

# “Un sol con muchas puntas”

## Fundamentos y estrategias pedagógicas de la educación en el primer ciclo

	<b>Presentación.....</b>	<b>4</b>
<b>I.</b>	<b>Pilares de la educación inicial.....</b>	<b>9</b>
<b>1.</b>	<b>La literatura, un espacio de refugio desde la infancia.....</b>	<b>10</b>
	A. DE LA INMOVILIDAD CORPORAL A LAS NAVES ESPACIALES.....	13
	B. EL LUGAR DEL ADULTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE AUTONOMÍA DEL NIÑO.....	14
	C. EXPERIENCIA PEDAGÓGICA PRODUCTO DEL TRABAJO EN EQUIPO.....	15
	D. EL LUGAR DE LA LITERATURA EN EL JUEGO SIMBÓLICO.....	21
	E. EL PLACER DE ESCUCHAR CUANDO ALGUIEN LEE.....	23
	F. LOS LIBROS QUE NOS QUITAN EL SUEÑO.....	25
	<b>Sugerencia para visitar lugares de interés. ....</b>	<b>26</b>
	<b>Bibliografía.....</b>	<b>27</b>
<b>2.</b>	<b>Nativos interactivos: tocar, ver y actuar en el mundo digital.....</b>	<b>28</b>
	A. LO DIGITAL: MUNDO TÁCTIL, VISUAL E INTERACTIVO.....	29
	B. NUEVOS OBJETOS, NUEVAS NARRACIONES.....	30
	C. MUNDO DIGITAL: OBJETOS, PERSONAS Y CONTEXTOS EN CONVERGENCIA.....	31
	D. COMPRENDER PARA USAR.....	32
	E. PRINCIPIOS DE USO DE LAS TIC.....	34
	F. NI PORQUE SEA DIGITAL ES BUENO, NI PORQUE SEA BELLO MEJOR.....	37
	G. LA LÓGICA QUE SUMA ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN.....	39
	H. ADULTOS EN COMPAÑÍA DE NIÑOS RESPONSABLES, APRENDER CON ELLOS.....	40
	I. SELECCIONAR OBJETOS Y CONTENIDOS DIGITALES EN UN MAR DE DIVERSIDAD Y OPCIONES.....	41
	J. TERRA NOVA PARA EXPLORADORES.....	43

<b>Sugerencias para visitar lugares de interés. Pendiente.....</b>	<b>44</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>44</b>
<b>3. El juego sinónimo de vida.....</b>	<b>45</b>
A. JUGAR, EXPRESAR, CREAR.....	45
B. EL JUEGO, BUENO PARA TODOS, A TRAVÉS DEL TIEMPO.....	46
C. EL JUEGO, UN BALUARTE DONDE NIÑAS Y NIÑOS SON LOS PRIMEROS EXPLORADORES.....	47
D. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS PARA ENFRENTAR LOS JUEGOS.....	57
<b>Sugerencias para visitar lugares de interés. Pendiente.....</b>	<b>58</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>59</b>
<b>4. Azul profundo, escándalo de pájaros – El arte.....</b>	<b>60</b>
A. ¡QUÉ FÁCIL ES VOLAR, QUÉ FÁCIL ES! SINGULARIDAD.....	61
B. SOÑÉ QUE SOÑABA – IMAGINACIÓN.....	61
C. EL NIÑO LA MIRA, MIRA EL NIÑO LA ESTÁ MIRANDO - LA OBSERVACIÓN.....	62
D. LA PRIMAVERA HA VENIDO, NADIE SABE CÓMO HA SIDO - LA EXPRESIÓN.....	62
E. IMAGINAR, HACER, CRECER” – LA EXPERIMENTACIÓN.....	63
a. Música.....	64
b. Expresión corporal.....	70
c. Artes plásticas.....	73
<b>Sugerencias para visitar lugares de interés.....</b>	<b>76</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>76</b>
<b>5. ¿Y qué más? - Exploración del medio en la educación inicial.....</b>	<b>77</b>
A. ADIVINA ADIVINADOR - LA CURIOSIDAD.....	77
B. UN, DOS, TRES - CURIOSIDAD, BÚSQUEDA Y EXPLORACIÓN.....	78
C. VOY Y VENGO POR EL CAMPO VENGO BUSCANDO AGUA CLARA Y AGUA CLARA ENCUENTRO.....	79
<b>Sugerencias para visitar lugares de interés. Pendiente.....</b>	<b>79</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>79</b>

<b>II. Estrategia metodológica para el rediseño curricular en el primer ciclo escolar.....</b>	<b>80</b>
<b>1. Currículo, enseñanza, aprendizajes, procesos de valoración de niñas y niños.....</b>	<b>80</b>
A.    ¿QUÉ ES UN CICLO ESCOLAR?.....	81
a.    Primer ciclo escolar.....	84
b.    Impronta del ciclo escolar.....	85
c.    Razones para trabajar por ciclos de aprendizaje.....	85
B.    ENFOQUES CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN INICIAL.....	86
La experiencia pedagógica.....	86
C.    ESTRATEGIAS PERTINENTES PARA CONCRETAR Y REALIZAR EL TRABAJO DESDE LA PERSPECTIVA DEL CURRÍCULO INTEGRADO.....	90
a.    Unidades didácticas.....	90
b.    Tópicos generadores.....	92
c.    Integración por problemas.....	93
d.    Integración por ejes de trabajo pedagógico.....	94
e.    Integración por proyectos.....	95
D.    EL PAPEL DEL MAESTRO Y EL EQUIPO DEL PRIMER CICLO.....	96
E.    PROCESOS DE SEGUIMIENTO Y VALORACIÓN CUALITATIVA DE NIÑAS Y NIÑOS EN EDAD INICIAL Y PRIMER CICLO.....	98
a.    Propósitos del seguimiento y valoración del aprendizaje.....	102
b.    Tipologías y formas de evaluación.....	103
F.    PROPUESTA DE REDISEÑO CURRICULAR DESDE EL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL .....	103
Proceso de reorganización curricular por ciclos.....	102
<b>Bibliografía.....</b>	<b>102</b>

## PRESENTACIÓN

Niñas y niños siempre han estado presentes en todas las épocas y culturas, en las distintas lenguas, costumbres y lugares, garantizando la continuidad y la diversidad de la humanidad hasta nuestros días.

Participaron de la invención de la alegría, fueron maestros del juego y en la medida de sus posibilidades se vincularon a las labores y al trabajo. En nuestro devenir histórico la infancia ha pasado por distintas realidades y coyunturas, gracias a esta población se han formado instituciones, creado proyectos con el fin de controlar, atender y educar a los niños en diferentes épocas.

Los estudios sobre la infancia en Colombia y en Latinoamérica, se han convertido en un campo de trabajo investigativo y académico amplio. Son numerosos los aportes que se han realizado desde el reconocimiento de los niños como sujetos sociales y sujetos de derecho. Estas nuevas significaciones sociales han contribuido a la comprensión de procesos de subjetivación, así como al surgimiento de nuevas creencias, imaginarios y representaciones. La infancia contemporánea se forma hoy entre novedosas experiencias, escenarios y actores de socialización, sensibilización y creación, más allá de la escuela, los nuevos senderos de la experiencia y el reconocimiento infantil son centrales en la construcción de sus mundos de vida.

En la actualidad se percibe una preocupación en la sociedad por la infancia. Este interés tiene que ver con la garantía del derecho de los niños y las niñas a educación de calidad,

salud, nutrición, recreación y especialmente participación, de manera que el desarrollo integral y social sea de cumplimiento obligatorio en todas las instituciones donde crece y se forma la infancia.

La inversión humana y económica en la educación de la primera infancia, tiene efectos trascendentales en el desarrollo humano posterior; cada vez más, el Estado y la sociedad son conscientes de la necesidad de superar la desigualdad y el acceso tardío a la educación y a las herramientas de la cultura indispensables para superar las brechas irreversibles generadas en los primeros años de vida.

La Secretaría de Educación, con el propósito de mejorar la calidad de la educación, ha demandado a los colegios una profunda transformación de la enseñanza y de la escuela; esto ha implicado modificar las concepciones, los imaginarios y las prácticas pedagógicas, la relación del estudiante y del maestro con el conocimiento, los procesos de evaluación y la gestión administrativa, mediante la reorganización de la enseñanza por ciclos educativos; ciclos acordes con la edad de los estudiantes, propiciando el desarrollo de las dimensiones: cognitiva, corporal, artística, comunicativa y la personal-social. La reorganización por ciclos ha exigido a los maestros realizar rediseños curriculares, y orientar los procesos de evaluación correspondientes, teniendo como referente las características de los niños, niñas y jóvenes en cada ciclo educativo.

En el marco de estas transformaciones pedagógicas la preocupación de la Secretaría de Educación, por la primera infancia tiene que ver con garantizar el derecho de los niños y las niñas desde los tres años de edad a una educación de calidad, a servicios adecuados de

salud y nutrición de tal forma que el desarrollo integral y social sea de obligatorio cumplimiento en las instituciones educativas del distrito.

La Secretaría de Educación, presenta a las maestras (os) del primer ciclo escolar, la cartilla titulada *Un sol con muchas puntas*. Esta cartilla como herramienta cultural es el fruto del proceso de socialización y apropiación del “Lineamiento Pedagógico y Curricular de Educación Inicial” desarrollado con los docentes el cual recoge los elementos claves de una propuesta de rediseño curricular para el primer ciclo escolar, realizada durante el acompañamiento in situ en colegios oficiales de Bogotá, en una alianza académica entre la Secretaría de Educación y el Instituto Latinoamericano de Estudios en Educación ILAE.

El documento contempla dos partes: la primera titulada *Pilares de la educación inicial*, que propone literatura, juego, arte, exploración del medio y las TIC (Tecnologías de Investigación y Comunicación) como las formas primordiales mediante las cuales niñas y niños se comunican, expresan y los maestros planean el trabajo pedagógico, “...pues será a través de ellos que las diferentes dimensiones pueden ser potenciadas y desarrolladas acorde con la naturaleza de la actividad infantil...”<sup>1</sup>. En este primer capítulo se presenta un esquema que muestra las relaciones entre los pilares con:

- ❖ Las dimensiones del desarrollo infantil, son el marco general para entender el proceso del desarrollo de niñas y niños, como parte de un todo. Esto facilita la posibilidad de ver cada dimensión desde el reconocimiento de sus especificidades como son: Personal-social, Corporal, Comunicativa, Artística y Cognitiva.

---

<sup>1</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DISTRITAL DE BOGOTÁ. SECRETARÍA DISTRITAL DE INTEGRACIÓN SOCIAL. *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito*, p. 46 Bogotá, Imprenta Nacional, 2011.

- ❖ Los Ejes de Trabajo Pedagógico, que permiten definir el sentido de la acción pedagógica favoreciendo el desarrollo educativo, son referentes para la organización del trabajo pedagógico con las niñas y los niños, en los cuales son reconocidos como sujetos activos, propositivos, únicos, pensantes y sensibles.
- ❖ Desarrollos por fortalecer; el desarrollo de las niñas y los niños es un proceso progresivo, no lineal, que va y viene a lo largo de la vida. Así los desarrollos por fortalecer pueden ser asumidos como referentes del trabajo pedagógico y apuestas concretas que dinamizan la planeación de acciones en la educación inicial.<sup>2</sup>

La segunda parte, *Estrategia metodológica para el rediseño curricular en el primer ciclo escolar*, presenta una referencia a los enfoques curriculares más utilizados en el primer ciclo, las metodologías y formas de integración curricular, las estrategias de aprendizaje y enseñanza, así como los procesos de valoración del desarrollo infantil. También señala la importancia de la articulación del primer ciclo con la política de la “Reorganización curricular por ciclos”, propuesta por la Secretaría de Educación de Bogotá (2008-2012).

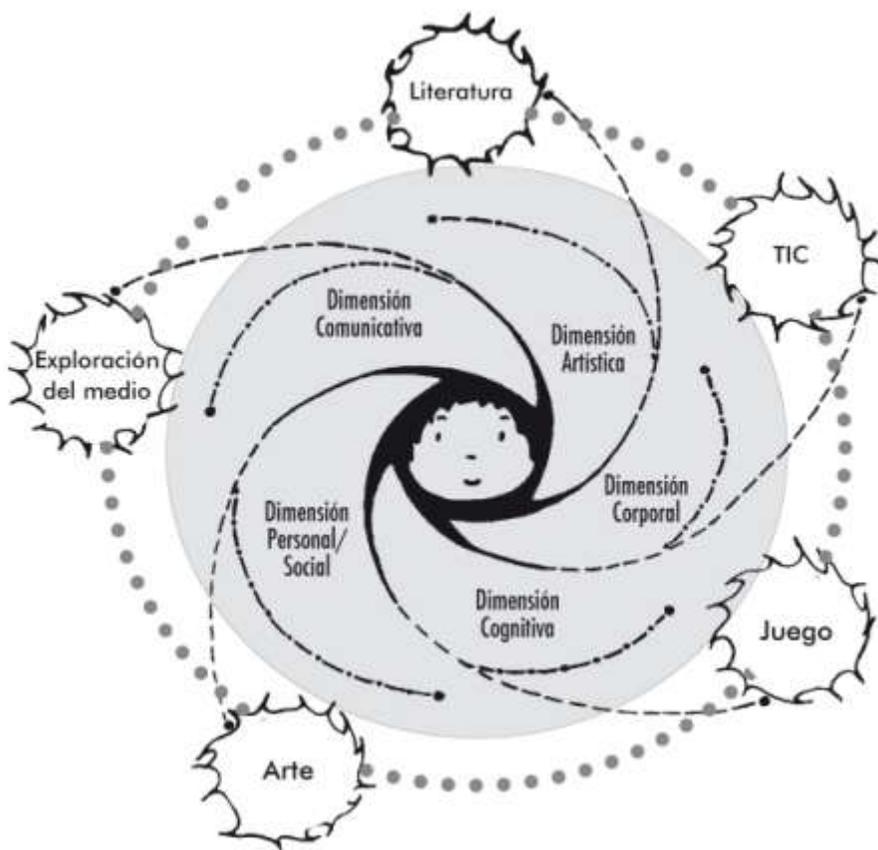
Esperamos que este documento se constituya en un referente que oriente los procesos formativos de la niñez y contribuya al trabajo que realizan los maestros por la transformación de las prácticas pedagógicas en el primer ciclo escolar, como garantía del derecho a una educación de calidad comprometida con el potenciamiento del desarrollo integral de niños y niñas.

---

<sup>2</sup> IBID, p.p. 47 y 48

# I. PILARES DE LA EDUCACIÓN INICIAL

---



En el primer ciclo, los maestros trabajarán por el reconocimiento, la trascendencia y la potenciación de las acciones de los niños y niñas al comenzar su vida, también los reconocerán como autores de sus propias obras<sup>3</sup>.

A continuación se expone cada uno de los Pilares de la educación inicial, así como las actividades pedagógicas, sugerencias bibliográficas y de sitios para consultar y visitar.

---

<sup>3</sup> IBID, p.p. 40

# 1. LA LITERATURA, UN ESPACIO DE REFUGIO DESDE LA INFANCIA

*“Desde tiempos inmemoriales, los cuentos y canciones han pasado de boca en boca, de abuelos a padres, de padres a hijos. De generación en generación han cruzado mares y montañas para llegar a los oídos de los niños. Han variado los acentos y han cambiado las palabras, se han vertido en otros idiomas, pero siempre han conservado en su interior la intención que llevan dentro: acompañar a los niños a crecer”*

***Tita Maya en cuadernos de literatura infantil colombiana***



Todo lo que deseo para ti, Henrike Wilson

Entrar en la literatura infantil en esta época significa dar lugar a los juegos del lenguaje que se mueven en los diferentes géneros: libros ilustrados, poesías de tradición oral y de autor, cuentos contemporáneos, relatos fantásticos, cuentos clásicos medievales, novelas cortas de

aventuras, sin dejar a un lado el libro documental que responde a fenómenos naturales, conocimiento científico, viajes imaginarios alrededor de la tierra, entre otros.

