



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**SISTEMATIZACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN
DEL ENFOQUE PEDAGÓGICO DE CULTURA
VISUAL EN EL PROYECTO LUDOPEDIA CON
NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS EN EL
PERIODO 2019.**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

LIZET DIANA OROPEZA HUACCHO

LIMA-PERÚ

2021

ASESORA

MG. MARIA DEL ROSARIO RIVAS PLATA ALVAREZ

JURADO DE TESIS

DRA. OLGA TEODORA BARDALES MENDOZA
PRESIDENTE

MG. NESTOR CARLOS FLORES RODRIGUEZ
VOCAL

DRA. MAHIA BEATRIZ MAURIAL MACKEE
SECRETARIA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico a Dios por la fortaleza durante el proceso. Además, a mis padres, por su apoyo incondicional y confianza. Y a una persona especial que me acompañó durante este trabajo y estuvo para escuchar, apoyar y retroalimentar.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al estado peruano por brindarme los recursos económicos y la oportunidad de adquirir una beca para finalizar mis estudios.

A mis padres Oropeza Ñaupari, Hernández Darío y Huaccho Uscovilca, Hilda quienes me acompañaron en todo este proceso.

Y a la Mg. María del Rosario Rivas Plata de Álvarez y Mg. Mahia Beatriz Maurial Mackee quienes me retroalimentaron en el proceso de mi trabajo de investigación.

Índice

Introducción	1
CAPITULO I	3
1. Planteamiento de la investigación	3
1.1. Planteamiento de la experiencia a sistematizar	4
1.2. Formulación de preguntas de sistematización.....	5
1.3. Objetivos de la sistematización	5
1.4. Justificación de la investigación	6
CAPÍTULO II	8
2. Marco referencial	8
2.1. Marco contextual.....	8
2.2. Antecedentes de investigaciones.....	10
2.3. Marco de referencia	13
2.3.1. Enfoque socio constructivista:.....	13
2.3.2. La pedagogía de Reggio Emilia	13
2.4. Definición de conceptos/ categorías y subcategorías.	14
2.4.1. Cultura:	14
2.4.1.1. Interculturalidad	15
2.4.2. Lenguaje visual.....	16
2.4.3. Cultura visual:	21
2.4.4. Ludotecas	36
2.4.5. Ludopedia	37
2.4.6. Actividades ludo-artísticas	37
2.4.7. Actitudes positivas	38
2.4.8. Emociones	38
CAPÍTULO III	39
3. Metodología	39
3.1. Definición y fundamentación de tipo, nivel y diseño de la investigación.	39
3.2. Delimitación de la experiencia.	40
3.3. Procedimiento y secuencia de ejecución de la sistematización.	41
3.4. Técnicas e instrumentos	46
3.5. Estrategia de análisis de información.	47

3.6. Consideraciones éticas	50
CAPITULO IV	51
4. Presentación de la experiencia	51
4.1. Descripción de la experiencia	51
4.1.1. Contexto social y educativo	51
4.1.2. Situación inicial de la experiencia	53
4.1.3. Actividades claves/relevantes de la experiencia.....	56
4.2. Descripción y reflexión crítica de la experiencia.	56
4.2.1. Inicio de la experiencia	57
4.2.2. Conocimientos que se tenían al inicio de la experiencia	62
4.2.3. Descripción de la experiencia	68
4.2.4. La situación inicial y situación final.....	137
4.2.5. Elementos o factores que facilitaron el trabajo	143
4.2.6. Elementos o factores que dificultaron el trabajo	144
CAPITULO V	146
5. Lecciones aprendidas	146
6. Conclusiones y recomendaciones	148
Conclusiones:	148
Recomendaciones:	149
7. Referencias bibliográficas	151
8. Anexos	157
Anexo 1: Ficha de análisis	157
Anexo 2: Guía de entrevista	160
Anexo 3: Cuaderno de campo	161
Anexo 4: Documentación	162

Resumen

La presente sistematización tiene como objetivo sistematizar la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en una institución pública. Este trabajo es de enfoque cualitativo porque a través del análisis de datos de fotos y videos, documentación y las tarjetas de meta-cognición de las familias, además de la entrevista a la directora se pudo recopilar la información necesaria del proyecto ejecutado para sistematizar cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en base a sus tres dimensiones: Observación, lectura y creación de imágenes.

Finalmente, los resultados que se obtuvieron ayudaron a evidenciar cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en sus tres dimensiones y se concluye que su aplicación contribuye con la formación de niños(as) críticos, reflexivos, conscientes de sus acciones, atentos a la diversidad, creativos y competentes. Además, contribuye con la comunidad educativa en medida que les permitirá revisar las diferentes etapas para la creación del proyecto Ludopedia, las actividades ludo-artísticas para la replicar de esta experiencia y adecuarla al contexto.

Palabras claves:

Sistematización, cultura visual, observación, lectura, creación, Ludopedia y emociones.

Abstract

This systematization aims to systematize the application of the pedagogical approach to visual culture in the Ludopedia project with 3, 4 and 5-year-olds in a public institution. This work is qualitatively focused because through the analysis of photo and video data, documentation and meta-cognition cards of families, in addition to the interview with the director, it was possible to collect the necessary information about the project carried out to systematize how manifests the pedagogical approach of visual culture based on its three dimensions: Observation, reading and creation of images.

Finally, the results that were obtained helped to show how the pedagogical approach of visual culture manifests itself in its three dimensions and it is concluded that its application contributes to the formation of critical, reflective children, aware of their actions, attentive to the diversity, creative and competent. In addition, it contributes to the educational community to the extent that it will allow them to review the different stages for the creation of the Ludopedia project, the ludo-artistic activities to replicate this experience and adapt it to the context.

Keywords:

Systematization, visual culture, observation, reading, creation, Ludopedia and emotions.

Introducción

La calidad educativa es fundamental para lograr la formación de ciudadanos capaces de desarrollar su potencial. Por esa razón, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal sistematizar la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas” con niños y niñas de 3, 4 y 5 años, en el periodo del 2019.

El distrito de San Martín de Porres se caracteriza por la alta incidencia delictiva, el escaso personal policial y los magros recursos preventivos. En este escenario, es mayor la responsabilidad de la comunidad en asegurar el cuidado e integridad de los niños y niñas. El proyecto Ludopedia, ganador del concurso de responsabilidad social en la Universidad Peruana Cayetano Heredia en el año 2018, se implementó en la I.E. N.º 0057 Club de Leones como respuesta a esta problemática con la convicción de generar un impacto positivo en la sociedad desde el ámbito educativo.

Los objetivos fueron diseñar e implementar espacios de atención a niños de 3,4 y 5 años, fomentar el desarrollo de actitudes positivas en los niños y sus familias y proporcionar estrategias a los adultos para la atención oportuna del desarrollo de competencias en el área de personal social.

El enfoque socio constructivista, responde a las exigencias pedagógicas de nuestro contexto sociocultural (globalización, tecnología, rol docente, entre otros) debido a que en el proyecto se utilizan recursos audiovisuales en actividades ludo-artísticas que permiten la exploración autónoma de los contextos y materiales que se encuentren en estos por parte de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, cuya acción abre puertas a encuentros de dialogo donde cada niño o niña puede dar a conocer lo que piensa de acuerdo a sus posibilidades y voluntad.

En consecuencia, este enfoque aporta al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, la creatividad, la atención y concentración, entre otras habilidades (Corcuera, 2016). De acuerdo con la experiencia del proyecto, la presencia de imágenes en las actividades ludo-artísticas, hace que los niños y niñas se conecten y evoquen sus vivencias. Esto se vio reflejado en la actividad de sistematización de sus experiencias con las diversas actividades ludo-artísticas realizadas en Ludopedia, lo cual trajo al presente recuerdos que permitieron el dialogo para sacar lecciones aprendidas.

Finalmente, en esta sistematización descubrimos la importancia del ambiente como tercer maestro, los mensajes visuales, conocimiento de la realidad de los niños y niñas, concepción del niño como sujeto de derechos y la alianza entre todos los actores de la comunidad educativa para lograr un óptimo aprendizaje y desarrollo.

CAPITULO I

1. Planteamiento de la investigación

El enfoque de cultura visual es estudiado por las ciencias sociales y humanidades (sociología, educación, arte, psicología, entre otros), en este sentido el campo de estudio es amplio. Este enfoque nos permite conocer, comprender e interpretar las diversas situaciones o hechos que van surgiendo a lo largo de la historia, en este mundo complejo e inconsistente. Por lo tanto, su investigación es vital para la toma de decisiones de todas las personas sobre el rol que cumplen en la sociedad.

Los estudios visuales aparecen en consecuencia de la globalización, proceso que integra a nivel mundial el conocimiento (Flores, 2016). Cultura visual sale a luz por primera vez de manera académica en el año 1964 por Marshall McLuhan en *Understanding Media*; sin embargo, como campo de estudio es considerado desde el año 1492, tiempo en que las diferentes culturas tienen la oportunidad de un encuentro (Dussel, 2009).

Mirzoeff considera que es una práctica que tiene que ver con los modos de ver; es decir, este enfoque hace referencia a la diversidad de opiniones frente a un mismo mensaje visual, debido a que somos seres con esquemas propios.

El enfoque pedagógico de cultura visual, da a los estudiantes la posibilidad de percibir la experiencia visual desde otro punto de vista, porque paso de una pedagogía tradicional a uno socio constructivista. En este punto, se ve al docente como un acompañante en el proceso de aprendizaje donde brinda condiciones y oportunidades necesarias para que cada niño avance de acuerdo a sus posibilidades.

De esta manera, Ludopedia es un ambiente donde el juego cobra principal protagonismo para el desarrollo de actitudes positivas de los niños y niñas a través de las actividades ludo-artísticas, donde el enfoque pedagógico de la cultura visual se analiza en sus tres dimensiones: Observación de imágenes, lectura de imágenes y creación de imágenes.

1.1. Planteamiento de la experiencia a sistematizar

Durante mis prácticas pre profesionales, observé el frecuente uso de recursos visuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial del segundo ciclo (3, 4 y 5 años). Sin embargo, durante la observación de imágenes, los mensajes visuales que se hacían uso no tenían el tamaño necesario para lograr la percepción con comodidad. Durante la lectura de imágenes, al manifestar sus ideas, las docentes tomaban en cuenta solo la respuesta correcta de acuerdo a sus criterios, las demás quedaban al aire y pasaban al olvido. Y durante la creación de imágenes, los infantes realizaban sus dibujos acordes a la propuesta de la docente, en caso del niño o niña que plasmaría otro modelo o no tuviera la forma semejante, la profesora le entregaba otra hoja y botaba su creación a la basura, esta situación me dejó impactada y marco mucho invitándome a reflexionar sobre tal acontecimiento.

En consecuencia, observé que estas acciones influyen en los comportamientos de los niños y niñas, puesto que existía poca participación. Además, noté cierto estrés en los niños al no salirles el trabajo de acuerdo a la consigna y esto podría generar desconfianza hacia sus capacidades de creación o de ideas.

Finalmente, se considera que el acompañamiento que brindemos a los niños en el proceso de enseñanza y aprendizaje va a trascender en sus actitudes y comportamientos.

1.2. Formulación de preguntas de sistematización

A partir de lo señalado en los apartados anteriores surge la pregunta general del presente trabajo de investigación:

- ¿Cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia, en una Institución Educativa de S.M.P. en el periodo del 2019?

Y las preguntas específicas:

- ¿Cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en la dimensión observación de imágenes en el proyecto Ludopedia, en una Institución Educativa de S.M.P. en el periodo del 2019?
- ¿Cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en la dimensión lectura de imágenes en el proyecto Ludopedia, en una Institución Educativa de S.M.P. en el periodo del 2019?
- ¿Cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en la dimensión creación de imágenes en las docentes de la Institución Educativa de S.M.P. en el periodo del 2019?

1.3. Objetivos de la sistematización

De acuerdo con las preguntas anteriores, el objetivo general del trabajo de investigación es el siguiente:

- Sistematizar la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas” con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el periodo 2019.

Para lo cual se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Analizar cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en la dimensión de la observación de imágenes en el proyecto Ludopedia, en una Institución Educativa de S.M.P, en el periodo del 2019.
- Analizar cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en la dimensión de la lectura de imágenes en el proyecto Ludopedia, en una Institución Educativa de S.M.P, en el periodo del 2019.
- Analizar cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual en la dimensión de la creación de imágenes en el proyecto Ludopedia, en una Institución Educativa de S.M.P, en el periodo del 2019.

