros y maestros de la Universidad Santo Tomás, que han contribuido académicamente y personal.

Dedicatoria

Mi tesis la dedico a mi esposo Uriel, por su sacrificio y esfuerzo, por su apoyo incondicional en mis estudios universitarios por no dejar de creer en mí.

A mis amadas hijas Angie Sofía y Bianca Julieta por ser mi mayor fuente de motivación para nunca rendirme en mis estudios, que son el tesoro más grande que Dios me regalo y poder llegar a ser un ejemplo para ellas.

A ellos, mi eterno amor y gratitud.

Tabla de contenido

Introducción	14
CAPITULO I.....	18
1.1 Descripción del problema de investigación	18
1.2 Objetivos.....	20
1.3 Justificación	20
CAPÍTULO II	23
2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACION.....	23
2.1.1 Antecedentes internacionales.	23
2.1.2 Antecedentes nacionales:	25
2.3 MARCO TEORICO	28
2.3.1 Lúdica.....	28
2.3.2 La lúdica en la primera infancia.	28
2.3.3 Actividad.....	29
2.3.3 Actividad lúdica.....	29
2.3.4 Dimensión estética.	31
2.2 MARCO LEGAL	31
2.2.1 Constitución Política.	32
2.2.2 Ley General de Educación.	33
2.2.3 Ley de la Primera Infancia.	33

2.2.4 Estándares o Lineamientos de la EI.....	34
2.2.5 Dimensión estética.....	35
2.2.6 Derechos Básicos de Aprendizaje.....	36
2.4 MARCO CONTEXTUAL.....	37
2.4.1 Misión	37
2.4.2 Visión.....	38
2.4.3 Objetivos.....	38
2.4.4 Población.....	38
CAPITULO III.....	41
3.1 Paradigma de Investigación: Cualitativo.....	41
3.2 Método: Acción- Participación (IAP).....	42
3.3 Población Objeto De Estudio.....	44
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de la información	44
3.3 Análisis de resultados.....	47
CAPITULO IV.....	50
CAPITULO V.....	57
CONCLUSIONES	92
Bibliografía.....	94
ANEXOS.....	98

Resumen Analítico Estructurado

1. Información general del documento	
Tipo de documento	Tesis de grado.
Tipo de impresión	Digital
Nivel de circulación	Público
Título del documento	Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la dimensión estética con los niños de 4 a 7 años de la ludoteca municipal de paz de Ariporo – Casanare en tiempos de pandemia.
Autor(es)	Maira Alejandra Camargo Herrera
Director	Leidy Yuri Guzmán Escobar
Publicación	Yopal, 2021
Unidad patrocinante	Universidad Santo Tomas Abierta y a Distancia, Facultad de Educación Preescolar, Programa de Licenciatura en Educación Preescolar.
Palabras clave	Actividades, dimensión estética, lúdica, ludoteca, Covid-19

2. Descripción del documento
El presente trabajo es el desenlace de dos problemáticas, la primera surge a raíz del confinamiento, producto de la pandemia COVID 19, afectando los procesos de aprendizaje al grupo de estudiantes de la ludoteca municipal de Paz de Ariporo, Casanare, el cual realizaban actividades enfocadas en la construcción y el fortalecimiento de conocimientos; en específico en grado preescolar, pero estas se vieron obligadas a desarrollarse en casa. En el corto tiempo de interacción presencial se observa que los niños presentan falencias en ciertas áreas de la dimensión estética, esto se convierte en una segunda problemática, pues la mayoría de los infantes se les dificulta expresarse, ser creativos, dibujar, colorear, la pintar, entre otras, a la hora de la práctica los alumnos tienen actitudes positivas para desarrollar toda actividad encaminada a lo artístico. Por eso se desarrolló una propuesta que buscara convertirse en una herramienta de investigación, como resultado, el docente encargado, en colaboración con los padres de familia desarrollaron una serie de ejercicios diseñados para trabajar en casa, sirvió de apoyo emocional y se fortaleció los vínculos afectivos en los integrantes del hogar.

Por otro lado, la investigación contribuirá a quienes piensen elaborar proyectos educativos en tiempos de pandemia. Pese a que existe mucha información en la web, se halló que no hay publicaciones que den solución a la problemática que tomó por sorpresa a escuelas, ludotecas, universidades.

3. Fuentes del documento

Bibliográficas, a partir de la revisión documental el diario de campo, autorización para divagación de material gráfico y encuestas.

Margelia, E (11 de marzo de 2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt). (tesis de grado en licenciatura), Cartagena, Colombia.

Obtenido de repositorio unicartagena:

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5192>

Yasmín Alemán Escobar, K. O. (2018). Diseño, ejecución y evaluación de un proyecto lúdico-pedagógico y un taller desde los lineamientos y las regulaciones en educación preescolar, para la innovación de la práctica pedagógica y el desarrollo integral del infante (tesis de grado en licenciatura). Barranquilla, Colombia. Obtenido de manglar.uninorte.edu.co/:

<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/8346/133889.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C., & Bautista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.

Pallavicino, A. Z. (2006.). Juego musical y aprendizaje. Bogotá D.C: Aula alegre - Magisterio.

Simón, S. (2005). 101 juegos divertidos para el desarrollo de la creatividad. Barcelona: Ceac.

4. Contenidos del documento

Diseño de la investigación en cuanto a su diagnóstico inicial mediante la observación, donde se estructura y define el problema, se describe las condiciones del contexto educativo de los beneficiarios de la ludoteca.

La definición del proceso metodológico que permite trazar el camino a recorrer y donde se fija el tipo de investigación, en este caso la investigación cualitativa desde lo descriptivo, el diseño de las técnicas e instrumentos de recolección de la información, la selección de la población y su respectiva muestra y la aplicación de dichos instrumentos para recolectar la información requerida.

Soportes de tipo teórico, conceptual y legal afines a la temática del proyecto con relación a las normas, decretos y leyes que buscan garantizar la educación desde la primera infancia, dentro de ellos se establecen parámetros para el ofrecimiento del servicio y cuáles son los logros que se busca obtener.

Un consolidado teórico de los resultados y hallazgos donde se realiza el proceso de análisis e interpretación de la información y se contrasta con los marcos de referencia, el cual evidencia la importancia de la lúdica para los procesos pedagógicos en preescolar.

En una investigación cualitativa, la información es recopilada, organizada y procesada es sometida a dos importantes procesos: el análisis y la interpretación.

Las respectivas conclusiones del recorrido investigativo que arrojo la propuesta desarrollada a la comunidad beneficiaria de la ludoteca municipal.

5. Metodología del documento

El proyecto municipal “Ludoteca” presta sus servicios directamente en el centro de convivencia municipal, este espacio está decorado de acuerdo temática de niños, este lugar será muy agradable para los menores y su dirigente, de igual manera para los visitantes. Para el año 2020, se cuenta con 7 niñas y 8 niños, el rango de edad de esta población está entre los 4 a los 7 años.

La metodología de trabajo se basa en un paradigma cualitativo, centrándose en comprender las conductas del ser humano en estas circunstancias, para identificar la problemática, se realiza una observación sobre actividades que respondan a las dimensiones del infante. Para conocer el contexto de la comunidad educativa es empleado la entrevista, como instrumento de recolección, este proceso da acceso a una idea más clara los recursos con los que cuenta, los integrantes del hogar, el historial académico del niño, entre otros.

Método: Para la presente investigación el método Acción- Participación (IAP) se adapta a cualquier escenario de orden (cognitivos, disciplinares, de actitudes y valores, etc.), simultáneamente esta metodología incentiva al investigador a empoderarse del conocimiento propio. En la investigación educativa tiene mucha practicidad la I.A.P, ya que los participantes experimentan los entornos naturales como una escuela, universidad, casa, etc.

6. Conclusiones del documento

El recorrido investigativo, permitió conocer como las actividades lúdicas permitieron fortalecer el desarrollo de la dimensión estética a través del juego, siendo un instrumento potencializador del aprendizaje desvalorizado por los docentes, y que en tiempos de pandemia sirvieron de ayuda para los padres, lo cual enriquecieron los vínculos afectivos con sus hijos. Además, el docente se preparó en las competencias digitales.

La investigación tiene un impacto en la pedagógica, el docente aprende a mejorar las competencias de enseñanza, a contextualizar el entorno del estudiante, los integrantes de un hogar, aportar de forma personal, laboral y profesional a estas comunidades que están en un proceso de aprendizaje.

7. Referencia APA del documento

Camargo, M. (2021). *Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la dimensión estética con los niños de 4 a 7 años de la ludoteca municipal de paz de Ariporo – Casanare en tiempos de*

pandemia. (tesis de pregrado), Universidad Santo Tomás, Licenciatura en Educación Preescolar. CAU Yopal.

Elaborado por:	Maira Alejandra Camargo Herrera
Revisado por:	Leisy Yuri Guzmán Escobar

Fecha de elaboración del resumen:	Día: 05	Mes: Mayo	Año: 2021
--	---------	-----------	-----------

Introducción

“La creatividad como una función de la inteligencia” (Robinson, K., 2019).

La ludoteca es un espacio diseñado para estimular el desarrollo físico y mental en niños, esto se logra gracias a actividades recreativas que permiten al niño despegar aún más de sus capacidades y habilidades. La lúdica es una técnica utilizada para producir conocimiento mediante el juego que promueve espacios de aprendizaje con encuentros divertidos y en la que naturalmente el infante participa y disfruta, comparte a través de una ejercitación placentera y espontánea experiencias, plasma ideas, sentimientos y fantasías, no hay que olvidar que el juego es algo natural, es la esencia del ser humano, obviamente el aprendiz se sentirá cómodo y confiado en este escenario. Lo interesante es que lo lúdico estimula todas las dimensiones del niño: corporal, cognitivo, afectivo, comunicativo, y claramente, la estética.

Por ello, en el contexto educativo, es importante que el docente trabaje las dimensiones, pues bien sabe, que el éxito de sus estudiantes se basa en el campo de acción para aprender a relacionarse con amigos, entender las normas y las conductas para el buen funcionamiento de un ser sociable y curioso. La dimensión estética reúne estos requisitos, por eso es imprescindible desarrollarla en las comunidades educativas desde temprana edad. Igualmente, el pedagogo es un generador de cambios de paradigmas, pues su función es dirigir, proponer y modificar cada vez los métodos de aprendizaje, para que sean más dinámicos y flexibles en cualquier contexto o circunstancia.

El documento contiene una propuesta que emerge para dar solución a dos problemáticas, la primera, relacionada con algunas falencias por parte de los infantes que pertenecen al programa de Ludoteca municipal de Paz de Ariporo Casanare; para ser creativos, expresarse, plantear ideas, colorear, combinar colores y pintura. La segunda, tiene que ver con la contingencia Mundial del

COVID -19, que obligo a los 15 infantes a trabajar en casa. Por lo que se buscó varias actividades lúdicas que les permitieran el fortalecimiento de la dimensión estética.

Para dar respuesta a esta problemática fue necesario alcanzar tres objetivos: el primero se basa en el reconocimiento de la comunidad, el investigador busca extraer problemáticas existentes, sumado a esto debe conocer su contexto social y familiar. Segundo el diseño de talleres lúdicos, donde queda claro que el infante presentaba en este escenario mayor atención dentro del aula, una vez aplicado el material (las actividades), se lista los alcances del niño en cada actividad, que será el tercer objetivo, definir los logros y limitaciones del proyecto obtenido de los datos (fotos y videos).

Este trabajo se convirtió en una solución de muchos padres de familia para saber qué actividades trabajar en casa, no simplemente limitar a dejar a sus hijos a dispositivos móviles, TV, Pc, entre otros; ejercicios fáciles de implementar; acorde a las necesidades y recursos al alcance, sumado a esto contrarrestar el cambio de actitudes generados por el aislamiento, el confinamiento es perjudicial para la salud mental de los niños debido a la sensación de incertidumbre y encierro, los infantes experimentan estímulos negativos como ansiedad, a su vez estrés y depresión durante el día, lo cual genera alteración en el sueño y el descanso. La investigación da continuidad al proceso que se venía desarrollando en la ludoteca, ser un claro ejemplo que, a pesar de un periodo lleno de retos y aprendizaje, el ser humano puede rápidamente desenvolverse, en plasmar ideas, porque son muchas de las cosas que se puede realizar en nuestro domicilio, pero se requiere de apoyo pedagógico para aterrizar una idea.

El documento contiene 5 capítulos: en el primer capítulo, el lector se sitúa en la contextualización de la problemática detectada en el grupo de niños beneficiados de la ludoteca, luego se formula la pregunta problema que es el hilo conductor del proyecto y se plantean los

objetivos tanto general como los específicos, los objetivos están relacionado con la estrategia pedagógica que busca fortalecer la dimensión estética a través de la lúdica. Finalmente, se encuentra la justificación, en la que señala por qué y para la importancia de realizar esta investigación.

En el segundo capítulo, se exponen los marcos de referencias, iniciando por los antecedentes internacionales y nacionales, aquellas tesis que preceden esta investigación, seguido de este apartado encontramos los conceptos que se trabajan a lo largo de la propuesta, conceptos relacionados con las actividades lúdicas, la dimensión estética, la primera infancia, entre otras. Posteriormente, aparece el marco legal, en este apartado se proporciona las normas existentes en relación al tema, criterios, leyes y estándares establecidos tanto en la constitución política como en la ley general de educación que respaldan los procesos para la prestación del servicio educativo y los lineamientos de calidad desde nivel preescolar. Finalmente, el marco contextual, en el cual se describe la población, la misión y visión del proyecto dónde se ubica el fenómeno o problema de investigación.

En el tercer capítulo se presenta la metodología, esta sección describe los materiales y los métodos empleados a lo largo del trabajo, el estudio aborda un paradigma cualitativo, en el que se busca comprender las acciones y las conductas de la población objeto, para llegar a esto, se empleo la investigación acción participativa (IAP), que es una forma de cuestionamiento reflexivo y una alternativa para observar, planear, registrar y reflexionar dentro de un contexto. Además, se utilizan técnica e instrumentos de recolección como la observación directa, entrevista a niños y padres de familia, al igual que las técnicas de análisis.

En el cuarto capítulo se especifica el análisis e interpretación de la información por cada uno de los objetivos planteados en el primer capítulo, consiste en separar los elementos básicos de la información y examinarlos con el propósito de responder a la pregunta problema.

El quinto capítulo presenta la propuesta pedagógica, su referente teórico, los alcances del mismo, el plan de actividades y su seguimiento.

En el capítulo sexto, se dan a conocer las conclusiones a las que se llegó con la investigación. en el capítulo séptimo las recomendaciones y finalmente las referencias bibliográficas y los anexos respectivos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

1.1 Descripción del problema de investigación

La ludoteca es un espacio municipal del centro de convivencia de Paz de Ariporo, Casanare, donde se brinda apoyo pedagógico a la comunidad que permiten estimular los procesos de aprendizaje a niños que se encuentran en etapa de inicial y/o en situación de vulnerabilidad, los talleres ofrecidos promueven su desarrollo físico, afectivo y espiritual. Los beneficiados pertenecen a hogares víctimas de desplazamiento por la violencia y/o grupos al margen de la ley, integrantes de los programas del Gobierno “más Familias en acción” y “Red unidos”, y con el puntaje del Sisbén menos de 30 del DNP. Para el año vigente (2020) los participantes están conformados por 15 estudiantes en total, 7 de ellos son niños y 8 son niñas con edad comprendida entre los tres a los siete años.

Mediante la observación a los estudiantes, en el espacio asignado, se identificaron algunas dificultades para transmitir pensamientos por medio de gestos, adicionalmente, poco interés por las manualidades y el dibujo, al principio se llegó a pensar que este fenómeno se debía a la adaptación al grupo en sus primeros días de clases, pero, con el paso del tiempo era más evidente las falencias asociadas con la dimensión estética, por esa razón y desde la postura como funcionaria a cargo de la ludoteca y docente en formación de la licenciatura en educación preescolar, se realizó la presente investigación para desarrollar actividades encaminadas al fortalecimiento de esta dimensión le brinda la oportunidad al infante de expresar sus primeras ideas a través de diagramas o dibujos, Silvia (2005), prioriza:

El desarrollo de la dimensión estética infantil inicia desde el garabateo, hacia combinaciones sencillas de diagramas, de cruces, cuadrados, círculos y triángulos que

llevan a las representaciones pictóricas y de allí, a la creación artística del lenguaje, llegando a la etapa representacional, el infante en su mundo imaginario sobrepasa la fantasía de la realidad, asocia un caballo con el mango de la escoba. (p. 140)

Por otro lado, desde los lineamientos curriculares para nivel preescolar (MEN, 2017), los niños tienen favoritismo por actividades que reten su creatividad e imaginación, es común escuchar en ellos frases como: se me ocurre una idea. El campo de acción creativo contribuye al fortalecimiento del pensamiento divergente, satisfaciendo los criterios de originalidad, a la fluidez de ideas y la flexibilidad del pensamiento.

La propuesta de algunas actividades pedagógicas permitió acercar los niños más al aula de clase con una participación muy activa, después, a raíz del “estado de alarma”, decretado por la pandemia del COVID19 en Colombia a mediados de marzo, se suspendió el apoyo pedagógico de forma presencial de la ludoteca, por lo que se inicia una estrategia de atención a distancia y “online” en colaboración con plataformas tecnológicas, teniendo en cuenta los recursos existentes o fácil de buscar desde la comunidad de la casa para el desarrollo de talleres lúdicos, el hecho genera experiencias integradoras en las familias, aprovechando el tiempo para reunir lazos pedagógicos a través de medios de comunicación. Sin duda es un reto para el programa, ya que padres de familias tienen escasa experiencia en educación digital, otras, no cuentan con el acceso a muchos servicios básicos de vivienda, incluso, que no llegan a contar con los mínimos vitales que le permitan su subsistencia ya que viven con lo que trabajan del día a día.