La diversidad de temas que presenta la literatura: abandono, humor, felicidad, cambios en la humanidad y en la materia, han sido abordados por diferentes autores e ilustradores de libros para niños que buscan hacer del libro un todo armónico que motive al lector a refugiarse página a página en textos e ilustraciones que en su conjunto permiten habitar mundos reales e imaginarios.

La heterogeneidad que caracteriza a las culturas se refleja en las diversas técnicas empleadas por los ilustradores del pasado y el presente de tal manera que se puede apreciar grabados de Gustave Doré en cuentos de antaño, dibujos que transmiten diversas emociones en sus personajes por la calidad técnica, como los creados por Kiosatoshi Kitamura, acuarela pletórica de efectos, xilografías, collage de altísima calidad artística como los que se encuentran en la obra de Eric Carle\*

¿Están los adultos mediadores preparados para acompañar a niñas y niños en este camino que amerita dejar atrás la concepción tradicional de lectura?, ¿ver antes de leer?, ¿permitir que los niños se asomen a las historias por sí mismos?, ¿dar voz a los personajes sin arruinar su esencia?

Los niños que inician el contacto con la literatura en primer ciclo necesitan la compañía de adultos con ojos muy grandes para observar plácidamente cada una de las páginas de los libro-álbum, unas enormes orejas de elefante que permita escuchar las voces de los pequeños planteando preguntas, un corazón que late a ritmo de poesía, una boca que se

transforme en sonrisa de sandía, en ¡¡Oh!!, de asombro, acorde con el contenido del texto para ser fiel al significado de la historia de manera que para contar lo que sucede recurra tanto a lo que dicen las palabras como a lo que dicen las ilustraciones, un espíritu de investigador capaz de llevarle a indagar en diferentes fuentes de información sobre autores, ilustradores, colecciones de libros especialmente editados para niños en el actual universo de posibilidades que ofrecen las editoriales; por una parte para ayudar a los primeros lectores a entender la diversidad textual y por otra para jalonar más allá de la lectura literal motivándoles gradualmente a plantear hipótesis, narrar sus propias historias, argumentar sus respuestas frente a preguntas que se plantean los personajes,(no las de comprensión lectora que formulan los adultos).

En la actualidad, se han publicado múltiples estrategias de acercamiento de los niños a la lectura desde la primera infancia por expertos investigadores en disciplinas como la lingüística, la música, la antropología, el psicoanálisis, la bibliotecología, entre otras que coinciden en la importancia de la voz afectiva que nutre al ser desde su vida intrauterina. Michelle Petite\*, en su escrito *¿pero que buscan los niños en sus libros?* Afirma: “algunas mujeres cantan o cuentan a veces a los niños que están por nacer historias que son como música, y éstos las oyen: se ha observado que los recién nacidos prefieren una historia que les fue leída por su madre durante la vida fetal a otra que les fue leída después del nacimiento. Y es que las palabras pueden volverse caricias: el medio acuático en el que flota el bebé transforma las palabras y los sonidos en tacto...Después del nacimiento todo el despertar psíquico del pequeño ocurre en la intersubjetividad con la madre, o con la persona que se hace cargo del bebé y que se identifica con la madre. Todo ocurre en los intercambios, en el contacto cuerpo a cuerpo, el arrullo, el ritmo de las canciones, de las rimas”

Sin embargo en los espacios escolares nos encontramos con pequeños que aún no han gozado de la posibilidad de cerrar el día con una fantástica historia y abrir la noche en las fauces de un dragón seducidos por la cálida voz de un adulto significativo.

## A. DE LA INMOVILIDAD CORPORAL A LAS NAVES ESPACIALES

Entonces, que maravilla iniciar la jornada escolar con una óptima lectura de viva voz de diferentes géneros literarios que motive a los niños a transformar su rígida silla en una nave espacial, o en un unicornio que le permita tomar distancia de la realidad para movilizar emociones, despertar sensaciones y generar vivencias sencillamente únicas.

A continuación se presenta un conjunto de libros recomendados por los niños para que sus pares los disfruten de principio a fin en compañía de adultos que contribuyan a abrir este objeto de deseo, deslizarse en su interior, conversar sobre éste, deleitarse con el conjunto de ilustraciones que complementan el texto, darle vida con su voz en total sintonía con el tono que ha dado el autor a su obra.

- **Rosi en el tren fantasma**  
Philip Waechter: autor e ilustrador  
Norma: editorial
- **El grufaló**  
Julia Donaldson: autora  
Alex Scheffler Castillo editorial
- **Donde viven los monstruos**  
Maurice Sendack:  
autor e ilustrador  
Alfaguara: editorial
- **Pamplinas**  
Jon Scieszka: autor  
Lane Smith: ilustradora  
Norma: editorial
- **Vamos a cazar un oso**  
Michel Rosen: autor

- Helen Oxenbury: ilustrador  
Juventud: editorial
- **Juguemos en el bosque**  
Colección Clave de Sol  
Ekaré: ediciones
  - **La cama mágica**  
John Burningham: autor e ilustrador  
Kókinos: editorial
  - **La historia del pequeño Babachi**  
Helena Bauremann  
Juventud: editorial
  - **Camino a casa**  
Jairo Buitrago: autor

## B. EL LUGAR DEL ADULTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE AUTONOMÍA DEL NIÑO

- ❖ La lectura literaria exige un cambio cultural, abandonar los moldes tradicionales.
- ❖ El niño puede potenciar su capacidad de crear y escribir sus propios escritos si el adulto lo permite.
- ❖ Saber observar a los niños desde sus desempeños cotidianos para estimular la conversación, la reflexión, en torno a situaciones problema que viven los personajes en los textos y posiblemente los niños en su realidad mediata.
- ❖ Asuma una pedagogía en el gusto por aprender, que supere el aprendizaje impuesto.

- ❖ Contribuya en la promoción de la lectura de viva voz en espacios y tiempos no convencionales.
- ❖ La literatura posibilita múltiples opciones para diseñar conjuntamente experiencias significativas integradas con el juego, el arte, y la exploración del medio.

### **C. EXPERIENCIA PEDAGÓGICA PRODUCTO DEL TRABAJO EN EQUIPO**

A continuación se presenta una experiencia pedagógica, resultado del trabajo en equipo de los docentes de primer ciclo del colegio: *Jorge Soto Del Corral. Sede A Grado jardín. Jornada de la mañana.* Liderada por los docentes: Oscar Rodrigo Peñaloza Badillo y Yamile Avila Osorio.

**-Título de la experiencia pedagógica-**  
**“Juego y aprendo explorando el mundo con mi cuerpo”**

**Necesidad o problema pedagógico por el cual se origina la experiencia**

La intervención pedagógica a través del proyecto “juego y aprendo explorando el mundo con mi cuerpo” surge en respuesta a la necesidad de los estudiantes de nuestra población

con problemas de vulnerabilidad, carencia de relaciones afectuosas y estimulación adecuada que se evidencia en su desarrollo motor, para lo cual se ofrece un espacio en el que se estimule la exploración de su cuerpo y su entorno, establezcan relaciones de respeto y cooperación con otros mediante el juego y la experiencia sensorial.

### **Objetivos**

Favorecer el desarrollo en los niños y niñas de la percepción del entorno por medio de la exploración a través de los sentidos.

Ofrecer espacios de aprendizaje que involucren el juego, la literatura, las artes y la expresión corporal como estrategias metodológicas.

Generar espacios para que los niños y niñas establezcan vínculos afectivos basados en el respeto.

Recuperar la sensibilidad corporal, la exploración de su cuerpo y el respeto por el cuerpo del otro, expresando sus ideas y sensaciones con mayor fluidez y sin temor.

### **Población**

El proyecto va dirigido a niños y niñas de cuatro años, del grado jardín del colegio Jorge Soto del Corral cuya población procede de familias que se caracterizan en su mayoría por la presencia

de maltrato infantil, abandono, falta de acompañamiento familiar con sus responsabilidades, uso adecuado del tiempo libre, fomento del deporte, la recreación y el disfrute .

### **¿Cuánto tiempo lleva la experiencia pedagógica?**

El grado jardín se inicio en enero del año 2011 anunciando por medio de carteles y volantes a la comunidad su apertura, en los cuales se ofrecieron cupos para niños y niñas entre los tres años y medio a cuatro años con servicio de comedor escolar en la jornada mañana, con el transcurso del tiempo se fueron matriculando los estudiantes hasta conformar dos grupos con trece estudiantes cada uno.

### **¿Cuáles son los pilares – literatura, TICS, juego, arte, exploración del medio- que usted está implementando en su experiencia pedagógica?**

Se están implementando todos los pilares a su vez, las actividades tienen un engranaje que permite fortalecerlos de forma integral. En el arte se desarrollan actividades dirigidas a la danza, el deporte, la expresión corporal por medio del teatro, la música, creaciones plásticas, el modelado y el plegado, entre otras técnicas artísticas. En literatura se realiza la lectura y personificación de los cuentos por parte del docente y/o de los niños/as. En el juego los docentes se involucran en las

actividades igual que los niños/as, se disfrazan, traen juguetes, bailan, cantan y comparten el disfrute. La exploración del medio se desarrolla desde los lazos afectivos involucrando a los padres y madres de familia en las actividades del proyecto y evocando las experiencias pasadas desde el nacimiento hasta las relaciones que establecen los niños/as con su familia y su comunidad actualmente para conocerlos, permitiéndoles contar lo que viven, han vivido y sus sueños y proyecciones hacia el futuro.

### **Describa cómo su experiencia potencializa el desarrollo integral en los niños**

El proyecto se trabaja interdisciplinariamente atendiendo de manera integral las dimensiones del desarrollo del ser humano, se ve al niño o niña como un todo y se aprovecha cada experiencia para estimular distintos aspectos a la vez, ninguna de las temáticas que se abordan están desligadas entre ellas y entre los pilares pedagógicos, lo cual permite crear ambientes de aprendizaje de verdadera estimulación y significación.

**¿Qué evidencias del desarrollo de la experiencia pedagógica tiene para socializar? -guías, fotos, talleres, videos, etc.-**

Desde el inicio de la experiencia existe el registro en álbumes de trabajo por cada periodo académico, registro en fotos y en video de las actividades y talleres realizados además de la planeación escolar.

**Enuncie las lecciones aprendidas a partir de la experiencia pedagógica**

Esta experiencia permitió rescatar la importancia del juego, la estimulación y la exploración de los niños y niñas de edad preescolar, retomar el sentido de la educación preescolar de brindar a los niños y niñas espacios para sentir su mundo, reconocer su cuerpo y relacionarse con los demás en ambientes lúdicos, para la construcción de su identidad y para disfrutar su infancia.

Se aprende que al generar ambientes agradables de aprendizaje en los cuales el docente se involucre mejora su calidad de vida, de trabajo y la de los niños y niñas también, ya que se facilita la adquisición del conocimiento, se establece con profundidad una

relación de afecto y conocimiento de quienes son los niños y niñas con los que se trabaja y cómo mejorar su bienestar.

Una de las lecciones más importante fue desarrollar el trabajo en equipo no solo entre los docentes de grado sino también con los compañeros de ciclo y socializar nuestras experiencias en la institución para aprender de los otros.

### **Prospectiva de la experiencia**

Se espera continuar con esta experiencia de trabajo para el resto del año y continuar favoreciendo el desarrollo de los niños en todas sus dimensiones de manera creativa y didáctica con la experiencia y conocimientos del colectivo de docentes.

Para el año 2012 el colegio tiene planeado abrir el grado pre jardín dirigido a los niños y niñas de tres años, en la jornada tarde y contar con apoyo de recursos y materia didáctico para dotar los dos salones de jardín.

## **D. EL LUGAR DE LA LITERATURA EN EL JUEGO SIMBÓLICO**

Llegada la edad de jugar al “como sí”, quien ha crecido en ambientes enriquecidos por diversas estrategias de acercamiento a los diferentes géneros de la literatura y libros documental imitan a los adultos realizando lectura en voz alta a sus compañeros más pequeños. Motivan a mirar las

ilustraciones dejando el libro a la altura de los muchos pares de ojos que observan detenidamente toda suerte de detalles dejados por el ilustrador en diversas técnicas que van desde el colorido collage hasta las actuales posibilidades abiertas por la revolución digital.

En los dibujos de los niños también se encuentra las huellas de la literatura. El espacio vacío de las hojas desaparece cuando un pequeño artista llega con su caja de colores a pintar un tigre purpura volando por la jungla o un elefante multicolor huyendo de un travieso ratón, entre otras opciones que reflejan el potencial creativo de los niños desde su primera infancia.

La escritura con sentido tiene lugar en los proyectos pedagógicos promovidos en educación inicial que movilizan la comunicación escrita a través de la producción individual y colectiva de cuentos cortos disparatados que permiten integrar el humor que tanto gusta a los niños, adivinanzas que ocultan los objetos con las palabras convirtiéndose en oportunidades para desarrollar el pensamiento creativo, retahílas, trabalenguas, entre otros juegos que forman parte del lenguaje poético presente hasta en las matemáticas. Ej:

*Yo tenía diez perritos uno se cayó en la nieve  
No me quedan si no nueve,  
De los nueve que tenía uno se comió un bizcocho,  
No me quedan si no ocho,  
De los ocho que tenía uno se tragó un machete*

*No me quedan más que siete  
De los siete que tenía uno se volvió al revés  
No me quedan más que seis  
De los seis que yo tenía uno se murió de un brinco,  
No me quedan más que cinco,  
De los cinco que tenía uno se fue a teatro  
No me quedan más que cuatro  
De los cuatro que tenía uno se montó en el tren  
No me quedan sino tres  
De los tres que me quedaban uno se murió de tos,  
No me quedan si no dos  
De los dos que me quedaban uno se fue a la luna  
No me queda si no una...*

Todos los meses del año son propicios para atender a las necesidades de comunicación escrita que demandan los niños, quienes se interesan por escribir tarjetas expresando sus sentimientos, hacer la lista del mercado, escribir la carta al niño dios en navidad, jugar a prestar libros dejando su firma, jugar a la tienda escribiendo precios y nombres de los productos, hacer su propio libro-álbum con texto corto y dibujos, crear su primer libro de recetas con pócimas mágicas para preparar en el día de los niños, son múltiples las oportunidades para la creación individual y colectiva de producción escrita integrados a la cultura.

Las diferentes fases que caracterizan la escritura en la primera infancia ameritan un adulto que conciba al niño como un sujeto con gusto y autoridad, que se apropia de lo que le ofrece la cultura en la cual está inmerso, un adulto con disposición para transcribir los garabatos de los pequeños al alfabeto universal, que dé importancia a esta forma de comunicación mostrando interés por leer trazos sin la perfección y monotonía que caracteriza las planas, que haga visibles los escritos en espacios de alta circulación como pasillos del colegio, invitaciones a reunión de padres, entre las mil maneras de dar sentido a los procesos de lectura y escritura que además de placenteros están asociados a un real significado social.

## **E. EL PLACER DE ESCUCHAR CUANDO ALGUIEN LEE**

La contundente frase escrita por Mem Fox en el artículo *“Leer como por arte de magia”*, (2003, p.23) devela el gusto de los niños por escuchar narraciones literarias de viva voz.

“Cuando nos dedicamos a leer en voz alta a los niños, establecemos un vínculo muy estrecho con ellos en una sociedad secreta relacionada con los libros que hemos compartido...No se consigue con el libro solo, ni con el niño solo, ni tampoco con el adulto solo, si no mediante la relación que se establece entre los tres y que los une una suave armonía”

## **El encuentro literario niño-adulto-libro es delicioso cuando:**

- ❖ Has seleccionado el libro pensando en los gustos de los niños a quienes vas a leer.
- ❖ Eliges un lugar ameno donde los niños puedan tenderse sobre un tapete, o en el prado, o en un espacio que movilice el imaginario de los pequeños como: barco, castillo medieval, sala con cojines, entre otras maravillosas opciones.
- ❖ Preparas la lectura dando vida a cada texto, observas con detalle las ilustraciones que acompañan, analizas en qué momento de la lectura se pueden realizar detenciones para conversar con los pequeños en torno al tema abordado por el autor.
- ❖ Das lugar al imaginario de los niños posibilitando que ellos realicen predicciones respecto a lo que encontrarán en la siguiente página o al finalizar la narración.
- ❖ Evitas realizar preguntas de comprensión de lectura y das lugar a la conversación.
- ❖ Ubicas el libro a la altura de los niños para que puedan deleitarse con la calidad de las ilustraciones que contribuyen a crear el ritmo de la narración.
- ❖ Lees sin prisa, como quien saborea placenteramente un delicioso postre, matizando las palabras acorde con el sentido de la narración.
- ❖ Al acercarse al fin introducir una frase sonora que pueden decir al unísono todos los niños. “Colorín plín, plín, este libro llegó a su fin.”