1.4. Justificación de la investigación

A nivel teórico, el trabajo de investigación busca aportar con estudios respecto al enfoque pedagógico de cultura visual dando a conocer cómo se manifiesta en sus tres dimensiones: observación de imágenes, lectura de imágenes y creación de imágenes. Además, es importante sistematizar respecto al enfoque pedagógico de la cultura visual, ya que existen pocos estudios que los analizan de acuerdo a las tres dimensiones. Esto se debe a que existen pocos autores que lo tomen así, siendo información más actualizada. Con ello, buscó motivar a que más educadores puedan aplicar este enfoque en su práctica pedagógica y sistematicen su experiencia.

A nivel cultural, el enfoque ha brindado espacios de encuentros entre las voluntarias y los niños donde se comparten diferentes gustos o preferencias personales e ideas, fortaleciendo la identidad, confianza y la convivencia en el equipo para lograr la convivencia pacífica.

A nivel práctico, la sistematización busca aportar al describir la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia, a base de la manifestación de sus tres

dimensiones: observación, lectura y creación de imágenes. En esta línea, se da a conocer lecciones aprendidas, así como recomendaciones que puedan contribuir con futuras investigaciones.

Finalmente, de manera indirecta busco contar mi experiencia cómo estudiante en el proceso de la creación del proyecto de responsabilidad social llamado Ludopedia, ya que este estudio fue aplicado en este contexto, por lo cual es necesario tomarlo en cuenta para adaptaciones futuras de posibles nuevas propuestas de investigación en diferentes ámbitos.

CAPÍTULO II

2. Marco referencial

2.1. Marco contextual

A continuación, los documentos normativos que enmarcan el presente trabajo de investigación a nivel internacional y nacional.

Internacional

La Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, esta presenta 17 objetivos que buscan atender las diversas necesidades de los países para lograr una mejor calidad de vida. Esta sistematización se fundamenta con el objetivo n°4 (Educación de calidad) que busca garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa, y promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos. Y el objetivo n°16 (Paz, justicia e instituciones sólidas) que consiste en promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.

La Convención sobre los Derechos del Niño (1989) reconoce la dignidad humana fundamental de la infancia, garantizar su protección y desarrollo. En este marco, el estado de los países partes de este acuerdo tienen la obligación de cumplir y velar por la integridad de los niños y niñas. Además, la Observación General No. 7 del Comité de los Derechos Niño (2005) afirma que el niño es un sujeto portador de derechos, concebido como una persona, por tanto, merece respeto y la atención integral que asegure su calidad de vida.

IV Congreso Internacional Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria (2018) consideran que la infancia, las artes y cultura visual se encuentran relacionadas en sí mismas, a lo que se le conoce, el mundo de las artes visuales como giro educativo.

Nacional

La Ley General de Educación N° 28044 (2003) define a la educación como un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura y desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial.

El Ministerio de Educación (Minedu, 2013) señala que los niños son sujetos de derechos, de acción y seres sociales. En este sentido, los infantes pueden crear, construir sus propios aprendizajes, así como ser agentes sociales que transforman la sociedad. Por ello, la atención educativa se realiza desde una mirada respetuosa hacia los niños y las niñas (Minedu, 2016).

Programa curricular de Educación Inicial (2016) contiene el perfil de egreso, enfoques transversales, áreas curriculares (competencias, capacidades, desempeños), entre otros aspectos que orientan la enseñanza de la primera infancia y contribuye a dar un seguimiento en el desarrollo y aprendizaje de los infantes.

Ministerio de Cultura (Mincul, 2012) decretó Lineamientos de Política cultural 2013-2016 tiene como segundo lineamiento promover la ciudadanía que busca contribuir a la construcción de ciudadanos y ciudadanas más conscientes de sus derechos y responsabilidades, más informados del orden existente y, por supuesto, mucho más críticos de sí mismos.

Plan Nacional para las Artes 2006-2010 tiene como primer principio el derecho a las prácticas artísticas, que se traduce en expresión, desarrollo, educación, conocimiento propio y los

demás. En los niños o adolescente se convierte en una posibilidad de expresión y relación con el medio que implica el uso del cuerpo, la emoción, la percepción y la imaginación. Por ello, “satisface el natural deseo de expresión; promociona una relación creativa y lúdica con la existencia; moviliza el pensamiento divergente y analógico; favorece la conversión y transmutación del dolor, del miedo y de otras emociones en posibilidad creativa” (Mincul, 2005, p.38).

2.2. Antecedentes de investigaciones

Durante la búsqueda se han encontrado antecedentes similares, algunos van relacionados con alguna dimensión de la variable y el contexto. Sin embargo, hay ausencia de investigaciones que cuenten con el mismo análisis de la variable estudiada. A continuación, los antecedentes a nivel internacional y nacional.

Internacionales:

Allica, García, Fernández y Calvo (2018) en la investigación propuestas artísticas que ponen en diálogo al alumnado de educación infantil y primaria: relato visual de una experiencia en Cantabria-España. Participó una maestra de Educación Primaria y otra de Educación Infantil, además de sus alumnos. Consiste en que alumnos de 6º primaria y de 3 años aprendan entre sí mismos, desde la creación artística a través de diferentes lenguajes y medios, lo que a su vez provoca una transformación de los espacios y relaciones en la comunidad educativa. En conclusión, ha significado una gran oportunidad para repasar nuestro rol y el del alumnado, abriendo nuevas puertas para la práctica educativa sobre el arte y la cultura visual.

Ortiz (2018) en la investigación la educación literaria desde la imagen: experiencias con los futuros maestros de Infantil y Primaria-España. Consiste en utilizar la lectura y creación literaria,

a partir de un texto ellos creaban diez dibujos distribuidos en dos filas, con un pie textual de dos líneas que reescribía la historia y añadía ilustraciones. Las creaciones reflejaban los estilos de los alumnos, el uso del plano textual como el gráfico. Además, plasmaban ciertos prejuicios que vienen por la falta de hábitos y recursos en lectura de imágenes. En conclusión, resulta provechoso la integración de la literatura con las artes, ya que evidencia conocimientos y capacidades de manera integrada.

Montesdeoca (2017) en la investigación lectura de imágenes en la comprensión lectora de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del centro infantil “Cuidad de San Gabriel” D.M.Q, periodo 2014- 2015, Ecuador. El objetivo general fue mejorar las formas de comprensión lectora a través de la lectura de imágenes. Participaron dos docentes y treinta niños y niñas de 4 y 5 años. Utilizaron un cuestionario hacia las docentes, como técnica la encuesta. Y la observación a través de una lista de cotejo a los niños. Se concluye que la lectura de imágenes es una estrategia metodológica que permitirá guiar a los profesores para la comprensión de textos de los niños, así también que no hay uso de esta en sus prácticas pedagógicas. Con respecto a los niños evidencian confusión en reconocer elementos básicos de la imagen, lo que dificulta su comunicación y orden de secuencias.

Silva y Silva (2016) en la sistematización de la experiencia de práctica profesional la lectura visual como estrategia de aprendizaje significativo en niños y niñas de 4-5 años de edad en el centro de desarrollo infantil cafam-choconta y el jardín infantil cofinanciado por la secretaria distrital de integración social arcoíris de amor-Bogotá-Colombia. Su objetivo general es promover la lectura visual como estrategia pedagógica de aprendizaje significativo. Participaron 20 niños y niñas de la primera institución y 30 niños y niñas de la segunda. La experiencia consistió en ambientar el espacio de lectura de los salones de clases con telas quirúrgicas, cartones, cojines y se construyó el baúl de los recuerdos. Además, de brindar actividades como: elaborar cuaderno

viajero y construir artefactos pedagógicos con materiales reciclables en colaboración con su familia. En conclusión, esta experiencia ayuda a tener una interpretación de la realidad a través de la exploración y discusión visual utilizando la lectura visual tomando en cuenta sus saberes previos.

Caderón (2012) en la investigación la producción de cultura visual a partir del espacio social en el proyecto “En mis trazos están los otros”, que realiza Imelda Montiel junto con un grupo de jóvenes de México-Pantitlán. Se analizó las prácticas espaciales que este grupo de skaters generan como una forma de producción de cultura visual. La idea fue discutida y puesta en marcha con el propósito de ver las huellas de su andar sobre el piso o las escaleras y poder visibilizar cómo se superponen, intervienen y modifican unos a otros. El objetivo fue pensar el lugar y las producciones individuales de cultura visual sin desvincularlas de las producciones de los otros sujetos. Finalmente, nos invitan a cambiar la estructura jerárquica de conocimiento (docente-alumno) sino como un encuentro de compartir contextos experiencias y generar nuevo pensamiento a partir de la discusión y confrontación productiva.

Nacional:

Godoy (2016) en la investigación aplicación de la estrategia “lectura de imágenes”, en la comprensión de textos en los niños y niñas del nivel inicial en la I.E.I N° 377 de Cochamarca, distrito de Obas-Yarowilca, 2015-Huánuco. Tiene por objetivo determinar en qué medida la aplicación de la estrategia “lectura de imágenes” mejora la comprensión de textos en los niños. Participaron 16 niños y niñas. Utilizaron la técnica de observación estructurada e instrumento de lista de cotejo. Concluyen que la aplicación de la estrategia lectura de imágenes mejora significativamente en la comprensión de textos de acuerdo a los niveles de las dimensiones del nivel literal, inferencial y crítico de los 16 niños y niñas.

No se encontró otros estudios nacionales referidos al tema.

2.3. Marco de referencia

2.3.1. Enfoque socio constructivista:

Según Serrano y Pons (2011) este enfoque tiene origen en estudios de Vygotsky, él considera al niño como sujeto social que se encuentra dentro de un contexto socio-histórico. Los procesos de enseñanza y aprendizaje son constructivos, interactivos y comunicativos, en la medida en que los diferentes actores de estos procesos participan con el mismo grado de compromiso. Los estudiantes construyen los conocimientos a partir de la interacción social con los otros, este se va a ver influido por la cultura.

De esta manera, se busca brindar una enseñanza donde se respete la cultura e ideas que los niños proporcionan para enriquecer el grupo con el cual se trabaja. Tomando a las diferencias como oportunidades de aprendizaje donde el niño pasa a ser el centro de las actividades y el docente solo es un mediador que contribuye con el logro de aprendizajes.

2.3.2. La pedagogía de Reggio Emilia

Martinez-Agut, M., y Ramos, C. (2015) señala que esta pedagogía tiene origen en 1945, sin duda un contexto poco alentador, en un pueblo llamado Reggio Emilia ubicado en el país de Italia. Loris Malaguzzi fue el protagonista en la creación de esta propuesta, la cual tiene como pilares:

Los cien lenguajes del niño, donde nos hace comprender que el niño tiene diversas formas de poder expresarse y dar a conocer sus pensamientos, lo que busca es cambiar la idea tradicional de que un niño solo se puede comunicar a través de lo verbal. Por lo tanto, se concibe al niño como un ser social, capaz de crear, descubrir, experimentar, sin límites, y con potencialidades para aprender. **La escucha activa**, fundamental para el acompañamiento que se le brinda al niño

logrando comprender sus cien lenguajes, y formar un vínculo de buenas relaciones. **Una escuela democrática**, donde todos los actores (niños, familia, docentes, entre otros) tienen voz y se les brinda la oportunidad de elegir, por ello se considera a la escuela como un motor de transformación social. **El ambiente como tercer maestro**, en el que la estética es de gran importancia para provocar e invitar a diferentes experiencias de aprendizaje. Así también, este va teniendo modificaciones de manera que no es estático, pues las necesidades e intereses van cambiando. Y **el maestro es un acompañante e investigador**, pues brinda la atención durante la ejecución de las propuestas en los contextos y al finalizar la jornada debe documentar, observar las fotografías, los intereses para poder buscar información y poder tener mayor conocimiento en el tema, y proponer nuevas experiencias a través de los contextos.

Finalmente, esta propuesta permite atender de manera holística al niño, considerándolo como un todo, interesándose por saber cómo se siente, ya que las emociones son muy importantes para lograr un desarrollo y aprendizaje saludable y de calidad. Por ello, deben ser atendidas brindando la oportunidad de que las expresen, identifiquen y tengan estrategia para autorregularlas.

2.4. Definición de conceptos/ categorías y subcategorías.

2.4.1. Cultura:

Etimológicamente, la cultura para Alavez (2014) proviene del latín *coleré*, que significa cultivar o aguardar con cuidado. Asimismo, Fernández et al. (2017) es el conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo en específico.