La problemática se convierte en un reto y una oportunidad para repensar sobre cómo estamos a nivel educativo, al respecto, Ken Robinson (2015) considera que es necesario educar bajo el paradigma de la creatividad, ser creativo es pensar en cosas que no están presentes, lo cual,

en Colombia, lamentablemente la educación ha sido muy anacrónica, y hasta el momento no había sucedido un hecho transformador para cambiar los procesos educativos.

Planteamiento del problema:

¿Cómo las actividades lúdicas permiten el fortalecimiento de la dimensión estética en los niños de 4 a 7 años de la ludoteca municipal de Paz de Ariporo Casanare, en tiempos de pandemia?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general.

Determinar cómo las actividades lúdicas permiten el fortalecimiento de la dimensión estética en los niños de 4 a 7 años de la ludoteca municipal en tiempos de pandemia.

1.2.2 Objetivos específicos.

- Diagnosticar las debilidades de los estudiantes de 3 a 7 años del programa ludoteca respecto al desarrollo de la dimensión estética.
- Diseñar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la dimensión estética en los niños del programa ludoteca teniendo en cuenta el alcance y las necesidades de la comunidad en tiempos de pandemia.
- Establecer los alcances y limitaciones de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión estética.

1.3 Justificación

La dimensión estética le permite al niño expresarse creativamente, la imaginación es el comienzo de todo ser creativo, el infante puede anticipar, reflexionar y hacer conjeturas después de transformar sus ideas, por ende, el ser humano no está limitado al aquí y al ahora. La

creatividad es un paso más allá de lo que tenemos y con lo que contamos, se trata de tener ideas originales que tienen un valor para el aprendizaje. El proceso del desarrollo de la lúdica es importante, porque se centra en ello, en ser un proceso; mas no un suceso, dando posibilidad a los niños de ser libre respetando sus creencias. Además, da la oportunidad de sentir, valorar y aceptar el contexto, el infante en esa permanente interacción con sus padres tiende a manifestar emociones: la alegría, el entusiasmo, el interés por desarrollar las actividades, mientras que la difícil situación de estar encerrados provoca intranquilidad, impotencia, miedo, aburrimiento.

Desde la psicología educativa este contacto padres-hijos aumenta las probabilidades de garantizar el crecimiento emocional, físico y mental, en efecto, refuerza los vínculos emocionales (Bermúdez, 2020). Si bien es cierto, una realidad en los hogares del siglo XXI existe una tendencia disfuncional del vínculo Psicoafectivo Familiar y Escolar, pues los padres en su afán laboral y económico abandonan los roles del hogar, rompen esa conexión para hablar y escuchar, reducen el tiempo para interactuar, están más atentos lo que se muestra en una pantalla o al trabajo. Los infantes tienen la necesidad de expresarse, pero al percatarse de esa disfuncionalidad transfiere a sus maestros los vínculos afectivos, por consiguiente, el papel del docente se transforma en una figura paternal, dejando como resultado que el niño acate las sugerencias del docente; mas no del padre, y es ahí donde surge el choque emocional entre los implicados.

La educación en tiempos de pandemia es una oportunidad para reinventarse y adoptar una actitud flexible, este caos ayuda al docente a conocerse y a comprender como esta preparado ante esta eventualidad, el aislamiento cambia la forma de elaborar el planeador de aula, el reto está en producir contenido para contrarrestar emociones negativas en los niños y fortalecer los vínculos afectivos, adicional, el profesor asume un papel de transformados e invita a reflexionar, a

impulsar la capacidad de adaptación de todos los actores, a liderar iniciativas, a resolver problemas y enfrentar todo tipo escenarios donde la virtualidad es una prenda de garantía en los procesos pedagógicos y laboral.

En la licenciatura preescolar, esta tesis permite cualificar pedagógicamente al docente para formarse en las nuevas competencias digitales, que ayudaran a reestructurar los currículos, los planeadores, el seguimiento académico e involucrar los procesos socio afectivo. El apoyo a esta etapa en épocas de incertidumbre, miedo y encierro es priorizar la salud mental, empezando por los niños de la ludoteca.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACION

Los antecedentes que se han encontrado para la temática “proyecto desarrollo de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la dimensión estética” son cinco y se les relaciona a continuación:

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Fuentes, A. (2015), realiza su trabajo de investigación titulado “Actividades Lúdicas en la Planificación Educativa” en Guatemala, su objetivo general fue implementar actividades lúdicas como estrategia pedagógica en la planificación de los aprendizajes que correspondan a los contenidos del Currículum Nacional Base en el Distrito Escolar 092310 del municipio de la Esperanza.

La investigación tuvo un enfoque directamente en la planificación educativa, la cual consiste en la capacitación y la actualización curricular, utilizando la lúdica en áreas de conocimiento, con ciertas actividades como: las rondas infantiles dentro y fuera del aula. Fuentes, busca facilitar el trabajo del docente con este paradigma, que al ser ejecutadas por el maestro se obtiene como resultado fortalecer valores, estimular la integración y la creatividad. Su metodología busco llevar actividades con el fin de realizar un seguimiento mediante la observación, esto permitió conocer la rutina de cada uno de los sujetos, también se aplicaron técnicas de recolección como entrevistas y la participación en las actividades hechas en el establecimiento.

Fuentes, A. (2015), afirma que, la integración del juego como componente dentro de la institución favorece el desarrollo de la creatividad e imaginación del nivel primario, del mismo modo, agrega que es indispensable realizar acompañamiento por parte de las autoridades educativas esto con la intención de fortalecer las habilidades del maestro.

Una vez terminada su investigación, después de haber cumplido con los objetivos sugiere que el personal docente debe diseñar actividades que estén fuera de lo tradicional, es decir, que busquen innovar en el aula, dentro de sus hallazgos se cruza con los planeadores repetitivos, ninguno con ideas capaces de transformar el conocimiento de distintas maneras. Por otro lado, plantea que se debe promover capacitaciones que puedan enriquecer los espacios de socialización del docente, incluso invita acompañar el trabajo de las maestras en nivel preprimario para verificar la existencia de estrategias didácticas de aula.

Para Campos M. Chacón I. y Gálvez P. (2006), de Santiago, Chile, aportan con su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, Sugieren una nueva forma de hacer educación, conforme lo exponen en su objetivo de este proyecto “proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”.

Consideran que la realidad educativa en su país, la lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje, sino, como un sistema de entretenimiento en los tiempos libres de los niños, por ello su estudio se fundamenta teóricamente en ámbitos como: juego, educación y desarrollo infantil.

Para este estudio de investigación, su metodología se basa en la exploración como alternativa válida científica, para indagar que acciones tiene el juego desde una estrategia pedagógica, en el diseño metodológico señala de forma mixta, la primera desde la parte no experimental y la segunda si, separándola por la etapa de categorización y etapa de propuesta. Llamada etapa de categorización es una metodología cualitativa, mientras que la etapa propuesta es de tipo experimental.

Ambas teorías generan un gran aporte valioso, el primero da conocer la realidad a nivel educativo desde otros modelos y ministerios, al igual que en nuestro entorno, se hace necesario generar un cambio en los currículos y planes de aulas, renovar los temas y la forma de aplicarlos basados en las nuevas formas de hacer educación. En cuanto a la segunda investigación, es quizás una hipótesis, los docentes deben cambiar la idea sobre las actividades lúdicas, no solo se debe ser aprovechado en los tiempos libres sino debe ser valorada como una estrategia que se debe aplicar constantemente.

2.1.2 Antecedentes nacionales:

Un primer trabajo corresponde Aza, D. (2019), quien presenta su trabajo de investigación titulado “la lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo de la dimensión estética en niños y niñas entre los 4 y 5 años Cali – Colombia”, el objetivo general es diseñar una estrategia lúdica pedagógica, amenera de secuencia didáctica, apropiada para el desarrollo de la dimensión estética en niños entre 4 y 5 años.

Este trabajo se basa en el diseño de una estrategia lúdica pedagógica de secuencia didáctica para el desarrollo integral de las dimensiones en educación nivel preescolar en una serie de experiencias integradoras de tipo exploratorias, su demuestra que el juego realiza grandes aportes en el desarrollo integral de los estudiantes, debido a que, la lúdica es la mejor

forma pedagógica de integrar en una sola experiencia significativa el desarrollo educativo (como lo especifica en una de sus conclusiones), igualmente, dentro de estos hallazgos menciona que, el juego responde a la condición natural del estudiante.

Una vez terminada la investigación, expone varias conclusiones de las cuales se destacan dos.

“La lúdica y la estética ponen en contacto a los estudiantes con el mundo que los rodea desarrollando su capacidad de recrearlo ... Cuando se desarrolla la dimensión estética a través de la lúdica se participa de diversos símbolos, normas y códigos que les permite a los estudiantes asumir una posición crítica de la realidad” (Aza, 2019, pp.96-97).

En definitiva, la lúdica y la estética constituyen ejes fundamentales para el desarrollo de una actividad de aula, ambas están relacionadas con la acción, mientras la lúdica se convierte en el medio comunicación y la estética desarrolla su pensamiento a través de una manifestación artística, incluso, todas las dimensiones tienen transversalidad con la lúdica ya que crea saberes previos desde el juego, recrea al niño y lo conecta con el mundo exterior.

Un segundo trabajo Ortega, Pérez y Rodríguez (2018), a través de su investigación titulada “diseño, ejecución y evaluación de un proyecto lúdico-pedagógico y un taller desde los lineamientos y las regulaciones en educación preescolar, para la innovación de la práctica pedagógica y el desarrollo integral del infante.”

Desarrollan su investigación teniendo en cuenta su objetivo fundamental de diseñar, ejecutar y evaluar las formas de trabajo en el preescolar mediante una práctica educativa innovadora que fomente el desarrollo integral en los educandos, en consecuencia, el diseño metodológico de este trabajo está basado en una investigación de tipo pedagógico con un enfoque cualitativo, que busca describir el problema e indagar la realidad.

En las fases de observación, se menciona la importancia de la “escucha”, en efecto, el docente debe comprender las necesidades y los gustos del infante, no es necesario que las actividades deben seguir estrictamente al pie de la letra lo que aparece en los DBA, planes de aulas del MEN, etc. Sino construir un modelo adaptado a la población, para despertar el interés y la receptividad en los estudiantes evitando la desmotivación y la apatía, por último, como ya se ha indicado, se hace referencia sobre la lúdica, indican que el juego no tiene barreras para desarrollarse de muchas maneras siendo estratégicamente escalable en cualquier nivel académico.

Sandoval, Ramírez y Ospina (2017), investigaron: la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños en el grado de preescolar de la institución educativa soledad román de Núñez (sede victoria pautt). Cartagena – Colombia. El objetivo de este proyecto es la implementación de la lúdica como estrategia a un grupo de estudiante de 22 niños en la dimensión cognitiva.

Este proyecto se desarrolló en cuatro fases metodológicas como son la fase diagnostica que consistió en identificar el nivel de aprendizaje, además listar los distractores de aula, a la segunda fase es el diseño, de intervención y de evaluación de resultados, en sus resultados se observa participación de los estudiantes, así como su buen acople al trabajo en equipo, en lo cual se recolecto evaluación de las actividades, entrevistas y encuestas. Adicionalmente, en sus conclusiones obtenidas hablan positivamente sobre las practicas lúdicas, su favorabilidad tanto para el docente como el estudiante que mejoran concentración, observación y la rapidez mental en la dimensión trabajada en el proyecto (dimensión cognitiva), pero sin dejar de lado las otras como lo son la social y la afectiva.

2.3 MARCO TEORICO CONCEPTUAL

La presente investigación se enmarca en el nivel de la educación infantil, más precisamente en la dimensión estética a través de la lúdica con los niños y niñas de la ludoteca municipal de Paz de Ariporo, en donde se presta el servicio y asistencia pedagógica a esta comunidad.

Es así como se han contemplado diferentes referentes teóricos que sustentan el proceso y desarrollo de esta investigación, como se muestra a continuación.

2.3.1 Lúdica. El término lúdico es de origen latín “ludus” que significa “juego”, es una sensación que invita hacer una actividad que demande una experiencia, pero no cualquier experiencia, el ser humano busca solo aquellas situaciones que generen un estímulo de felicidad y tranquilidad, en este sentido el ser humano expresa, siente y trabaja emociones tan propias como reír, gritar e incluso llorar, que al final este un proceso conlleva a reflexionar, a curiosar y dialogar con otras personas.

2.3.2 La lúdica en la primera infancia. Es claro que la lúdica en este nivel es indispensable ya que a través del juego le permite accionar o estar en constante movimientos, despertar la curiosidad a sentir, percibir y presentar aquellas ideas que tiene en su mundo imaginativo.

El nivel inicial tiene una función que cumplir: debe lograr aprendizajes significativos en los alumnos. El juego, como actividad específica que supone compromiso, intencionalidad de los jugadores, riesgo, aventura, posibilidad de exploración, de fracaso sin graves consecuencias, encuentra en la dinámica cotidiana tiempos propios de desarrollo, pero no todos los tiempos. (Malajovich, 2008) La lúdica en educación inicial permite el desarrollo del niño desde su libertad, exigida por el mismo donde obtiene experiencias significativas ya sean agradables o no, pero

adquiere con cada una de estas un valor para reflexionar, también les permite detonar la energía que posee debido a su edad donde quiere estar en constante movimiento.

2.3.3 Actividad. Por actividad se entiende como aquellas acciones que realiza el estudiante mediante instrucciones para la adquisición de conocimientos y competencias básicas. Lockwood define que son ejercicios o supuestos prácticos que tiene como fin que el alumno no se limite a memorizar o aprender todos los conceptos al pie de la letra, sino que se encuentre en constatación de practicidad, dándole uso a lo aprendido para así mantenerse en acción. Mediante las actividades se pueden dirigir el aprendizaje, además proveen conocimientos previos, el ejercicio debe estar sujeto a las herramientas con las que cuenta con temas que lo conduzcan a las etapas de madurez.

2.3.3 Actividad lúdica. Una actividad lúdica puede ser considerado como aquel tiempo libre empleado para actividades que estén relacionados con el entretenimiento o la diversión. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar identidad, además de un modo de ser particular. Puede considerarse como el potencial creativo y gozoso que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, otros. Tiene un carácter de reconciliador de saberes, el disfrutar aprendiendo. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. (Piedra, S. 2018, pp. 102 -103).

Cabe destacar que las actividades lúdicas tienen su clasificación, es su investigación Fuentes (2015) clasifica distintas actividades de la siguiente manera.

a) Actividades lúdicas libres:

Favorece la espontaneidad, la imaginación, libera depresiones, actuar con plena libertad e independencia.

b) Actividades lúdicas dirigidas:

Favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

c) Aspectos esenciales de las actividades lúdicas.

- Seguridad.
- Clima
- Involucrar a todos.
- Corta duración.
- Reglas simples y variadas.
- De preferencia que sea al aire libre.
- Permitir participación, organización y autogestión.

d) Aspectos metodológicos de las actividades lúdicas.

- Ambientar el lugar.
- Elegir el juego de acuerdo con la edad.
- Utilizar un ejemplo.
- Explicar claramente el juego.
- Terminar el juego a tiempo.
- Número de niños.
- Intensidad de juego.

- Grado de dificultad.
- Recursos.
- Modificación de las reglas.

2.3.4 Dimensión estética. La dimensión estética favorece al desarrollo de destrezas y capacidades artísticas, fortaleciendo los procesos de motricidad fina y gruesa, igualmente los procesos de razonamiento y análisis en los niños, jóvenes y adultos, también favorece el desarrollo de la creatividad y la imaginación, este proceso se lleva a partir de la información recibida por los sentidos.

La dimensión estética en relación con la lúdica tiene como función que el ser humano transforme esas ideas y la conjugue con su creatividad, luego sentir y dar un valor a libertad interior. Para Kristen Kemple y Cindy A. Johnson define la dimensión estética como la capacidad de apreciar, y de responder emocionalmente a la belleza de las creaciones humanas y el ambiente natural. La creatividad es un fuerte componente de la dimensión estética de gran ayuda para la educación y el desarrollo social. (SCP, 2016).

Entonces la dimensión estética reúne la sensibilidad y la evolución, mientras la primera la ofrece la posibilidad de expresar y la segunda construir autoconciencia para amarse y amar a los demás favoreciendo actitudes de confianza, valores como el respeto, la amistad y el trabajo en equipo.

2.2 MARCO LEGAL

En la ley general de educación (Ley 115 de 1994), específicamente en el artículo 5, en Colombia la educación preescolar hace parte del servicio público y un derecho para el desarrollo integral y armónico de los niños, es decir, que el estado o gobierno en ejercicio debe garantizar y gestionar todos los medios para dar cumplimiento con un deber y este es el acceso a escenarios

para la infancia donde se enseñe para la vida, para el ser humano la educación es la base fundamental para construcción de la sociedad, educarse representa como la fuente primaria de formación para desarrollar capacidades cognitivas, socio-afectivas, estética, etc. Dando identidad al ser humano y crear una misión individual y social, además comprender que estas habilidades trabajadas desde el aprendizaje le permiten sobrevivir y realizarse, para la presente investigación lo constituyen las siguientes normas:

2.2.1 Constitución Política. En la constitución política de 1991, el estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje e investigación como aparece en el artículo 27, pero las actividades relacionadas con el acceso a la educación no están contempladas en el capítulo de los derechos fundamentales, solo se menciona hasta el artículo 44, exactamente en el capítulo de Los Derechos Económicos Sociales y Culturales (DESC), el artículo 44 dice lo siguiente:

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. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos... Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Mas adelante el artículo 67 se establece el acceso al conocimiento y a la ciencia, formando colombianos para la sociedad, este derecho al entendimiento se da en edades entre 4 a 6 años, siendo gratuita en las instituciones públicas, en consecuencias el estado facilitara los mecanismos que permitan el acceso al conocimiento para promover y fomentar espacios de oportunidades.