- ❖ Permitir que los niños tengan contacto directo con los libros, pasen las páginas a su propio ritmo, tengan libertad de elegir libros especialmente editados para ellos, más no el que impone el adulto mediador.
- ❖ Promover el préstamo de libros para llevar a casa, vinculando el encuentro afectivo entre padres e hijos entorno a la lectura placentera, no atada a las tareas escolares.

## **F. ¡Libros que nos quitan el sueño a grandes y pequeños!**

A los padres de familia también les gusta deleitarse con la riqueza y diversidad de colecciones de libros especialmente editados para niños de 0 a 100 años. En los jardines infantiles se han vivido experiencias inolvidables en torno a los libros y la literatura. Damos a conocer algunas:

- ❖ Recuperar las biografías de padres e hijos creando un libro-álbum que se socializa con niños y padres en encuentros con autor y su obra.
- ❖ Invitar a los abuelos a narrar leyendas de la tradición oral colombiana que tienen lugar en los proyectos de aula.
- ❖ Convocar a los hermanos mayores a realizar talleres sobre los comics, los superhéroes, que forman parte del mundo de ficción de los pequeños.
- ❖ En las reuniones de padres iniciar el encuentro con lecturas de viva voz de diferentes cuentos contemporáneos que por su temática

posibilitan la conversación en torno a: la amistad, el duelo, la aceptación de la diferencia entre otros temas vivenciados por los niños.

- ❖ Establecer convenios con las bibliotecas públicas de la localidad para que las familias saquen su carnet de usuarios, puedan llevar libros a casa y participar en los talleres de literatura infantil.
- ❖ La esencia de cada propuesta está en el amor que cada niño recibe al compartir singulares encuentros literarios con adultos significativos.

En el siguiente aparte hablaremos del segundo pilar, las TIC

### Algunos lugares de interés

Lugar	Dirección	Teléfono
Centro Cultural Gabriel García Márquez		
Bibliotecas públicas del Distrito		
Fundalectura		

### Bibliografía

FUNDALECTURA. Cómo reconocer los buenos libros para niños y jóvenes: orientaciones a partir de una investigación sobre los comités de valoración de Fundalectura (Colombia) / Gemma Lluch[et. al.].—Bogotá, D.C., 2009.

SANTAMARÍA, Flor Alba y Barreto Ramírez, Lenguajes y saberes infantiles. Cátedra UNESCO en desarrollo del niño. Bogotá, D.C., 2007 3. FRABBONI. Franco. La escuela del laboratorio. Cuadernos de Educación, No 161. Edit. Laboratorio Educativo. Caracas, Venezuela. AÑO 2008.

SECRETARÍA DISTRITAL DE INTEGRACIÓN SOCIAL. Lineamiento Pedagógico y curricular para la educación Inicial en el Distrito. Bogotá, D.C., 2010

## 2. NATIVOS INTERACTIVOS: TOCAR, VER Y ACTUAR EN EL MUNDO DIGITAL. LAS TIC

*A Michelle, mi pequeño tesoro  
con quien comprendo que aprende,  
cuando explora su mundo digital*

Este artículo aborda algunas de las principales estrategias para la incorporación y uso pedagógico de las tecnologías digitales con niños y niñas. Se realiza una breve introducción sobre el uso de las TIC, Tecnologías de Investigación y Comunicación, en un contexto cultural en convergencia, donde es fundamental considerar la apropiación como un profundo proceso centrado en el aprendizaje, los sujetos y los contextos. La tecnología más allá de lo objetual es fundamentalmente un universo de interrelaciones, lenguajes y sujetos en interacción. Para orientar su utilización es conveniente experimentar con el niño, de manera tal que aprendamos de sus experiencias y compartamos su aprendizaje.

## A. LO DIGITAL: MUNDO TÁCTIL, VISUAL E INTERACTIVO

Las tecnologías digitales son el símbolo de una de las épocas maravillosamente más innovadoras de la especie humana. Son objetos que han venido para ayudarnos a pensar, hacer e interactuar de formas que ya habíamos soñado, y de otras maneras que apenas están gestándose en la ruta que va del deseo a la imaginación. Durante cientos de años inventamos en palabras lo que hoy podemos contar con imágenes digitales que interactúan con nosotros, imágenes de ensueño que podemos tocar y experimentar con grandes efectos de realidad.

El mundo humano de la era digital en poco tiempo ha empezado a crear un universo nuevo que pone al alcance de un gesto un cúmulo imponderable de información y experiencias accesibles en cualquier tiempo y lugar en el que nos podamos conectar a la red digital (Friedman, 2006). Habitamos desde muy temprano entre pantallas y nuestras memorias se han vuelto portátiles y disponibles on line. Todos los que hoy tenemos acceso a una pantalla podemos conectarnos con otros para contar y mostrar quienes somos, qué queremos y qué hacemos. Buena parte de lo que somos, hoy puede ser representado en un objeto digital de diferente tamaño. Nuestros aprendizajes, experiencias, relaciones, placeres y comunicaciones se están convirtiendo en un territorio digital que se puede almacenar, manipular, comunicar y reinventar mediante innumerables objetos y prácticas tecnológicas de la vida cotidiana.

El conocimiento, el aprendizaje y la experiencia del mundo tienen crecientemente un formato digital. Podemos pensar en el arte, el juego, las ciencias y las palabras como experiencias mediadas por tecnologías digitales. De hecho nuestra organización de la información, nuestras formas de representar datos y conocimientos, y las estrategias para comunicarlos, tienen cada vez más un soporte de redes informáticas.

Las pantallas digitales habitan nuestra cotidianidad desde que nacemos. Los niños que hoy tenemos, y los que tendremos en adelante son nativos digitales (Palfrey y Gasser, 2008). El mundo del libro, los cuentos para dormir y las canciones de cuna pueden ser contadas y cantadas en soportes digitales: cualquier pantalla, por pequeña que sea, puede juntar hoy atractivas imágenes en movimiento con el texto clásico de las historias de piratas, lobitos y bosques encantados para acompañar nuestras invenciones. De hecho, cada vez más los relatos que contamos son mostrados y puestos en texto, audio y video en pantallas móviles con las que representamos las viejas historias en nuevos formatos.

## **B. NUEVOS OBJETOS, NUEVAS NARRACIONES**

Este mundo nuevo también ha traído nuevas narraciones. Lobitos, piratas y bosques encantados se mezclan con nuevas tramas, personajes, formas de contar y objetos en los que se cuentan aventuras audiovisuales, textuales y digitales. La estética audiovisual y la narrativa digital han transformado y

enriquecido las historias que nos contamos. Los mercados tecnológicos hoy nos alimentan de relatos transmediáticos, es decir, de historias que son vistas, leídas y usadas en diferentes objetos y momentos que se entrecruzan: televisión, cine, Internet y videojuegos. Por supuesto también el mundo del juguete ha cambiado y hoy hace parte de este circuito narrativo y mediático donde las historias que se cuentan en pantallas nos producen nuevos juguetes que representan sus situaciones y personajes.

Esta trama de historias, relatos y objetos son el nuevo escenario en el que vivimos interconectados. Y esa es la principal característica de las tecnologías digitales: su conexión de objetos que se encuentran, de historias que se entrecruzan y de puentes entre unos y otros. Al entrecruzamiento de relatos y a la interconexión de objetos a través de los cuales circulan las historias, informaciones, conocimientos y relaciones, se le llama convergencia cultural (Jenkins, 2006).

### **C. MUNDO DIGITAL: OBJETOS, PERSONAS Y CONTEXTOS EN CONVERGENCIA**

Los objetos digitales son convergentes porque como dispositivos tecnológicos se pueden comunicar entre sí. De hecho cada objeto tiene múltiples posibilidades de conectar sus contenidos con otros. Cada objeto digital es un objeto en red. Como espacio de contenidos, lo digital es también un universo de símbolos en convergencia porque permite el encuentro, complementación y circulación de diversos relatos mediáticos

(Jenkins, 2006). Los contenidos digitales y los objetos que usamos para acceder a ellos son básicamente un circuito de flujos e interconexiones, en suma, una red.

Además de objetos y relatos que se encuentran, los usuarios, cada vez más, usan múltiples dispositivos digitales, lugares de acceso y contenidos utilizados. Si los objetos convergen y estructuran redes, los usuarios también lo hacen. Incluso puede afirmarse que son los usuarios los que hacen posible esta interconexión, los que buscan y establecen enlaces, los que se conectan y son conectados en un universo mediático de relatos que fluyen y se entremezclan.

## D. COMPRENDER PARA USAR

Una tecnología es una forma de organizar, representar y experimentar información y conocimiento. Un circuito tecnológico es un entrelazamiento de estas experiencias, formas y formatos. Para poder usar las tecnologías digitales de información y comunicación, TIC, es indispensable comprender qué son, cómo se comportan y cómo se usan. Usar las TIC implica comprender al menos tres aspectos básicos:

- a. **Las TIC aluden a objetos.** Estos tienen una materialidad, se interconectan entre sí, tienen diferentes formas, se usan en diversos lugares y con diferentes formas expresivas. Por regla general estos objetos se han convertido en una red. Sus contenidos están

accesibles desde cualquier lugar, como en una nube de contenidos a la que entramos desde distintos artefactos.

- b. **Las TIC aluden a usuarios:** Los usuarios tienen maneras, momentos y estrategias para usar los objetos. Sus características personales y sus habilidades los definen con un determinado perfil de aprendizaje. Cada persona es un universo singular cuando usa una tecnología. Cada vez más las tecnologías nos permiten usos diferenciados, de acuerdo con nuestro perfil y diferencias de aprendizaje, ritmos y comprensión.
- c. **Las TIC aluden a contextos:** Cada objeto y usuario estructura una relación que está enmarcada en un determinado contexto que regula y hace posible la interacción persona-objeto digital. Es en un contexto cultural concreto donde el usuario (con su capital cultural) y el objeto interactúan y definen el sentido de la interacción y el tipo de experiencia y aprendizaje que se desarrollan.

Estos tres aspectos nos plantean un argumento que no es evidente: usar las TIC implica no solo considerar a los objetos tecnológicos, también es fundamental considerar a los procesos de las personas en los contextos de interacción. En este sentido, hay que pensar que lo que hacemos con los objetos digitales tiene que ver con lo no-digital, con el mundo de relaciones sociales y culturales que enmarcan nuestras vidas. El mundo de objetos interactúa en un conjunto interrelacionado de eventos y objetos tanto

digitales como no digitales, y esto ocurre tanto frente a la pantalla como por fuera de ella.

Son ejemplos de este mundo interconectado de objetos, experiencias y relaciones: la mano del artista que pinta antes de usar un programa de edición; el que explora el mundo y toma una secuencia de fotografías del bosque verde y húmedo y las publica luego en un álbum de Internet; el que hace una red de solidaridad digital con personas reales y desconocidos para ayudar a construir un planeta saludable; el maestro o el padre que buscan con sus hijos y estudiantes los insectos en el jardín y luego hacen un video y lo comparten con otros en Internet. El mundo está antes, durante y después de las pantallas. Las pantallas son solo un pretexto para conocer el mundo.

## **E. PRINCIPIOS DE USO DE LAS TIC**

Estas consideraciones básicas sobre la tecnología nos permiten proponer varios principios para trabajar con ella en las experiencias de aprendizaje de los niños. No es un desarrollo exhaustivo, pero sí una orientación básica en un mundo complejo y cambiante de objetos, contenidos, relaciones y experiencias:

Las tecnologías digitales construyen narraciones transmediáticas: esto quiere decir que, dado su carácter convergente, los relatos contemporáneos se presentan y se pueden usar en diferentes medios. Cada medio le aporta un aspecto que puede ser considerado ya sea de manera particular o en

interacción con los otros. Hay medios y lenguajes propios de cada formato que pueden ser aprovechados de manera individual o en conjunto. Un video puede acompañarse de un texto lineal o de un hipertexto rico en información y estimulación visual. Muchas experiencias complejas, por ejemplo, pueden ser comunicadas con gráficos interactivos que muestren componentes y relaciones que de manera visual permitan comprender efectivamente un determinado tipo de información (García y Bringué, 2007).

El carácter estético de los contenidos digitales: una de las principales características de los formatos digitales es el cuidadoso diseño estético de sus contenidos. La forma como se estructuran y su manera de presentarlos es fundamental para hacer más efectivo su uso. Las diferentes aplicaciones que se hacen para diversos medios son siempre una apuesta por ser atractivos para el gusto de los usuarios.

La lúdica digital es clave en el uso de los objetos. Los videojuegos son probablemente uno de los objetos de mayor uso, atracción y consumo entre los niños (Gil y Vida Mombiela, 2007). Jugar es la palabra clave en el mundo digital. Nuestros niños tienen videojuegos en distintos formatos cada vez más pronto y cada vez más cerca. Los videojuegos se han convertido en objeto privilegiado del juego contemporáneo. Pero más allá de ello, la estética lúdica es omnipresente y no solo está en los juegos: todo lo digital crecientemente tiene una metáfora lúdica, su diseño está puesto para el disfrute visual e interactivo. Esto nos pone en la posibilidad de hacer de cada

objeto digital un escenario de juego y por ello de aprendizaje. Por ejemplo, cualquiera de las aplicaciones más populares para escribir puede ser útil para componer un cuento rico en visualidad, texto y textura. Solo la creatividad y la práctica son el límite para jugar con el niño en el universo digital.

Los perfiles de aprendizaje: cada niño va desarrollando su perfil de aprendizaje. Desde temprano podemos explorar experiencias en la que interactúen contextos y objetos digitales que permitan construir experiencias estimulantes y organizadas con las cuales desarrollemos sus perfiles de aprendizaje. La riqueza comunicativa y la diversidad de objetos digitales nos proveen de posibilidades para explorar y construir perfiles y experiencias distintas.

Mundos en interacción: combinando lo digital con lo no digital. Es clave considerar que el objeto digital está en interacción con otros objetos y experiencias del entorno del niño, por lo cual es su *mundo completo* el que le provee una experiencia de aprendizaje integrada. No podemos concentrar todo el proceso de aprendizaje, experimentación y conocimiento en los objetos digitales. Por la necesidad de realizar un aprendizaje “experiencial”, el niño requiere que, aunque vea un video digital de la fotosíntesis con su respectivo gráfico interactivo, es casi que indispensable y recomendable que pueda tocar, oler y hasta morder una hoja y experimentar al tacto la savia que circula por los tallos. La experiencia del aprendizaje humano es

compleja y rica en posibilidades. Entre más experiencia directa con un evento de aprendizaje, mejor. Esto quiere decir que *hay que hacer sin tecnología lo que mejor se hace sin tecnología*, para que así podamos usarla cuando es más efectiva a la experiencia y al aprendizaje usarla. La tecnología no es intrínsecamente adecuada o inadecuada. Es la mediación que hagamos de ella lo que la hace mejor o no para un determinado tipo de experiencia o aprendizaje.

Si consideramos que la experiencia directa, antes que una representación digital es mejor, podemos optar por la experiencia directa antes que por una simulación digital. Pero si podemos complementar las dos posibilidades, sin duda la experiencia de sentir y representar se combinarán como una estrategia de enorme poder para el aprendizaje y la experiencia del desarrollo humano.

## **F. NI PORQUE SEA DIGITAL ES BUENO, NI PORQUE SEA BELLO MEJOR; LA CLAVE ES LA SELECCIÓN**

El mundo de los objetos digitales está jalonado por la innovación. Cada año salen al mercado miles de productos y contenidos digitales que se nos muestran como los más bellos y poderosos instrumentos de diversión, utilidad y aprendizaje. Cientos se nos ofrecen como la panacea de cualquier aprendizaje. Sin embargo, una buena parte de esto suele ser del *marketing* de las compañías productoras. Por eso, ante la oferta de nuevos y

abundantes productos, conviene seleccionar. Para ello hay diferentes estrategias recomendables.