Este concepto ha ido variando en el tiempo, ya que cuando se habla de cultura, no solo nos basamos en costumbres, creencias, tradiciones, entre otros. Cultura da a comprender una forma de vida, pues determina tus relaciones sociales, tus pensamientos y actitudes, con tu entorno, los otros

y tú mismo. Esto no significa que cada cultura esta desligada de la otra, ya que siempre estamos en constante cambio y crecimiento, de esta forma una cultura puede tener elementos de otras. Pinxten (1997) señala que las identidades incluidas cambian siempre, se ensanchan y se adaptan según los diferentes contextos.

La cultura es muestra de expresión, ya que las personas la utilizamos como un medio de comunicación. En conclusión, la cultura es dinámica y evidencia una necesidad de comunicar, ya que la cultura es lo que le da vida al ser humano (Molano, 2007).

2.4.1.1. Interculturalidad

Etimológicamente, según Bernabé (2012) este término de define “entre culturas”. Por lo tanto, aquel choque de culturas suele generar múltiples conflictos. Sin embargo, debemos tomarlo como riqueza cultural que, con ayuda del reconocimiento, respeto, diálogo intercultural, toma de conciencia de nuestras acciones bajo la convivencia pacífica lograremos aceptar las diferencias para el buen vivir. Además, Bernabé (2012) menciona que una sociedad será intercultural siempre y cuando las personas se enriquezcan con la interacción entre ellos.

2.4.1.2. Identidad:

Etimológicamente, según Costa (2006) comprende dos términos: ente (lo que es) y entidad (esencia) (citado por Fernández y Useche, 2015). De esta forma, identidad es la construcción de nuestro ser formado por cualidades, gustos, debilidades, sueños, creencias que una persona desarrolla dentro de una cultura. Por lo tanto, la cultura e identidad tienen una relación mutua, ya que la identidad hace que las culturas pueden prevalecer en el tiempo y la cultura influye en la identidad de las personas.

2.4.2. Lenguaje visual

Entendemos por lenguaje aquella capacidad innata por la cual podemos expresarnos. Además, Tamayo (2002) considera que el lenguaje contribuye a la creación de una cultura y permite la interacción entre las personas.

Tipos de lenguaje visual		
Objetivo	Publicitario	Artístico
Su propósito es comunicar información objetiva.	Está compuesto por un componente visual (imagen) y verbal (eslogan o marca) con la finalidad de persuadir.	El emisor transmite su arte a través de sus creaciones, tiene una función estética.
Ejemplos: Semáforo, señales de tránsito, entre otros.	Ejemplo: Anuncios, volantes, entre otros.	Ejemplo: Álbumes ilustrados, fotografías, entre otros.

Fuente: Valdez y Vega (2012)

Según Correa (2013) el lenguaje visual es un sistema que se convierte en código de la comunicación visual para su comprensión a través de elementos visuales (puntos, líneas, planos, texturas, luz, color, entre otros) que percibimos por medio de los sentidos con énfasis, la vista. Ahora, la comunicación visual cuenta con elementos básicos: emisor, receptor, código, canal y mensaje visual.

En nuestra actualidad, nos vemos inmerso en un mundo de imágenes debido a la era digital, con ello surge la necesidad de desarrollar habilidades que nos ayuden a discriminar y comprender nuestro contexto. Es de esta forma que además de un lenguaje convencional debemos dar la oportunidad de que los niños practiquen el lenguaje visual de acuerdo a su maduración, ritmo y posibilidades. Para contribuir con la comprensión del mundo y su desarrollo cognitivo (Díaz, 2009).

2.4.2.1. Imágenes

Etimológicamente, proviene del latín *imago* que significa semejanza de algo. Además, Orozco (1997) señala que es un recurso de información y comunicación social (citado por Meza, 2018). Entonces, la imagen es aquella representación de la realidad con un grado de iconicidad (el nivel de realismo de la imagen) y abstracción que tiene la intención de comunicar.

Las imágenes nos han acompañado a lo largo de la historia, en el siglo XIX las pinturas rupestres son la primera evidencia de aquellas imágenes que eran grabadas en piedras para dar a conocer aquella forma de vida. Además, son muestra de cultura con códigos específicos (geográfico, temporal y social) y muestra de aceptación por la colectividad.

Es de esta forma que las imágenes cumplen un papel importante en la sociedad, debido a que no solo son muestra de expresión cultural, también son medios persuasivos que pueden dar mensajes con fines políticos para el beneficio de una determinada población. Es muy usual aquella frase “Una imagen vale más que mil palabras”, anteponiéndole un gran valor a los mensajes visuales ante el verbal.

Las imágenes marcan etapas importantes en nuestra vida, ya que en la cotidianidad solemos hacer uso de las fotografías para nuestros logros, fechas importantes, proyectos, nuestras etapas de vida, entre otros. Además, se convierten en un gran consolador ante la pérdida de una persona querida. Hoy nos encontramos frente a una pandemia mundial debido a la enfermedad del coronavirus (COVID-19), en esta situación los mensajes visuales, a través de los medios de comunicación y las redes digitales, se convierten en fuentes de información y comunicación, y un gran soporte emocional debido a la peculiaridad del virus. Sin embargo, son un medio de doble

filo pues genera pánico en las personas que son muy crédulas en todo lo que ven y les cuesta autorregularse emocionalmente.

En conclusión, las imágenes son fuente de ideas, cultura, memoria, arte y emoción que las personas necesitan para la construcción de la sociedad.

Clasificación de las imágenes					
I. Volumétrica	Esculturas	V. Fotografía	Artística		
	Maquetas		Documental		
	Módulos Geométricos		Publicitaria		
II. Artísticas 2D	Dibujo	VI. En movimiento	Cine		
	Pintura		Video		
III. Técnicas	Arquitectura	VII. Digital	2D	Mapa de bits	
	Ingeniería			Vectorial	
	Diseño		3D	Realidad virtual	
	Decoración				
IV. Seriado	Grabado				
	Artes gráficas				

Fuente: Anónimo (2013)

En el cuadro, podemos observar que las imágenes no son solo aquellas que se encuentran en folletos, hojas, carteles, sino que son cualquier creación visual con la intención de comunicar o expresar. De esta forma, podemos decir que las imágenes van evolucionando debido al contexto, ahora existen las impresoras a 3D, las cuales crean imágenes volumétricas.

2.4.2.2. Percepción visual

Entendemos por percepción, el proceso cognitivo básico y complejo que comprende la información recibida a través de los sentidos que nos permite adaptarnos (Lachat, 2012). Uno de los sentidos es la vista, este pertenece al sistema visual comprendido por la retina, nervio óptico y la corteza visual.

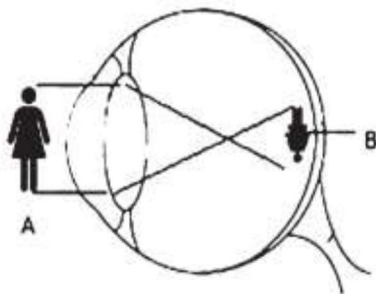


Ilustración 1

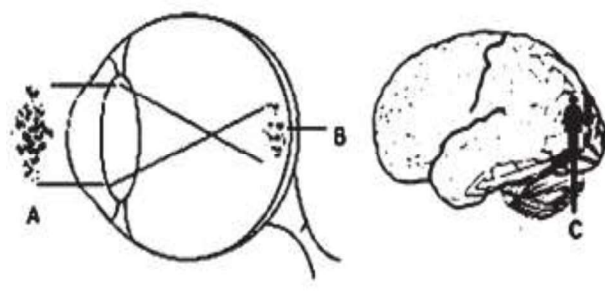


Ilustración 2

Fuente: Lachat, 2012

De acuerdo con la ilustración 1, nuestro ojo capta las imágenes a través de la luz, esta imagen A es captada por nuestra retina de manera invertida como en la imagen B. En la ilustración 2, se observa como esta imagen A se convierte en un impulso nervioso y a través del nervio óptico llega a la corteza visual siendo esta invertida como en la imagen C.

De esta forma es como intervienen los órganos externos (cornea, pupila, iris, lente) y los órganos internos (retina, nervio óptico y corteza visual) en el sistema visual. Es así que podemos afirmar que nuestro cerebro y los órganos visuales participan de manera activa para permitirnos ver sin poder ser conscientes de este proceso automático.

El sistema visual es uno de los sistemas perceptuales principales, el cual está comprendido por la agudeza visual, eficiencia visual e interpretación de la información visual. En la interpretación de la información visual, está la *percepción visual*, según Koppitz (1970) es una actividad integral compleja que involucra comprender lo que se ve, organizar y procesar todos los estímulos visuales para entender el mundo en que vivimos (citado por Lachat, 2012).

La percepción visual, está compuesta por tres subsistemas: visoespacial, análisis visual y visomotor.

El *sistema visoespacial* según Borsting (1996) son habilidades que nos ayudan a comprender la orientación de nosotros mismos con lo que nos rodea (citado por Merchán y Henao, 2011).

- Integración bilateral: Habilidad de usar las dos partes de nuestro cuerpo paralela e independiente de manera consciente. Ejemplo: Realiza una canción con movimientos de las manos de manera simultánea.
- Lateridad: Identificar la derecha e izquierda de sí mismo conscientemente.
- Direccionalidad: Interpretar las direcciones derecha e izquierda de los objetos en el espacio, las personas y los símbolos lingüísticos. Ejemplo: Mi amigo Juan está a mi lado derecho.

El *sistema análisis visual* según Garzia (1996) son habilidades que nos ayudan a leer las imágenes y de esta forma poder crear nuestras ideas (citado por Merchán y Henao, 2011).

- Percepción de la forma: Está compuesta por la discriminación visual (tamaño, color y orientación), figura y fondo (focalizas la mirada en la imagen para encontrar relación), cerramiento visual (deduce la imagen a través de partes) y constancia visual de la forma (irreversibilidad de la imagen).

- Atención visual: Está compuesta por llamar la atención (fijar la atención para desarrollar la actividad), tomar decisiones y mantener la atención.
- Velocidad perceptual: Es la rapidez para procesar los mensajes visuales de manera eficaz.
- Memoria visual: Es la habilidad de recordar el mensaje visual. Se compone por la memoria espacial (ubicación) y secuencial (orden).

El *sistema visomotor* según Beery y Beery (2006) es la habilidad de coordinar destrezas del procesamiento visual con las destrezas motoras (citado por Merchan y Henao, 2011). Este se compone por la percepción de la forma, coordinación motora fina (manipular objetos pequeños) e integración de los sistemas visuales y motor.

2.4.3. Cultura visual:

Para comprender este concepto debemos retroceder en el tiempo y analizar cada una de las perspectivas o términos que iban surgiendo para definir cultura visual.

En 1492, se dio el encuentro entre culturas que permanecían aisladas, gracias a Cristóbal Colón pudo darse el inicio de diferentes acontecimientos en la historia (Dussel, 2009). Este es un hito importante para cultura visual debido al intercambio cultural que surge a raíz de este descubrimiento.

En 1964, Marshall McLuhan publica su libro *Understanding Media, The medium is the Message* (El medio es el mensaje), donde utiliza el término cultura visual. Luego, se convertiría en una frase famosa que representaría al autor. McLuhan (2014) hace referencia a como el medio impacta en el pensamiento del ser humano y en todo lo que está relacionado a él.

En 1998, Rogoff menciona que cultura visual hace que todas las personas nos enganchemos en el asunto de mirar. Las imágenes nos conectan a otros acontecimientos que hemos vivido, es de

esta manera que se crean inesperadas narrativas visuales que se forman a raíz de nuestras propias experiencias y nuestro inconsciente en la vida cotidiana (Hernández, 2005). Durante el mismo año, Barnard define cultura visual bajo dos nociones: visual, definida como cualquier cosa visual que es creada por las personas con el fin de comunicar. Y cultura, aquel sistema de significados que nos permite interactuar en la sociedad (Hernández, 2005). Es así, que cultura visual va a influir en nuestra percepción según nuestro contexto.

En 2005, Fernando Hernández menciona que el objeto de estudio de la cultura visual es la visualidad humana. De acuerdo con Hernández, cultura visual estudia la capacidad de las personas de observar y leer mensajes visuales, en primera instancia a uno mismo y luego nuestro entorno, en el cual influyen los demás y el contexto sociocultural, como las tecnologías, debido a que tienen un impacto significativo en el significado que les damos a las representaciones visuales.