2.2.2 Ley General de Educación. Es la norma por medio de la cual se busca atender el pleno desarrollo de la personalidad, teniendo en cuenta la formación, la adquisición, el desarrollo, el acceso, el estudio y la promoción de los valores y principios de cada individuo. En educación preescolar declara el servicio ofrecido al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas es servicio se desde los 2 años hasta los 6 años, donde se ofrece los grados de Prejardín, jardín y transición, este último es obligatorio, como se expone en el artículo número 11.

Como todo país o estado debe guiarse por unas directrices especializadas en cierto ámbito, para este ámbito existe una ley general educación, la ley 115 de 1994, es la de señalar las normas esenciales para tener control y prestar el servicio público de educación, ejerce funciones a nivel social satisfaciendo intereses y necesidades de las personas, esta ley además de establecer el modo de la prestación de dicho servicio, también fija las metas que debe alcanzar el niño en su proceso de formación, en los infantes principalmente está en el crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, la creatividad, la comunicación, y relación con compañeros, docentes y padres de familia para establecer espacios de reciprocidad y participación activa, basado en la sana convivencia, como se expone en el artículo 15.

2.2.3 Ley de la Primera Infancia. La política pública de atención integral a la primera infancia destaca la importancia de atender a la población entre los 0 y 6 años, pretende mejorar la calidad de vida de las madres gestantes y los niños que se encuentran en el rango de edad antes mencionado, especialmente para población en estrato o nivel 1, 2 y 3 del Sisbén; establecido en la Ley 1295 de 6 de abril de 2009. Por otro lado, se busca un desarrollo integral que el niño logre como se expone en el artículo 4 de Ley 1804 de 2016.

- Contar con padre, madre, familiares o cuidadoras principales que le acojan y pongan en práctica pautas de crianza que favorezcan su desarrollo integral.
- Vivir y disfrutar del nivel más alto posible de salud.
- Gozar y mantener un estado nutricional adecuado.
- Crecer en entornos que favorecen su desarrollo.
- Construir su identidad en un marco de diversidad.
- Expresar sentimientos, ideas y opiniones en sus entornos cotidianos y estos sean tenidos en cuenta.
- Crecer en entornos que promocionen y garanticen sus derechos y actúen ante la exposición a situaciones de riesgo o vulneración.

2.2.4 Estándares o Lineamientos de la EI. Tras definir las normas que establecen el acceso al conocimiento con se muestra en la Constitución Política y la Ley General de Educación (artículo 78) en donde se establecerá los indicadores de logros en cada nivel académico, fue necesario organizar y marcar los estándares de calidad educativos en el nivel de preescolar o educación inicial, los lineamientos tiene como eje fundamental reconocer al infante como ser único y singular, reconociéndoles la capacidad de conocer, sentir, opinar, plantear problemas y buscar soluciones, del mismo modo ajustar su educación según sus condiciones, para encender el deseo de aprender y construir saberes. En el marco de los estándares, se busca garantizar cuatro pilares fundamentales que continuación, se explicita cada de uno de ellos:

- Aprender a conocer: cada persona debe aprender a conocer el mundo que lo rodea, para formarse para crear una identidad y ser autónomos, supone entonces, aprender a aprender, a descubrir y comprender.

- Aprender a hacer: capacitar al individuo a desarrollarse frente a diversas situaciones, a dar soluciones mediante la combinación conceptos vistos, y, por último, a trabajar en equipo, todo esto se logra a través de la acción.
- Aprender a vivir juntos: es aprender a vivir, formar lazos de socialización favoreciendo la interacción con los demás.
- Aprender a ser: la función esencial de la educación es propiciar en todos los seres humanos la libertad de pensamiento, esto con el fin de construir pensamiento crítico, elaborar juicios sin que afecten los demás y generar responsabilidad individual sobre sus actos o acciones.

2.2.5 Dimensión estética.

El decreto 2247 de 1997 en el capítulo II, refiere a las orientaciones curriculares contempla como principios de la educación preescolar, la integralidad, la participación y la lúdica. Por otro lado, la dimensión estética dentro de la ley general de educación se expone en la visión del niño desde sus dimensiones de desarrollo, este juega un papel fundamental para la exploración de diferentes lenguajes artístico, se basa en un enfoque donde el niño atraviesa la etapa del deseo de expresar, de sentir, conmoverse, valorar y transformar sus ideas, por esto, la estética a través de diferentes recursos permite desplegar todas sus posibilidades de acción, principalmente desde el juego, además, el estudiante está en interacción con los padres, docente y compañeros de clase manifestando sus emociones que son generadas por el entorno, igualmente, desarrolla su imaginación.

En los lineamientos curriculares del preescolar, el MEN plantea que las dimensiones hacen hincapié a los intereses, motivaciones, actitudes, la autoexpresión, el placer y la creatividad que encierra un compromiso, entrega, gratuidad y no obligatoriedad.

2.2.6 Derechos Básicos de Aprendizaje. Los DBA (derechos básicos de aprendizaje) están desarrolladas en base al marco de la Ley de Desarrollo Integral para la Primera Infancia (Ley 1098 de 2006), DBA es una herramienta diseñada para todos los miembros de la institución educativa o las entidades territoriales que prestan el servicio educativo, propone a los maestros pautas de enseñanza o saberes básicos desde un reconocimiento a las dimensiones, el Ministerio de Educación invita a considerar los DBA como un conjunto de aprendizajes estructurantes; donde las niñas y los niños a través de las interacciones establecen contacto con el mundo, con los otros y consigo mismos, por medio de experiencias y ambientes pedagógicos mediante el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura.

Los DBA tiene 3 grandes propósitos para la educación inicial:

1. los niños construyen su identidad en relación con los otros; se sienten queridos, y valoran positivamente pertenecer a una familia, cultura y mundo.
2. los niños son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad.
3. los niños disfrutan aprender; exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo.

En resumen, los DBA además son una herramienta para trazar un proceso educativo continuo en su paso grado a grado, es decir, la estrategia diseñada para grado preescolar fortalece las bases del niño para el siguiente grado, debe estar desarrollado para que el niño no llegue con vacíos académico para así ser eficiente en el proceso académico.

2.4 MARCO CONTEXTUAL

La Ludoteca tiene como objetivo planificar actividades y ejecutar las acciones que vinculen a la familia, los niños, niñas y jóvenes del municipio de Paz de Ariporo, además permite identificar casos de vulneración de derechos y efectuar acciones de (detección, remisiones y seguimiento) y en general atender la gestión y el desarrollo de la Ludoteca.

El desarrollo de las actividades en la ludoteca brinda los espacios educativos para estimular el desarrollo físico, afectivo, su integración social, y espiritual del niño o niña, esto en coordinación con las familias. También permite a la vez prevenir el maltrato infantil, violencia intrafamiliar abuso sexual y el trabajo infantil. De igual manera el propósito de la Ludoteca es crear espacios para los niños y niñas donde ellos se sientan seguros y protegidos, mientras desarrollan sus actividades que le sirven para unas buenas pautas de crianza, una sana convivencia y así lograr la paz y garantía de sus derechos. El servicio de la Ludoteca se prestará a las familias menos favorecidas con puntaje de Sisbén menos de 30 del DNP. Al igual familias Desplazadas, Víctimas, Familias en acción y Red unidos.

2.4.1 Misión

Considerando la importancia del desarrollo integral de niños y jóvenes como se muestra en la Ley 1295 de 6 de abril de 2009, la misión de la Alcaldía Municipal de Paz de Ariporo es el diseño de espacios de aprendizaje “LUDOTECA”, así como de actividades de entretenimiento que proporcionen un ambiente sano y seguro de diversión a través del juego a la población vulnerable.

2.4.2 Visión.

Ser la mejor entidad pública del estado que Promueva y desarrolle programas pedagógicos y lúdicos para el mejoramiento de las relaciones sociales y de convivencia en el Municipio de Paz de Ariporo.

2.4.3 Objetivos.

- Reconocimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, pero también de ellos y ellas como sujetos de derechos.
- Garantía de los derechos. Consiste en asegurar las condiciones para que los niños, niñas y adolescentes ejerzan su ciudadanía.
- Prevención de la amenaza o vulneración de los derechos.

2.4.4 Población

La mayoría de los estudiantes son oriundos de paz de Ariporo, un municipio de tradiciones llaneras “Paz de Ariporo, tierra de infinitos encantos, cuna de paz, bondad y prosperidad”, está situada al noreste del departamento de Casanare, con una extensión rural aproximada de 13.800 km² que lo convierte en uno de los municipios más extensos del país y representa el 27.14% de la superficie del departamento. Tiene una población de 33.446 habitantes, dividido en 54 veredas y agrupadas en 5 corregimientos. Se encuentra a una altura aproximada de 270 msnm y tiene una temperatura aproximada de 28° C, se ubica en la vía marginal del llano a una distancia de 90 km de Yopal y 426 km de Bogotá. Limita al norte con el Municipio de Hato Corozal, al este con los Departamentos de Arauca y Vichada, al sur con el Municipio de Trinidad y al oeste con los Municipios de Pore y Támara. la calidez de un pueblo donde el campesino agricultor, ganadero o profesional son parte necesaria para su desarrollo. Este pueblo, aún conserva las tradiciones y costumbres ancestrales de la artesanía, la gastronomía típica y folclor llanero. El progreso y el

futuro de los niños se fomentan desde temprana edad inculcando valores, amor y respeto por su cultura.

El proyecto municipal “Ludoteca” presta sus servicios directamente en el centro de convivencia municipal, este espacio está decorado de acuerdo temática de niños y niñas, este lugar será muy agradable para los menores y su dirigente, de igual manera para los visitantes. Para el año 2020, se cuenta con 7 niñas y 8 niños, el rango de edad de esta población está entre los 4 a los 7 años.

Tabla 1.

Datos entrevista a padres.

SEXO	EDAD	DATOS ESCOLARES INSTITUCION EDUCATIVA \ GRADO DE ESCOLARIDAD		Con quien vive	Desplazado	Enfermedades	Tuvieron educación Inicial (Pre jardín, CDI, Jardín)	Incentivos Monetarios del Estado	Seguro
F	4 años	I.E J.J.R	Jardín	Papas y hermanos	si	No	No	Familias en acción	Capresoca
F	7 años	I.E J.J.R	Segundo	Papas	Si	No	Transición y primero	Familias en acción	Capresoca
F	5 años	I.E SCJ	Preescolar	Papas y hermanos	No	No	Jardín	Familias en acción	Nueva Eps
F	7 años	I.E J.J.R	Segundo	Papas y hermanos	No	No	Transición y primero	Familias en acción	Nueva Eps
F	5 años	ITEIPA	Preescolar	Papas	No	No	Jardín	No	Nueva Eps
F	7 años	I.E J.J.R	Segundo	Papas y hermanos	No	No	Prejardín, Jardín y Transición	No	Medimás
F	5 años	I.E SCJ	Preescolar	Papas y hermanos	No	No	Jardín	No	Medimás
M	7 años	I.E J.J.R	Segundo	Papas y hermanos	si	No	Transición y primero	Familias en acción	Capresoca
M	7 años	I.E NSM	Segundo	Mamá	Si	No	No	Familias en acción	Capresoca

M	6 años	I.E FJC	Primero	Papas y hermanos	Si	No	Transición	Familias en acción	Capresoca
M	4 años	I.E SCJ	Jardín	Papas y hermanos	No	No	No	No	Medimás
M	7 años	I.E J.J.R	Primero	Papas y hermanos	No	No	CDI, jardín	No	Medimás
M	7 años	I.E SCJ	Segundo	Papas y hermanos	Si	No	Transición y primero	Familias en acción	Capresoca
M	5 años	I.E FJC	Transición	Papas	SI	No	Jardín	Familias en acción	Medimás
M	7 años	I.E FJC	Segundo	Papas	No	No	Jardín	No	Capresoca

CAPITULO III

METODOLOGÍA

En el presente capítulo se presentará la metodología empleada en este trabajo de grado, para lo cual se especificarán los elementos necesarios para poder llevar a cabo el análisis de datos a través de los instrumentos utilizados.

Las opiniones recibidas y publicadas en el libro de Metodología de Investigación de Hernández R., Fernández C., Baptista M. (2014), destacan la metodología como una herramienta útil para el investigador pues permite entender cómo los participantes de una investigación perciben acontecimientos y experiencias. Para iniciar, se debe descubrir el problema o el tema de interés que el investigador tenga la necesidad de estudiar a fondo, luego se debe identificar y trazar el objetivo general y específicos, seguido del tipo de investigación, su diseño, la selección de la muestra, recolección de datos, análisis e interpretación de los datos.

Para el tratamiento de los pasos que se destacan en el párrafo anterior, lo primero que se debe realizar es conocer el contexto al que se pretende llegar, conocer y compartir, entender las necesidades o falencias que presentan, una vez que conozca su población se procede a definir y cómo se va a conseguir lo que se pretende alcanzar todo esto dependiendo del objeto de estudio.

3.1 Paradigma de Investigación: Cualitativo.

Teniendo en cuenta que el proyecto busca identificar aquellas actividades lúdicas que permiten el fortalecimiento de la dimensión estética en tiempos de pandemia, la presente investigación se inscribe en un paradigma cualitativo, en primer lugar, se busca realizar un análisis del comportamiento del ser humano en el campo de acción mediante actividades que no tiene estándares de calificación numérica, más bien se busca describir lo ocurrido y reflexionar

sobre el mismo, todo este proceso se realiza mediante la observación, en segundo lugar, el objeto de estudio buscar entender el fenómeno y establecer los alcances del mismo.

Para Hernández R, Fernández C, Baptista M (2014) mencionan que la investigación cualitativa tiende a buscar y comprender los fenómenos desde una perspectiva para responder a interrogantes.

El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados ... El enfoque cualitativo es recomendable cuando el tema del estudio ha sido poco explorado o no se ha hecho investigación al respecto en ningún grupo social en específico. (p.358)

Todos los datos recolectados se construyen básicamente a partir de datos obtenidos empíricamente, se somete a un análisis, y una vez hecho esto, el investigador debe ser abierto y flexible a la información, por tanto, el investigador es el instrumento de recolección y los participantes son fuentes internas de datos, conforme va reuniendo datos ya sea en texto, audio visual, etc.

3.2 Método: Acción- Participación (IAP).

Para la presente investigación, el método Acción- Participación (IAP) se adapta a cualquier escenario de orden (cognitivos, disciplinares, de actitudes y valores, etc.), simultáneamente esta metodología incentiva al investigador a empoderarse del conocimiento propio. En la investigación educativa tiene mucha practicidad la I.A.P, ya que los participantes experimentan los entornos naturales como una escuela, universidad, casa, etc.

I.A.P de tipo cualitativo busca obtener resultados fiables que no solo sirva para entender un problema sino conocer una realidad social, sus metas en el campo educativo son investigar, formar y accionar, triangulación propuesta por Kurt Lewin (1946), tres elementos esenciales para el desarrollo profesional y de transformación social. En este sistema los involucrados son investigadores y objeto de estudio a la vez.

Hernández, R., Fernández, C., & Bautista, P. (2014), generalmente las siguientes características de la metodología I.A.P:

- El problema que se investiga se origina, mediante un proceso de reflexión, en la propia comunidad o en el lugar de trabajo.
- El objeto de investigación consiste principalmente en la transformación estructural y la solución de los problemas comunitarios.
- Se busca, sobre todo, mejorar la calidad de vida de las personas involucradas en los problemas.
- El proceso global investigativo (de búsqueda del problema hasta llegar a una solución) se controla por todos los participantes.
- Es importante el papel que se designa a la toma de conciencia en la gente para buscar soluciones a los problemas utilizando los conocimientos, habilidades y recursos que disponen.
- El investigador no es individuo particular, sino que, por el contrario, todos los implicados en el proceso son investigadores.
- El conocimiento que se genera en primera instancia en el seno de la comunidad regresa de nuevo a ella, quien en última instancia se beneficia.

- El dialogo es una herramienta más eficaz para lograr los conocimientos validos e investigaciones eficaces.

I.A.P, como todo proceso en la búsqueda de la verdad tiene un tratamiento de la información, de las cuales se hablará más adelante, pero que son:

1. Sistematización.
2. Categorización.
3. Codificación.

3.3 Población Objeto De Estudio.

Este proyecto de investigación permitió observar a 15 niños, de los cuales 7 son niñas y 8 son niños, de los cuales se trabajó con todos, los infantes hacen parte de del proyecto municipal “Ludoteca”, el cual reciben servicios de apoyo en campos de en el centro de convivencia municipal de Paz de Ariporo – Casanare.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Desde un enfoque cualitativo la recolección de datos resulta fundamental, lo que se busca es obtener datos (que se conviertan en información) de una comunidad, la unidad de análisis en este proyecto se basa en procesos, que se define como un conjunto de actividades, tareas o acciones que se realizan de manera sucesiva con un fin determinado, existen elementos para acotar los datos o información, son tres principalmente, el primero es considerar que los datos no se recolectan sino se construyen con las personas involucradas, el elemento secundario busca tener presente que la construcción de la información va de acuerdo con las necesidades de conocimiento que perciban las personas y la pregunta de investigación, y por último, se basa en “prueba y error “ hasta dar con el punto de información deseado, en este caso, conocer que actividades lúdicas permiten el

fortalecimiento de la dimensión estética con los niños de 3 a 7 años pertenecientes a la ludoteca en tiempos de pandemia o crisis. A continuación, se explicita cada una de ellas.