- a. La primera estrategia de selección es experimentar y ver, desde la propia perspectiva, desde la experiencia que tenemos con los niños, y mirando con ellos, su experimentación directa, para saber cual material realmente nos sirve y para qué propósitos. Es la prueba de “usuario” en directo, desde la propia compañía con el niño. Para ello se pueden usar los “demos” on line de muchos productos.
- b. La segunda estrategia es consultar fuentes confiables sobre materiales digitales que los hayan evaluado y nos permitan saber sus posibilidades, límites y dificultades. Al documentarse conviene tener una mirada crítica, muy en el espíritu de Sherlock Holmes, para consultar fuentes, considerar distintos puntos de vista y ponderar lecturas diversas.

Al respecto conviene recomendar consultar investigaciones y fuentes de divulgación sobre efectos y resultados de estudios sobre el mundo de los niños y los objetos digitales (Small y Vorgan, 2009). Dado que es un campo nuevo de investigación, muchas veces encontraremos debates intensos (entre investigadores, profesores y padres) sobre beneficios, perjuicios y efectos tanto negativos como positivos que pueden tener el uso de computadores, videojuegos, programas de televisión, audiovisuales y diversos dispositivos digitales.

Por lo general, las principales variables que se consideran en los estudios son las frecuencias de uso, los tipos de contenidos y los lugares y tiempos de práctica con los objetos digitales. Sobre los audiovisuales y los videojuegos es clásica y fundamental la polémica sobre sus beneficios y perjuicios en los procesos de memoria, atención, cognición, interacción, emoción y relaciones de los niños con los otros (Small y Vorgan, 2009). Dado que aún estamos aprendiendo sobre cómo funciona el cerebro humano, más aún en las primeras etapas de la vida, y sobre cómo y qué relación establecemos con los objetos digitales, es fundamental documentar y seguir los debates e investigaciones que nos provean de material confiable al momento de seleccionar y usar contenidos y objetos digitales, desde el computador, hasta el Internet, pasando por los videojuegos, la televisión digital, los dispositivos móviles y la telefonía celular.

## **G. LA LÓGICA QUE SUMA ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN**

El “Edutainment”, es decir la mezcla de educación y entretenimiento, se ha convertido en el estilo de los objetos de aprendizaje en el escenario de los nuevos medios digitales y la comunicación. La propuesta del Edutainment, inspirada en la importancia de la lúdica en la experiencia humana, quiere enfatizar que no hay aprendizaje sin diversión, y el placer se entiende como el mejor estímulo para el aprendizaje. Pero, por supuesto, la diversión y el placer son también en sí mismos aprendizajes que realizamos. Cómo proponemos divertirnos, qué consideramos como educación y qué tanto

hacemos de una experiencia un placer para un niño, son procesos sobre los cuales podemos proponernos aprender y redefinir lo que significan. De esta manera, no solamente proponemos educar con placer, sino redefinir qué es lo que sentimos y aprendemos como placer y diversión.

Este aspecto es clave al considerar qué objetos debemos usar y con qué fines. Seleccionar material digital para trabajar con niños implica considerar tanto forma como contenido. Para ello es importante entender el lenguaje que suma diversión y aprendizaje: qué divierte, cómo lo hace, cuánto enseña, cómo se aprende.

## **H. ADULTOS EN COMPAÑÍA DE NIÑOS RESPONSABLES, APRENDER CON ELLOS**

Los niños, hoy, desde muy temprano, están expuestos y tienen acceso a objetos digitales. Como adultos que mediamos buena parte de su experiencia de aprendizaje, y que somos más “analógicos” que digitales, necesitamos también aprender cómo funciona su mundo digital. Qué objetos y contenidos son significativos, y por qué. Requerimos saber qué experiencias alimentan su imaginación para saber cómo podemos acompañarlos. Se volvió frecuente suponer que era suficiente que un adulto acompañara a un niño en su consumo audiovisual. Pero no se dijo qué tenía que hacer en el momento de esa compañía. ¿Debía interrumpir y explicar? ¿Debía saber antes de qué se trataba una experiencia o contenido? ¿Debía

ver solamente para interpretar después? ¿Qué exactamente es lo que debía hacer el adulto responsable cuando acompañaba a un niño?

Sin duda, en el nuevo universo de objetos y contenidos digitales el adulto debe, antes que nada, aprender sobre todo en un mundo digital que se innova a cada instante. Y eso lo hace en compañía de un niño, observando cómo aprende, aprendiendo con él. Desde esta perspectiva el adulto tiene por misión aprender para mediar el aprendizaje. Si se comprende cómo se aprende, qué se aprende, se podrá evaluar y valorar hasta dónde se usa, qué se usa y para qué se usa un objeto y un contenido digital. No se trata de convertir al adulto en un censor, sin duda el niño bien pronto eludirá la prohibición, sino que se trata de crear una relación suficientemente mediadora como para que mas que censura haya regulación y manejo de condiciones, tiempos de acceso y uso de objetos y contenidos digitales. Esto será posible solo si para el adulto las tecnologías se hacen accesibles y se comprende, al menos hasta cierto punto, su potencial de aprendizaje.

## **I. SELECCIONAR OBJETOS Y CONTENIDOS DIGITALES EN UN MAR DE DIVERSIDAD Y OPCIONES**

Hay una creciente diversidad y riqueza de contenidos que se pueden usar en distintos formatos. Para empezar hay que considerar qué tipo de objetos usamos.

- a. **Computadores de diversos tamaños y conectados a la red:** Hay contenidos que se encuentran en Internet, para uso en el computador clásico, portátil o de escritorio. Tenemos también los dispositivos móviles que se pueden conectar directamente a Internet, o que pueden reproducir juegos, aplicaciones educativas, textos y audiovisuales que hemos obtenido en ella. Los computadores portátiles ahora tienen un formato de pantallas táctiles de diverso tamaño que traen diseños y estéticas muy atractivas y fáciles de usar.
  
- b. **Videojuegos portátiles y no portátiles:** Los videojuegos también tienen diferentes formatos. Algunos se conectan a una pantalla de televisión, otros son móviles, sumados a un teléfono celular, y muchos más funcionan directamente en un computador. Los videojuegos han cambiado profundamente desde su aparición. Hoy varios tipos de videojuegos ya no solo se usan con controles manuales, sino que con detectores de movimiento y reconocimiento implican al cuerpo completo del jugador.

Esto nos muestra videojuegos que pueden exigir un amplio uso de movimientos del cuerpo y utilizan narrativas en donde la diversidad es creciente y compleja. Esto nos pone en un escenario donde la estimulación visual se suma a la cenestésica y la táctil con ricas posibilidades para generar experiencias de simulación, entretenimiento y aprendizaje. Esta suma es el tren del Edutainment funcionando crecientemente, de maneras

cada vez más complejas para el mundo de los nativos digitales. Allí, en ese escenario de objetos, contenidos y contextos tendrá que seleccionarse, experimentarse y valorarse qué experiencias de aprendizaje promovemos en el nuevo mundo de lo digital.

## **J. TERRA NOVA PARA EXPLORADORES**

Como se observa las posibilidades del mundo digital son múltiples, ricas y diversas para el aprendizaje y la experiencia humana. Es todavía un mundo en gestación. Apenas estamos aprendiendo a usarlos y aunque crecientemente abundan en casi todas las esferas de la vida cotidiana todavía no sabemos con certeza como deben y pueden funcionar. Para los creadores también es un mundo en construcción. Las tendencias innovadoras son el espíritu profundo que anima a sus inventores que diseñan sin parar aplicaciones y objetos que nos ofrecen nuevas, distintas y variadas utilidades. Y esto es solo el comienzo de un mundo digital donde cada vez más las destrezas humanas podrán ser reinventadas, mediadas y enriquecidas por nuevos objetos que expanden, multiplican y proponen nuevas experiencias sensoriales, comunicativas, cognitivas y relacionales. Esta aventura digital apenas comienza, es irreversible y está lista y abierta, como *terra nova*, para el aprendizaje de nuevos exploradores.

## Algunos lugares de interés para visitar

Lugar	Dirección	Teléfono
Maloka		
Museo de los niños		

## Bibliografía

Friedman, T. 2006. La tierra es plana. Madrid, Ediciones Martínez Roca,

García, F y X. Bringué. 2007. Educar hij@s interactiv@s. Instituto de Ciencias para la familia, Universidad de Navarra.

Gil, A. y T. Vida Mombiola. 2007. Los videojuegos. Barcelona, Editorial UOC.

Jenkins, H. 2006. Convergence culture: where old and new media collide. N.Y., New York University Press.

Palfrey, J y U. Gasser. 2008. Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. New york, Basic Books.

Small, G y G. Vorgan. 2009. El cerebro digital. Barcelona, Urano.

## Web sites recomendadas:

### Matemáticas:

[www.ixl.com](http://www.ixl.com)

### Experiencias y herramientas:

[www.semilleros.net](http://www.semilleros.net)

### Ciencias:

[www.tudiscovery.com](http://www.tudiscovery.com)

[www.natgeo.tv/co](http://www.natgeo.tv/co)

Juegos:

[www.pbskids.org/](http://www.pbskids.org/)

[eu.spore.com/splash.cfm](http://eu.spore.com/splash.cfm)

Navegadores para niños:

<http://www.whatsnew.com/2009/07/09/7-navegadores-para-ninos/>

### 3. EL JUEGO SINÓNIMO DE VIDA

*...Eres mañana. Ven con todo de la mano.  
Eres todo mi ser que vuelve hacia su ser más claro  
El universo eres que guía esperanzado.  
Asciende. Rueda. Vuela,  
Creador del alba y mayo.  
Galopa. Ven y colma el fondo de mis brazos.  
**Miguel Hernández en “Rueda que irás muy lejos”.***

El juego es una actividad inherente al ser humano en todas las etapas y edades de su vida. Es por ello que desde los primeros años se hace manifiesto el deseo de vivirlo; vemos como los bebés juegan con un rayito de luz, con una gota de agua, con su propio cuerpo o el de la persona más cercana; a antes de llegar a los juguetes formales; la alegría que expresan con sus juguetes es tan grande como la risotada acompañada de ojitos brillantes cuando les alegramos con arrullos o juegos de palabras.

#### A. JUGAR, EXPRESAR CREAR

En la primera infancia los jardines y la escuela deben brindar a niñas y niños la oportunidad de ingresar, recrearse y aprender jugando, teniendo en

cuenta que a partir del juego, ellas y ellos logran expresar sentimientos, construir relaciones e interactuar con otros; los niños imaginan y producen desde su mundo interior y lo exteriorizan entrelazándolo con su realidad, en una palabra, creando.

Indudablemente, los niños lo alcanzarán con mayor satisfacción cuando se les permite realizarlo de manera espontánea en ambientes de libertad. Recordemos lo que dice Silvia Castellón: "...ninguna creatividad será posible si el niño no siente en el juego o en el arte un clima de libertad psicológica que le permita expresar totalmente y sin evasiones lo que sucede en su mundo interior trátase de sentimientos, emociones, ideas o proyectos".

## **B. EL JUEGO, BUENO PARA TODOS, A TRAVÉS DEL TIEMPO**

En primera infancia, los niños se desarrollan desde todas las dimensiones y así se van preparando para la escolarización formal. Ya en la escuela existen juegos dirigidos, con intencionalidad formativa, lúdico pedagógica que van introduciendo a niñas y niños en actividades sociales; allí cada participante debe respetar reglas asumiendo responsabilidades y roles, se somete a perder o ganar, opciones que ayudan en su formación. El juego puede tener carácter universal como algunas rondas y deportes; otros tienen un desarrollo más acorde con las culturas locales.

Hay diversidad de juegos que se pueden practicar en el aula, los llamados juegos de ingenio como las adivinanzas, jeroglíficos, crucigramas etc., todo

tipo de juego de palabras. Los rompecabezas y otros juegos de mesa despiertan el ingenio, la atención y la disciplina pero siempre permitiendo el goce.

Cuando en el juego predomina el ejercicio corporal que lleva a adquirir destreza, agilidad y esfuerzo se denomina deporte; es más complejo, se practica en campos amplios y para los niños y muchachos es muy gratificante.

Por todo lo anterior el juego nunca será una pérdida de tiempo ni en lo personal, colectivo, en la vida familiar y mucho menos en la escolar; allí, por el contrario, será un medio para enriquecer y brindar a los niños oportunidad de mejoramiento en la calidad de vida corporal, socio-afectiva y cognitiva.

Según Makarenko “no basta con formar en cada tarea la capacidad de ver, escuchar, sentir, sino también de desarrollar la voluntad, la aspiración al triunfo; a superar obstáculos, el deseo de atraer a los compañeros. Además la aptitud atenta y respetuosa hacia ellos”.

### **C. EL JUEGO, UN BALUARTE DONDE NIÑAS Y NIÑOS SON LOS PRIMEROS EXPLORADORES**

En síntesis el juego es un baluarte del cual niñas, niños y jóvenes son los primeros exploradores y beneficiarios. Los niños llegaron a la escuela para vivir y gozar ya que esto hace parte del aprendizaje significativo; no obstante la escuela tradicionalista condiciona a los niños a la enseñanza de los

profesores, en la rigidez escolar, la obediencia ciega, la pasividad, la ausencia de iniciativa. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Sin embargo, en la actualidad el juego ha cobrado una relevancia significativa al punto de encontrar en la literatura numerosas explicaciones teóricas acerca de su importancia. Por tal razón el Lineamiento Pedagógico y Curricular para Primera Infancia en Bogotá considera al juego como uno de los pilares en la primera infancia permitiendo una potenciación del desarrollo en los niños y niñas.

En este orden de ideas, mencionaremos algunos juegos que aportan al desarrollo de las dimensiones de acuerdo a la edad de niñas y niños y que servirán de guía para que las maestras y maestros enriquezcan su práctica pedagógica con los saberes que a través de su quehacer, han construido.

### ❖ Niños de 3 y 4 años

Teniendo en cuenta que en esta edad el lenguaje verbal se encuentra más avanzado, aparece la atribución de papeles, la discusión de normas por tanto el juego es más cooperativo y con conversación.

Adicionalmente, el niño atribuye a los objetos acciones, el juego simbólico hace su mayor aparición por ende los juegos en su mayoría van encaminados a buscar la animación de los objetos.

De igual manera, se destacan algunas características en su desarrollo cognitivo, como la capacidad de reconocer algunas formas y colores, comprender algunos cuentos y dibujar con mayor propiedad aunque sea a través del garabateo, permitiendo que el juego se amplíe al involucrar estos aprendizajes en su aplicación, es decir ya es más enriquecido en la interacción y en la creatividad.

A continuación se presentan algunos ejemplos de juegos para este grupo de edad.

### **Pequeños grandes comensales**

1. Se solicitará a los niños llevar al aula diferentes clases de alimentos, ya allí prepararán en compañía de la maestra, una comida sencilla, permitiendo la integración y el desarrollo de la creatividad. Después compartirán los platos.
2. Una variante, comer y dibujar: a la hora de comer, se extienden pliegos de papel blanco sobre las mesas, junto a los cubiertos de cada cual, se ponen 2 crayolas. Luego de comer harán dibujos que tengan que ver con toda la actividad; algunos llegarán a hacer mini-murales, mientras otros dibujarán en diferentes sitios contornos de platos y vasos. Se sugiere colgar después las obras de arte.

### **Huevos de dinosaurio**

- Se hace en una cartulina esquemas de huevos de 18 x 11 cm para que los niños delinee, se le da a cada uno un pedazo de papel para que calquen y luego colorean el huevo.
- Mientras llevan a cabo esta actividad, se les habla de los dinosaurios, dónde vivieron, cómo se incuban y nacen los animales ovíparos.
- En el centro de cada huevo se corta una X, se pega la lámina de dinosaurio a un palo de colombina y se le hace pasar con la lámina a través de la X, explicándoles a los niños que así salían del huevo los dinosaurios y en general de esta manera lo hacen todas las aves.