Él nos invita a reflexionar sobre la práctica docente en cuanto al acercamiento a la cultura, desde su dimensión social, y es consciente de que los Educadores tienen un gran reto al brindar las producciones de otros que forman parte de la cultura visual no sólo mirando al mundo, sino a las personas y sus representaciones y las consecuencias que tienen sobre sus posiciones sociales, de género, clase, sexo, entre otros (Hernández, 2005). Asimismo, hace énfasis en la necesidad de conocer de la filosofía, literatura, historia, arte entre otras disciplinas para un análisis óptimo del campo de cultura visual en la educación. En esta línea, supone que la educación debe ser atendida de manera integral, con lo cual busca reafirmar el compromiso de los docentes (Hernández, 2005).

En 2009, Inés Dussel realizó una entrevista a Mirzoeff donde define cultura visual como una práctica que tiene que ver con los modos de ver, con las prácticas del mirar, con los sentidos del que llamamos el espectador, el o la que mira o ve.

La entrevistadora pregunta ¿Qué retos pedagógicos existen debido a la cultura visual?, el profesor nos ejemplifica cómo han cambiado sus prácticas pedagógicas, “diría que ya no creo más que mi tarea es sentarme detrás de un escritorio y pasarles una cantidad de información a mis alumnos”. Además, genera un clima positivo al brindar un acompañamiento respetuoso que permite aprender, “busco introducirlos a una conversación y no decirles que están equivocados y que el profesor siempre tiene la razón” (Dussel, 2009).

Otra pregunta fue ¿Cómo ve a una pedagogía de la imagen en la escuela? Mirzoeff menciona que tiene que ver con la alfabetización crítica. “Creo que el docente de escuela primaria tiene que darles herramientas críticas que son la alfabetización, la habilidad para manipular un pincel u otras tecnologías, o la capacidad para identificarse como parte de una tradición o un proceso histórico”. El profesor universitario deja en claro que la docencia en nivel primario resulta ser fundamental para la formación de buenos ciudadanos y que la tarea es difícil, pero sin lugar a duda que sí se les puede enseñar a los niños, solo hay que buscar el cómo hacerlo (Dussel, 2009).

En 2010, Bermúdez conceptualiza cultura visual como un aporte teórico para el análisis de imágenes e iconografías. Es así que liga cultura visual con una forma de analizar los mensajes visuales (imágenes), ya que nos permite agudizar nuestras formas de ver para así poder dar una interpretación de lo que se observa, convirtiéndose en un gran aporte para la construcción de situaciones históricas en un tiempo determinado (Bermúdez, 2010).

En 2016, Rocio Corcuera¹ publica su libro titulado “Taller de arte IV, segunda especialización en educación inicial” en este define a cultura visual como aquel término que surge debido a la gran cantidad de imágenes que va tomando mayor campo y tienen un gran impacto en nuestras vidas. Dicha definición está en relación con Hernández, Barnard y Mirzoeff, los cuales

¹ Estimada docente que acompañó mi proceso de formación inicial docente del nivel inicial en el año 2017, la cual me inspiró para investigar del mundo de la cultura visual y las artes visuales.

también dan a conocer que los niños son capaces de leer imágenes. Sin embargo, Corcuera señala que los niños además de observar, leer e interpretar imágenes, suelen crear producciones visuales con frecuencia.

En 2018, realicé una entrevista a Rocio Corcuera, la pregunta ¿Qué es cultura visual según su perspectiva?, respuesta: “Hablando en sencillo, cultura visual se refiere al mundo de imágenes en el que una persona o un grupo humano está inmerso y que puede influir en su sensibilidad, en su sentido estético, en su comportamiento, etc.”. Entonces, cultura visual nos involucra a todos, ello hace que nuestras ideas y creaciones tengan influencia de otras o el contexto. De esta forma, nos invita a que el rol del docente sea retador, debido a la diversidad de personalidades, ritmos de aprendizajes, necesidades y/o posibilidades, altas demandas cognitivas, y mucho más.

En conclusión, cultura visual se ha venido construyendo durante la historia, convirtiéndose en un campo transdisciplinario dinámico, debido a la constante evolución humana. La pedagogía de cultura visual es un campo amplio que requiere de las demás disciplinas para un análisis completo y profundo. Por ello, de acuerdo con los diferentes autores antes mencionados propongo tres dimensiones que nos permitirán abarcar el enfoque pedagógico de cultura visual: Observación de imágenes, lectura de imágenes y creación de imágenes.

2.4.3.1. Observación de imágenes:

Entendemos por observación, aquel proceso que nos permite obtener información por medio de los sentidos. Es considerada una técnica de investigación básica, ya que establece la relación entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad (Campos y Covarrubias y Lule, 2012). Es por ello, que la observación requiere todos nuestros sentidos para poder leer aquella imagen que se nos presenta, puesto que en primera instancia utilizaremos la vista como aquel sentido que nos permite fijar la mirada y enfocar

nuestra atención en dicho mensaje visual. Luego, necesitaremos de nuestros demás sistemas perceptivos que nos ayudarán a interpretar y conocer características de dichas imágenes que requirieren más que los ojos.

Los niños utilizan la observación como parte de su descubrimiento innato del mundo desde muy temprana edad. Huarata (2008) cuenta que desde los 6 y 8 años sabía tejer huatos. Miraba y aprendía. Todos esos saberes transmitidos por su abuela estaban grabados en su cabeza (citado por Corcuera, 2016). Esta experiencia nos hace reflexionar sobre la importancia de brindar oportunidades a los niños de conocer su cultura, invitarlos a observar y hacer actividades de su cotidianidad para fortalecer su identidad. La observación de imágenes está presente en nuestra vida cotidiana, así como en la escuela. En la práctica docente, las imágenes son un recurso frecuente y potente. Es así que esta dimensión considera la observación espontánea y dirigida que cuentan con ciertos aspectos.

Observación espontánea: Entendemos por espontáneo aquella acción que realizamos de manera voluntaria con total naturalidad. Los niños al ingresar al aula lo que hacen es observar todo para ir conociendo dicho ambiente. Por lo tanto, es importante considerar una adecuada organización del ambiente.

- **Organización del ambiente:**

Según Forneiro (1987), el ambiente es considerado tanto el espacio físico como las interacciones que existe entre los actores que son parte de este, que puede ser analizado en sus dimensiones física, temporal, funcional y relacional (Citado por Sarlé, Rodríguez y Rodríguez, 2014).

- **Dimensión física:** Esta se enfoca en la calidad de infraestructura (luminosidad, ventilación, tamaño, entre otros), libre de riesgo, peligrosidad o seguridad de las instalaciones y la salubridad. *¿Qué hay?, ¿Cómo se organiza?*
- **Dimensión temporal:** Esta aborda el tiempo de las actividades en los diferentes ambientes de la institución. *¿Cuándo?, ¿Cómo se utiliza?*
- **Dimensión funcional:** Esta puede ser monovalente (única función) o polivalente (diversidad de funciones). *¿Cómo se utiliza?, ¿Para qué?*
- **Dimensión relacional:** Esta se encarga de promover las interacciones en los diferentes ambientes. *¿Quiénes y en qué circunstancia?*

Además, cuenta con criterios para su organización:

- **Seguridad:** Debe sentirse sano, seguro sin ningún riesgo que pueda afectar la integridad de los presentes.
- **Estético:** Debe ser atractivo, que busque transmitir tranquilidad y placer para disfrutar los aprendizajes.
- **Funcionalidad:** Debe ser flexible, abierto a la diversidad en todo su esplendor, permitir el trabajo individual como en equipo, atender las áreas de desarrollo y a las familias.
- **Cantidad:** Debe permitir la movilidad y actividad de los estudiantes.

Al tomar en consideración estos criterios lograremos atender las necesidades físicas, sociales, cognitivas y afectivas de los niños y niñas.

Observación dirigida: Entendemos por dirigida a una acción guiada o propuesta. Esta se evidencia en las diversas actividades que diseña la docente para mediar la observación del infante a través de la planificación y el recurso didáctico.

- **Planificación:**

Lezcano (2016) es un proceso sistemático y reflexivo porque orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje e invita a repensar nuestras acciones y/o ideas para analizarlas e ir en busca de mejorar nuestra práctica pedagógica. Algunos conceptos que debemos tener claro en este proceso:

- **Enfoques transversales:** Guía para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes que se muestran en valores y actitudes que los estudiantes deben adquirir para atender las necesidades sociales.
- **Competencia:** Son habilidades y/o capacidades del sujeto que aprende que le permiten lograr diversos retos de aprendizaje.
- **Capacidades:** Es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que un estudiante moviliza para demostrar que es competente.
- **Desempeño:** Es una descripción observable que evidencia las capacidades.
- **Estándares de aprendizaje:** Son descripciones de los niveles de competencias que el estudiante debe alcanzar desde los primeros ciclos hasta el fin de la Educación Básica.
- **Principios de Educación Inicial:** Son 7 y orientan la atención de calidad hacia la infancia.
- **Práctica reflexiva:** Es una práctica pedagógica que requiere una intencionalidad por parte del docente para reflexionar sobre su enseñanza (Domingo, 2013).

- **Material didáctico:**

También conocidos como medios de enseñanza, recursos educativos, recursos audiovisuales, entre otros. Son todos los medios que aportan al aprendizaje y la enseñanza (Galindo, 2017). Existen tipos de materiales didáctico o medios de acuerdo a su soporte:

TIPO DE MEDIO	COMPONENTE FÍSICO	COMPONENTE SIMBÓLICO
<p>Medio manipulativo e impreso</p> <p>Álbumes ilustrados, folletos, revistas, fotografías, dibujos, maquetas carteles, bloques lógicos, rompecabezas, etc.</p>	<p>Soporte de papel, plástico, madera, entre otros.</p>	<p>Lenguaje visual</p> <p>Puede incorporar imágenes físicas o materiales estructurados como no estructurados.</p>
<p>Medio sonoro</p> <p>Efectos de sonido, cuentos motores, Jitanjáfora y canciones.</p>	<p>CD de audio, radio, parlantes.</p>	<p>Lenguaje sonoro</p> <p>Articula la palabra oral, música, efectos sonoros y silencio.</p>
<p>Medio audiovisuales</p> <p>Teatro de sombras, películas, diapositivas, entre otros.</p>	<p>Cine o video: soporte en cinta, DVD.</p> <p>Televisión: varía según la tecnología de transmisión.</p>	<p>Lenguaje audiovisual</p> <p>Combina elementos de la naturaleza visual y sonora.</p>
<p>Medios digitales</p> <p>Cuentos interactivos, realidad virtual, programas digitales, entre otros,</p>	<p>Soportes digitales: uso de herramientas de la Web, redes sociales.</p>	<p>Lenguaje multimedia</p> <p>Integra la simbolización de la naturaleza heterogénea: textual, sonoro y audiovisual.</p>

Adaptado de Galindo, 2017

Además, debemos tener en cuenta principios básicos para seleccionar un material didáctico:

- Debe seleccionarse en función a las características, conocimiento previos y necesidades de los estudiantes.
- Debe planificarse con coherencia a la competencia, desempeños, contenido, metodología y evaluación.
- Deben invitar a que los estudiantes adquieran conocimientos y creen a través de ellos.
- Brindar diversos materiales didácticos para enriquecer los aprendizajes.

2.4.3.2. Lectura de imágenes:

Las imágenes se convierten en una herramienta de uso frecuente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, además tienen un gran impacto en la cotidianidad de las personas. Por ello surge la necesidad de que exista una alfabetización visual también conocida como lectura de imagen, lenguaje de la imagen, pedagogía de la imagen, entre otros posibles términos.

La lectura de imágenes es la habilidad de comprender y usar imágenes para pensar y aprender en términos de imágenes. Además, es la integración de dos ejercicios analíticos de los elementos denotativos (morfológicos, dinámicos y escalares) y connotativos (referentes culturales, contexto, propósito) de las imágenes (Villa, 2008). Asimismo, implica una observación detallada, para comprender los elementos que la componen y cómo están organizados, a fin de comunicar pensamientos y codificar mensajes (Barragán, Plazas y Ramírez, 2016).

Entonces, la lectura de imágenes, es entendida como aquella capacidad de interpretar los mensajes visuales que necesitan de la observación para una mejor comprensión a nivel descriptivo como inferencial.