La observación. Desde el punto de vista cualitativo, la observación no es la mera contemplación (“sentarse a ver el mundo y tomar notas”); implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos eventos e interacciones (Hernández, Fernández y Batista, 2014, p. 399). Lo cual implica conocer el ambiente físico, social, las actividades que desarrollan y los objetos con los que trabajan, durante la observación se utiliza un formato simple, para iniciar se debe registrar datos elementales como fecha, tema, nivel académico, para complementar el cuerpo de documento, en un lado se registra las anotaciones descriptivas de la observación y en el otro lado las interpretativas (análisis).

En la investigación, el observador es el medio para recolectar datos de forma activa y completa, permite además un mayor entendimiento, pero también en el proceso puede ocurrir que el observador pierda el enfoque ya que no tiene claro que datos son los que buscan extraer de la población objeto, por eso el observador cualitativo necesita saber escuchar, poner atención a los detalles, poseer habilidades de comprender conductas del estudiante. En otros términos, se debe ubicar los objetivos, perseguirlos y reflexionar, pero antes de una inmersión total, deber analizar si está en la capacidad de observar.

Encuestas a padres de Familia – Cuestionario. La investigación cualitativa puede adoptar muchas formas y técnicas de recolección como lo son las encuestas, que son más fácil de trabajar, se logra apreciar las entrevistas, mediante ella se puede recopilar contenido detallado en un contexto individual, este proceso es más íntimo, flexible y abierto, el entrevistador puede hacer preguntas abiertas sobre experiencia, opiniones, valores y creencias, hechos de la vida, etc.

Para iniciar, se debe realizar un formato de preguntas, nuestro caso son preguntas generales y fáciles de responder, la idea es conocer los datos de nuestra población, tales como la edad, sexo, datos de la familia, su condición socioeconómica, como se muestra en los anexos, encuesta padres.



Figura 1. Entrevista con padres de familia.

El diario de campo es un instrumento en el cual permite un monitoreo permanente en el proceso de la observación, a medida que se realiza una actividad se toma nota de los hechos y conversaciones ocurridos a lo largo del proceso, desde la experiencia docente, posibilita la reflexión constante, la auto y coevaluación. Por consiguiente, se diseñó un diario de campo que permitiera, no solo recopilar información o datos, sino acceder a la elaboración de un informe.

Para la elaboración del diario de campo, se analizó tres estructuras, la primer es un formato descriptivo, la segunda la interpretativo-reflexivo y la última, intervención para los nuevos planes de acción, la tercera señala aspectos críticos que requieren de análisis e intervención, evidencia la búsqueda de estrategias para afrontar los problemas, como se muestra en el anexo Diario de Campo 1.

En tal sentido, esta tercera fue un instrumento que recogió las observaciones, reflexiones, interpretaciones y explicaciones de todo lo que ocurrió a lo largo de esta etapa de investigación.

3.3 Análisis de resultados.

En una investigación cualitativa, la información es recopilada, organizada y procesada es sometida a dos importantes procesos: el análisis y la interpretación.

Ahora bien, dado que en la investigación se utilizaron dos instrumentos de recolección como fue el diario de campo y la encuesta, por consiguiente, el tipo de datos recogidos suelen venir expresados en forma de cadenas verbales. Se trata de datos que reflejan la comprensión de los procesos y las situaciones por parte de los propios participantes en los contextos estudiados.

Esta etapa de análisis de información del diario de campo se va a desarrollar teniendo en cuenta la técnica análisis de contenido y siguiendo el modelo I.A.P: sistematización, categorización y codificación. Con el objeto del mismo análisis para unificar la información se utilizó la técnica de triangulación, la cual está establecida de la siguiente manera:

Ahora bien, los procesos de interpretación en la investigación cualitativa son mucho más que simples técnicas o procedimientos de trabajo, como es el caso de la triangulación, basándonos en los apuntes hechos en el diario de campo, se resalta las preguntas orientadoras

Docente: ¿qué colores son los títeres?

Estudiantes: son de color amarillo.

Las preguntas tienden primero a buscar ese puente de comunicación docente estudiante, el niño analiza la pregunta que se le están formulan, y el, con el vocabulario a que adquirido conjuga verbos, construye oraciones y crea frases para luego responder.

Tabla 2.

Análisis de la información

Objetivo	Técnica	Categoría	Hallazgo	Teorías que soportan el hallazgo	Análisis/triangulación/Investigadoras (es)
----------	---------	-----------	----------	----------------------------------	--

Una vez aplicadas las herramientas de recolección de información, se da paso al análisis de la información teniendo en cuenta a las siguientes técnicas:

Categorización. En la categorización cualitativa se busca hallar a través de datos o criterios referidos un significado claro con el fin de contrastar, analizar y teorizar hechos que ocurren en el contexto educativo de los estudiantes de la ludoteca. Alfonso (2012) la define de la siguiente manera:

Es un proceso mediante del cual se busca reducir la información de la investigación con el fin de expresarla y describirla de manera conceptual, de la tal manera que respondan a una estructura sistemática, inteligible para otras personas, y por lo tanto significativa (p 3).

Codificación. Es un análisis reúne, se separa y organiza los datos de tal modo que nos permita aclarar y entender las ideas o hechos que nos permitan comprender la forma y el comportamiento de un grupo determinado personas, su aporte incide en el sentido reflexivo desde una teoría. Para Monge (2015) la define como

La codificación es un término que cubre un proceso sistemático y riguroso de análisis y conceptualización por medio del cual se aplican procedimientos y estrategias que

culminan con el surgimiento de una categoría central cuya caracterización va a ser expresada en términos de una teoría emergente (p 79).

Triangulación. Es un conjunto de técnicas como lo son entrevistas individuales, grupo focales, entre otros que permiten estudiar, analizar el contexto y definir cuáles son los factores externos que pueden incidir en la investigación. Para Ojuda & Gómez (2005) la triangulación la definen la siguiente manera.

La triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION

En este apartado se presentan los hallazgos del estudio investigativo realizado con 15 infantes de la Ludoteca del municipio de Paz de Ariporo – Casanare, donde a partir de las observaciones directas a la población objeto de estudio se pudo establecer varias falencias en la dimensión estética, cabe especificar que la identificación de la problemática se apreció antes de iniciar el confinamiento.

Categoría: Dimensión estética.

La dimensión estética en la niñez favorece al desarrollo de destrezas y capacidades artísticas, fortaleciendo procesos como la motricidad fina y gruesa, a la liberación de ideas ya sean creativas que surgen en su mundo imaginativo, a la participación de espacios artísticos, plásticos o dramáticos; controlando emociones que conduzcan a la producción de actitudes positivas con los demás compañeros y a ejecutar acciones fisiológicas que son esenciales para su desarrollo integral, todo esto se logra a través de la combinación de los elementos que pueda encontrar a su alrededor.

Dificultad para expresar sus ideas – Comunicar ideas

Expresar es un proceso natural del ser humano, donde se exteriorizan y se manifiestan las ideas que rondan en nuestro cerebro, además permite el intercambio de la información entre varias personas que aplican y conjugan su vocabulario o glosario de oraciones y frases memorizadas a lo largo de la vida. Durante los dos primeros años, los bebés establecen una red de comunicación gestual, en el lenguaje gestual no se utiliza el habla; sino los gestos y señales, él bebé, a través de los sentidos envuelve el mensaje para indicar que un hecho está ocurriendo, un

llanto indica una notificación de alerta, una risa declara una emoción que le produce a lo que percibe u oye.



Figura 2. Actividad de títeres centro de convivencia.

En los siguientes dos años, se produce un incremento del vocabulario y se emplea con cierto grado de dificultad los verbos auxiliares haber y ser, además tiene la oportunidad de compartir con más integrantes de la familia y personas cercanas a ella (vecinos, amigos de los papas, entre otros).

En los siguientes años, su vocabulario puede ser similar al de un adulto, pero a diferencia es que el infante trabaja los tiempos pasado, presente y futuro; almacenando una cantidad considerable de frases que a medida desarrolla y practica con los integrantes del hogar a través de la conversación. En este periodo es el surgimiento del lenguaje interno, conversaciones internas que se dan y le permiten planificar y diseñar sus oraciones y acciones que viene meditando, sin darse cuenta, está creando un banco de pensamiento. Para liberar o descargar es cumulo de ideas, el niño busca encontrar el momento preciso para utilizarla, que al ser aplazadas ya sea porque el infante fue interrumpido, silenciado o que no haya encontrado el espacio

correcto para transmitirla con el paso del tiempo; el educando tiene a convertirse en ser introvertido.

En este un caso de niños introvertidos, es decir, los educandos de la ludoteca la mayoría son reservados con sus ideas. En las primeras asistencias del programa los niños preferían conversaciones cortas pues disfrutaban el tiempo a solas, además buena parte del grupo buscaba su distanciamiento con los demás compañeros. Pero lo que marco esta problemática fue la participación negativa en actividades relacionadas únicamente con la estética, dicha interpretación se mide por la poca interacción para desarrollar talleres con colores, figuras, plastilina, entre otros. Sin embargo, talleres como el baile, el teatro, el juego, pintar sobre diferentes materiales, el crear o construir objetos los atrae tanto colectivo como personal.

La expresión y el juego están involucradas desde las primeras etapas del niño, expresarse es tener algo que decir, basado en nuestras conductas e ideas que a diario se practica y involucra vivencias.

La expresión está presente en todas las etapas de la vida del ser humano, desde que el niño aprende a comunicarse y relacionarse con las personas y el medio a través del juego. La actividad del juego, con un papel formador en la persona, favorecedor del desarrollo psicológico y motriz, implica que el niño interacciona y manipula la realidad con acciones y reacciones expresivas, por lo que la expresión se encuentra en las primeras acciones de la persona (Gonzalez, Lopez, & San Pedro Veledo, 2013)

La posibilidad de que el niño se exprese libremente y empiece a manifestar sus ideas surge desde las primeas etapas de su vida, la expresión entonces se encuentra estrechamente relacionada desde el ejercicio del juego, pues en este contexto extiende una libertad donde está

constituido por condiciones necesarias para generar uso de la imaginación, la capacidad de asombro y conectar con los demás a través del canal de comunicación verbal o gestual.

Los fundamental de la transformación del genio es su capacidad para producir “ideas estéticas”, por eso, la dimensión estética es imprescindible para que el niño logre detonar todas aquellas ideas que surgen en su mente, recordemos que en sus primeros años viven en un mundo imaginativo, por eso hay que brindarles la oportunidad de traer ese cuarto de fantasías, ese espacio donde por ejemplo relaciona mango de escoba con un caballo, y así lo interpreta.

Motricidad Fina

La motricidad fina puede relacionarse con aquellas actividades que involucra la relación ojo – mano en el cual se coordina y se controla la precisión de los músculos cortos para realizar actividades como recortar figuras, utilizar el lápiz para dibujar, así mismo la manipulación de una extensa lista de objetos que nos permiten trabajar sobre un área de trabajo.



Figura 3. Trabajo de motricidad con estudiantes en la ludoteca.

La motricidad es una habilidad que se debe desarrollar desde el primer contacto con el aprendizaje, como todo es un proceso y requiere de estar en el campo de acción, es necesario colocar al educando en constante practica para que se creen conexiones nuevas en la mente. Un ejemplo, en la vida adulta buscamos vernos y sentirnos mejor, por lo que decide ir al gym o pertenecer alguna disciplina, a medida que es disciplinado se ve los cambios que se producen en el cuerpo, así mismo ocurre con el cerebro, cuando se focaliza en mejorar la motricidad fina, el infante tiende dominar cada vez los pequeños movimientos, a ser preciso, a controlar y perfeccionar la coordinación vista – mano.

“son los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano”. (Bécquer, 2019).

Fisiológicamente, la motricidad fina permite la armonía y la precisión de los movimientos a la hora de desarrollar actividades como pegar, trazar, doblar entre otras. No simplemente involucra solamente los músculos de la mano, también los del cuello, el brazo, así mismo el uso de los sentidos, la vista, el oído, el tacto, Etc.

La dimensión estética y la motricidad fina son totalmente integrales, porque el infante articula sus pensamientos y su cuerpo al contexto, con el hecho sentir objetos y trabajar con ellos posibilita la transformación de sus ideas, y así expresar y valorar el entorno donde se le da la oportunidad. Además, la lúdica sirve de puente para interconectar estas dos áreas de trabajo, el juego hace parte de uno de los procesos lúdicos, jugar es una actividad que es practicada por el niño desde sus primeros años, como resultado el infante gana estabilidad, toma fuerza y afianza el control sobre los músculos.

En el instante que se desarrollaron los primeros talleres de dibujo, se identificó que los educando disminuían su interés por aquellos ejercicios que de uno u otra manera están relacionada con la estética, que son más bien por una resistencia a realizar actividades que involucren la motricidad, estéticas recae principalmente a la falta de trabajo o de práctica de la mano, la estimulación consiste en avivar esos movimientos para su desarrollo, por eso en las clases se buscó a trabajar actividades como recortar, rasgar, doblar, pegar, colorear, entre otros.

Falta de creatividad

La creatividad es un conjunto de procedimientos para tener ideas originales que tiene un impacto y valor tanto personal como colectivo, una persona creativa tiene la capacidad de generar, de transformar y asociar cualquier elemento que se encuentre alrededor. Cuando le preguntas a un adulto si es creativo, rápidamente lo asocia con la pregunta ¿eres artístico? Su respuesta siempre recae en que, si toca un instrumento, si pinta cuadros, si hacen manualidades y es ahí donde solo centran esa idea; en el arte, pero no se dan cuenta que en su lugar de trabajo crean, simplifican y transforman su espacio o actividad que a diario hace, son ingeniosos para contar un chiste, para elaborar un documento, para organizar su escritorio, entre otros.



Figura 4. Actividad libre con colores.

En la creatividad encontramos muchos campos de acción, pero hablaremos de una en especial, se trata de la “imaginación”, que es la habilidad de pensar cosas que no están presentes, este suceso te permite anticiparte, suponer y reflexionar a sucesos, por lo tanto, con la imaginación el ser humano no está limitado de tiempo y lugar, por eso imaginar lo puede practicar en cualquier escenario y a la hora que desee sin tener en cuenta la edad.

La creatividad más que una agudeza intelectual o que una habilidad, es la actitud ante cualquier situación o aspecto de la vida, y contrapone a la creatividad lo que es un hábito, diciendo que el hábito es repetición, la creatividad es cambio. El hábito es lo conocido, la creatividad es lo nuevo. El hábito es la seguridad, la creatividad es el riesgo. El hábito es lo fácil, la creatividad es lo difícil. El hábito es la inercia, la creatividad es el esfuerzo. (Rodríguez, 1988 como se citó en corujo, borges, & rodríguez, 2016).

La creatividad se manifiesta en cualquier escenario, por lo general las personas estamos acostumbrados a realizar las mismas actividades, a esto se le llama hábito, pero con la creatividad puede transformar esa realidad, por minúsculo que sea el cambio que a diario realicemos mejoraremos la condición de nuestra vida y la del cerebro.

La dimensión estética se construye por la capacidad de sentir y expresarnos, en cada uno de ellas está la creatividad, pero no solamente en lo estético, también la podemos encontrar en las matemáticas, en el lenguaje o cualesquiera cosas dentro de los límites de la invención humana, esto supone entonces que esta acción (la creatividad) es transversal con cualquier área y que sin duda puede ser practicada para reforzar o transformar la forma en que se trabaja ya sea en el campo pedagógico, laboral, personal, entre otras.

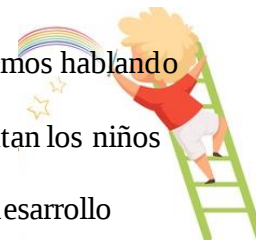


CAPITULO V

PROPUESTA PEDAGOGICA

Introducción

La capacidad de controlar, coordinar y expresarse por mediación del cuerpo es una manera extraordinaria de sentirnos vivos, entender que somos parte de una sociedad donde tenemos libertad para ejecutarlo. Algunas de sus manifestaciones se dan a través del baile, las manualidades, la imitación de personajes, recortar y pegar, juegos al aire libre, entre otros. Por eso es indispensable desarrollar y practicar este proceso desde temprana edad, estamos hablando de la dimensión estética, si bien es cierto es un campo del conocimiento que disfrutan los niños en etapa inicial de aprendizaje, se da en escenarios como colegios, los centros de desarrollo infantil o Ludotecas.



Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta está motivada para dar una solución a una problemática evidenciada durante la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación, se plantea entonces un problema que afecta un grupo determinado de personas, se diseña un proyecto flexible, se implementa para identificar aquellas actividades lúdicas que permiten el fortalecimiento de la dimensión estética en tiempo de confinamiento, se quiere con ello dejar reflexiones y experiencias enriquecedoras en el vínculo maestra – estudiantes, además vincular a los padres a los procesos de formación de sus hijos. En este sentido dar continuidad a un proceso pedagógico bajo las herramientas que estén al alcance debido a circunstancias ajenas, y que estas logren su objetivo.



Justificación

La propuesta que se presenta a los padres y estudiantes de la ludoteca municipal es un aporte al desarrollo personal del niño, específicamente para fortalecer los procesos educativos, en circunstancias de asilamiento, esto se logra a través actividades lúdico-recreativas. La lúdica, en el contexto educativo suele ser depreciada y poco aplicada por considerarse como una estrategia insuficientemente pedagógica, todavía hay docentes de la vieja escuela que evitan incluir el juego su clase, lo consideran un distractor, argumentan que los aprendices no se centran en las clases; y que los niños tienen suficiente tiempo en casa para entretenerse. Jugar hace parte del ser humano, jugar es un ejercicio imprescindible para la construcción de conocimiento, en él se involucra la comunicación y el afecto, se potencializan las emociones, se liberan ideas y se generan experiencias.