### ¿Qué nos das?

Se dibujan en el suelo, dos rayas paralelas separadas por unos cuatro metros. Se sitúa a los niños uno al lado del otro sobre las rayas, la maestra se sitúa de espaldas a ellos en la raya de enfrente. Cada niño, por turno, hace la siguiente pregunta: ¿Qué nos das?- La maestra puede elegir entre las siguientes respuestas:

- Un paso de gigante (Una gran zancada)
  - Un paso de hormiga (colocar un pie delante del otro)
  - Un salto de pulga (un salto pequeño con los pies juntos)
  - Un paso de cangrejo (dar un paso atrás)
  - Un sol (girar sobre sí mismo).
- La maestra debe tratar de no desfavorecer ningún niño y gana el que primero llegue.

- Para variar el juego se puede hacer un tipo de concurso en donde salgan tarjetas con las indicaciones anteriores; de manera que todos los niños tengan las mismas oportunidades.

### **Simulemos una hoguera**

- Se enrollan pedazos de papel y se le indica a los niños como al pegarlos con cinta se pueden armar troncos; para que estos queden parecidos a los originales se les pide que los pinten del como quieran. De igual manera se cortan unas cartulinas en forma de llama y se les pide a los niños que las pinten de color amarillo, rojo y naranja.
- Cuando la pintura seque se hace el simulacro de la hoguera, en donde cada niño aporta sus troncos y en medio se colocan las llamas.
- Se pide a los niños que se sienten alrededor y se hace un conversatorio con ellos acerca del fuego: sus bondades y peligros.
- Así mismo se aprovecha para cantar canciones, hacer bailes, y consumir mermeladas como si estuvieran acampando.

### **❖ Niños de 5 y 6 años**

A esta edad el niño y la niña, inventan juegos con reglas arbitrarias al mismo tiempo que desarrollan su capacidad de intercambio. Es en esta etapa donde aparecen los juegos de representación, así como la interiorización de

algunas responsabilidades y la interpretación de normas adecuadas a sus intereses, los niños son más realistas, por tal razón no aceptan la autoridad impuesta. La niña y el niño son capaces de hacer amigos con mayor facilidad pues su vocabulario le permite negociar, escuchar y solicitar ser escuchado.

A continuación se presentan algunos juegos que permiten potenciar su desarrollo.

### **Vaya ¡qué disparate!**

Se forma un círculo con los niños. Se le pide a cada uno que diga un disparate, por ejemplo: las vacas vuelan, el sol sale de noche, el perro tiene dos patas, etc. Una vez todos han dicho una frase, la maestra comienza de nuevo pero añadiendo cada vez la que el compañero anterior ha dicho, hasta completar una historia disparatada.

Para variar el juego se pide a los niños que digan una frase al revés. Los demás deben adivinar la forma correcta de esta frase. Por ejemplo: patio el Juan juega en (Juan juega en el patio).

### **La memoria prodigiosa**

Se organizan los niños en dos grupos y se les pide a los participantes que traigan uno de los objetos que la persona que dirige el juego les va describiendo y se les nombra tres características.

Cuando ya se tenga un número suficiente de objetos, se cubren y un representante de cada grupo debe hacer la lista de los objetos que están tapados. Gana el grupo que tenga más aciertos.

Se puede variar, haciendo juego de adivinar los pares de varios objetos que están tapados hasta completar la totalidad de los pares.

Otra forma de hacer el juego es enseñarles las palabras o dibujos de 10 objetos, luego se tapan y un representante del grupo debe decir el mayor número de palabras u objetos posible.

### ¿Dónde venden?

Se hacen por lo menos dos listas de objetos y alimentos; a medida que se les va leyendo a los niños, ellos deben contestar rápidamente el lugar donde lo venden. No se debe tardar en recorrer la cada lista más de tres minutos, pues los niños se pueden aburrir muy pronto. Ejemplos:

Zapatos - Zapatería

Cuaderno - papelería

Medicamentos – Droguería

Collar - Joyería

Estampillas - Oficinas de correo

Carne – Carnicería

Para variar el juego se les puede pedir que también digan cómo se llama el oficio de la persona que atiende el lugar- Por ejemplo

Carnicería - Carnicero

Panadería - Panadero

Restaurante - Mesero

## El camino encantado

Se escoge un espacio donde los niños puedan desplazarse, se ubican obstáculos con diferentes grados la dificultad, según la edad de los niños (una banca, un cojín, una colchoneta en forma de túnel, etc). Se los invita a que imaginen un bosque y se simboliza con cada obstáculo un elemento natural, si se tiene la posibilidad se pueden colocar letreros a lo largo de la ruta (árbol, cascada, camino peligroso, etc), cada uno tiene un puntaje según su dificultad.

La carrera consiste en hacer el recorrido completo sin derribar ningún obstáculo. Da la partida uno por uno y a medida que van llegando se les va dando el puntaje que alcanzó. Se puede pedir a uno de los niños de los otros equipos que lleven el puntaje escrito, o en tablero, etc.

Este juego se puede variar, haciendo que cada grupo elija a alguien a quien se le tapan los ojos y otro niño será el guía, los dos niños se ponen de acuerdo y deben elegir una canción para cada dirección, por ejemplo: materile - la derecha; aserrín – la izquierda – pinocho - al frente, etc. De esta manera deben atravesar los obstáculos, y empieza con 100 puntos, pero se restan los obstáculos derribados.

### ❖ Niños de 7 y 8 años

A esta edad se presenta el juego espontáneo, los grupos adquieren mayor importancia, ya que están en condiciones de asociarse y reconocer las

semejanzas en gustos e intereses. Se encuentra en el aprendizaje de lectura, escritura y cálculo, por tanto sus juegos se encaminan en buena medida en estos aspectos.

A continuación se presentan algunos juegos que permiten potenciar su desarrollo.

### Así soy yo

Se colocan los niños por parejas, y se les entrega pliegos de papel periódico. Uno de los dos se colocan en el suelo por encima del papel y el otro dibuja la silueta del primero, luego al contrario de tal manera que cada uno quede con la suya.

Después cada uno debe dibujar en su propia silueta sus características personales. Por ejemplo si es rubio, de gafas, si mantiene con las manos en los bolsillos, etc. Al final cada uno debe contar una historia de su personaje.

Se puede variar el juego solicitándoles que dibujen al compañero con las características de él o ella con todo el respeto.

### Río revuelto

En un espacio amplio se les pide a los niños que se hagan en lugares distintos y cada uno debe marcar su espacio, sea con

tiza, lazo, ladrillos, piedras, etc. Luego cada uno será en nombre de un pez.

El maestro es el pescador y recorre el lugar mencionando los peces, el jugador nombrado debe colocarse detrás del maestro. Cuando el pescador grita “río revuelto” todos corren a buscar otros espacios marcados. Si el maestro encuentra un sitio se ubica allí y el pez pasará a ser el pescador, así el juego continúa.

Se puede hacer con cualquier animal, flor, oficios, etc

### ¿Cuál no es?

Se organizan grupos de tres o cuatro niños.

Se redactan listas con seis palabras referentes a objetos, animales, flores, oficios, etc. De las cuales cinco deben tener características en común, la sexta no tiene nada que ver con las otras y ésta es la que deben detectar los niños.

Cuchara, colador, pocillo, tenedor, martillo, cuchillo (martillo)

Calle, avenida, autopista, playa, camino, carretera (playa)

Libro, caneca, cuaderno, lápiz, libreta, borrador (caneca)

### Historia en secuencias

Se organizan grupos de tres o cuatro niños.

Se realizan dibujos referentes a una historia, o se recortan de revistas elementos de la vida diaria. Con esto se forman pequeñas tarjetas. Se les pide a los niños que coloquen las tarjetas una al lado de la otra en el orden que consideren deben ir, para articular una historia.

Después cada grupo contará la historia de su propia secuencia.

Se recomienda evitar corregir la historia como la maestra la pensó pues se está propiciando la elección de puntos de referencia para la organización en tiempo y espacio, así como la asignación cronológica a los segmentos de la historia. Por tanto todas las respuestas deben ser aceptadas. En caso de encontrarse una historia desorganizada se debe trabajar de manera individual.

## **D. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS PARA ENFRENTAR LOS JUEGOS**

### **Antes de jugar**

- ❖ Preparar la actividad con anterioridad
- ❖ Saber a qué se va a jugar.
- ❖ Tener los materiales necesarios para realizar el juego
- ❖ Comprender los beneficios para el niño del juego que se va a realizar

## Durante el juego

- ❖ Ser claros en las explicaciones.
- ❖ Tratar de que todos participen en forma activa.
- ❖ Permanecer en constante relación con los niños y niñas, siendo el orientador y uno más del grupo.
- ❖ Ser claros en las reglas del juego y respetarlas.
- ❖ Es bueno alentar a los participantes con frases animosas y cargadas de entusiasmo.

## Después del juego

- ❖ Es importante que los niños y niñas ordenen su espacio.
- ❖ Consultarles a los niños y niñas si les gustó o no.
- ❖ Observar si la intención del juego se cumplió.
- ❖ Tener la disposición de hacer mejoras en la actividad.

## Algunos lugares de interés para visitar

Lugar	Dirección	Teléfono
Maloka		
El museo de los niños		
Diversity		

## Bibliografía

- ❖ Piaget, J. (1932): el juego en el niño. Barcelona. Fontanella.
- ❖ Vygotsky, L. S. ( 1933, 1966): El papel del juego en el desarrollo del niño
- ❖ Maria Montessori (1923) la pedagogía y los ejercicios sensoriales en el desarrollo del niño.
- ❖ Enciclopedia Estimulación Temprana, tomo 3, ediciones gamma, Bogotá 2008

## 4. AZUL PROFUNDO, ESCÁNDALO DE PÁJAROS. EL ARTE

*ANDANDO*

*Andando, andando;*

*Que quiero oír cada grano  
de la arena que voy pisando.*

*Andando, andando,*

*dejad atrás los caballos  
que yo quiero llegar tardando*

*-andando, andando-*

*Dar mi alma a cada grano*

*De la tierra que voy pisando.*

*Andando, andando.*

**Juan Ramón Jiménez**

Se entiende al arte como una actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través del cual se expresan ideas, emociones y una determinada visión del mundo, mediante diversos recursos, plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales o mixtos.

Se contempla al arte como uno de los pilares de la Educación inicial, generador de experiencias significativas que aportan al desarrollo integral en niñas y niños desde el primer ciclo.

## **A. ¡QUÉ FÁCIL ES VOLAR, QUÉ FÁCIL ES!<sup>4</sup> SINGULARIDAD**

Si el adulto necesita recobrar su autenticidad, la niña y el niño deben descubrirla por ellos mismos, estructurarla y por último liberarla de todo aquello que tienda a restringirla. El arte como forma de expresión y comunicación, es uno de los cauces de salida de esa autenticidad; cuando el niño crece en un ambiente donde pueda desplegarlo con libertad, se manifiesta de manera más sincera y espontánea.<sup>5</sup>

## **B. SOÑÉ QUE SOÑABA. IMAGINACIÓN**

La curiosidad del niño y su dinámica interior, le llevan a crear un universo de imaginación a su medida, que puede ser alimentado o no, dependiendo de la disposición del adulto más cercano, frente a las diversas dificultades que el mundo plantea. Padres y maestros, pueden hacer de este universo una herramienta constructiva creando condiciones hacia la experimentación que permita descubrir matices, nuevas alternativas, soluciones creativas y en definitiva, otros caminos. Debe ser un estímulo para hacer más ancho y más completo el imaginario del niño y la niña, una ruta de integración a las diferentes situaciones con las que deba interactuar y un auténtico camino de desarrollo.

---

<sup>4</sup> MACHADO ANTONIO. Para niños, Recuerdos de sueño y fiebre. Susaeta Ediciones, S.A, Madrid 2000

<sup>5</sup> AYMERICH C. Y M. "Expresión y arte en la escuela" p.15

### **C. EL NIÑO LA MIRA, MIRA EL NIÑO LA ESTÁ MIRANDO<sup>6</sup>. OBSERVACIÓN**

Lo observado no es solamente aquello que nos llega a través de los sentidos si no todo lo que captamos, que reforzamos, recibiendo, relacionando, asimilando y de nuevo el arte, es de gran ayuda en la tarea. Cada observación intencionada que el niño haga de un acontecimiento, de un objeto o de las personas que lo rodean, puede aprovecharse para fijar su atención, para captar todos y cada uno de los detalles, despertar el deseo de preguntar sobre aquello que le atrajo; estos son pequeños tesoros que pueden ser materializados con ellos, hallazgos que se establecen entre los sentidos que captan recogiendo, la razón que relaciona y la labor que lo construye.

### **D. LA PRIMAVERA HA VENIDO, NADIE SABE CÓMO HA SIDO<sup>7</sup>. EXPRESIÓN**

La expresión en todas sus formas, -música, plásticas, teatro y títeres- es el primer paso que pone al niño y la niña, en el camino hacia una manifestación de su ser, un medio para ayudarlo a crecer y desarrollarse en todas sus dimensiones integralmente, pone en sus manos una comunicación directa, viva y personal con la vida.

---

<sup>6</sup> García Lorca, Federico Romancero gitano. En "Romance de la luna, luna" Alianza editorial, S.A., Madrid, 1981

<sup>7</sup> Machado Antonio Para niños, ilustrado por Teo Puebla. Susaeta Ediciones, S.A, Madrid 2000

Cuando realiza una actividad artística, se abre ante la niña y el niño un mundo nuevo, el mundo de la belleza y la sensibilidad que puede experimentar con más claridad y certidumbre, cuando es ella o él mismo quien lo crea y lo realiza. Tanto la belleza como el sentimiento de lo bello se hacen más suyos y ellos lo perciben. Es en este sentido que los resultados son lo menos importante; el proceso que se ha realizado al interior, por el contrario, es fundamental, es la esencia de su aprendizaje significativo.

### **E. IMAGINAR, HACER, CRECER. LA EXPERIMENTACIÓN**

El acercamiento al arte en los primeros años de vida de niños y niñas debe centrarse en procesos y experiencias, más que en la búsqueda de un resultado.

- ❖ Lo fundamental radica en la oportunidad de expresión artística espontánea que realizan las niñas y los niños desde sus propias posibilidades, que les permite construir su realidad y representarla de diversas maneras, tienen abierto el camino de la creatividad y la imaginación de la misma manera la oportunidad de manifestar sus pensamientos y emociones, a la vez que aprenden del mundo y de ellos mismos<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito. Secretaría Distrital de Integración Social y Secretaría de Educación Distrital.

- ❖ Al compartir sus experiencias, las niñas y los niños se introducen en el mundo de los otros, solucionando conflictos, compartiendo, aceptando a los demás y abriéndoles así mismo el mundo propio. Afinidades, discordias y acuerdos van entretrejiendo la trama que prepara al niño y la niña para la vida social, con todos sus compromisos y exigencias, en un clima de emoción que se genera entre todos, propiciando la comunicación y la expresión de sentimientos.

### **a. La música**

Porque la música es un medio de expresión y comunicación, al hacerlo el niño y la niña, logran manifestar un estado anímico en el que intervienen, la voz, el oído, el ritmo y el pulso, como también el cuerpo, los brazos y las manos.

- **Niños de 5 a 8 años**

La música contribuye al desarrollo motriz de niñas y niños de tal manera que será necesario tratar de equilibrar el ejercicio de todos los movimientos y el primero será el que les es más natural: el ritmo.

### **Primeras palmas. El ritmo**

El palmoteo es la primera y más elemental respuesta del niño y la niña, frente a los sonidos. Sin embargo aunque él lo realiza desde el primer año, debe darse especial atención a que mueva las dos manos de manera que no sea una la que da el movimiento y la otra la que lo recibe. Se le puede

invitar diciendo: “coloquemos las manos como sosteniendo algo entre ellas”.

### **¿Cómo suena el reloj? El pulso**

Los niños contestarán tic, tac, tic, tac, se les invitará a acompañarlo con las manos, se les recordará que mientras tenga cuerda, el reloj nunca para. Ellos intentarán hacerlo solos, mientras la maestra los acompaña diciendo tic, tac, tic, tac...,

### **¿Me acompañas?**

En los siguientes días se les invitará a seguir cualquier instrumento de percusión –pandereta, palillos, tambor, triángulo..., etc.- con las palmas, se les dirá el nombre del instrumento sin la pretensión de que lo aprendan.