Raney (1998) construye un marco de referencia de diferentes tipos de alfabetización visual en donde identifica cinco dimensiones. La *sensibilidad perceptiva*, considerada como aquella observación básica que poseen todas las personas; sin embargo, este varía de acuerdo a las oportunidades de aprendizaje de los sistemas perceptivos. El *hábito cultural* se refiere a las prácticas culturales e históricas que realizan las personas, lo cual influye en su lectura de imágenes. El *conocimiento crítico* hace énfasis a los saberes culturales, históricos y artístico que nos ayudan a brindar un juicio de valor sobre aquel mensaje visual. La *apertura estética* describe nuestras emociones y sensaciones frente a la experiencia visual. Y la *elocuencia visual* esta integra a todas las antes mencionadas (citado por Aripe y Styles, 2004).

La lectura de imágenes puede darse de manera espontánea y dirigida por ello es importante la organización del ambiente (contextos, materiales, espacio y mobiliario) para que se pueda dar este proceso, colocar paneles visuales, agregar títulos y leyendas a las actividades (documentación), creaciones de los niños con sus leyendas como evidencia de las actividades ludo-artísticas pueden ayudar a recordar, profundizar y reflexionar lo aprendido.

Díaz (2009) propone ciertas consideraciones al momento de planificar o acondicionar los espacios para la lectura de imágenes:

- Los mensajes visuales y textuales se complementan entre sí para dar una interpretación.
- En las imágenes es importante considerar sus elementos (tamaño, color, luz, línea, entre otros.) para resaltar la intención del mensaje.
- Los mensajes visuales están enmarcados en un contexto que se relaciona con la cultura e ideas del autor.

Al realizar la lectura de imágenes con los niños y niñas en las actividades ludo-artísticas propongo las siguientes consideraciones:

- Identificar la predisposición de los estudiantes y atender alguna necesidad emocional, en caso notemos cierto lenguaje corporal que no sea habitual.
- Tener presente y dar espacio a que compartan sus saberes previos (todo es válido).
- Atender las ideas y/o preguntas de los estudiantes.
- Brindar la oportunidad del diálogo entre los estudiantes, donde el rol que cumple el docente es mediar cierto proceso (escuchar, anotar y comunicar).
- Realizar preguntas abiertas (¿Cómo?, ¿Por qué?, ¿Qué opinas?, entre otros) que acompañe el proceso y contribuyan a mayores cuestionamientos y argumentos por los estudiantes.

- Citar las ideas de los estudiantes al momento de compartirlas con los demás y llegar a una conclusión en conjunto.
- Ser de mentalidad abierta y estar preparado para la incertidumbre, ya que los niños pueden dar respuestas que uno no espera.

2.4.3.3. Creación de imágenes:

Es la habilidad de producir mensajes visuales a través de las artes visuales que los niños expresan por medio del lenguaje gráfico-plástico.

Lenguaje gráfico-plástico: Este brinda herramientas de expresión que los niños dan a conocer mediante la comunicación y la representación (Bermúdez y Perreros, 2011 citado por Tapia, 2019). Además, Minedu (2013) añade que a esa expresión se le denomina huella o registro visual, la cual realiza con las manos u otras partes de su cuerpo en todo material que posee plasticidad y le permita dejar una huella gráfica. Ahora, este lenguaje gráfico-plástico nace de las experiencias cotidianas donde la percepción juega un papel importante para la comprensión de su entorno, y permite la elección de técnica y material para su creación (Pupiales y Terán, 2013 citado por Tapia, 2019).

Entonces, el lenguaje gráfico-plástico consiste en aquella composición visual que se genera a raíz de nuestros pensamientos y sentimientos frente a los mensajes visuales a través de herramientas o materiales contextualizados y técnicas de acuerdo a nuestras posibilidades que nos ayudan a conocer, descubrir, expresar y crear. Este se manifiesta muy frecuente en los niños del ciclo II a través del dibujo, la pintura, el modelado y la construcción (Minedu, 2013).

- **El dibujo:**

Puleo (2012) lo define como una expresión artística que permite manifestarnos, generar conocimiento y equilibrio emocional. Además, forma parte de las artes visuales cobrando importancia en la vida del niño(a) puesto que es un medio para conocer sus pensamientos, sentimientos y percepciones. Por tanto, el dibujo es un proceso donde el infante va descubriendo en el transcurso de su desarrollo mayores posibilidades de expresión. Martínez (2004) los denomina niveles semánticos que componen los planos sintácticos (informal y formal).

- **Nivel de incidencia:** En esta etapa sus actos gráficos son casuales, pues sus primeras huellas o registros visuales van de la mano de gestos que evidencian disfrute y lo convierte en una acción placentera.
- **Nivel sígnico:** Entre los 18 meses y tres años el niño va ganando a nivel motor y perceptivo mayor experiencia. En consecuencia, da inicio al control visual que le permite el control inicial de las grafías, asimismo el control de la velocidad, control cinestésico (dirección y movimiento) y madurez sensomotriz. Por tanto, adquieren en sus trazos la fragmentación (corte voluntario), modulación (lazos y arabescos) y control inicial (punto de inicio de sus trazos). Cabe resaltar que aún se encuentran en un plano informal; sin embargo, existe un gran valor semántico a través de estas huellas o registros visuales con poder comunicativo. A continuación, les presento un gráfico que ejemplifica de manera ilustrativa y detallada lo observado por la investigadora.

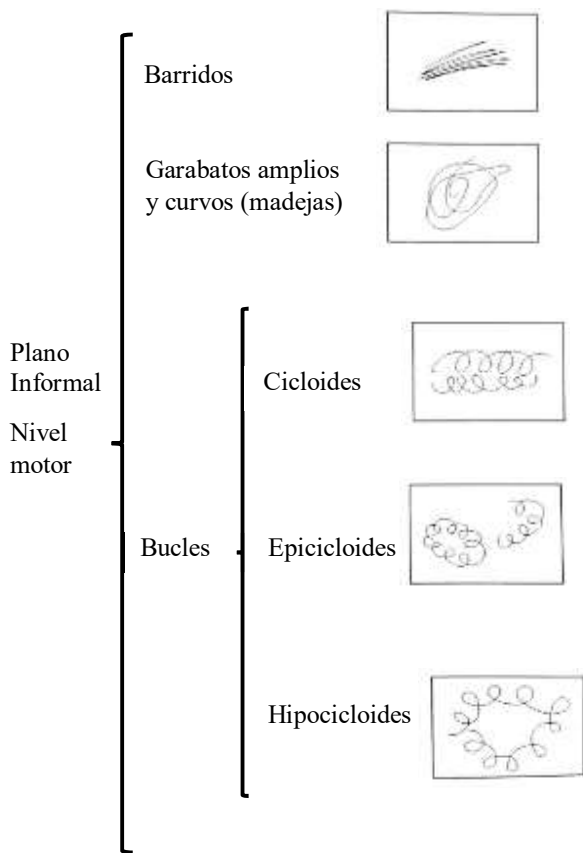


Gráfico 3

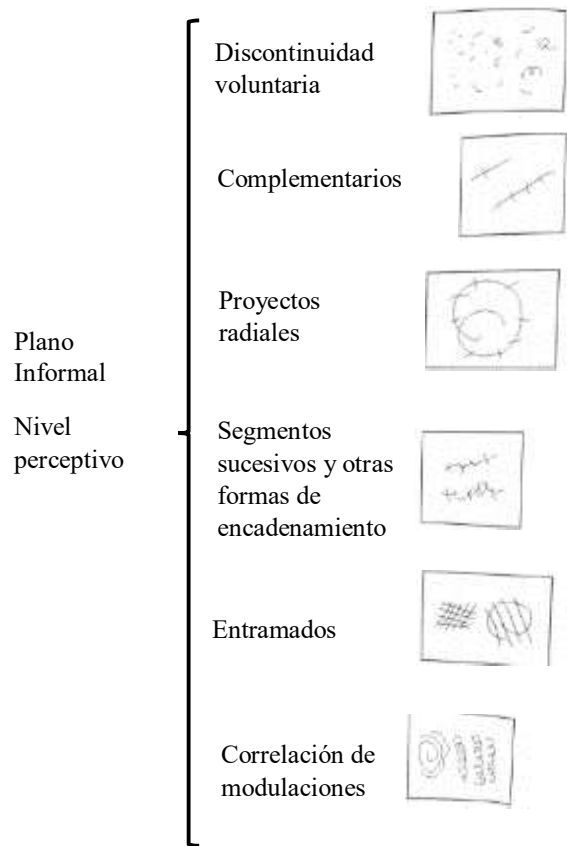
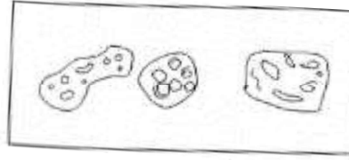


Gráfico 4

Fuente: Martínez (2004)

- **Nivel ideográfico:** Entre los tres y cuatro años aproximadamente se encuentra la etapa de transición donde sus huellas visuales pasan de un plano informal a sus primeras grafías formales (monogramas), las cuales aún no poseen un sentido representativo. Además, la función simbólica cobra protagonismo en el nivel semántico, donde la palabra añade un significado comunicable a un nivel superficial. Algunos monogramas: contenedores, soles y mándalas (Kellogg, 1979 citado por Martínez, 2004).

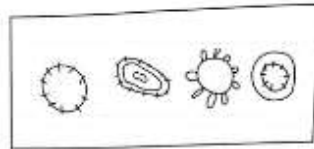
- **Contenedores:** Son estructuras cerradas que hacen referencia al acercamiento de las nociones dentro y fuera, aún de manera desordenada.



CONTENEDORES

Figura 3

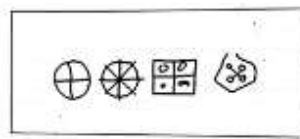
- **Soles:** Son estructuras con trazos en el contorno que usualmente tienen formas rectangulares u ovaladas.



SOLES

Figura 4

- **Mándalas:** Son estructuras con cierto equilibrio de las formas.



MÁNDALAS

Figura 5

- **Nivel icónico:** En esta etapa se aprecia una intención en sus huellas visuales donde tienen la intención de representar de manera elaborada y específica seres o cosas. Esta se distingue en dos fases constructivas:
 - **Fase experimental (objetual):** Caracterizado por ser empírico, durante este tiempo los niños consiguen mayor control (formas, orientación espacial y diferenciación) de sus monogramas.
 - **Fase de consolidación (contextual):** Caracterizado por la comunicación gráfica; es decir el niño tiene determinado al sujeto, la acción y un marco que contextualiza su registro visual.

- **Pintar:**

Es el arte de dar color con diversos materiales sean naturales o industriales que le permiten al niño jugar con su imaginación y descubrimiento de diferentes técnicas para plasmar su realidad. La dactilopintura es muy usual, convirtiéndose en una actividad placentera y retadora para el infante. En esta se puede hacer uso de las manos, dedos, codos, antebrazos y pies para crear experiencias con la técnica del manchado, soplado, esgrafiado, clesografía, empaste, granulado, frotado y caligrafía (Tapia 2019).

- **Modelado**

Es el arte de dar formas con las manos en materiales que tengan plasticidad. Esta cuenta con fases donde los niños van evidenciando mayor complejidad en sus producciones visuales. **La manipulación (0 – 2 años):** Los niños suelen crear de manera espontánea ya sea amasando, golpeando, desmenuzando, entre otras primeras experiencias. **La manipulación controlada (2 a 4 años):** Las creaciones de los infantes se asemejan a los garabatos sienten piezas alargadas, cortas, gruesas, entre más por medio de sus masas. Y **la pre-semántica (4-6 años):** En esta etapa adquiere la maduración necesaria para reconocer su cuerpo, diferenciar lo vertical de lo horizontal y empieza a realizar esferas entre otras piezas que resultan tener mayor técnica.

- **Construir**

Es la capacidad de transformar los diferentes objetos en una producción visual. Estas pueden realizarse a base de materiales estructurados como no estructurados. En este último, se encuentran materiales que como adultos muchas veces desechamos, pero para los niños se convierten en oportunidades de crear debido a su potente creatividad. Algunas técnicas que se pueden descubrir con el papel: recortado, pegado, picado, cosido, rasgado, entre otros. El collage

es una técnica que invita a la construcción a través de diversos materiales: palitos de chupete, cajas, telas, cordones, semillas, hojas, entre más.