El proceso de investigación busca transformar la práctica docente, se entrega a un material basado en experiencias de la cuales sirven como ejercicio para mejorar la calidad educativa en poblaciones vulnerables. Estar abierto a las circunstancias para prever y llevar preparadas las respuestas a posibles eventualidades que posteriormente nos vamos a encontrar.

La educación en tiempos de cuarentena contribuye al docente, a formarse en las nuevas competencias, en el campo digital y en la elaboración de los planeadores de clases, construir nuevo material y cambiar de paradigmas que desde hace muchos años no se han cambiado, porque es cierto que en Colombia la educación ha sido repetitiva o anacrónica. El profesor deberá, además aprender a entender aun mas con lo padres, involucrar a papas al proceso pedagógico de sus hijos, no tanto llevar un sentimiento académico, más bien socioafectivo.





Alcance



Desarrollar las actividades lúdicas permiten el fortalecimiento de la dimensión estética en los niños de 3 a 7 años de la ludoteca municipal en tiempos de pandemia.

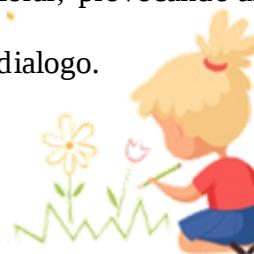
Fundamentación Teórica

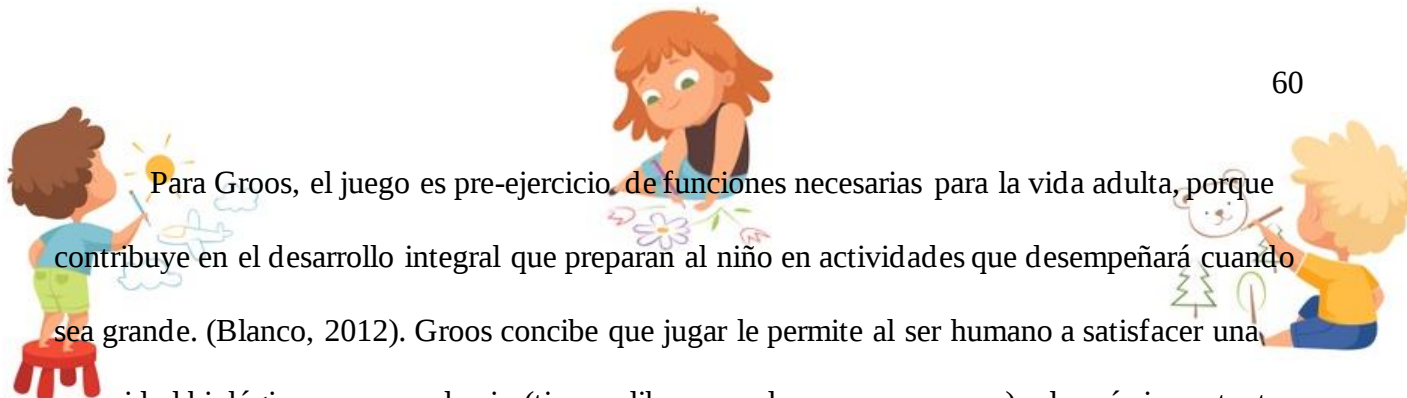
La dimensión estética favorece al desarrollo de destrezas y capacidades artísticas, fortaleciendo los procesos de motricidad fina y gruesa, al razonamiento infantil, a la creatividad e imaginación, a la apropiación y la combinación de recursos y elementos en el entorno.

La dimensión estética en relación con la lúdica tiene como función que el ser humano transforme esas ideas y la conjugue con su creatividad, luego sentir y dar un valor a libertad interior. Para Kristen Kemple y Cindy A. Johnson define la dimensión estética como la capacidad de apreciar, y de responder emocionalmente a la belleza de las creaciones humanas y el ambiente natural. La creatividad es un fuerte componente de la dimensión estética de gran ayuda para la educación y el desarrollo social. (CSP, 2016).



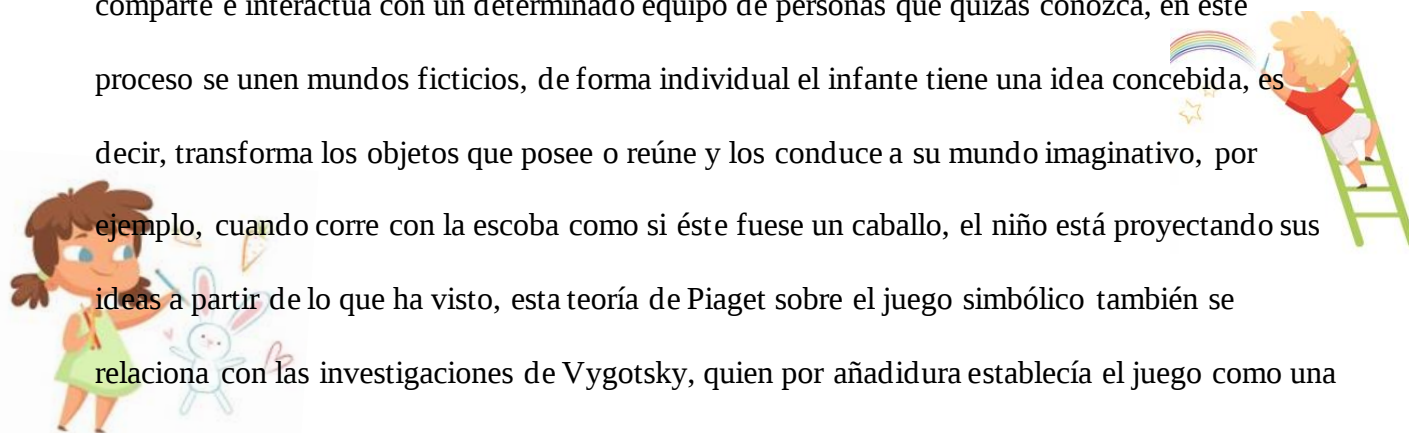
Entonces la dimensión estética reúne la sensibilidad y la evolución, mientras la primera la ofrece la posibilidad de expresar y la segunda construir autoconciencia para amarse y amar a los demás favoreciendo actitudes de confianza, valores como el respeto, la amistad y el trabajo en equipo. Por otro lado, el término lúdico es de origen latín “ludus” que significa “juego”, es una sensación de buscar aventuras, pero no cualquier experiencia, los seres humanos buscamos solo aquellas situaciones que generen un estímulo de felicidad y tranquilidad hasta el punto de convertirse en una necesidad del mismo, un modo de hacerse con el mundo en el que expresa, siente y trabaja emociones tan propias como reír, gritar e incluso llorar, provocando una actitud positiva o negativa a partir de la reflexión, de la indagación y del dialogo.





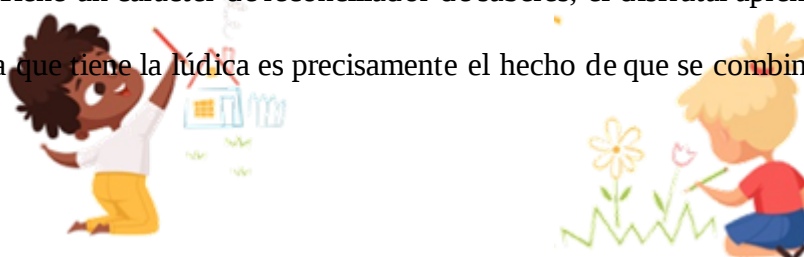
Para Groos, el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo integral que preparan al niño en actividades que desempeñará cuando sea grande. (Blanco, 2012). Groos concibe que jugar le permite al ser humano a satisfacer una necesidad biológica como es el ocio (tiempo libre para descansar y recrear) y lo más importante, la preparación del niño hacia la vida.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (Blanco, 2012). El educando comparte e interactúa con un determinado equipo de personas que quizás conozca, en este proceso se unen mundos ficticios, de forma individual el infante tiene una idea concebida, es



decir, transforma los objetos que posee o reúne y los conduce a su mundo imaginativo, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si éste fuese un caballo, el niño está proyectando sus ideas a partir de lo que ha visto, esta teoría de Piaget sobre el juego simbólico también se relaciona con las investigaciones de Vygotsky, quien por añadidura establecía el juego como una actividad social donde se generan roles del individuo participando con los compañeros, amigos o familiares.

Una actividad lúdica se considera como el tiempo libre empleado para actividades que estén relacionados con el entretenimiento o la diversión. La lúdica es transversal con las dimensiones del infante; entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten adquirir una identidad. Puede considerarse como el potencial creativo y gozoso que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, otros. Tiene un carácter de reconciliador de saberes, el disfrutar aprendiendo. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan



diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

(Piedra S. 2018. p. 102 -103).

Metodología empleada

Debido a la pandemia, las actividades se desarrollaron en casa; con el acompañamiento de los padres. Se utilizaron medios de comunicación, la principal fue la plataforma digital WhatsApp, por donde llegaron fotos y videos de los productos de aprendizaje elaborados por los niños, nada del material era en medio físico, solo las autorizaciones de los padres y las encuestas son físicas, todo este material sirve de anexos para la tesis.





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad N° 1

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

“La caja de disfraces”

ARTE
involucran
creatividad e
imaginación.

En una caja o contenedor se incluyen todos los objetos que puedas encontrar alrededor tales como un sombrero, una capa, reloj, etc. Una vez considere que tiene lo necesario para crear un personaje o varios, combina estos elementos de tal forma que sea una nueva identidad ocultando la propia, en compañía de alguna familiar, crea una historia de acuerdo con el disfraz construido a partir de los elementos, combina este personaje con una voz poco peculiar, inventa un nuevo idioma, etc.

Peluca.

Vestidos.

Telas.

Mascaras.

Instrumentos
musicales.

Maquillaje.

Objetos que
fácilmente se
pueden hallar
en el hogar.

1 hora.
7 de julio

Se aprecia en los niños buena interacción con los objetos que están a su alrededor, toman prendas de vestir y utiliza su imaginación, combinan sus propios recuerdos de un video, película o función en la que vivenciaron, crean un collage maravilloso, en el que introducen voces, y sonidos para darle vida a su personaje.



EVIDENCIAS DE DESARROLLO





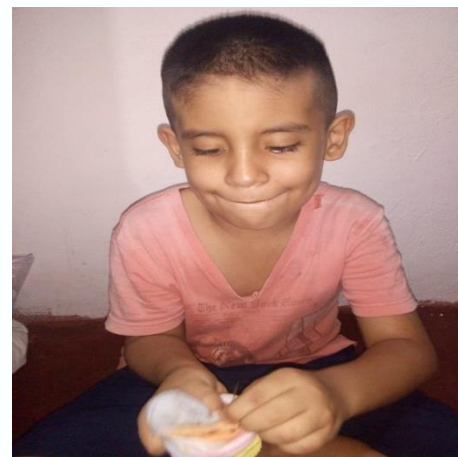
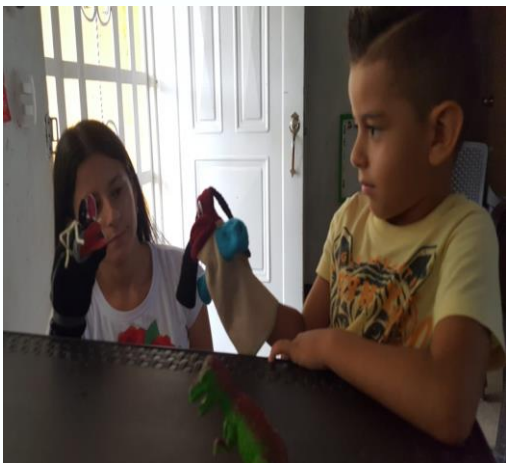
ACTIVIDADES LÚDICAS

Actividad N° 2	Ámbitos	Descripción	Recursos	Tiempo	Seguimiento
 “Títeres con calcetines”	Actividades que involucran creatividad e imaginación, desarrollo de manualidades.	En compañía de papá o mamá, el niño busca en su hogar un calcetín sin par que no tenga utilidad.; puede ser un calcetín viejo o roto, luego corta un trozo de tela del color que prefiera pegándolo en la parte de atrás del calcetín, para simular la lengua de nuestro personaje, después toma un rollito de lana con los dedos, lo ata y corta para hacer el pelo del títere, luego debe ser cosido en el calcetín, por último, cose los botones en el calcetín para dar apariencia de los ojos. Finalmente, el niño da vida al personaje con su voz y el movimiento de la mano.	Calcetines. Lana. Botones. Hilos. Aguja. Tijeras.	1 hora. 9 de julio	Se aprecia en los niños buen manejo de los recursos mencionados, esta actividad es una forma excelente de estimular a los niños en el desarrollo de la creatividad, una vez hecho el títere, el familiar que los acompaña son espectadores en una obra de teatro infantil de títeres, esto permitió que los pequeños desarrollen su capacidad de concentración y de expresar la idea de su nuevo personaje hecho con un calcetín. 





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad
Nº 3

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

Actividades que reducen el estrés, la ansiedad y facilita el descanso y sueño del niño.

Recrear un lugar de la casa para hacer un Spa, luego, en compañía de un adulto ver recetas por internet de mascarillas o de masajes para niños, es recomendable hacer una mascarilla que contengan productos caseros, colocarse cómodo, se recomienda utilizar una bata o toalla, aplicar en el rostro o partes del cuerpo que considere son necesarios para relajarse.

Crema para manos.

Aceites relajantes.

Toallas para el cuerpo.

Cojines.

Agua.

Avena.

Pepino.

1 hora.
14 de julio.

Se aprecia que es una novedosa idea para relajar a los niños desde casa, este proceso tiene múltiples beneficios como el estímulo de la piel, se estimula la circulación sanguínea y se tonifican sus músculos. El compartir con sus padres le permite mostrar y recibir afecto y que los aprecian.



EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



**Actividad
N° 4**

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

**“Desafío del
Bastón”**

Coordinación,
resistencia,
lateralidad,
equilibrio,
viso manual.

El niño en un espacio bastante cómodo inicia a realizar actividades de coordinación con un bastón o “palo de escoba”, a través de serie de instrucciones se muestran ejercicios como no dejarlo caer, girar sobre el objeto, desplazar el bastón con una sola mano sin sujetarlo, llevarlo sobre su hombro, etc.

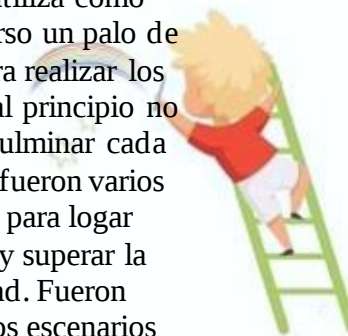
Ropa
deportiva.

Tenis.

Bastón o palo
de escoba.

1 hora.
16 de julio.

El niño utiliza como mayor recurso un palo de escoba para realizar los ejercicios, al principio no lograban culminar cada actividad, fueron varios intentos para lograr dominar y superar la actividad. Fueron muchos los escenarios que se presentaron para el desarrollo de la actividad, al aire libre como lo es una finca, otros niños lo realizaron en la sala de su casa.





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



**Actividad
Nº 5**

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

**“Camisetas
pintadas”**

Desarrollar
coordinación
fina,
creatividad e
imaginación.

Colocar una camisa vieja o que no esté usando sobre una superficie que sea fácil de limpiar o que se no se use más. Luego el niño cubre la palma de la mano de pintura para tejidos, seguido, presiona la palma de la mano sobre la camiseta, para dejar la huella, por último, completan el dibujo añadiendo detalles o escribiendo algo según la preferencia.

Camisetas
viejas.

Temperas de
colores.

Lápiz.

Pinceles.

Papel.

1 hora.
22 de Julio.

La actividad permitió que le niño utilice su cuerpo, no simplemente se basa en colocar la mano pintada, sino que a través de esta puede crear una figura reuniendo varias partes de su cuerpo, incluso el niño dibujaba estados de ánimo sobre la pintura.



EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad
N° 6

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

**“Recetas para
niños”**

Desarrollar
sus
capacidades
de motricidad
fina, de
coordinación
visomotora
fina.

Con la ayuda de un adulto
elegir una receta sencilla para
niños, reunir los ingredientes
y todo el material que se
necesitara para la
preparación, el desarrollo se
realiza bajo la orientación del
padre.

Libre
selección.

1 hora.
24 de julio.

Se evidencia buena
actitud para pasar tiempo
en la cocina, esto es una
conexión positiva, se
enseña la importancia de
preparar su propio
alimento, aprenden
capacidades básicas que
podrán usar en el
trayecto de sus días.





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad
Nº 7

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

“Juegos de
Mesa”

Desarrollar la
concentración,
la memoria, la
observación y
la
imaginación.

Par iniciar se debe
seleccionar el juego de mesa
de preferencia o en su defecto
los existentes en su hogar,
con la ayuda de un adulto el
niño debe comprender las
instrucciones de juego, así
como reglas de este, iniciar la
actividad para colocar en
práctica lo aprendido.

Libre
selección.

Ajedrez.

Cartas.

Domino.

Monopoly.

1 hora.
29 de julio

Los niños se mostraron
emocionados por la
actividad, los juegos de
mesa pueden ayudar con
el aprendizaje y fomenta
la destreza y la confianza
para competir con sus
demás familiares y
compañeros de hogar,
igualmente se evidencia
integración, empatía y
sociabilidad, actitudes
que le permitan
desarrollar la capacidad
de comunicación.



EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad N° 8

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

Elaborar una plastilina casera con materiales orgánicos naturales de bajo costo y estimular la creatividad en los niños

“Plastilina casera para niños”

Colocar todos los ingredientes en un recipiente y calentar a fuego lento, removiendo la mezcla hasta lograr una pasta homogénea. (este proceso lleva acompañamiento de un adulto).

Una vez hecho y lista la pasta, amasar sobre una tabla hasta que la masa sea consistente. Dividir la masa en trozos y aplicar unas gotas de colorante alimentario del color elegido para cada trozo o de tempera. Volver a amasar cada trozo de manera independiente, hasta que el color se distribuya bien.

2 tazas de harina de trigo.

½ media tasa de sal.

1 tasa con agua tibia,

1 cucharada de aceite vegetal.

Colorantes.

1 hora.
31 de Julio.

La plastilina o pasta de modelar es uno de los juguetes indispensables en los infantes pues mientras los niños se entretienen metiendo las manos en la masa están, sin saberlo, desarrollando la creatividad y sus destrezas manuales. En la actividad se evidencia actitudes positivas, además algunos niños comparten esta actividad con sus hermanos, moldeando figuras libres.





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad
Nº 9

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

elegir una botella que sea lisa, para que se puedan observar con claridad los objetos que introducimos. Debemos tener en cuenta también su tamaño, lo ideal es que sean suficientemente grandes como para que los objetos puedan moverse libremente a través de ella. Si desean pueden llenarla de agua o dejarla en seco, para experimentar con sonidos, si vamos a rellenarlas de líquido, podemos hacerlo con agua solamente o añadir otros elementos para ralentizar el movimiento de los objetos ¡Podemos rellenarlas con casi de cualquier cosa que se nos ocurra! Desde pequeños objetos al azar, fichas, pompones, limpiapipas, purpurina, colorante, confeti, clips...

1 botella de plástico con tapa.

Confeti

Escarcha

Lentejuelas

Pompones

Botones

Ligas para el cabello

Selección libre.

Agua

1 hora.
6 de agosto.

Se puede apreciar que los niños introdujeron diferentes materiales para estimular la curiosidad y el aprendizaje sensorial, utilizaron recursos fáciles de buscar como piedras, en la mayoría de los casos utilizaron escarcha, que le da un movimiento realmente perfecto y colorido a nuestra botella.



“Botella Sensorial”

Estimular los sentidos y la creatividad.



EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad
N° 10

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

“Cuento
Infantil”

Primeras prácticas de lectura en familia, creación libre de espacios de aprendizaje. Estimular la autoestima.

Con la ayuda de un adulto ambientar un lugar de la casa con elementos que permitan generar comodidad.

Seleccionar un cuento o historia de interés, descubrir los personajes, enlace de la lectura.

Libro de cuentos.

(cojines, sabanas, peluches, lámparas, mesa de noche, etc.)

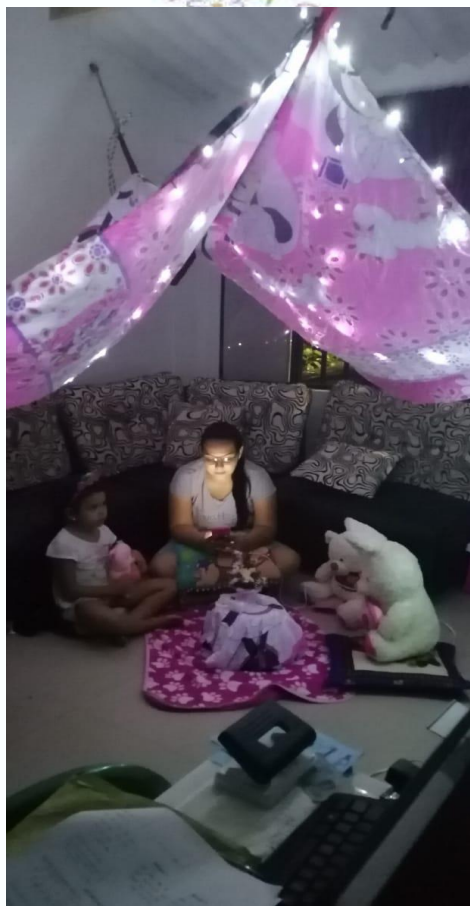
1 hora.
6 de agosto.

En esta actividad se evidencia poca participación de los involucrados, pero del material recolectado, se observa la creatividad que utilizaron los padres para adecuar el lugar o rincón del cuento, utilizaron cortinas con dibujos artísticos, utilizaron carpas o “toldillos”, juegos de luces.





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad
Nº 11

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

“Pintar en
piedras”

Arte y
pintura. Para
desarrollar la
creatividad, la
imaginación,
la motricidad
fina y la
concentración.

Cubre el área de trabajo con
papel periódico, para evitar
dejar residuos sobre la
superficie donde se trabajará.
Con un lápiz se hace una
figura o dibujo de preferencia
sobre una piedra limpia,
utilizando pinceles y
temperas, acuarelas, vinilos,
pintar la figura realizada.

Una vez hecho esta tarea,
puede utilizar el producto
como pisa papel.

Piedras lisas
de diferentes
tamaños.

Tempera,
acrílico,
acuarela.

Pinceles.

Vaso

Agua

Papel
periódico.

Imágenes

1 hora.
6 de agosto.

En esta actividad se
encontró variedad de
personalizaciones hechas
sobre las piedras, en la
mayoría de los casos se
hicieron avatares que
representaran a su pintor,
fueron muy pocos los
casos que hicieron
paisajes, o animales,
incluso hubo la mas
tradicional hechas sobre
este material, en este caso
es la “mariquita”.
Tradicional en los
hogares o manualidades
realizadas.





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad
N° 12

Ámbitos

Descripción

Recursos

Tiempo

Seguimiento

Con la ayuda del padre de familia pintara en las manos de sus hijos ciertas áreas una figura que simulen una bacteria, ya sea con tempera, marcador, esfero, entre otros,

Utilizando agua y jabón, el niño tendrá la tarea de realizar el ejercicio de limpieza recomendada por especialistas para remover la tan conocida bacteria - Coronavirus-. La idea es trabajar en los puntos donde le dibujo el papá o mamá.

Generando conciencia e importancia del lavado de manos constantemente.

Agua.

Jabón.

Marcador.

Lavamanos.

1 hora.
27 de agosto.

El compromiso y la responsabilidad fueron las bases de este proceso, sin duda los padres fueron muy creativos para representar la bacteria, en respuesta a ellos los niños practicaron y aplicaron los pasos correctos para una limpieza sobre las manos, en la mayoría de los casos los padres utilizaron temperas.

Este ejercicio es una buena forma de capacitar y darle a entender al niño sobre la higiene. El ejercicio brinda una explicación clara sobre cómo se puede reducir el riesgo de adquirir la enfermedad, exponerlo en palabras que puedan entender según su edad.



“Salud y
bienestar”

Hábitos de
higiene,
cuidado
personal.





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividad N° 13	Ámbitos	Descripción	Recursos	Tiempo	Seguimiento
 “Hora de diversión con cinta adhesiva”	Motricidad, Ubicación geoespacial. Creatividad.	Con cinta adhesiva dibujar carriles, caminos o especie de pista, es totalmente libre el nivel de dificultad y los materiales que quiera utilizar, puede utilizar también temperas. Una vez hecho esto haz un torneo donde consiste cruzar un pimpón, canica o cualquier objeto esférico que sea llevado por corrientes de aire a través de un popote. Recuerda marca el punto de partida y el final.	Cinta. Pimpón. Popote. Tempera. Canica. Cuerda o hilo. Crayón o tiza.	1 hora. 18 de septiembre	El primer caso en particular hallado, los niños utilizaron lana, esto con el propósito de colocar muros o separadores que no permitiera que el pimpón saliera de la área de juego, la idea estuvo genial, ya que otro caso se utilizó una tiza para recrear la pista, pero cuando se dio inicio al ejercicio el nivel de dificultad era alto pues para tener en curso al “carro” era muy difícil, este por cuestiones adversas salía de la pista. 





EVIDENCIAS DE DESARROLLO





Alcances y Limitaciones



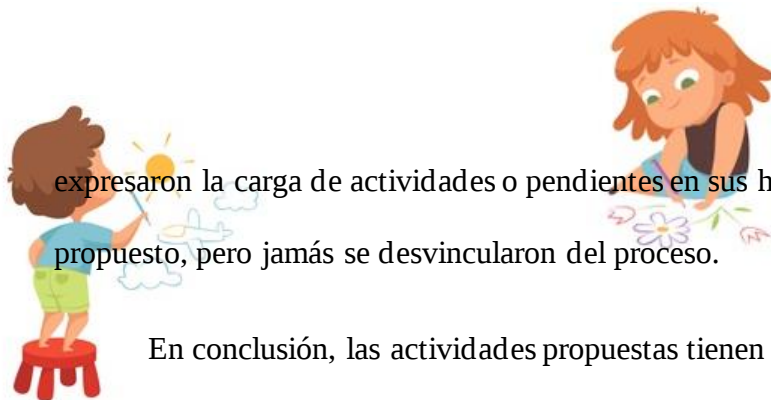
El presente análisis es resultado de la aplicación de las actividades significativas que hacen parte del proyecto para el fortalecimiento de la dimensión estética como propuesta para dar solución a la problemática evidenciada y es de vital importancia dar a conocer cada uno de los aportes en la investigación.

Las actividades en general cumplieron con su propósito, el cual pretendía ser un proceso innovador en tiempos de confinamiento, el ambiente familiar se vio involucrado dentro de este proceso, ya que los niños junto a sus padres compartieron tiempo de calidad y de creatividad, puesto que algunas actividades necesitaron un plan de contingencia a partir de la emergencia sanitaria del virus COVID-19 y se desarrollaron en casa con herramientas virtuales, también apuntando afianzar la cooperación pero en este caso entre todos los miembros de la familia, lo que permitió evidenciar que estas actividades son capaces de reinventarse a la necesidad y problemática del momento.



Por otro lado, en la identificación de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión son muchos los factores analizar dentro de la propuesta, si bien podemos ver las evidencias del desarrollo, al principio se las primeras actividades la participación fue aceptable, pero con el paso de cada una de las actividades disminuye la acogida, pero podemos afirmar que la población que se mantuvieron fuertemente activos superó esas expectativas, como en todo proceso de investigación son muchos los integrantes que van abandonando el proceso, siempre existe unos pro y contra, pero para aclarar, en comunicación con los padres que se distanciaron,





expresaron la carga de actividades o pendientes en sus hogares, la cual impedía cumplir con lo propuesto, pero jamás se desvincularon del proceso.



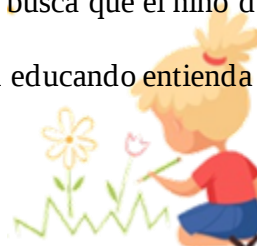
En conclusión, las actividades propuestas tienen ciertos alcances de impacto, especialmente al desarrollo personal y en la combinación de los recursos a la mano, ahora bien existen limitaciones, pero esta limitación no solo se basa en recursos sino en tiempo y disponibilidad, muchas veces pensamos que el hecho de estar en un lugar determinado de forma “obligatoria” genera mayor productividad, pero lo cierto es que surgen factores agobiantes y psicológicos y estos pueden afectar al niño, padre y docente, por supuesto que el fenómeno de aislarse genera este tipo de problemas, es por ello que se hace necesario estar en constante aprendizaje y estas actividades permitieron construir y desarrollar aprendizaje significativo en los niños de la ludoteca.

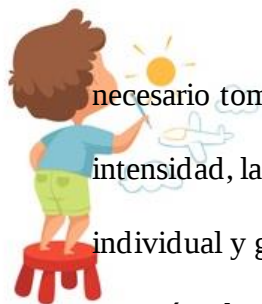


Las actividades 1 y 2 fueron diseñadas para expandir el mundo imaginativo y creativo de los niños a través del lenguaje y la personificación, aparte que son una forma muy fácil de y sencilla de elaborar; se aumenta el vocabulario y la fonética, estas son competencias comunicativas, relacionada con la investigación, el hecho de buscar objetos y cosas que se encontraron en el hogar para crear su personajes y darle vida, estas son competencias de la dimensión estética, construir guiones de texto para llevar un mensaje que se quería dar; son actitudes lingüísticas, recordemos que una de las problemáticas evidenciadas es expresión de ideas, y en esta área es necesario fomentar el lenguaje. Por tanto, no solo se centró meramente en la estética sino también en otras ramas o áreas del conocimiento.



Las actividades 3, 4, y 13 está directamente relacionadas con la recreación y esparcimiento, , los primero que se trabaja en la sensación de bienestar, no solo se busca que el niño deba centrarse en la adquisición de conceptos, pues en necesario que el educando entienda que es





necesario tomarse un tiempo para descansar o para divertirse, en los talleres 4 y 13 evalúa la intensidad, la atención, la frecuencia y la interacción con los demás, ser más competitivos a nivel individual y grupal que responda a los intereses y que dejen una reflexión. La tercera actividad crea vínculos afectivos entre padre e hijo, los niños se sienten respaldados en su proceso de aprendizaje, que todo tiene un tiempo y lugar, y que es necesario responder a un descanso, cuando el cuerpo descansa en ese lapso las personas tienen a pesar y crear nuevas ideas.

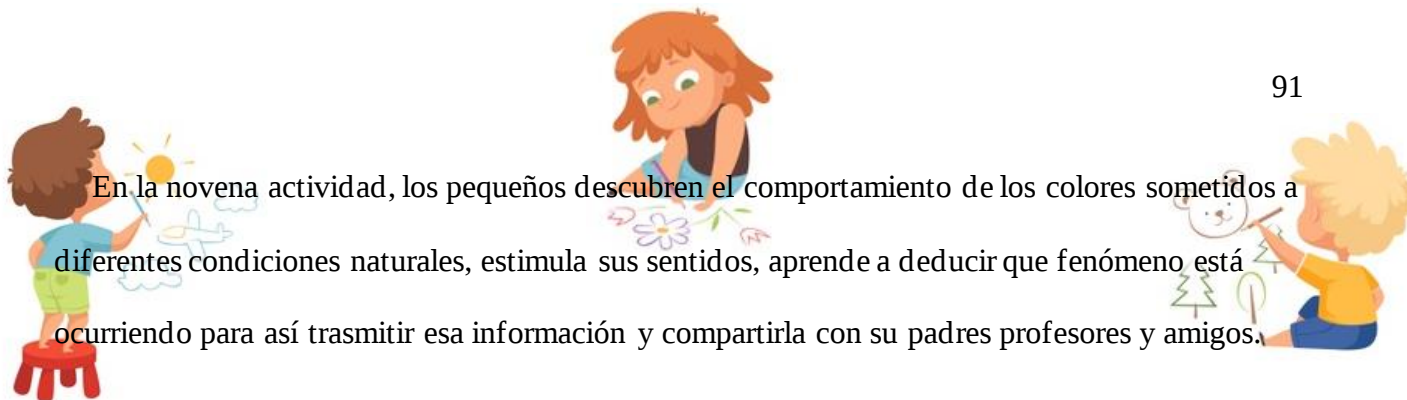
Las actividades 5 y 11 son talleres de pintura, recordemos que en este grupo de niños existen varias falencias, una de ellas es la motricidad fina, pintar no solo es un medio de entrenamiento o de ejercitación muscular, sino que es una gran herramienta para afinar su creatividad, aprender y combinar los colores, y mejorar la coordinación ojo-mano.



La actividad sexta contribuye al seguimiento de algoritmos y pasos, preparar un alimento tiene una serie de instrucciones, fortalecer la comunicación, mejorar la confianza, comparte con los integrantes de su equipo de trabajo, aprende nuevas texturas aparte de los objetos que pueda llegar encontrar en un aula y son autónomos en sus proyectos e ideas. Lo mismo ocurre con la octava actividad, sumado a lo anterior, el niño es curioso y aprende que no siempre debe trabajar con un producto que puede conseguir en la papelería, él puede fabricar su propia plastilina a partir de elementos e ingredientes, entiende que existen muchas alternativas.

La séptima actividad, juegos de mesa, el educando desarrolla la concertación, la memoria, la observación y la imaginación, el niño tiene a distraerse con cualquier ruido perdiendo el hilo del taller pedagógico en el que se encuentre, estas distracciones pueden jugar un papel negativo en la elaboración de ideas, por eso es necesario entrenar estas capacidades.





En la novena actividad, los pequeños descubren el comportamiento de los colores sometidos a diferentes condiciones naturales, estimula sus sentidos, aprende a deducir que fenómeno está ocurriendo para así transmitir esa información y compartirla con su padres profesores y amigos.

La décima actividad, el cuento es una buena forma de lograr que los niños reflexionen, a medida de lectura el infante en su imaginación va creando los personajes y escenas de la historia, es decir, que está desarrollando la imaginación, otro aspecto, es que el niño aumenta su vocabulario.

El décimo segundo punto está orientado al entendimiento del contexto y la situación, el niño a través del ejercicio realizado entiende la necesidad del autocuidado, en estos escenarios las emociones y sentimientos afectan al niño, como ejemplo, encontramos la incertidumbre, el miedo y el aislamiento, lo cual es necesario proteger el bienestar y enseñarles cuales son las alternativas para sentirse tranquilo.