### **¿Cómo hace?**

La pandereta, el triángulo, los palillos, el tambor. Los niños y las niñas propondrán los sonidos que les parezcan para cada instrumento, onomatopeyas como: pum, pum, tom, tom, zas, zas... La maestra los acompañará con palmas con un ritmo continuado de negras (tiempo musical cercano al de una gota de agua cuando cae).

## Ensayando

Resulta divertido hacer ensayos con otros objetos que no necesariamente son instrumentos, así se lograrán diversos sonidos frotando la ropa, rasgando papel, con la mano dando golpes suaves, luego fuertes, medianos, con los zapatos en el piso...

## Te toca a ti

La maestra tomará el lugar de una niña o de un niño y le tocará a él o ella el turno de dirigir el juego, los demás seguirán al o la que está dirigiendo.

## La, la, la... La melodía

El maestro o la maestra, iniciará cantando una melodía muy simple acompañada de un instrumento, invitará a los niños a acompañar con palmas la música que escuchen. Palmas cruzadas con otra niña, golpeando con las manos en el piso, arriba, abajo, palmas sobre las rodillas, a los costados...

## Caminando andando

Ahora seguiremos el pulso caminando, más lento más rápido, acompañando con las palmas, pulsos fuertes, pulsos suaves. Subiendo los brazos, caminando de lado, hacia adelante, hacia atrás. Todos hacia un lado hacia el otro...

- **Niños de 5 y 6 años**

Aquí ya niñas y niños podrán marcar el ritmo mientras la maestra canta una canción nueva o mueve los labios sin que se escuche la voz. Este tipo de ayuda da seguridad al grupo.

### **Nuestras manos cuentan y bailan. El ritmo**

Con las palmas, niños y niñas podrán seguir el ritmo de diferentes canciones, jugar a las adivinanzas: después de ensayar cortas y diferentes tonadas, la maestra palmotea el ritmo de una de ellas, los niños tratarán de adivinar el nombre. Este mismo juego podrá hacerse con sus nombres de los niños.

### **Hasta el final. El pulso**

Los niños moverán los labios sin cantar, mientras golpean con sus manos en el piso. Ahora los niños dirán la canción mientras la maestra mueve los brazos. Todos juntos llegaremos al final.

### **Para adentro**

A la señal del nombre de una canción, los niños la dirán “para adentro”, cerrada la boca con sonido sordo, mientras hacen palmas con su compañera o compañero más cercano así no se quedará ningún pedacito por fuera.

## Ensayando

Cuando el maestro vea que la dificultad en estas cancioncillas mínimas se ha superado, podrá aventurarse con algunas otras que ofrezcan mayor dificultad.

## Te toca a ti

La maestra tomará el lugar de una niña o de un niño y le tocará a él o ella el turno de dirigir el juego, los demás seguirán al o la que está dirigiendo.

## ¡Te has equivocado!

La maestra, iniciará cantando una melodía completa, puede ser una sola estrofa, la repetirá hasta que los niños la aprendan. Luego cantará ella sola quitando o cambiando una y otra palabra, de manera que los niños corrijan la palabra “olvidada”.

## ¿Cómo se dice?

“Arroz con leche” (Puede ser otra canción que ofrezca mayor o menor dificultad). El maestro cantará el comienzo de la canción elegida, ahora, ¿cómo podremos decir arroz con las manos? Los niños tratarán de hacerlo, muy bien entonces se podrá continuar: ¿Qué niña o niño tiene un nombre que se escuche como arroz? ¿Cómo se marca con las manos, este nombre?

- **Niños de 7 y 8 años**

Existen infinidad de juegos y recursos, -el papel celofán, por ejemplo, es de gran ayuda a la hora del sonido y el ritmo-, que pueden crearse en el momento y que además serán divertidos para niños y maestros. Las anteriores actividades atienden a una relación tiempo-espacio que irá madurando a través de estos y otros recursos cercanos a la maestra y su grupo; aquí lo menos importante son los resultados y sí en gran medida, el proceso.

### **Los cimientos**

En cuanto al momento que la maestra lo considere conveniente, se le dará nombre a cada actividad. Por ejemplo: hoy trabajaremos el ritmo, el pulso, la melodía ó estas notas son las negras, blancas corcheas; palabras y definiciones con las que niñas y niños se irán familiarizando en la medida de su madurez. Estos serán los cimientos

### **Tocando un instrumento**

Ya en este nivel los niños estarán en capacidad de iniciar el aprendizaje de un instrumento ya sea éste la flauta, la guitarra u otros de percusión según se faciliten en cada colegio. En todos los casos, cada niño debe manejar su propio instrumento musical.

## b. Expresión corporal

Antes que el ser humano pudiera comunicarse con las palabras, los gestos fueron lo primero. El niño repite en su desarrollo, la historia de la humanidad, sus primeras manifestaciones son mímicas; la expresión corporal es una expresión del ser humano en dos vías fundamentales: el cuerpo y el sonido.

Las vivencias y las emociones pueden ser manifestadas a través de este maravilloso instrumento que es el cuerpo en una integración totalmente orgánica con la música y la voz, encargadas de ejercer equilibrio mediante el ritmo, elemento vital, creador, generador y organizador que rige la naturaleza.

**Los más naturales.** Son aquellos movimientos propios de la niña y el niño los que realizan con mayor naturalidad como caminar, correr, saltar, deslizarse, estirarse y rodar.

- **Niños de 3 y 4 años**

### **Caminar**

Caminar sobre una línea dibujada en el piso, lento, rápido por fuera de la línea, a un lado, al otro. Hacerlo muy despacio, con rapidez, al ritmo de una pandereta, de un triángulo, con las palmas. Caminar hacia un lado, a una orden parar, hacerlo hacia el lado contrario, tratar de lograrlo en puntas de pie, con las manos hacia los lados, en silencio, con música.

## **Correr**

Correr un espacio definido en grupos de tres, dos uno; todo el grupo. Descansar, hacerlo hacia el otro lado. Con los brazos abiertos, descansar. Con los brazos hacia arriba. Correr y a una orden, caminar muy lentamente. Descansar escuchar música y contar cómo ha sido la experiencia.

## **Saltar**

Saltar con los dos pies juntos. Primero en uno después el otro. Revotar en el mismo lugar. Hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro. Saltar e intercalar con palmas hacia arriba, hacia adelante, hacia abajo. Rápido, más lento, en caballitos.

## **Deslizarse**

Resbalarse con los pies, con pies y manos, reptar. Deslizarse sobre el suelo en carretilla ayudado por un compañero luego intercambiarse.

- **Niños de 5 a 8 años**

## **Caminar**

Apoyando talón planta y punta. Hacia adelante, atrás y costados. Hacia el costado separando y juntando los pies o cruzando uno de ellos delante o detrás del otro. Con apoyo de todo el pie haciendo ruido. Con la punta de los pies hacia adentro. Con la punta de los pies hacia afuera. Con los talones.

Con el borde exterior de los pies, con el borde interior. Golpeando con los talones (con enojo, suavemente, con ritmo, intercalando un silencio) Elevando las rodillas. Con pasos cortos y rápidos, largos y muy lentos.

### **Correr**

Con todo el pie, haciendo ruido. En puntas de pies, sin hacer ruido. Hacia adelante, hacia atrás, de costado a un lado, hacia el otro. En el mismo lugar dando vueltitas sobre sí. En el lugar levantando las rodillas. Golpeando los glúteos con los talones. Acompañados de un movimiento enérgico de los brazos. A distintas velocidades, ajustándose al ritmo de un compañero, intercalar.

### **Saltar**

Con los pies juntos. En el lugar. Hacia adelante, de costado, hacia atrás. Separando y juntando los pies. Tomándose un pie luego el otro. Saltar de un pie a dos, luego de dos a uno. Galope de costado hacia adelante, hacia atrás.

### **Deslizar**

Resbalar con los pies, con pies y manos. Con todo el cuerpo, reptar. Sobre el abdomen ayudándose con brazos y piernas. Hacia adelante, hacia atrás y de costado. Sentados flexionar las piernas, apoyarse sobre los pies e impulsar los glúteos hacia atrás. El mismo ejercicio, impulsando hacia

adelante. Sentados con piernas extendidas deslizar una cadera hacia adelante y luego la otra.

## Rodar

Acostados en el piso, rodadas laterales hacia un lado y el otro. Rollito hacia adelante, hacia atrás. Rodadas laterales con los brazos sobre la cabeza.

**Los analíticos.** Se les llama así a los movimientos más pensados que están destinados a desarrollar motrizmente el cuerpo de los niños y las niñas a la vez que ayudan al conocimiento de las partes del cuerpo y el aprendizaje de los diferentes nombres. Los básicos son: Rotaciones, flexiones, estiramientos, contracciones, relajamientos y ondulaciones<sup>9</sup>.

### c. Artes plásticas

Como las demás artes, la pintura, la cerámica –modelado con arcilla o plastilina- y la escultura son a la vez medios de expresión y de comunicación; en el niño y la niña esta libre expresión, es su lenguaje más propio, su medio para ser comprendido.

Para esta actividad es importante que los niños tengan un delantal de hule o cualquier otro material que les proteja la ropa. Con anterioridad se han preparado en cubetas, los colores rojo, amarillo, azul y blanco. Ideal que en cada mesa no haya más de 4 niños.

---

<sup>9</sup> DE BOVONE GIUDICE DE ARZENO RODRIGO Iniciación musical expresión corporal. El niño y los medios de expresión Editorial Latina S.C.A. Buenos Aires, 1971

- ❖ También es de vital importancia que se haya designado un espacio en alguna pared, destinada a un mural.
- ❖ A partir de la narración de una historia o cuento, niñas y niños animados por la maestra o el maestro harán sus interpretaciones.
- ❖ Podrán hablar de las características de los personajes, cuál es su favorito, cuál definitivamente no les gusta. ¿Por qué, dónde estaban los personajes, con quién se encontró..., cómo era la casa, cómo vestía uno o el otro, llovía, se veían montañas, sol, mar, había animales, cuáles?
- ❖ Cada niño y niña elige su personaje favorito. Debe ser uno sólo de los personajes de la historia.
- ❖ La maestra reparte octavos de cartulina ojalá de color blanco, una cubeta con los colores ya preparados para cada niña y niño. Un pincel mediano, un pote con agua por cada uno y trapo listo en cada mesa.
- ❖ Luego con los ojos cerrados y cada uno en su lugar, va a recordar el personaje elegido, muy bien, Ahora recordemos ¿Cómo es su cara, la nariz es grande, larga, como un limón. La boca es fina, muy grande, las orejas. El pelo es largo, corto, crespo, negro, azul, verde, es grueso. ¿El cuello es largo...? Cada narrador sabrá dar énfasis a las características de las preguntas para sacar el mejor provecho de la actividad.

- ❖ Ahora sí, llegó la hora de pintar. La maestra les recuerda, que cada uno eligió un personaje, -si alguien dibuja más de uno, no hay ningún problema- y cada quien lo pintará.
- ❖ Se recogerán los dibujos y se pondrán a secar. La maestra continuará con su programación habitual.
- ❖ Al siguiente día, ya secos los dibujos, se repartirán nuevamente a cada autor el suyo.
- ❖ En elección democrática guiada por el maestro o la maestra, se asignarán los espacios para cada pintor, pintora y el turno, que podría hacerse en una bolsa y papelitos doblados con el nombre de cada uno de los y las participantes.
- ❖ Cada artista pasará por turno a pintar en el muro su personaje. Cuando ya todos hayan pasado, los espacios que quedan entre uno y otro personaje, serán finalizados con un color contrastante, estrellas, puntos..., aquí es muy importante la guía del maestro o la maestra, hasta que el mural esté listo para una exposición.
- ❖ Al día siguiente, animados y organizados por el maestro o la maestra, los niños preparan la exposición sobre la historia y sus personajes, intercambiando con los demás, narrando a su manera, comentando sobre los personajes de los demás..., se elige un día en donde habrá invitados, pueden ser los padres, si es en el jardín; si es en casa, otras personas de la familia o amigos.

- ❖ El día acordado, cada niña y niño se vestirá de fiesta y harán una exposición de historias y personajes desde su punto de vista. Al final los invitados podrán preguntar sobre cualquier tema que tenga que ver con lo narrado.

### Algunos lugares de interés para visitar

Lugar	Dirección	Teléfono
Museo de Arte Moderno de Bogotá		
Plaza de la Concordia		
Museo de Arte contemporáneo		
Museo Nacional		

### Bibliografía

- VIGOTSKY LEV. La imaginación y el arte en la infancia. Complementar
- DE BOVONE GIUDICE DE ARZENO RODRIGO. Iniciación musical expresión corporal. El niño y los medios de expresión Editorial Latina S.C.A. Buenos Aires, 1971
- RODARI GIANNI. Gramática de la fantasía Introducción al arte de inventar historias Santafé de Bogotá, Panamericana editorial, 1999.
- AYMERICH CARMEN Y MARÍA. Expresión y arte en la escuela. La expresión / La expresión oral Editorial Teide Barcelona, 1994.
- GOODMAN NELSON. Los lenguajes del arte Paidós, 2010
- GARDNER HOWARD. Educación artística y desarrollo humano. Ediciones Paidós Barcelona, 1994.

## 5. ¿Y QUÉ MÁS? EXPLORACIÓN DEL MEDIO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

ABRIL

*El charamiz en el chopo. ¿Y qué más?*

*El chopo en el cielo azul. ¿Y qué más?*

*El cielo azul en el agua. ¿Y qué más?*

*El agua en la hojita nueva. ¿Y qué más?*

*La hojita nueva en la rosa.*

*¿Y qué más? ¡Mi corazón en el tuyo!*

**Juan Ramón Jiménez**

La curiosidad es la semilla con la que el ser humano cuenta para descubrir, inventar, crear y recrearse, es el motivo para hacerse preguntas e investigar. La herramienta para la búsqueda interminable de objetivos y propósitos. Los niños y las niñas, hacen parte de esta búsqueda como su medio natural de resolver problemas, hacerse nuevas preguntas, construir y desarrollarse.

### A. ¡ADIVINA ADIVINADOR! LA CURIOSIDAD

En los niños, la exploración es consecuencia de esta curiosidad y ella de sus propios intereses. Los lugares, objetos, acontecimientos, encuentros y

conversaciones con personas diversas, programas de televisión, música, las salidas a la calle, el vecindario y sus oficios, el parque; todo esto hace parte de su mundo y en él, el niño y la niña, crecen con las oportunidades que el medio y las personas a su alrededor les ofrecen. De la riqueza de estas experiencias nacen más preguntas e inquietudes que hacen de él o ella un buscador irremediable, un investigador, un ser singular.

## **B. UN, DOS, TRES POR MÍ. BÚSQUEDA Y EXPLORACIÓN**

Esta experiencia que nace de la curiosidad, se convierte en una búsqueda y por consiguiente en la exploración y desarrollo de múltiples situaciones en las que se presenta un problema que debe solucionarse. Es a esta búsqueda y exploración permanente y natural de los niños, a lo que nos podemos referir como *Exploración del medio*.

Partiendo del interés de niños y niñas, la exploración encuentra su cauce espontáneo. No todo es del interés de los niños y cada uno en particular tiene sus propias inclinaciones, el maestro o la maestra debe dar oportunidad para que estas exploraciones sean amplias y profundas más no, exhaustivas porque hay situaciones que según el desarrollo del niño, está o no, en capacidad de comprender.

Gracias a las posibilidades de exploración, las niñas y los niños se convierten en buscadores activos, lo que les permite descubrir y experimentar diversas situaciones, ejercicios fundamentales en el aprendizaje y contacto directo con el

medio que los rodea. A estas búsquedas sin tregua que suelen ser espontáneas es a lo que se hace referencia cuando se habla de Exploración del medio.

### **C. VOY, VENGO, POR EL CAMPO VENGO, BUSCANDO AGUA CLARA Y AGUA CLARA ENCUENTRO.**

Cuando hablamos de ambiente, estamos describiendo su complejidad, su totalidad, se busca encontrar trozos de ambiente que sin perder la complejidad, no sean exhaustivos pues hay elementos en los que algunos niños no están interesados o no son aún capaces de comprender.