Tapia (2019) propone los siguientes aspectos a tomar en cuenta que nos ayudan a reflexionar sobre las características del lenguaje gráfico plástico:

- La experiencia artística surge de manera espontánea, por ello es necesario un ambiente que lo invite y permita desarrollar su iniciativa creadora del infante.
- Los niños necesitan aprender técnicas para que, al momento de representar su percepción de la realidad en sus creaciones visuales, tengan mayor producción.
- Es importante valorar el proceso de la creación del niño, sin juzgar. Debemos comprender que está en una etapa de desarrollo y que nuestro concepto de belleza es diferente.
- Durante la creación del niño, es mejor ahorrarnos comentarios como: este color es feo, así no se dibuja, no te sale, entre otros. Lo único que logramos es obstaculizar el uso del arte como un medio de expresión, además de generar inseguridad.
- Los niños necesitan variedad de experiencias que le permitan conocer sus habilidades artísticas. Y es importante evitar modelos estereotipados que solo limitarán su creatividad.

2.4.4. Ludotecas

Monroy y Sáez (2011) lo definen como un espacio de encuentro entre niños que cuenta con una diversidad de juegos para su uso o préstamo con un ludotecario, quien toma el rol de educador para contribuir con el desarrollo integral del niño a través de lo lúdico. Cabe resaltar que no es una guardería, ni almacén de juegos o un espacio sin ningún tipo de normativa. Además, las Ludotecas tienen modalidades de funcionamiento: Comunitaria, investigativa e itinerante. La comunitaria que hace referencia a la participación de la comunidad, la investigativa porque se realizan estudios de investigación y la itinerante es aquella que se traslada de un lugar a otro (Márquez, 2016).

2.4.5. Ludopedia

Este concepto ha ido tomando forma en el transcurso de la consolidación del proyecto. Una primera definición por las coordinadoras Alejandro, Oropeza y Vilchez (2018) es un ambiente donde el juego cobra protagonismo en la expresión, autoconocimiento y resiliencia de los niños y niñas. Luego, a esta definición se le agrego a través de diversas actividades ludo-artísticas y el trabajo en conjunto con las familias y docentes contribuyen en la gestión pertinente de emociones (Alejandro, Oropeza y Vilchez, 2019). A finales del mismo año, al término Ludopedia se le añadió su significado de manera etimológica: Ludo es juego y pedia es estudio. Estudio del juego.

Finalmente, Ludopedia es un ambiente donde el juego cobra el principal protagonismo para el desarrollo de actitudes positivas de los niños y niñas, por medio de diversas actividades ludo-artísticas bajo el marco de las competencias en el área de personal social del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (CNEB), además del trabajo en conjunto con la comunidad educativa con un foco principal en las familias (Alejandro, Oropeza y Vilchez, 2020).

2.4.6. Actividades ludo-artísticas

Rincon (2017) considera que la lúdica genera expectativa y gusto por aprender, además de que el estudiante disfruta de lo aprendido. El juego es la forma en esencia de aprendizaje de los infantes, lo cual promueve la integración, la libertad de expresión y la confianza. La expresión lúdica artística se manifiesta a través de diversos lenguajes: musical, gráfico plástico, dramatización y la danza.

En base a lo anterior mencionado, las actividades ludo-artísticas se centran en el juego y sus diversos lenguajes para generar oportunidades de aprendizajes significativos y auténticos, los cuales responden a sus necesidades e intereses de los niños y niñas.

2.4.7. Actitudes positivas

Según Ma del Carmen (2016) es parte del pensamiento positivo que nos motiva a participar y proponer acciones constructivas en nuestra vida cotidiana con uno mismo y los demás. Algunas cualidades de las personas con actitudes positivas: confianza, autoconocimiento, buena autoestima, relaciones positivas, trabajo en equipo, liderazgo, vela por el bienestar en común, tiene autorregulación emocional, soñador y una actitud mental positiva.

2.4.8. Emociones

Según Aguilar (2015) es un estado en desequilibrio que predispone una respuesta automática originado por una acción externa. Estas son subjetivas pues se construye a base de una experiencia, generan una activación fisiológica, tiene una intención consciente o inconsciente y son sociales debido a que comunican un mensaje. Las emociones básicas: miedo, ira, asco, tristeza, alegría, interés y la confianza (citado por Servicios Educativos y Propuesta Social (SUMBI), 2015).

CAPÍTULO III

3. Metodología

3.1. Definición y fundamentación de tipo, nivel y diseño de la investigación.

La presente sistematización es una investigación de tipo cualitativa. En la cual se sistematizó cómo se manifiesta el enfoque pedagógico de cultura visual de acuerdo a sus tres dimensiones: observación, lectura y creación de imágenes durante el proyecto de responsabilidad social Ludopedia con niños de 3,4 y 5 años ejecutado en una institución del distrito de San Martín de Porres. Por ello, elegí la sistematización de experiencias debido a que hablamos de procesos históricos que construyen conocimientos con una mirada crítica y constructiva que se convierten en riquezas por explorar. Jara (2012) afirma:

la sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento o reconstrucción, descubre o explicita la lógica y el sentido del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionan entre sí y porqué lo hicieron de ese modo. (p.71)

En esta línea, la sistematización implica un esfuerzo de análisis y reflexión de lo vivido con un alto grado de lógica donde se cuenta el cómo y por qué de los objetivos, así también de las fases que la componen en un ejercicio colectivo con el fin de crear conocimiento y aprendizajes significativos.

Finalmente, considero que la sistematización brinda la posibilidad de hacer nuestra dicha experiencia, de acuerdo a nuestras prácticas educativas e interpretación crítica que le demos para poder apropiarnos, así se convierte en una gran posibilidad de transformación intencionada donde

las organizaciones, grupos, movimientos sociales, educadores logren potenciar sus aprendizajes y posibles proyecciones de acuerdo a sus necesidades y/o contexto.

3.2. Delimitación de la experiencia.

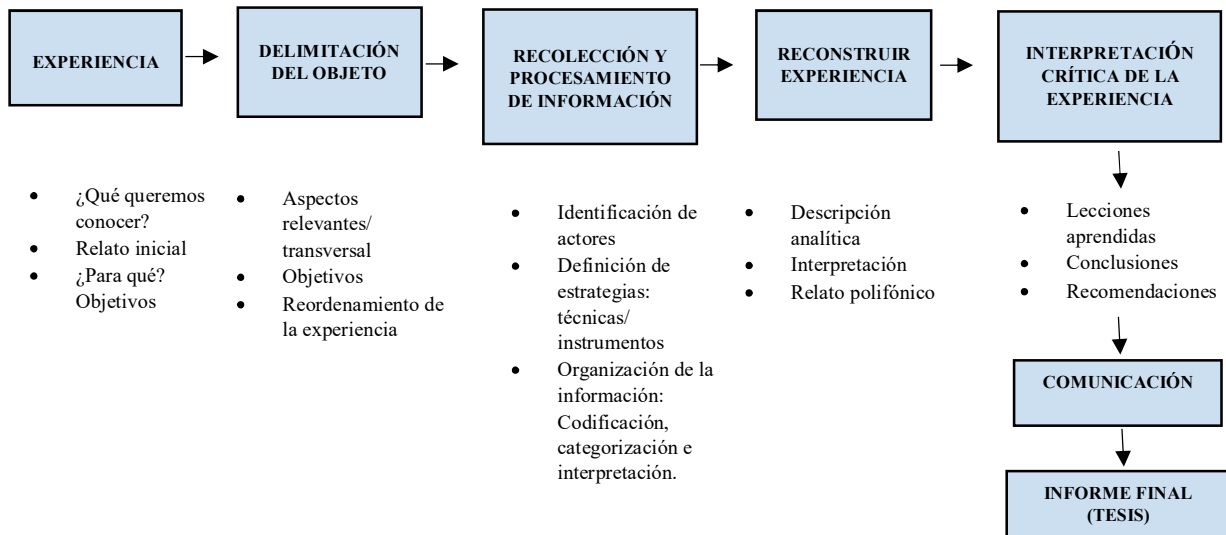
Primer momento de la delimitación	
Título de la sistematización	Sistematización sobre la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el periodo 2019.
Ámbitos de intervenciones	Institución Educativa Pública de San Martín de Porres.
Actores claves	<ul style="list-style-type: none"> - Voluntarias - Niños y niñas 3,4 y 5 años - Directora y docentes - Familias
Fecha de inicio y término	<ul style="list-style-type: none"> - Inicio: 24 de julio del 2018 - Término: 22 de noviembre del 2019
Segundo momento de la delimitación	
Eje(s) o aspectos clave	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> - Observación de imágenes - Lectura de imágenes - Creación de imágenes

Fuente: Guía para la sistematización de experiencias de intervenciones públicas por el Ministerio de Salud (MINSA, 2015).

Cabe mencionar que el proyecto se ejecutó en el turno mañana y tarde de la institución, de esta forma se logró atender a la totalidad de la comunidad educativa, ya sea de manera directa como indirecta por medio del efecto cascada.


3.3. Procedimiento y secuencia de ejecución de la sistematización.

Para la sistematización de la experiencia educativa se tomó en cuenta el siguiente esquema:








Esquema de trabajo de sistematización elaborado por el Mg. Renato Merino Solari.



En los siguientes gráficos detallaré los procedimientos que se llevaron a cabo para creación, gestión y ejecución del proyecto Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas”.



Participación de Ludopedia/ VI concurso de proyectos de promoción de responsabilidad social 2018		
MARZO	19	26
	Presentación y registro de idea	Selección de la idea proyecto
ABRIL	2	27
	Resultados del VI concurso de proyectos de promoción de responsabilidad social universitaria.	Presentación de proyectos.
MAYO	15	
	Ceremonia de celebración y firma del convenio del proyecto de responsabilidad social.	

Esta es una etapa de la cual no hondaré demasiado, pero me parece importante mostrarla debido a que contextualiza el origen del proyecto. En el marco de la responsabilidad social universitaria, fue creado el proyecto Ludopedia convirtiéndonos en agentes de cambio hacia la comunidad.



Presentación del proyecto Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas” en la I. E. I			
JULIO	24		
	Presentación de Ludopedia a la institución pública. Estuvieron presentes: directora, representantes de DURVIS y docente aliada.		
AGOSTO	2	22	26
	Presentación de Ludopedia a las docentes del turno mañana y tarde de la institución pública.	Presentación de Ludopedia a las familias del turno mañana y tarde de la institución pública.	Reunión con representantes de RED SOLARE.
SEPTIEMBRE	10	20	
	Entrevista virtual con Gilda (Directora de Ludotecas de Francia)	Se solicitó habilitación de un espacio para ser usado como Ludopedia en la institución pública.	



Gestión para habilitar un espacio para el funcionamiento de Ludopedia en la I. E. I			
OCTUBRE	25		
	Inspección del espacio destinado para Ludopedia (cocina de la institución).		
DICIEMBRE	28		
	Trabajos de remodelación estructurales finalizados.		

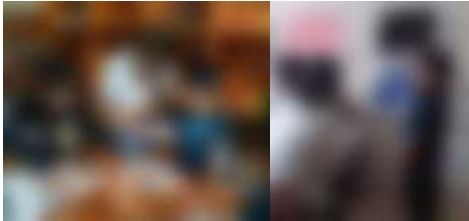

Actividades de gestión del proyecto Ludopedia / 2019				
ENERO	24			
	Pintado de las paredes			
FEBRERO	6	18	28	
	Carla Reátegui (representante de Red Solare Perú) compartió su interpretación y experiencia en base a los principios de Reggio Emilia. Además, de una visita guiada al Nido Kids First del cuál es directora.	Reunión con el carpintero para iniciar el trabajo en cuanto a el mobiliario.	Limpieza del espacio	
MARZO	1	12	19	27
	Visita del carpintero a Ludopedia para realizar las medidas del espacio para los muebles de los diferentes contextos.	Reunión con directora.	Instalación del mobiliario en los contextos de Ludopedia. 1° Taller con docentes (turno mañana) Haciendo vínculos/ FODA	2° taller con docentes (turno mañana) Saberes previos

Ceremonia de inauguración del proyecto Ludopedia en la I. E. I				
ABRIL	4	10		
	Taller con familias de 3 años. Presentación de la propuesta de Ludopedia.	3° taller para docentes (turno mañana) Conceptos básicos		
	23	24	25	
	Organización del ambiente	Inauguración de Ludopedia	Elaboración del inventario	

Cabe resaltar que se realizaron actividades ludo-artísticas durante este mes, las cuales se detallarán en el capítulo 4.