CONCLUSIONES

Con la presente investigación se pudo alcanzar el objetivo general planteado, se logra constatar cuales eran las actividades que fortalecían la dimensión estética a través de la lúdica en una población vulnerable y beneficiaria en los procesos de formación propuestos por entidades públicas como la alcaldía. A esto se le añade, que la emergencia sanitaria por el virus COVID-19, no fue impedimento para culminar las experiencias, por lo tanto, se generó un plan de contingencia para fortalecer el trabajo en equipo desde casa, lo que generó más participación familiar y se observó cooperación entre ellos para realizar las diferentes actividades.

Para ahondar en las conclusiones de la propuesta, se puede inferir sobre la importancia de los recursos tics en los procesos de comunicación durante la investigación, como bien se mencionó en la metodología, el puente de comunicación fue el uso de plataformas como WhatsApp y llamadas, para la recepción de archivos multimedia y para aclarar dudas, sucede entonces que se crea un modelo de enseñanza a base del aprovechamiento de los recursos educativos abiertos para el aprendizaje significativo. En este sentido, el padre aprende a hacer uso de los dispositivos, y el niño entiende que los teléfonos no solo sirven para abrir una aplicación de juego, sino que le permite recibir y crear contenido de tipo académico.

Los elementos lúdicos de la estrategia pedagógica para el desarrollo de la dimensión estética en la primera infancia se basan en el campo de acción, los niños muestran mayor grado de aceptación al hacer y ejecutar, no se limita simplemente a una hoja donde se busca seguir patrones que cumplan ciertos requisitos, como por ejemplo, seguir los puntos hasta formar la figura, es más interesante para ellos bailar, pintar de forma libre, ser estimulados con masajes, crear un personaje con accesorios, y estudiar fenómenos que ocurren con materiales comunes.

Por otro lado, la lúdica y la estética colocan en contacto a los estudiantes con el contexto, en la décimo segunda actividad como se muestra, el niño practica y aprende de forma dinámica que es lo que ocurre a su alrededor. Así como la lúdica es indispensable en un aula de clase, también es importante implementarlo en la casa, ya que el juego es innato en los niños y en su desarrollo.

La investigación tiene una gran importancia dentro de la practica pedagógica ya que el docente aprende a mejorar las competencias de enseñanza, a conocer su población, a entender el contexto del estudiante, a distinguir sus emociones y sentimientos que le generan actitudes negativas y positivas, a interactuar con los padres, a dar sus aportes desde el campo educativo. La licenciada en educación preescolar deber ser consciente que todo el tiempo debe investigar, a curiosear nuevas estrategias que le permitan alcanzar sus objetivos de aula. Por último, la investigación genera conocimiento, el investigador aprende a resolver problemas, aumenta su capacidad de acción y comprensión, por ende, el educador debe estar en constante aprendizaje.

Bibliografía

- Alfonzo, N. (2012). Categorización. Recuperado el 23 de enero 2021, de <https://es.calameo.com/read/002784318d9be4e3f4d50>
- Aza, D. J. (2019). *La lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo de la dimensión estética en niños y niñas entre los 4 y 5 años*. (tesis de grado en licenciatura), Fundación universitaria católica lumen Gentium. Santiago de Cali, Colombia. Recuperado de repository.unicatolica.edu.co: <https://repository.unicatolica.edu.co/handle/20.500.12237/1747>
- Valdés, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista de educación: Scielo*, 17, pp. 222-239
- Benítez, G. M. (2007). El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico. Recuperado 13 de diciembre 2020, de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>
- Blanco, V. (2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Publicación web. Obtenido de actividadesludicas2012: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Constitución, P. C. (1991). Constitución Política de Colombia. Bogotá: Momo Editores.
- Corujo, R., Borges, h., & rodríguez, n. (2016). La creatividad artística: fundamentos. *Revista de educación: Scielo*, 9, pp. 123-137.

González, C., López, I., & San Pedro Veledo, J. C. (2013). La expresión y la dimensión estética como conexión entre la actividad física y la actividad plástica. *Revista española de educación física y deportes: Dialnet*, Vol. #402 págs. 78-94.

Areste, J. G. (2015). Las emociones en educación infantil: sentir, reconocer y expresar. Recuperado el 18 de marzo 2021, de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3212>

Hernández, R., Fernández, C., & Bautista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6^{ta} ed.). México: Mc Graw Hill.

Lizbeth Sánchez, R. A. (2014). *Inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje*. México: Alfaomega.

NACIONAL, M. D. (1997). “*Prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones Decreto 2247*”. Santafé de Bogotá.

NACIONAL, M. D. (1994). “*Por la cual se expide la ley general de educación Ley 115*”. Santafé de Bogotá.

NACIONAL, M. D. (2016). “*Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones Ley 1804*”. Santafé de Bogotá.

REPUBLICA, C. D (2006). “*Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia LEY 1098*”. Congreso de la Republica. Santafé de Bogotá.

Malajovich, A. (2008). Universidad Santo Tomas. Recuperado el 12 de octubre 2020, de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenelaula_mariachalela/la%20didactica%20en%20el%20desarrollo%20de%20las%20actividades%20en%20el%20preescolar.html

Margelia, E (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt)*. (tesis de grado en licenciatura), Cartagena, Colombia.

Obtenido de repositorio unicartagena:

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5192>

Marín, J. D. (2012). *Investigar en educación y pedagogía*. Bogotá D.C: Magisterio.

Monge, V. (31 de Julio de 2015). La codificación en el método de investigación. Recuperado el 16 enero de 2021.

Okuda Benavides, N., & Gómez Restrepo, c. (2005). Obtenido de Métodos en investigación cualitativa: triangulación. Recuperado el 01 marzo de 2021.

Pallavicino, A. Z. (2006.). *Juego musical y aprendizaje*. Bogotá D.C: Aula alegre - Magisterio.

Simón, S. (2005). 101 juegos divertidos para el desarrollo de la creatividad. Barcelona: Ceac.

Testa, S. (2014). El rol docente y la comunicación como instancia en la construcción del conocimiento. Recuperado el 19 de octubre 2020, de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=10219&id_libro=484

Víquez, E. (2015). El lugar del niño y la niña en la toma de decisiones en la dinámica de aula. Obtenido de *Dialnet*, 19, págs. 131-146.

Yasmín Alemán Escobar, K. O. (2018). *Diseño, ejecución y evaluación de un proyecto lúdico-pedagógico y un taller desde los lineamientos y las regulaciones en educación preescolar, para la innovación de la práctica pedagógica y el desarrollo integral del infante*. (tesis de grado en licenciatura). Barranquilla, Colombia. Obtenido de manglar.uninorte.edu.co/: <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/8346/133889.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

FICHA DE CARACTERIZACION

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Ashy Daniela
APELLIDOS:	Galeano Guiza
IDENTIFICACION:	1.115 867 452
EDAD:	4 años
SEXO:	Femenino
EPS AFILIADO:	Capresaca
SISBEN:	19,29
DEZPLAZADOS:	Si
ENFERMEDADES:	No
CON QUIEN VIVE:	Papás y hermanos
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	Mil días
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	Familia en Acción
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	No
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Jardin

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Nicolas Smith
APELLIDOS:	Galeano Ganche
IDENTIFICACION:	1115863 973
EDAD:	6 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Capresoca
SISBEN:	19.29
DEZPLAZADOS:	SI
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papá, mamá, hermanos
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	Familias en Acción
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	NO / Transición
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Primero

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Aley Yobani
APELLIDOS:	Goaleano Guiza
IDENTIFICACION:	1115850349
EDAD:	7 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Capresoca
SISBEN:	19,29
DEZPLAZADOS:	Si
ENFERMEDADES:	No
CON QUIEN VIVE:	mamá, papá y hermanos
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	No
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	Familias en Acción
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Transición, primero, etc.
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Segundo

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Yoni Alexander
APELLIDOS:	Guzá Ibica
IDENTIFICACION:	1.118 704 271
EDAD:	7 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Capresora
SISBEN:	12, 19
DEZPLAZADOS:	Si
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	mamá
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
REICBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	Familias en Acción
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	NO
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Segundo

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Julio Cesar
APELLIDOS:	Botinchara Vargas
IDENTIFICACION:	1.222.115 257
EDAD:	7 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Apresoca.
SISBEN:	25,19
DEZPLAZADOS:	NO
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papá y mamá
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	Familias en Acción
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	NO
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Transición.
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Segundo

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Nicol Luciana
APELLIDOS:	Cotinchora Vargas
IDENTIFICACION:	1.222.121238
EDAD:	5 años
SEXO:	Femenino
EPS AFILIADO:	Nueva EPS
SISBEN:	22,92.
DEZPLAZADOS:	NO
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papá, mamá y hermana.
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	Familias en Acción
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	NO
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Jardin
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Preescolar.

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Juan Sebastian
APELLIDOS:	Lamus Pabelo
IDENTIFICACION:	1.115 860 843
EDAD:	7 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Medinas
SISBEN:	12, 29
DEZPLAZADOS:	NO
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papá, mamá y hermano
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	NO
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	CDI, Jardín
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Segundo.

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Bianca Julieta
APELLIDOS:	Pérez Camargo
IDENTIFICACION:	1115 860 807
EDAD:	7 años
SEXO:	Femenino
EPS AFILIADO:	Tledimas
SISBEN:	19, 13
DEZPLAZADOS:	NO
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papá, mamá y hermana.
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	NO
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Prejardin, Jardin, Transición
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Segundo.

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Oscar Yesid
APELLIDOS:	Galeano Guiza
IDENTIFICACION:	1115853440
EDAD:	7 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Capresoca
SISBEN:	19.29
DEZPLAZADOS:	Si
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papa, mamá y hermanos
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
REICBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	Familias en Acción
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Jardín, preescolar, primero etc.
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Segundo.

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Mariana
APELLIDOS:	Cely Rata
IDENTIFICACION:	1145327559
EDAD:	5 años
SEXO:	Femenino
EPS AFILIADO:	Medinas
SISBEN:	12, 48
DEZPLAZADOS:	NO
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papá y mamá
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	NO
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Jardin
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Preescolar

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Nixon Samuel
APELLIDOS:	Cuellar Tloreno
IDENTIFICACION:	1222122 308
EDAD:	5 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Medicas
SISBEN:	12, 05
DEZPLAZADOS:	NO
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Mamá y papá
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	NO
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Jardin
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Transición

FICHA DE CARACTERIZACION DEL NIÑO/ NIÑA	
NOMBRE:	Julian David
APELLIDOS:	Barrera Sua
IDENTIFICACION:	1115860 416
EDAD:	7 años
SEXO:	Masculino
EPS AFILIADO:	Capresoca
SISBEN:	23,02
DEZPLAZADOS:	NO
ENFERMEDADES:	NO
CON QUIEN VIVE:	Papa' y mama'
PERTENECEN ALGUN PROGRAMA DEL ESTADO:	NO
RECIBEN INSENTIVOS MONITARIOS DEL ESTADO:	NO
TUVIERON EDUCACION INICIAL (PREJARDIN, CDI, JARDIN):	Jardin
GRADO DE ESCOLARIDAD:	Segundo

DIARIO DE CAMPO No 1

DATOS INSTITUCIONALES: Ludoteca Municipal de Paz de Ariporo.

FECHA: 20 de febrero 2020.

HORA: 02:00 pm a 4:00 pm

SITUACIÓN: Trabajo en aula, espectáculo de títeres.

CURSO: Preescolar.

TEMA: Títeres como estrategia para identificar las debilidades de la dimensión estética.

PARTICIPANTES: Estudiantes, docente titular de la ludoteca y personal encargado del evento.

VIVENCIANTE OBSERVADOR: Maira Alejandra Camargo.

ANOTACIONES
Docente: Hola mis queridos estudiantes, ¿Cómo están? Integrantes Ludoteca: ¡Bieennn!↑ Docente: El día de hoy vamos a tener una presentación de títeres, ¿alguno de ustedes sabe que es un títere? Estudiante 4: son medias parlanchinas. Docente: ¡Explícame a que te refieres con medias parlanchinas! Estudiante 4: pues, que hablan mucho como mi hermana – risas -. Docente: ¿a quién le gusta los títeres? Integrantes Ludoteca: ¡a Mii!↑ Docente: Bueno vamos a de ir a la parte exterior salón, donde un grupo de amigos que nos quieren compartir un espectáculo de títeres.

“desarrollo de la actividad” y regreso al aula de trabajo.

Docente: ¿Qué tal los títeres?

Integrantes Ludoteca: ¡Muy divertida!

Docente: ¿de qué se trataba los títeres?

Estudiante 8: de hacer caso a mi mama.

Docente: ¿Por qué es importante hacer caso?

Estudiante 6: porque son los que nos cuidan y hay que respetarlos.

Docente: ¿Quién no hizo caso?

Estudiante 3: titín, no quería hacer las tareas.

Docente: ¿Por qué no quería hacer las tareas?

Estudiante 3: no le gustaba.

Estudiante 5: como a mí – risa-.

Docente: ¿cómo nos gusta hacer las tareas?

Estudiante 3: profe, a mí me gusta pintar.

Estudiante 6: con música que tiene mi hermano en su celular como el pollito pio.

Estudiante 4: ay si! Mi mama me deja videos de pa-pe-pi-po-pu, y cuentos que tienen.

Docente: ¿Qué pasa si no hacemos tareas?

Estudiante 6: nos colocan carita triste.

Estudiante 8: no nos dejan jugar.

Docente: ¿Quiénes quieren dibujar y colorear un títere?

“Todos alzan la mano!

Docente: ¿Qué nombre le colocarían?

Estudiantes: capitán América, barbie, pepapig, iroman, mono el curioso, pato lucas.

Docente: ¿Cuántos títeres había en el espectáculo?

Estudiantes: tres

Docente: ¿Qué personajes eran?

Estudiantes: titín, mama calcetín y profe Maira.

Docente: ¿Qué actividad les gusta que la profe Maira les deje acá en el aula?

Estudiantes: colorear, jugar con los juguetes que están en la vitrina,

Dibujar, ver películas, jugar con la plastilina, jugar en el parque.

Docente: vamos a dibujar en su cuaderno los títeres vistos en el día de hoy.

Anotación:

Todos los estudiantes se dispusieron a realizar un dibujo lo cual debía entregar al final de la actividad.

Objetivo	Técnica	Categoría	Hallazgo	Teorías que soportan el hallazgo	Análisis/triangulación/Investigadoras (es)
Diagnosticar las debilidades de los estudiantes de 3 a 7 años del programa ludoteca respecto al desarrollo de la	Observación	Debilidades de la dimensión estética.	Actividad de los títeres Docente: ¹ ¡Explicame a que te refieres con medias parlanchinas! Estudiante 4: pues, que hablan mucho como mi hermana – risas -.	<i>La comunicación es inherente a la cultura, con distintos contextos de significados compartidos por quien codifica los mensajes con alguna</i>	De acuerdo con las anteriores observaciones, se pudo constatar, primero, el interés de los integrantes de la ludoteca por actividades fuera del contexto, es decir, que no se limiten simplemente al aula o lugar de trabajo, en muchos casos el método de enseñanza empleado en la observación se da en escenarios cerrados, más que realizar apuntes se trata de explorar su forma activa en su entorno físico, natural y social, recordemos que los espacios cerrados hacen perdida de interés por el conocimiento y más tratándose de niños en etapa inicial.