Partiendo de que en la Educación Inicial, enseñar es el arte de provocar interés, es de vital importancia ofrecer ambientes variados y, actualizados en lo posible, que ofrezcan múltiples miradas y exploraciones que provocarán en los niños la búsqueda, análisis, comparaciones semejanzas y diferencias. Situaciones de interrogaciones y solución de problemas que serán de ayuda en su proceso de desarrollo en la construcción de la realidad.

#### **Sugerencias para visitar algunos lugares de interés**

<b>Lugar</b>	<b>Dirección</b>	<b>Teléfono</b>
Plazas de mercado	Plaza de mercado del 7 de agosto	
Barrios y lugares emblemáticos	Barrio La Perseverancia	
Fábricas artesanales	De queso, panelitas, artesanías, telares.	

#### **Bibliografía.**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DISTRITAL SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN SOCIAL. Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito Imprenta Nacional de Colombia, 2011

## II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL REDISEÑO CURRICULAR EN EL PRIMER CICLO ESCOLAR

---

### 1. CURRÍCULO, ENSEÑANZA, APRENDIZAJES, PROCESOS DE VALORACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS

*Yo quisiera, quisiera  
Yo quisiera ser campo  
La cabeza de almendra,  
Los cabellos de esparto  
El aliento de pinos  
Y los picos de sembrados,  
El hablar de silencios  
Y de surcos los labios.*

**Miguel Hernández en “Yo quisiera, quisiera”**

En este capítulo se presenta una referencia a los enfoques curriculares más utilizados en el primer ciclo; las metodologías y formas de integración curricular; las estrategias de aprendizaje y enseñanza, así como los procesos de valoración del desarrollo infantil. Se muestra también la importancia de la articulación de los diferentes elementos del primer ciclo, en

el marco de la política de la “Reorganización curricular por ciclos” propuesta por la Secretaría de Educación de Bogotá (2008-20012).

Esta estrategia de rediseño curricular, sistematiza perspectivas y propuestas observadas y sugeridas por las maestras (os), que han participado en el proceso de “Implementación del lineamiento pedagógico y curricular de educación inicial”. La información se ha compilado desde la fase de socialización y el acompañamiento “in situ” que se realizó en los colegios oficiales de Bogotá.

## **A. ¿QUÉ ES EL CICLO ESCOLAR?**

Es el conjunto de condiciones y programas, de intenciones y estrategias, de recursos y acciones pedagógicas y administrativas integradas y articuladas entre sí para desarrollar una unidad de tiempo que abarca varios grados, dentro de la cual los estudiantes pueden promoverse con más flexibilidad hasta alcanzar los objetivos programados para cada ciclo, ligados a los fines de la educación consagrados en la Ley General de Educación de 1994. (Secretaría de Educación de Bogotá. Foro Educativo Distrital, 2008).

Los ciclos educativos promueven la reorganización curricular, el desarrollo de las capacidades, desempeños y habilidades de niños y niñas. A su vez facilita la articulación del primer ciclo -preescolar, primero y segundo- con el segundo, asumiendo la complejidad de los aprendizajes y conocimientos, así

como el progreso en el dominio de las *“herramientas para la vida”* y el acceso a los bienes culturales de la sociedad.

En el escenario internacional y nacional, la escuela también ha comenzado a dar un giro para modificar las estructuras organizativas de los sistemas educativos, construyendo propuestas y orientaciones de política que invitan a transitar de una educación organizada por niveles que históricamente ha presentado problemas de articulación y fracaso escolar en el paso de los niveles de la educación inicial a la básica primaria y de la secundaria a la universidad, a una propuesta de educación organizada por ciclos cuyo propósito es superar las inercias y desarticulación en las que han caído los sistemas de escolarización.

La Secretaría de Educación ha propuesto cinco ciclos educativos. El primer ciclo, integra la educación inicial (niños de tres, cuatro y cinco años), con primero y segundo de primaria. Este lapso de la vida, es el inicio de aprendizajes fundamentales y decisivos, aprendizajes que no pueden constreñirse a un grado, ni pueden tener un carácter terminal al finalizar el preescolar o el grado primero de primaria.

La educación inicial no puede reducir sus propósitos a la enseñanza de la lectura y la escritura convencional, descuidando la expresión corporal, la experiencia con el arte, la literatura, la actitud exploratoria, el mundo de las emociones y el desarrollo de la comunicación desde diversos materiales y

medios. Se trata de romper el aislamiento entre el pre-escolar y los primeros grados de la educación primaria. Este ciclo escolar, está orientado también, a garantizar los derechos de los niños y las niñas a una educación de calidad, a servicios adecuados de salud, nutrición y recreación, de tal forma que el desarrollo integral y social sea un compromiso efectivo de las instituciones educativas del Distrito. Como lo señala el Premio Nobel James Heckman, la inversión en la educación inicial tiene efectos trascendentales en el desarrollo humano posterior; es necesario superar la desigualdad y el acceso tardío a la educación y a la enseñanza para superar las brechas irreversibles generadas en los primeros años de vida.

En este ciclo las maestras y maestros deben trabajar“ por el reconocimiento y la trascendencia de las acciones de los niños y niñas al comenzar su vida, y también reconocerlos como autores de sus propias obras...La estructura del ciclo permite la articulación entre la propuesta del trabajo por dimensiones del preescolar y la de las áreas propias de primer y segundo grado; de igual manera permite la armonización con los lineamientos curriculares y pedagógicos para la educación inicial en el distrito, logrando que los procesos de desarrollo se fortalezcan por medio de experiencias significativas, que tengan sentido y se ajusten a sus características deseos, e intereses” (Reorganización curricular por ciclos, p.p:40).

Es fundamental en este ciclo trabajar por la vinculación de la familia a los procesos educativos del colegio. La familia es el principal escenario de

socialización de niños y niñas, garante de derechos y debe ser corresponsal de los procesos educativos formativos de los niños. Para lograr los objetivos de éste ciclo es fundamental que las familias construyan ambientes propicios que fortalezcan las acciones que se desarrollan en el aula de clase como la autonomía, el desarrollo de hábitos, diferentes aprendizajes y la formación de niños y niñas felices.

#### **a. Primer ciclo escolar**

En el marco de la Reorganización curricular por ciclos<sup>10</sup> se propone que estos se proyecten de acuerdo con la edad de los estudiantes, sus procesos cognitivos, sus ritmos y procesos de aprendizaje, con el desarrollo de sus dimensiones y capacidades humanas. Este trabajo pedagógico ha demandado en los colegios oficiales de Bogotá, una profunda transformación de la enseñanza y de los aprendizajes, así como de la organización de los colegios y de los jardines infantiles. Ha exigido modificar los imaginarios, las concepciones, por las creencias, las prácticas pedagógicas, la interacción maestro-estudiante y los procesos de evaluación según las características de los niños y las niñas del primer ciclo.

---

<sup>10</sup> Para mayor información recomendamos consultar el libro titulado “Reorganización curricular por ciclos”. Publicado por la Secretaría de Educación de Bogotá. Edit, Imprenta Nacional de Colombia.

## **b. Impronta del ciclo**

En la propuesta de reorganización curricular del primer ciclo escolar, la Secretaría de Educación define la impronta como: “La intención pedagógica de formación y la identidad del ciclo, la cual responde a las demandas de aprendizaje de los niños y a las necesidades educativas de la sociedad (fines de la educación). La impronta del primer ciclo es la infancia y la construcción de sujetos. El eje de desarrollo es la estimulación y la exploración”<sup>11</sup>.

El maestro debe orientar los procesos formativos, la enseñanza y el aprendizaje de los niños del primer ciclo (3 a 8 años), a partir de la caracterización y conocimiento de sus diferentes dimensiones: comunicativa, artística, corporal, cognitiva y personal-social; por cuanto el conocimiento de los niños de éste ciclo posibilitará el desarrollo curricular con pertinencia y sentido para los sujetos del aprendizaje.

## **c. Razones para trabajar por ciclos de aprendizaje**

- ❖ Etapas más compatibles con objetivos de alto nivel: aprender a aprender, saber documentarse e informarse (PHILIPPE, Perrenoud, p. 74).
  
- ❖ Individualización de los itinerarios de formación.

---

<sup>11</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DISTRITAL DE BOGOTÁ. *Reorganización curricular por ciclos, referentes conceptuales y metodológicos*, p. 39 Bogotá, Imprenta Nacional, 2011.

- ❖ Multiplicidad y flexibilidad de los dispositivos de diferenciación (pedagogía diferenciada). Esto significa no ser indiferente frente a la diferencia.
- ❖ Objetivos de aprendizaje planeados para varios años, que constituyen referentes para todos.
- ❖ La desarticulación del sistema educativo, proviene de que cada nivel se organizó con una lógica propia: el inicial se organiza con la lógica del juego, el nivel de primaria tiene como lógica de organización el desarrollo del alumno, el nivel de secundaria las disciplinas y su objetivo es el desarrollo cognitivo.

## B. ENFOQUES CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN INICIAL

### a. La experiencia pedagógica

La *experiencia educativa* como lo señala John Dewey<sup>12</sup>, es el elemento articulador entre la teoría y la práctica. La experiencia pedagógica es un momento dentro de una “continuidad”, no son acciones aisladas, es la interacción entre el niño y el medio, en la cual la experiencia transforma no sólo al entorno, sino también produce efectos para el niño.

---

<sup>12</sup>J. DEWEY 1859 – 1952, considerado el más importante filósofo y pedagogo del siglo pasado. Sus postulados han cobrado vigencia en los actuales debates filosóficos y pedagógicos, especialmente en los discursos postestructurales y constructivistas.

Para que una experiencia sea significativa para los niños, debe producirse una conexión orgánica entre la educación y la experiencia personal, esto implica reconocer que no todas las experiencias son genuinas o igualmente educativas; a si se encuentran experiencias pedagógicas cuyos efectos son potencializadores del desarrollo humano o en su defecto son experiencias perturbadoras de desarrollos posteriores.

Las experiencias pedagógicas en educación inicial y en el primer ciclo, se caracterizan por: la visión y concepción de niño y niña que proyecta; por los enfoques curriculares; por las funciones que ha de cumplir la educación en un determinado momento; por la selección de conceptos y valoración de los contenidos o temas identificados como relevantes en la propuesta curricular y en el plan de estudios y por la organización escolar.

En general las propuestas curriculares en educación inicial son flexibles, interdisciplinarias y trabajan simultáneamente diferentes dimensiones del desarrollo humano, sus propósitos formativos están más centrados en los sujetos de aprendizaje que en los contenidos; tienen como tópicos de trabajo, el desarrollo cognoscitivo, los procesos de socialización, el trabajo lúdico y el desarrollo integral del niño.

En la historia de la educación inicial, se pueden señalar tres enfoques que caracterizan las experiencias pedagógicas: *Experiencias centradas en el cuidado y la protección*, estas promueven la satisfacción de necesidades básicas, el cuidado y la protección; *experiencias centradas en las disciplinas*

y *áreas del conocimiento*, que promueven el aprendizaje de contenidos, el uso de espacios, tiempo y regulación social; y *experiencias con enfoque lúdico formativo*, promueven desde el juego el desarrollo de los aprendizajes y el desarrollo integral de los estudiantes.

La riqueza pedagógica de las experiencias en el primer ciclo, se caracteriza también, por el método de enseñanza y aprendizaje que se utiliza, el cual tiene que ver con el reconocimiento a la “vivencia”, la “exploración” y la “experimentación” propia de los niños y niñas, cuyo efecto es la producción de mayores experiencias educativas. El sentido trascendental de esta concepción pedagógica tiene que ver con el aprendizaje más allá de la escuela, con la formación de unos hábitos que les permitan a los niños y niñas aprender durante toda la vida.

En esta perspectiva una propuesta curricular puede ser entendida como una “preciosa brújula” de viaje para poderse encaminar a lo largo de los senderos formativos...Es decir es un irrenunciable “avión” destinado a surcar los cielos -sobre las nubes- donde es posible divisar a simple vista la principal *misión* de la escuela: la educación en el *pensamiento plural*. Una meta posible si se sabe dirigir el fuselaje de su aeroplano hacia esta doble “terminal” pedagógica y cultural” (Frabboni, Franco, 2008, p.p:99).

La organización de la enseñanza por ciclos, como experiencia de transformación curricular asume el currículo como un proyecto cultural, de reconocimiento de los sujetos y sus contextos; ofreciendo una educación con

pertinencia, en tanto los ciclos reconocen los diferentes ritmos y procesos de aprendizaje; tienen en cuenta las dimensiones del desarrollo humano de los estudiantes y promueven en el aula de clase la formación del pensamiento científico, su uso y su aplicación; así como el desarrollo de la participación, para actuar con autonomía y resolver acertadamente los problemas del contexto local, nacional y global.

Las experiencias pedagógicas que se realizan en la actualidad en los colegios que participan en éste proyecto de “Implementación del lineamiento pedagógico y curricular de educación inicial” en el Distrito, se caracterizan por el trabajo centrado en enfoques de currículo integrado y el diseño de diferentes estrategias pedagógicas como son: unidades didácticas, integración por tópicos generativos, campos de pensamiento, integración por ejes problémicos, integración por proyectos de aula, e integración por ejes pedagógicos, estrategias que permitirán incorporar al currículo los pilares de la educación: el arte, la literatura, las TIC, el juego y la exploración del medio, así como el desarrollo de las dimensiones del desarrollo infantil.

## **C. ESTRATEGIAS PERTINENTES PARA CONCRETAR Y REALIZAR EL TRABAJO DESDE LA PERSPECTIVA DEL CURRÍCULO INTEGRADO**

### **a. Unidades didácticas**

El trabajo por unidades didácticas integradoras, facilita la participación y concurrencia de varias disciplinas o áreas del conocimiento, la organización del trabajo escolar en el aula, y las intencionalidades del proceso pedagógico: el qué de la enseñanza y del aprendizaje, a quiénes, dónde, cómo, cuándo y porqué, así como los procesos de evaluación. Una unidad didáctica integradora se puede planear desde los siguientes aspectos:

- ❖ Realizar la caracterización de los niños y niñas del primer ciclo en sus dimensiones: comunicativa, corporal, personal-social, cognitiva, artística. Es deseable que los docentes realicen una exploración sobre las experiencias y conocimientos previos que tienen los niños sobre las temáticas propuestas en la unidad didáctica integradora.
- ❖ Determinar y seleccionar los temas, las áreas de conocimiento o disciplinas que se van a integrar para el desarrollo del tema, proyecto, tópico o eje pedagógico, así como las experiencias que se proponen.
- ❖ Se pueden proponer y trabajar simultáneamente dos o tres unidades, distribuyendo adecuadamente los tiempos en la jornada escolar, sin excluir temas de interés y de conocimiento de los niños y de

situaciones externas al aula de clase que merecen su incorporación y atención inmediata.

- ❖ Reflexión sobre el valor que aportan las temáticas propuestas en el proyecto de vida de los niños y niñas.
- ❖ Elaboración de un plan para abordar la investigación propuesta en la unidad didáctica integradora.
- ❖ Definir los recursos y materiales que se requieren para desarrollar la investigación propuesta.
- ❖ Establecer la participación y organización de los estudiantes ojalá por grupos de trabajo para promover el aprendizaje colaborativo y cooperativo.
- ❖ Dentición y organización de espacios: aula de clase, bibliotecas, zonas libres, parques, escenarios de la ciudad, etc.

La construcción de una unidad didáctica integradora, debe identificar las fuentes de consulta e información, la bibliografía, materiales y documentos; promover el contacto con la realidad directa y la posibilidad de analizar las diversas interpretaciones de los niños.

## **b. Tópicos generativos**

El rediseño curricular desde la perspectiva de los tópicos generativos, cobra sentido especialmente para los colegios que tienen propuestas en el marco del enfoque pedagógico de la enseñanza para la comprensión.

La enseñanza para la comprensión, se propone desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico y propositivo, la formulación de preguntas, la capacidad de plantear y resolver problemas, sobre el principio que es la comprensión, entendida como la habilidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que los estudiantes saben y aprenden.