Ejecución de actividades ludo-artísticas del proyecto Ludopedia en la I. E. I										
MAYO	8	9	14	15	22	28	29	30		
	Actividades ludo-artísticas con niños y niñas de 3, 4 y 5 años del turno mañana. - ¿Cómo elaboramos una tarjeta para engreír a mamá? - ¿Qué posibilidades existe con el cartón y las temperas? ¿Qué posibilidades existen entre las burbujas y las témperas?									
JUNIO	4	5	12	20						
	- ¿Qué puedo representar utilizando las témperas y pinceles? ¿Qué posibilidades existen con las masas?									

Actividades de gestión de Ludopedia para el turno tarde de la I. E. I				
AGOSTO	19	20	21	
	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de carta de presentación a las docentes y cronograma general. - Observación y acompañamiento en las aulas. - Entrevistas a las docentes. 			
	27	28		
	Presentación de Ludopedia al primer grupo de familias del turno de la tarde.	Presentación de Ludopedia al segundo grupo de familias del turno de la tarde. Presentación de Ludopedia a docentes (turno tarde)		

Ejecución de actividades ludo-artísticas del proyecto Ludopedia en la I. E. I																		
SEPTIEMBRE	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	17	18	19	20	23	25	30	<p>Actividades ludo-artísticas con niños y niñas de 3, 4 y 5 años del turno mañana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocemos un lugar llamado Ludopedia - Jugamos en los contextos de Ludopedia - Observo y leo las imágenes - Moldeamos nuestro cuerpo - Elaboramos nuestras tarjetas de invitación
	OCTUBRE	1	2	3	4	24	25	26	28	29								
<ul style="list-style-type: none"> - Semana de puertas abiertas - ¿Qué posibilidades tenemos con la harina y el agua de colores? - Expreso mi arte con los demás. - ¿Podemos leer las emociones? 																		
NOVIEMBRE	6	11	12	13	14													
	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo nos organizamos para preparar galletas de vainilla? - Cine multiedad - Preparamos para el yoga familiar <p>¿Qué posibilidades tenemos con las témperas y acuarelas?</p>																	

La sistematización partirá de un breve recuento de diferentes actividades que se realizó para consolidar Ludopedia con un énfasis en las actividades ludo-artísticas, las que estuvieron al cargo de voluntarias (Lizet, Andrea y Lucila) tanto en el grupo de la mañana como en el de la tarde, de esta forma atendiendo a la totalidad de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución de manera directa e indirecta. Finalmente, se brindarán las conclusiones y recomendaciones de la experiencia.

3.4. Técnicas e instrumentos

Instrumentos	Técnicas	Participantes
Ficha de análisis del cuaderno de campo y registros audiovisuales.	Análisis de datos de las fotos-videos, documentación y las tarjetas de meta-cognición que se tomaron del proyecto ejecutado.	45 niños y niñas de 3, 4 y 5 años.
Guía de entrevista	Entrevista virtual	Directora de la I. E. I

Los informantes claves en esta sistematización son las voluntarias y la directora en representación a la comunidad educativa. En cuanto al primer instrumento, ficha de análisis del cuaderno de campo, fotos y registros audiovisuales, su análisis responde a cómo se manifiestan las dimensiones del enfoque pedagógico de cultura visual. Mientras que el segundo, la guía de entrevista a la directora, se enfoca en conocer su percepción en relación a la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual de I.E y Ludopedia, es decir en un primer momento, las preguntas se centran en comprender cómo se manifiesta este enfoque en la institución, y en un segundo

momento se conoce su opinión frente a la propuesta de Ludopedia y de qué forma esta experiencia ha podido impactar en la dinámica del colegio.

3.5. Estrategia de análisis de información.

Para identificar los momentos y contextos de la experiencia a sistematizar se procederá a llenar el siguiente cuadro:

Título: Sistematización sobre la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el periodo 2019.			
Periodo de la intervención a sistematizar			
Inicio de la experiencia	Proceso de la experiencia	Hitos del proceso	Término de la experiencia
24 de julio del 2018	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del proyecto. - Gestión de la infraestructura, mobiliario y materiales. - Inauguración - Actividades ludo-artísticas con niños, niñas y sus familias y docentes del turno mañana. - Actividades con niños, niñas y sus familias del turno tarde. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión y remodelación de la infraestructura del espacio destinado para el proyecto. - Convalidar el proyecto con las prácticas pre profesionales. - Cambio del turno de atención. - Cambio de roles o cargos. 	22 de noviembre del 2019
Contexto de los niños y niñas			
2 de abril del 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Demanda emocional (poca tolerancia a la frustración, tímidos, no deseo de jugar, entre otros). - Familias disfuncionales, padres y madres jóvenes. - Práctica de violencia física y verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alta demanda cognitiva. - Niños con autorregulación emocional. - Normalización de la violencia. - Estilos de crianza autoritarios, permisivos y negligentes. 	22 de noviembre del 2019

Contexto institucional			
21 de agosto del 2018	<ul style="list-style-type: none"> - Terreno donado por el Club de Leones de Lima en 1960. - Reconocimientos de buenas prácticas (colegio vitrina). - Atiende a niños de 3, 4 y 5 años en turno mañana y tarde con un personal de 16 docentes, 8 auxiliares, 2 personales administrativos y 2 de limpieza. - Cuentan con aliados: Posta médica, comisaría, colegio de primaria y la Universidad Peruana Cayetano Heredia (UPCH). 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas de saneamiento e infraestructura. - Capacitación de PIAs - Reforma de evaluación (cuaderno de campo) - Participación del aniversario - Actividades del calendario institucional. - Organización segmentada por parte del grupo de la mañana y tarde (ausencia de convivencia colectiva y constructiva). - Motivación a crear nuevas propuestas de trabajo y participación en el FONDEP. 	22 de noviembre del 2019
Contexto de la comunidad			
21 de agosto del 2018	<ul style="list-style-type: none"> - Zona urbana - Acceso a diferentes negocios (restaurantes, peluquería, panadería, bodegas, entre otros). - Cercanos a un INABIF y a un centro de emergencia de mujer. - Problemas de contaminación (basura acumulada en las avenidas, ruidos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Altos índices de delincuencia. - Población con riesgo psicosocial. 	22 de noviembre del 2019
Contexto de las voluntarias			

24 de julio del 2018	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes de la Carrera de Educación Inicial en la UPCH. - Ejecución de prácticas pre profesionales. - Búsqueda de capacitaciones constantes en la pedagogía Reggio Emilia. - Búsqueda de aliados que fortalezcan el equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Robo de pertenencia hacia una de las voluntarias dentro de la I.E. - Entrevista a EduCoop (una primera propuesta de Ludopedia). - Llevar el diplomado “Actualización en el desarrollo y aprendizaje del niño de 0 a 2 años”. - Ganadores del VII concurso de proyectos de promoción de responsabilidad social 2019. - Realizar el proceso de tesis(sistematización). 	22 de noviembre del 2019
----------------------	---	--	--------------------------

Para orientar la sistematización se llenará el siguiente cuadro:

¿Cómo operativizamos la información a sistematizar?		
Dimensión del eje de sistematización	Sub dimensiones	Información clave
1. Observación de imágenes	1.1. Observación espontánea 1.2. Observación dirigida	<ul style="list-style-type: none"> - Organización del ambiente - Planificación - Material didáctico - Acompañamiento - Actividades ludo-artísticas (lenguaje gráfico-plásticas).
2. Lectura de imágenes	2.1. Lectura espontánea 2.2. Lectura dirigida	
3. Creación de imágenes	3.1. Creación espontánea. 3.2. Creación dirigida.	

Fuente: Guía para la sistematización de experiencias de intervenciones públicas por el

Ministerio de Salud (MINSA, 2015).

3.6. Consideraciones éticas

El presente proyecto de sistematización respetará las siguientes condiciones éticas:

Autonomía: Se respetó toda decisión de los actores educativos para la participación voluntaria, por medio de un documento de consentimiento informado para el registro de datos en las diferentes actividades ludo-artísticas, así como de la entrevista que permitió una decisión informada.

Confidencialidad: La información que se recabó es de carácter confidencial, debido a que cumplió con los parámetros de protección de identidad de cada uno de los involucrados. En cuanto a las evidencias fotográficas de los niños se les cubrirá los rostros con una aplicación de difuminación de la cara de los niños y niñas, así como colocar imágenes donde no se aprecien sus rostros para preservar su identidad.

Respeto a la dinámica de la I.E.: Todas las actividades realizadas se hicieron con una gestión previa para evitar la intromisión a la dinámica interna de la escuela, con fines de no perjudicar los procesos de enseñanza-aprendizaje, a través, de reuniones con las docentes, directora y familias.

Beneficencia: La sistematización aportó conclusiones y recomendaciones para su mejora o replica de acuerdo al contexto de las instituciones educativas.

No maleficencia: El estudio ha evaluado que no generó daños ni perjuicios producidos durante la ejecución de las diversas actividades.

CAPITULO IV

4. Presentación de la experiencia

4.1. Descripción de la experiencia

A continuación, se detallará diferentes aspectos de la experiencia Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas” la cual ayudará a conocer a profundidad la esencia del proyecto, así también características que la hacen única.

4.1.1. Contexto social y educativo

Contexto social:

El distrito de San Martín de Porres se encuentra ubicado al Noreste de Lima Metropolitana, a una altura de 123 m.s.n.m., con una extensión total de 415 Km, se le puede considerar un distrito consolidado como urbano. Geográficamente se encuentra en el departamento de Lima, entre los paralelos 12° 01' 40" de Latitud Sur y los meridianos 77° 02' 36" de longitud oeste del meridiano de Greenwich y 20 km. de distancia del Cercado de Lima.

Se caracteriza por la alta incidencia delictiva, el escaso personal policial y los magros recursos preventivos lo convierten en uno de los más inseguros de los 43 distritos de Lima. En este escenario, es mayor la responsabilidad de la comunidad en asegurar el cuidado e integridad de los niños y niñas. Así pues, se realizan una considerable cantidad de programas sociales que en su mayoría son dirigidos por la municipalidad distrital, MINSA y MIMDES, en especial en las zonas de pobreza.

De acuerdo al índice de desarrollo humano, la esperanza de vida promedio es de 75 años. Además, el ingreso familiar per cápita es de 552.80 nuevos soles al mes. Los habitantes se dedican al comercio por mayor y menor de bazares, mercerías, librería, útiles de escritorio, bodegas,

abarrotos, entre otros (actividades comerciales), alojamiento y restaurantes (actividades de servicios) en su mayoría. Un gran número de personas se dedican al comercio ambulante que en su mayoría son mujeres de bajos recursos.

La contaminación del aire supera los límites establecidos por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y este distrito es considerado alto en vulnerabilidad sísmica.



Recuperado de <https://bit.ly/2JtZtqZ>

Contexto educativo:

La institución se dedica a la atención del nivel inicial (3, 4, y 5 años) en el turno mañana y tarde con 57 años de servicio a la comunidad. Se encuentra ubicada en Zarumilla, fundada en la época de los 40, donde los provincianos emigraban a Lima. Su construcción se remonta al año 1961, después de una serie de acontecimientos el terreno fue adquirido por el club de leones de Lima que con esfuerzo fueron construyéndolo poco a poco, iniciándose así el funcionamiento del primer jardín de niños y niñas.

De acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) se centran en el desarrollo integral, la formación de valores enfocadas en las 5 áreas de desarrollo del niño y la niña. Cuentan con un personal de 18 docente que están en constante actualización por el MINEDU, Ugel 02, por

iniciativa propia y autofinanciado. Además, 8 auxiliares, 1 oficinista y 3 personales de servicio. Así como la participación de las familias y aliados de nuestra comunidad para las diferentes actividades significativas en el trabajo diario.

Esta institución cuenta con diversos proyectos: “Juegos seguros y divertidos”, “Juguemos en nuestra aula de psicomotricidad”, “Sembrando, cultivando y cosechando en nuestro huerto” y “Científico preguntón” que sin duda trajeron múltiples beneficios para el centro; sin embargo, algunos de estos han quedado sin sostenibilidad.

De acuerdo al PEI los niños evidencian dificultades en la expresión de sus experiencias, propuesta de ideas, solucionar conflictos, cumplir con los acuerdos, tolerancia hacia los demás y muestran pocos hábitos de aseo. A las docentes les cuesta realizar con los procesos didácticos, no brindan oportunidades de situaciones retadores, falta de actualización en la TIC, desinterés por indagar estrategias pedagógicas y reuniones institucionales. Las familias muestran desinterés en formar con normas básicas de convivencia e irresponsabilidad en la asistencia de sus hijos.