¹ Lo que esta subrayado en amarillo, hace parte de comentarios de los infantes en la actividad inicial realizada en la ludoteca.

dimensión estética.			Estudiante 5: como a mí – risa-.	<i>intencionalidad como por quien interpreta (decodifica) dándole sentido y generando una respuesta. (Testa, 2014).</i> <i>La expresión de la alegría es la risa, la alegría es una emoción relacionada con</i>	El vocabulario expresivo de un niño consiste en palabras escuchadas y usadas por él, cuando se hace la segunda pregunta, uno de los estudiantes utiliza una palabra “parlanchina”, término que lo aclara más adelante y que con sus propias palabras lo explica, es fácil entender que llama a ese sin fin de conceptos escuchados en su entorno (casa, colegio, parque, etc.), este ejemplo se adapta a la hora de dibujar, colorear, cantar, entre otros, pues expone lo que tiene en sus recuerdos, por eso el investigador debe utilizar un lenguaje de ellos logren comprender. La alegría puede ayudar a identificar el estado de ánimo que se encuentre el estudiante, recordemos que unos de los principales factores que hacen conocer fácilmente las debilidades es la disposición para abordar una actividad.
--------------------------------	--	--	--	---	--

				<i>la sensación de que conectamos con ella cuando nos ocurren cosas positivas, cuando logramos alguna meta que nos habíamos propuesto o tenemos la sensación placentera.</i> <i>(Grau).</i> <i>el reto está en continuar con los</i>	cuando generamos esa sensación de risa, estamos contribuyendo al desarrollo de la personalidad del infante, esa sensación permite que el niño este más atento dentro de la actividad. Una observación especial, es que se genera dos veces la risa al finalizar el niño una oración, lo que permite reafirmar que esta dispuestos a trabajar.
--	--	--	--	---	---

			Estudiante 3: profe, a mí me gusta pintar. Estudiante 6: con música que tiene mi hermano	<i>procesos de apertura donde estudiantes tengan un real protagonismo en la toma de decisiones, para seguir reconstruyendo una “educación valiente” que permita, como sustenta Freire (2005), alcanzar de forma coherente una</i>	Es necesario que se cree un estudiante reflexivo, una vez terminada la actividad, los estudiantes hacen análisis de la actividad propuesta la cual tiene doble intencionalidad, la primera se basa si este sujeto estuvo atento a lo que se le exponía, y la segunda es conocer si esa enseñanza hizo reflexionar tanto en opinión individual como grupal, el hecho de conocer la importancia de seguir instrucciones o de obedecer en este caso, el educando aprende a la toma de decisiones. Las acciones que conllevan a la toma decisiones presentan al alumno la oportunidad para hacer lo que más le gusta, “me gusta pintar”, indica primero que esta acción hace parte de su crecimiento, y segundo que tiene inclinaciones por aquellas cosas que desea realizar y plasmar, si bien podemos
--	--	--	--	--	--

				<i>práctica de la libertad.</i> (Viquez, 2015).	leer en las observaciones, los niños agregaron los temas y las herramientas con las que trabajaría, se sienten agosto. Por último, es interesante como el niño llama personajes vistos en películas, series o caricaturas, Ontológicamente hablando, los medios electrónicos se han convertido en herramientas fundamentales para el funcionamiento en la sociedad actual, la influencia es innegable, como puede el niño centrarse simplemente en lo que le muestran, porque no puede ser más creativo e imaginativo, crear su propia identidad, si el niño quiere ser a ese héroe que lo identifica es respetable, porque es su libertad, pero importante darle a entender que no necesariamente deber ser esa, que también puede surgir una versión mejorada llevada a la realidad.
--	--	--	--	--	--

					. En conclusión, vemos el interés por actividades lúdicas, lo cual proporcionara un mayor entendimiento de cuáles son los intereses de las nuevas generaciones, además, que recursos les agrada utilizar, y por último, como las nuevas tecnologías han insidio en la formación del educando.
--	--	--	--	--	---

AUTORIZACIÓN PADRES



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VIGILANCIA MINEDUCACIÓN - COLOMBIA



FORMATO - CESIÓN DE DERECHOS
SERIE AUDIOVISUAL:
AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Sandra Titeuca Guiza Africano, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 146852916 de Tame, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ NO ☒ ☐ Nombre	SÍ NO ☒ ☐ Imagen	SÍ NO ☒ ☐ Frases	SÍ NO ☒ ☐ Declaraciones testimoniales
SÍ NO ☒ ☐ Imágenes de archivo audiovisual	SÍ NO ☒ ☐ Locaciones	SÍ NO ☒ ☐ Pinturas	SÍ NO ☒ ☐ Obras de arte
SÍ NO ☒ ☐ Fotografías	SÍ NO ☒ ☐ Obra musical original	SÍ NO ☒ ☐ Derechos de autor	SÍ NO ☒ ☐ Composición musical
SÍ NO ☒ ☐ Interpretación musical	SÍ NO ☒ ☐ Producción musical	SÍ NO ☒ ☐ Edición musical	SÍ NO ☒ ☐ Letra de obra musical original

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 130
Carrera 9 "n" 51-11 / contacto@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carrera 10 "n" 72-30 / admisiones@estadistancia.edu.co
www.usa.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la Licenciatura Educación Preescolar, para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Sandra Milena Guiza

Nombre completo: Sandra Milena Guiza Arriano

c.c. 1.116.852.916 de Tame

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Yoni Alexander Guiza Ibica Edad: 7 años

TI o REGISTRO CIVIL: 1.118.704.271

Fecha: 12-Tarzo-2021

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 527 87 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 100
Carretera 9ª n° 51-11 / contacto@usadistancia.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA - VUAD-
PBX: (571) 595 03 00 ext. 2044 / Carrera 10ª n° 72-10 / admisiones@usadistancia.edu.co
www.usadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - ASES. 1107



Res. MCTC No. 2468 del 29 de enero de 2018
Agencia de Aseguramiento

FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS

SERIE AUDIOVISUAL:

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Uriel Antonio Pérez Floreno, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 74.379.603 de Duitama, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ NO
☒ ☐

Nombre

SÍ NO
☒ ☐

Imagen

SÍ NO
☒ ☐

Frases

☒ ☐ SÍ NO

Declaraciones
testimoniales

SÍ NO
☒ ☐

Imágenes
de archivo
audiovisual

SÍ NO
☒ ☐

Locaciones

SÍ NO
☒ ☐

Pinturas

SÍ NO
☒ ☐

Obras de
arte

SÍ NO
☒ ☐

Fotografías

SÍ NO
☒ ☐

Obra
musical
original

SÍ NO
☒ ☐

Derechos
de autor

☒ ☐ SÍ NO

Composición
musical

SÍ NO
☒ ☐

Interpretación
musical

SÍ NO
☒ ☐

Producción
musical

SÍ NO
☒ ☐

Edición
musical

SÍ NO
☒ ☐

Letra de
obra musical
original

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 97 / Línea gratuita nacional: 01 8000 111 190
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carrera 10.ª n.º 72-50 / admisiones@ustadistancia.edu.co
www.usadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la licenciatura educación preescolar, para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Nombre completo: Uriel Antonio Pérez Floreno
c.c. 74.379.603 de Duitama

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Bianca Julieta Pérez Camargo Edad: 7 años

TI o REGISTRO CIVIL: 1115 860 807

Fecha: 12 Marzo - 2021

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PSE (571) 627 27 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 100
Carrera 9ª n° 51-11 - contacto@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

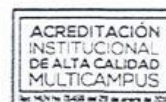
VICEPRESIDENCIA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA - VUAD-
PSE (571) 585 03 00 ext. 2044 / Carrera 10ª n° 72-50 / aduan@usadistancia.edu.co
www.usadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN - VUEE - 1004



FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS

SERIE AUDIOVISUAL:

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Aida Yireth Ravelo Tunarosa, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 1.115850904 de Puerto Amora, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto Tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ NO ☒ ☐	Nombre	SÍ NO ☒ ☐	Imagen	SÍ NO ☒ ☐	Frases	SÍ NO ☒ ☐	Declaraciones testimoniales
SÍ NO ☒ ☐	Imágenes de archivo audiovisual	SÍ NO ☒ ☐	Locaciones	SÍ NO ☒ ☐	Pinturas	SÍ NO ☒ ☐	Obras de arte
SÍ NO ☒ ☐	Fotografías	SÍ NO ☒ ☐	Obra musical original	SÍ NO ☒ ☐	Derechos de autor	SÍ NO ☒ ☐	Composición musical
SÍ NO ☒ ☐	Interpretación musical	SÍ NO ☒ ☐	Producción musical	SÍ NO ☒ ☐	Edición musical	SÍ NO ☒ ☐	Letra de obra musical original

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ: PBX: (571) 587 87 97. Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180
Carrera 9ª n° 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carrera 16ª n° 72-30 / admisiones@estadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la Licenciatura Educación Preescolar, para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto. Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Yineth Ravelo T.

Nombre completo: Aida Yineth Ravelo Tovarosa

c.c. 1.115.850.904 de Raz de Arizoro

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de David Fernando James Ravelo Edad: 4 años

Ti o REGISTRO CIVIL: 1.115.865.784.

Fecha: 12-Marzo-2021

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PAX (571) 527 07 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 100
Carretera 2ª n.º 51-41 / contactenos@ustatoma.edu.co
www.ustatoma.edu.co

VICEPREFECTORIA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD-
PAX (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carretera 10ª n.º 72-10 / admas@ustatoma.edu.co
www.ustatoma.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VERGARA-MINERDURSTUN-1000-11-11-11



FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS
SERIE AUDIOVISUAL:
AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Idalia Súa Pely, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía No. 47396054 de Pedro Amparo, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ NO ☒ ☐ Nombre	SÍ NO ☒ ☐ Imagen	SÍ NO ☒ ☐ Frases	SÍ NO ☒ ☐ Declaraciones testimoniales
SÍ NO ☒ ☐ Imágenes de archivo audiovisual	SÍ NO ☒ ☐ Locaciones	SÍ NO ☒ ☐ Pinturas	SÍ NO ☒ ☐ Obras de arte
SÍ NO ☒ ☐ Fotografías	SÍ NO ☒ ☐ Obra musical original	SÍ NO ☒ ☐ Derechos de autor	SÍ NO ☒ ☐ Composición musical
SÍ NO ☒ ☐ Interpretación musical	SÍ NO ☒ ☐ Producción musical	SÍ NO ☒ ☐ Edición musical	SÍ NO ☒ ☐ Letra de obra musical original

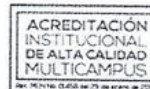
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 97 / Línea gratuita nacional: 01 8000 111 190
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 03 03 ext. 2044 / Carrera 10.ª n.º 72-50 / admisiones@ustadistancia.edu.co
www.ustadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la licenciatura Educación Básica

para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Idalia Sola Cely

Nombre completo: Idalia Sola Cely

c.c. 43396054 de Paz de Ariero

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Julian David Barrera Suñ Edad: 7 años

Ti o REGISTRO CIVIL: 1.115.860.416

Fecha. 12- Marzo - 2021

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587.87.97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 199
Carrera 9ª n° 51-11 / contacto@usantotomas.edu.co
www.usantotomas.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carrera 10ª n° 72-58 / admision@uadistancia.edu.co
www.uadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VEREDALES DE REGISTRO - 2014



FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS

SERIE AUDIOVISUAL:

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Daril Yomarly Vargas Rincón, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 145851641 de Paz de Ariporo, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ NO ☒ ☐ Nombre	SÍ NO ☒ ☐ Imagen	SÍ NO ☒ ☐ Frases	SÍ NO ☒ ☐ Declaraciones testimoniales
SÍ NO ☒ ☐ Imágenes de archivo audiovisual	SÍ NO ☒ ☐ Locaciones	SÍ NO ☒ ☐ Pinturas	SÍ NO ☒ ☐ Obras de arte
SÍ NO ☒ ☐ Fotografías	SÍ NO ☒ ☐ Obra musical original	SÍ NO ☒ ☐ Derechos de autor	SÍ NO ☒ ☐ Composición musical
SÍ NO ☒ ☐ Interpretación musical	SÍ NO ☒ ☐ Producción musical	SÍ NO ☒ ☐ Edición musical	SÍ NO ☒ ☐ Letra de obra musical original

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 87 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contacto@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 585 00 00 ext. 2044 / Carrera 10.ª n.º 72-30 / admisiones@estadistancia.edu.co
www.estadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la Licenciatura Educación Preescolar, para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Dani Yomarly Vargas R.

Nombre completo: Dani Yomarly Vargas Rincón

c.c. 115851 641 de Par de Aripao

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Julio Cesar Botinchara Vargas Edad: 7 años

Ti o REGISTRO CIVIL: 1.222 115 257

Fecha: 12-Marzo - 2021

Sede Principal Bogotá - PBX: (571) 527 87 67 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 100
Correo: o.a.n@ustatoma.edu.co / oabtenos@ustatoma.edu.co
www.ustatoma.edu.co

VICERECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA - VUAD-
PBX: (571) 595 00 65 ext. 2044 / Correo: v.a.n@ustadistancia.edu.co
www.ustadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - ASES 1000



FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS

SERIE AUDIOVISUAL:

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Jaclyn Magdoly Vargas Rincón, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 115851640 de Bar de Aipon, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ NO

☒ ☐

Nombre

SÍ NO

☒ ☐

Imagen

SÍ NO

☒ ☐

Frases

SÍ NO

☒ ☐

Declaraciones

testimoniales

SÍ NO

☒ ☐

Imágenes de archivo

audiovisual

SÍ NO

☒ ☐

Locaciones

SÍ NO

☒ ☐

Pinturas

SÍ NO

☒ ☐

Obras de arte

SÍ NO

☒ ☐

Fotografías

SÍ NO

☒ ☐

Obra

musical

original

SÍ NO

☒ ☐

Derechos de autor

SÍ NO

☒ ☐

Composición musical

SÍ NO

☒ ☐

Interpretación musical

SÍ NO

☒ ☐

Producción musical

SÍ NO

☒ ☐

Edición musical

SÍ NO

☒ ☐

Letra de obra musical original

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 97 / línea gratuita nacional: 01 8000 111 150
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.ussta.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 585 00 00 ext. 2044 / Carrera 10.ª n.º 72-50 / admisiones@ustadistancia.edu.co
www.ustadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la Licenciatura Educación Preescolar, para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Jaclyn Magdoly Vargas.

Nombre completo: Jaclyn Magdoly Vargas

c.c. 1.115.851.640 de Paz de Ariporo

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Kennia Sofia Cotinchara Edad: 7 años

Ti o REGISTRO CIVIL: 1.222 113 673

Fecha: 12-Marzo-2021

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.usta.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carrera 10.ª n.º 72-50 / admisiones@ustadistancia.edu.co
www.ustadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - 17442 - 1191



FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS
SERIE AUDIOVISUAL:
AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Karen Puerta Salcedo, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía No. 1.115.856.118 de Bardonia, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ ☒ NO ☐	Nombre	SÍ ☒ NO ☐	Imagen	SÍ ☒ NO ☐	Frases	SÍ ☒ NO ☐	Declaraciones testimoniales
SÍ ☒ NO ☐	Imágenes de archivo audiovisual	SÍ ☒ NO ☐	Locaciones	SÍ ☒ NO ☐	Pinturas	SÍ ☒ NO ☐	Obras de arte
SÍ ☒ NO ☐	Fotografías	SÍ ☒ NO ☐	Obra musical original	SÍ ☒ NO ☐	Derechos de autor	SÍ ☒ NO ☐	Composición musical
SÍ ☒ NO ☐	Interpretación musical	SÍ ☒ NO ☐	Producción musical	SÍ ☒ NO ☐	Edición musical	SÍ ☒ NO ☐	Letra de obra musical original

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 130
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contacto@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORIA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 598 00 00 ext. 2044 / Carrera 16.ª n.º 72-50 / admisiones@estadistancia.edu.co
www.estadistancia.usa.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la Licenciatura Educación Preescolar, para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Karen Puerta

Nombre completo: Karen Puerta Salcedo
c.c. 1.115.856.118 de Paz de Ariporo

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Mariana Rely Puerta Edad: 5 años

TI o REGISTRO CIVIL: 1.145.327.559

Fecha: 12- Marzo- 2021

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PSX (571) 527 87 57 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 100
Carrera 5ª n.º 51-11 / contactenos@ustotomas.edu.co
www.ustotomas.edu.co

VICERECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ASIENTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PSX (571) 580 03 00 ext. 2044 / Carrera 19ª n.º 12-50 / admisiones@ustadstomas.edu.co
www.ustadstomas.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - RES. 1191



FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS
SERIE AUDIOVISUAL:
AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Sandra Milena Guiza Africano, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 1116852916 de Tame, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Nombre	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Imagen	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Frases	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Declaraciones testimoniales
☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Imágenes de archivo audiovisual	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Locaciones	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Pinturas	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Obras de arte
☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Fotografías	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Obra musical original	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Derechos de autor	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Composición musical
☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Interpretación musical	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Producción musical	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Edición musical	☐ ☒ SÍ NO ☒ ☐ Letra de obra musical original

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 87 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 160
Carrera 9 "n." 51-11 / contacto@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carrera 10 "n." 72-50 / admisiones@uadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la Licenciatura Educación Preescolar, para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Sandra Hilena Guiza

Nombre completo: Sandra Hilena Guiza Africano

c.c. 1.116.852.916 de Tame

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Nicolas Smith Galeano Gautha Edad: 6 años

Ti o REGISTRO CIVIL: 1.115.863.973

Fecha: 12- Marzo -2021

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX (571) 537 87 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 551 100
Carretera 37 n° 21-11 - contactenos@usantotomas.edu.co
www.usantotomas.edu.co

VICERRECTORIA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -BUAD-
PBX (571) 595 00 00 ext. 2044 - Carrera 10 n° 12-66 - adm@vicerrectoria.usantotomas.edu.co
www.vicerrectoria.usantotomas.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VIGILADA MINREPOSICIÓN - 27263 1104



Agencia por una vida

FORMATO – CESIÓN DE DERECHOS

SERIE AUDIOVISUAL:

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Johan Sebastián Ruellar Herrera, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 1.116.042.897 de Pore, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Proyecto tesis en Licenciatura Preescolar, utilice mi (s):

SÍ NO ☒ ☐ Nombre	SÍ NO ☒ ☐ Imagen	SÍ NO ☒ ☐ Frases	SÍ NO ☒ ☐ Declaraciones testimoniales
SÍ NO ☒ ☐ Imágenes de archivo audiovisual	SÍ NO ☒ ☐ Locaciones	SÍ NO ☒ ☐ Pinturas	SÍ NO ☒ ☐ Obras de arte
SÍ NO ☒ ☐ Fotografías	SÍ NO ☒ ☐ Obra musical original	SÍ NO ☒ ☐ Derechos de autor	SÍ NO ☒ ☐ Composición musical
SÍ NO ☒ ☐ Interpretación musical	SÍ NO ☒ ☐ Producción musical	SÍ NO ☒ ☐ Edición musical	SÍ NO ☒ ☐ Letra de obra musical original

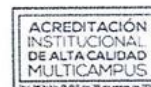
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 57 97 / Línea gratuita nacional: 01 8000 111 190
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.usa.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA -VUAD-
PBX: (571) 595 00 00 ext. 2044 / Carrera 10.ª n.º 72-50 / admisiones@estadistancia.edu.co
www.estadistancia.edu.co





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Descripción: El material utilizado y recolectado será utilizado en el documento final de la tesis y en la sustentación de grado de la licenciatura Educación Preescolar para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro audiovisual arriba descrito, en la serie audiovisual, el uso de los registros audiovisuales podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras.

Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Nombre completo: Johan Sebastian Quellar Herrera

c.c. 1116042897 de Pore

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de Nixon Samuel Quellar Toranzo Edad: 5 años

TI o REGISTRO CIVIL: 1222122308

Fecha: 12 - Marzo - 2021.

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587 67 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180
Carretera 9.ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.usantotomas.edu.co

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA - VUAD-
PBX: (571) 593 00 00 ext. 2644 / Carretera 10.ª n.º 72-50 / admisiones@unadistancia.edu.co
www.unadistancia.edu.co