El enfoque curricular de enseñanza para la comprensión se fundamenta en cuatro ideas claves:

- ❖ ¿Qué contenidos vale la pena comprender? Tópicos Generativos
- ❖ ¿Qué aspectos de esos contenidos deben ser comprendidos? Metas de comprensión.
- ❖ ¿Cómo podemos promover la comprensión? Capacidades de comprensión.
- ❖ ¿Cómo podemos averiguar lo que comprenden los alumnos? Valoración Continua.

La estrategia de rediseño curricular desde los tópicos generativos en síntesis suscita la curiosidad de los estudiantes. El caudal generativo de un tópico

varía con la edad, el contexto social y cultural, los intereses personales y la experiencia intelectual de los estudiantes.

### **c. Integración por problemas**

Esta estrategia de integración curricular, ofrece la posibilidad al estudiante de tener un rol protagónico en el proceso de aprendizaje ya que asimila, descubre, y crea nuevos conocimientos a partir de la solución de problemas.

Esta estrategia se caracteriza por:

- ❖ El rol del maestro ha de ser el de orientador y facilitador del aprendizaje, crear y proponer situaciones para que los estudiantes se planteen preguntas, hipótesis, demostraciones, problemas, e imaginen situaciones mediante los conocimientos previos y la integración de los nuevos.
- ❖ La base del currículo problémico es la contradicción entre lo conocido y lo desconocido, entre lo comprendido y lo que aún no es no claro. En esto consiste el contraejemplo: la contradicción a resolver para encontrar las soluciones posibles y los aprendizajes deseables.
- ❖ Esta forma de integración curricular, facilita también el trabajo y la investigación en equipo de docentes, permite articular las necesidades e intereses de los niños que se identifiquen en la etapa de caracterización de niños y niñas y correlacionarlas con los contextos locales, nacionales y globales.

#### **d. Integración por ejes de trabajo pedagógico**

En el “Lineamiento pedagógico y curricular de educación inicial” de la Secretaría de Integración Social de Bogotá, se señala que para propender por el potenciamiento del desarrollo infantil, metodológicamente se hace necesario identificar algunos de los componentes de las dimensiones sobre los cuales se puede organizar el trabajo pedagógico, a los cuales denominaremos los ejes de trabajo pedagógico. Los ejes de trabajo pedagógico son los que permiten determinar el sentido de la acción pedagógica para favorecer el desarrollo de las dimensiones en el escenario educativo.

Los ejes no se conciben como aspectos cerrados, lineales o secuenciales, sino que son referentes para la organización del trabajo pedagógico con los niños y las niñas en los cuales ellos y ellas son reconocidos como sujetos activos, propositivos, únicos, pensantes y sensibles. Por lo tanto, es necesario resaltar que los ejes dan respuesta a la pregunta sobre qué aspectos se deben trabajar en la cotidianidad del jardín infantil para propender por el desarrollo integral de niños y niñas. Es así como los ejes proponen campos de trabajo que potencian el desarrollo de cada dimensión, para lo cual los maestros y maestras diseñan experiencias que, aunque en la mayoría de las ocasiones tendrán un énfasis sobre la particularidad de una dimensión, no implican exclusivamente el fortalecimiento de ella sino que posibilitan que se fortalezcan otras dimensiones y otros ejes, logrando su integración desde la práctica pedagógica.

Un ejemplo que podría ilustrar la relación entre pilares, dimensiones del desarrollo y ejes de trabajo pedagógico es la realización de una experiencia de dramatización de un cuento (Fábula de la Ratoncita Presumida) que ha sido leído con niños y niñas del grupo de tres años de edad. Si bien la maestra podría proponerse la Comunicación Oral como Eje de trabajo pedagógico, para potenciarla Dimensión Comunicativa (la comunicación oral se hace presente en la planeación de la dramatización, en la preparación y en la dramatización misma ), a través de esta experiencia se hace presente también la Dimensión Corporal (el movimiento, la expresión y la creatividad del cuerpo), la Dimensión Artística (a través de la experiencia plástica y dramática), la Dimensión Personal-social, (a través de los consensos para la dramatización) y la Dimensión Cognitiva (a través del reconocimiento de los personajes, sus roles y relaciones).

#### **e. Integración por proyectos**

El trabajo por proyectos es otra metodología para realizar la integración curricular. Su principal característica es que parte del reconocimiento del interés del niño y su propósito es potenciar las capacidades de los estudiantes a partir del descubrimiento y respuesta a sus preguntas e inquietudes.

- ❖ El proyecto puede ser formulado por el equipo de docentes de ciclo, para desarrollarse en el aula y requiere una formulación conjunta y concertada entre los profesores.

- ❖ Su acento debe estar más en los procesos pedagógicos y de aprendizaje que en el cumplimiento de planes.
- ❖ El trabajo por proyectos crea lenguajes y prácticas propias que le dan un sello singular especialmente en el primer ciclo por las características y edades los niños.

#### **D. EL PAPEL DEL MAESTRO Y EL EQUIPO DE PRIMER CICLO**

Los equipos de maestros en el marco de la reorganización escolar por ciclos, deben concebir los objetivos de aprendizaje de los niños del primer ciclo, como un sendero de líneas complementarias y a menudo cruzadas cuya progresión se produce durante el ciclo.

El equipo de primer ciclo al que se le ha confiado la educación de los niños debe trabajar por reducir discontinuidades en los aprendizajes de los niños, los estudiantes en el ciclo, tendrán varios años con reglas y estilos pedagógicos estables para alcanzar los objetivos, concentrado su energía en aprender más que en adaptarse.

En esta propuesta de organización por ciclos, los docentes organizan autónomamente los itinerarios de formación y los ritmos de progresión hacia los objetivos de final del ciclo, sin que ello implique solamente definir conocimientos para cada mes, cada trimestre o para cada año. Lo que no es conveniente el sistema de ciclos, es el itinerario impuesto, enmarcado en un calendario único y plazos de evaluación cortos.

La autonomía institucional debe contribuir a: normalizar el sistema de ciclos, su duración y el tiempo o períodos de permanencia en un ciclo, así como la cooperación profesional y la responsabilidad colectiva de los docentes.

Los maestros y equipos de docentes al realizar el plan estratégico del ciclo deben tener en cuenta:

- ❖ Reconocimiento del sujeto que aprende: Respetar al niño en sus dimensiones de desarrollo, reconocer su diversidad de género, clase, cultura y etnia.
- ❖ Establecer los fines y propósitos educativos que favorezcan el desarrollo integral de las diferentes dimensiones del niño.
- ❖ Seleccionar los contenidos culturales que promuevan los aprendizajes y los pilares de la educación inicial: literatura, arte, juego y exploración del medio.
- ❖ Establecer estrategias metodológicas y didácticas que posibiliten la creación de proyectos interdisciplinarios y cooperativos.
- ❖ Concebir los procesos de seguimiento y valoración, al desarrollo infantil en la educación inicial y en el primer ciclo, como un proceso continuo, dinámico, intencional y permanente.

En la base de la estructuración del plan de estudios para el primer ciclo, se encuentra el reconocimiento a las capacidades y desarrollos de las

diferentes dimensiones humanas de los niños y niñas, información que debe ser compilada en la caracterización de estudiantes; este conocimiento de los sujetos y sus realidades, es el elemento que le da mayor pertinencia a la propuesta curricular, en donde el “Lineamiento Pedagógico y Curricular de Educación Inicial”, plasmado en un plan de estudios, se constituye en propuestas para el desarrollo de las capacidades indispensables para comprender el entorno, la formación de la autonomía, el desarrollo de las virtudes, la formación integral y la participación social niños y niñas.

## **E. PROCESOS DE SEGUIMIENTO Y VALORACIÓN CUALITATIVA DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMER CICLO**

*“Yo creo que podríamos aprender sin*

*Odiar lo que estudiamos”*

*Francesco Tonucci. p.p:216*

Los procesos de seguimiento y valoración deben considerarse y adaptarse a la lógica de los ciclos, no subestimar las expectativas de los padres y de las instituciones educativas y dar prioridad absoluta a las herramientas de regulación de los aprendizajes y de acompañamientos, teniendo en cuenta los itinerarios de formación y aprendizajes de los niños en el primer ciclo.

Se requiere plantear, proponer y mantener objetivos durante varios años, lo cual permite a los maestros establecer una “enseñanza estratégica”, una diferenciación más clara entre objetivos, contenidos y dispositivos. Permite también pasar de una cultura profesional de lo implícito y de la oralidad a una cultura de lo explícito, de la preparación conjunta, y de la negociación sobre lo divergente.

### **Propósitos del seguimiento y valoración del aprendizaje**

- ❖ Establecer objetivos de aprendizaje planeados para varios años, que se constituyan en referentes esenciales para todos los docentes responsables del ciclo y que orienten el trabajo de los docentes.
- ❖ Los procesos de valoración y seguimiento al desarrollo infantil en el primer ciclo, deben entenderse como un proceso continuo, dinámico, intencional y permanente, de tal forma que dé cuenta de los avances, logros, fortalezas, capacidades, potencialidades y debilidades que se presenten en cualquiera de las dimensiones del desarrollo: personal-social, comunicativa, artística, corporal y cognitiva
- ❖ Entender los procesos de valoración como una herramienta pedagógica, para mejorar el proceso formativo de los niños, realizando los ajustes sobre la marcha, y vivenciarla como una oportunidad de mejoramiento continuo.

- ❖ El seguimiento se entiende como un proceso cíclico que hace visibles los avances y retrocesos, teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje de niños y niñas. El seguimiento tiene tres momentos clave: 1. La observación. 2. El diagnóstico o punto de partida en el que se sitúa a los niños. 3. La intervención de los maestro para potenciar las capacidades de los niños y generar estrategias de nivelación de los aprendizajes.

### **b. Tipologías y formas de evaluación**

Teniendo en cuenta los principios de la evaluación integral, dialógica y formativa en el contexto de la Reorganización Curricular por Ciclos de la Secretaría de educación del Distrito, es importante reconocer formas de evaluación acordes con su finalidad, función y otras características que pueden ser apropiadas en el ciclo inicial y en el primer ciclo, en relación con las características de los niños, sus intereses, necesidades integrados a sus conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes que se deben desarrollar en este ciclo.

El seguimiento y la valoración de los niños y niñas del primer ciclo, debe comprenderse como una estrategia pedagógica, que indague por el desarrollo y el aprendizaje más que por los contenidos de enseñanza. Los procesos de valoración deben realizarse no con referencia a la norma, sino fundamentalmente por la correspondencia con criterios del desarrollo, de

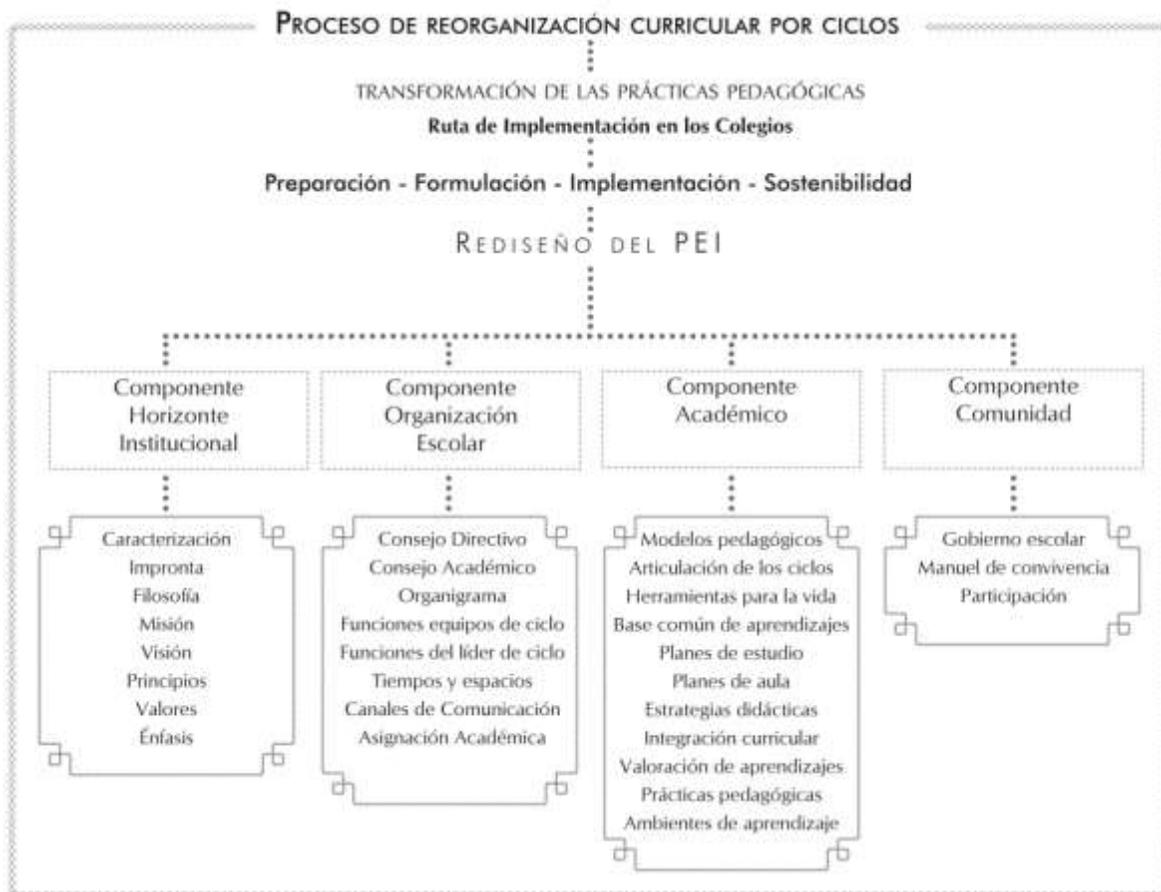
capacidades y habilidades, en donde los niveles de progreso y avance están dados por el propio desarrollo de niños y niñas.

## **F. PROPUESTA DE REDISEÑO CURRICULAR DESDE EL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL -PEI-**

Para elaborar la propuesta se retomaron los principios del documento Reorganización curricular por ciclos de la Secretaría de Educación del Distrito y se organizó por los siguientes componentes:

1. Horizonte Institucional
2. Componente Académico
3. Organización escolar
4. Componente Comunidad

### **Proceso de reorganización curricular por ciclos**



En este orden de ideas, la propuesta invita a reconocer, pero también a analizar y reflexionar la práctica en el quehacer pedagógico del primer ciclo y a enriquecerla con los aportes que se derivan del trabajo del día a día en el aula con niñas y niños.

## Bibliografía

1. LARROSA, Jorge (2004). La Experiencia y sus lenguajes. Serie Encuentros y Seminarios.
2. DEWEY, John. (2004). Experiencia y Educación. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid.
3. FRABBONI. Franco. La escuela del laboratorio. Cuadernos de Educación, No 161. Edit. Laboratorio Educativo. Caracas, Venezuela. AÑO 2008.

4. PERRENOUD, Philippe. Los ciclos de aprendizaje: un camino para combatir el fracaso escolar. Edit. Magisterio, PerrenoudPhilippe Bogotá, Colombia, año 2011.
5. MAGENDZO, Abraham. Transversalidad y Curriculum. Bogotá D.C. Cooperativa Editorial Magisterio.2003.
6. SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN SOCIAL. Múltiples voces de la educación inicial en Bogotá. Sistematización de Experiencias Pedagógicas. Año, 2010.
7. KEMMIS, S. El currículum: más allá de la teoría de la reproducción. Madrid. Morata. 1988.
8. GIMENO, J. El currículo: una reflexión sobre la práctica. Edit Morata.1996.
9. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO. Plan Sectorial de Educación 2008 - 2012.
10. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO. Principios Orientadores. Foro Educativo Distrital 2008.
11. STENHOUSE, Lawrence. Investigación y desarrollo del curriculum. Edit. Morata.1984.
12. Revista Magisterio. "Organización Escolar por ciclos". No. 38. Año, 2009
13. TORRES, J. Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado.Edit Morata. 1994
14. MAJMUTOV, M.I. La enseñanza problémica. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1983.
15. STONE, MARTHA. La enseñanza para la comprensión. EditorialTaurus, Madrid. 1997