4.1.2. Situación inicial de la experiencia

Se describe la situación antes del inicio de la experiencia en cuanto a las prácticas pedagógicas del enfoque pedagógico de cultura visual que implica las dimensiones de observación, lectura y creación de imágenes en las aulas durante mis prácticas pre profesionales.

4.1.2.1. Observación de imágenes

Durante mis prácticas pre profesionales, en el aula observé en cuanto a la *organización del ambiente*, era en base a sectores donde los niños realizaban sus juegos por iniciativa propia en un tiempo determinado. La funcionalidad de algunos sectores no era visible, ya que el sector de arte estaba cubierto con una tela, de esta forma no se hacía uso de este durante el tiempo de juego libre

en los sectores. Además, el mobiliario en el sector de la biblioteca no permitía que los niños y niñas tuvieran al alcance los libros, dando pase a que los niños se quisieran trepar para lograr adquirir el libro que deseaban.

En otra aula observé que la estética no era su fuerte, puesto que al ingresar había un color predominante en todo el espacio físico, así como en los mobiliarios, las paredes tenían carteles con marcos de diferentes colores, tipografía de letras y formato de imágenes, en la pizarra había dibujos que la enmarcaban y los rotuladores de los sectores eran con letras de diferentes colores.

En cuanto a la **planificación**, observé que las docentes que acompañé en algunas actividades realizaban esta acción después de ejecutar las sesiones de aprendizaje, además no había diálogo con la auxiliar para retroalimentarse, y puedan compartir sus puntos de vista en las actividades de aprendizaje, ya que la docente le decía que debía hacer tal material y listo. Asimismo, había dificultades para redactar la evidencia del aprendizaje.

En cuanto a los **materiales didácticos**, recuerdo que la docente de la primera aula que describí, utilizaba de forma frecuente las imágenes impresas en sus actividades, lo cual generaba cierta anticipación de los niños, cuando ella preguntaba ¿Qué creen que hay dentro del sobre, bolsa de regalo o caja? Ellos mencionaban de manera inmediata imágenes, lo que ocasionaba que algunos niños se mostrabanidos de la actividad.

4.1.2.2. Lectura de imágenes

En cuanto a la **planificación**, observé que no se considera la organización del ambiente convirtiéndose en un espacio estático, donde no se realizan modificaciones de acuerdo a los intereses de los niños y niñas. Además, observé que la docente al presentar el **recurso visual** a los niños, las imágenes proyectadas en el televisor eran de pocos megapíxeles, lo cual generaba

dificultad para leer las imágenes, al momento de describir e interpretar los mensajes visuales no se lograba tener una adecuada percepción visual. Durante, el *acompañamiento* de las actividades de aprendizaje, al momento de recoger los saberes previos, la docente no tomaba en cuenta todos los aportes. Así también, se evidencia el poco uso de preguntas abiertas dando menos posibilidad a que se expresen y den a conocer sus puntos de vista frente a una situación. Una pregunta que no solía escuchar por parte de las docentes es ¿Qué no te gustó?, me parece importante realizarla porque nos invita a reflexionar sobre nuestra práctica pedagógica y generar un clima de confianza donde es necesario que todos nos sintamos a gusto para consolidar los aprendizajes. El dialogo por parte de los niños, era poco apreciado, pues los espacios que se generaban para comunicarse, en su mayoría era de docente y estudiantes, por lo que ver dialogo entre pares era usual solo observarlo en recreo.

4.1.2.3. Creación de imágenes

En cuanto a la *organización del ambiente*, los materiales no se mostraban a disposición lo cual impedía que se pueda realizar una creación con autonomía. Además, la organización de los materiales dentro del sector de arte no provocaba inspiración para que ellos puedan llevar a cabo sus huellas visuales, había un alto énfasis por recargar la biblioteca o el hogar, que este espacio en muchos salones se nota menos atención a los detalles.

En cuanto al *acompañamiento*, durante el tiempo de dibujo de los niños designado para realizar una consigna determinada por la docente. Ella se acercó a observar lo que se iba realizando, al notar que el niño no realizó su creación semejante a la que indicó, arrugó la hoja y la botó a la basura, siendo una muestra de poca comprensión del desarrollo evolutivo del dibujo del niño. Además, se evidencia actividades grafico-plásticas que se expresan en su mayoría en el dibujo o pintura con materiales básicos como los colores, crayolas o plumones. De esta manera,

no se presentan actividades de modelado o construcción, así como el uso de diversos materiales que provoquen el amor por crear y descubrir diversas posibilidades.

4.1.3. Actividades claves/relevantes de la experiencia.

Actividades claves	Fechas	Actores	Resultados
Inauguración de Ludopedia	24 de abril del 2019	- Voluntarias	Logró la implementación del ambiente Ludopedia para la atención a niños y niñas de 3 a 5 años.
Actividades ludo-artísticas con niños y niñas de 3, 4 y 5 años (turno mañana).	2 de abril del 2019	- Voluntarias	El fortalecimiento del desarrollo personal social, crítico y reflexivo de los niños y niñas, quienes han generado estrategias de resolución de conflicto aplicados en su vida cotidiana y con los actores de la comunidad educativa.
Actividades ludo-artísticas con niños y niñas de 3, 4 y 5 años (turno mañana).	2 de septiembre del 2019	- Voluntarias	

4.2. Descripción y reflexión crítica de la experiencia.

A continuación, se presenta el inicio de la experiencia y los saberes previos que se tenían, luego se describe cada una de las etapas con las diversas actividades que se ejecutaron (las actividades de gestión para lograr la implementación de Ludopedia, la inauguración y las actividades ludo-artísticas con el turno mañana y tarde), se presenta después la diferencia entre la situación inicial y final, además de los elementos o factores que facilitaron o dificultaron el proyecto.

4.2.1. Inicio de la experiencia

Al iniciar el proyecto se tuvo que realizar una presentación formal a la comunidad educativa (directora, docentes y familias), encuentros de aprendizaje y gestionar un ambiente para el funcionamiento de Ludopedia. Todo ello se llevó a cabo en coordinación con la directora, el monitoreo de las representantes de la Dirección Universitaria de Responsabilidad y Vinculación Social (DURVIS) y apoyo de la Facultad de Educación.

4.2.1.1. Presentación del proyecto Ludopedia

Esta primera etapa tuvo tres fechas importantes: 24 de julio, 2 de agosto y 22 de agosto. De esta manera, se realizó la presentación a toda la comunidad educativa de la institución.

- **Presentación a la Dirección**

El equipo Educando Juntos se dirigió a la institución para un primer encuentro, se llevó a cabo la presentación del proyecto a la directora y docente aliada encargadas de representar al jardín, quienes darían el visto bueno para llevarlo en acción. Además, estuvieron presentes dos representantes de DURVIS, quienes fueron el soporte del equipo. La presentación² inició a las 8:00 a.m. y se realizó una ponencia que duró aproximadamente una hora y media. Esta estuvo a cargo de los voluntarios.

Esta consistió en un primer momento, mostrando el contexto de la alta violencia que se vive día a día en nuestro país en las poblaciones vulnerables (niños, niñas y mujeres). Frente a esta problemática nace Ludopedia, además de la formación académica, salidas de campo de forma

² <https://bit.ly/3hOSBBa>

voluntaria y las prácticas pre profesionales, aportando con experiencias significativas que invitaron a dar propuestas de solución a este panorama.

Un hito importante fue ser parte de talleres de manejo y funcionamiento de Ludotecas, estos fueron brindados por la ONG-SUMBI, el cual fue un centro de prácticas pre profesionales donde se realizó el proyecto de entrelazos llamado “LUDOTECAS”, esta propuesta fue analizada y reflexionada despertando el interés en este campo. Además, de conocer la pedagogía de Reggio Emilia en Aleph donde nos impactó la infraestructura, el mobiliario, la filosofía educativa y la entrevista con León Trahtemberg, quién inspiró y abrió nuevas posibilidades de mirar la educación.

Un segundo momento, abarcó la definición y fundamentos teóricos dándole sustento a la propuesta, además de los objetivos y las actividades claves para lograr cada uno con los actores involucrados.

Finalmente, se invitó a la directora y los presentes a comentar su percepción frente al proyecto y si aceptaba que se ejecutara en el centro educativo. Luego, de una minuciosa conversación, aceptaron el reto de trabajar con Educando Juntos.



Figure 1 : Fotografía como símbolo de aprobación de la ejecución del proyecto Ludopedia en la institución inicial.

- **Presentación a la plana docente**

El equipo de Educando Juntos realizó la presentación a doce docentes que atienden el turno mañana y tarde de la institución en una hora aproximadamente, además se contó con la presencia de la directora. Un espacio de aprendizaje mutuo debido al contraste de la información brindada a través de su práctica pedagógica. Una docente comentó que “los niños son muy agresivos”, dando un panorama inicial del contexto. Finalmente, les comentamos que acompañaríamos a 3 de ellas durante lo que resta del año, lo cual permitió conocer a profundidad las necesidades, intereses y características de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, además de la dinámica institucional y la relación de todos los actores.



Figure 2 : Fotografía que marca un primer encuentro con la plana docente de la institución.

- **Presentación a las familias de 3, 4 y 5 años.**

El equipo Educando Juntos se presentó frente a un aproximado de 70 padres de familia, cuidadores y tutores de los niños y niñas. En el transcurso de la ponencia surgieron algunos imprevistos (suspensión de energía eléctrica y el espacio reducido); sin embargo, se logró sacar adelante la presentación.

Al inicio, se realizó la dinámica “démonos un respiro”, se proporcionó un globo a cada asistente y se les dio la indicación de que cada vez que inflamos el globo iremos pasando nuestros

problemas o aquellas cosas que nos hacen sentir desanimados. Luego, se hizo un nudo haciendo referencia a que encerremos todo lo negativo y podamos dejarlo ir reventando el globo. Este juego se enfoca principalmente en hacer conscientes a las familias sobre cómo las emociones influyen en nuestras actitudes y comportamientos.

Acto seguido, se explicó la importancia que tiene el juego en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos e hijas. Dando pase a la presentación del proyecto Ludopedia, donde se enfatizó ciertas ideas: el juego es un derecho universal de todos los niños y niñas, hablar de emociones desde tempranas edades resulta importante para relaciones saludables y el impacto que tendría en sus hijos este proyecto.

Finalmente, se invitó a las familias, cuidadores y/o tutores a trasladarse a un espacio dónde había dos actividades lúdicas con la finalidad de que vivencien las sensaciones que nos brinda el juego. Acto seguido, se informó sobre la necesidad de tener la autorización para fotos y/o videos de las actividades que se realicen con sus hijos e hijas.



Figure 3: Fotografías que evidencian un primer encuentro con las familias de niños de 3, 4 y 5 años.

4.2.1.2. Encuentros de aprendizaje

- **Representantes de Red Solare – Perú (26 de agosto)**

En este espacio se compartió el proyecto Ludopedia con la finalidad de generar oportunidades de retroalimentación e intercambios de conocimientos frente a la pedagogía de Reggio Emilia, siendo clave de la propuesta. Es así, que se creó lazos de comunicación para una visita a un centro infantil donde se practica esta filosofía.



Figure 4: Fotografía que captura el momento de encuentro entre representantes de Red Solare - Perú.

- **Directora de Ludotecas – Francia (10 de septiembre)**

En este espacio se tuvo la oportunidad de una videoconferencia donde Gilda (especialista en el manejo y organización de Ludotecas) contó su experiencia, realizó un tour por la Ludoteca que se encontraba acompañando y administrando en Francia, y nos compartió recomendaciones para la gestión de nuestra propuesta en la institución. Un mensaje que se quedó presente: El juego es para todos, aquí se atiende a niños, adolescentes y adultos mayores, es así que se tiene una cultura del juego. Una realidad que en Perú es ausente, pues hay tantos paradigmas y definiciones marcadas que ven al juego como una pérdida de tiempo, o es exclusivo de niños pequeños.

4.2.1.3. Gestión del espacio

- **Solicitud para habilitar Ludopedia (20 de septiembre)**

Este día la directora envió el documento de solicitud para habilitar un espacio dentro de la institución pública donde funcionará Ludopedia atendiendo a niños y niñas de 3, 4 y 5 años, además de sus familias hacia las personas responsables para enviar a un ingeniero de la Ugel N°2 que inspeccioné y apruebe iniciar con las actividades de Ludopedia.



Figure 5: Fotografía del documento de solicitud enviado.

4.2.2. Conocimientos que se tenían al inicio de la experiencia

4.2.2.1. El ambiente como tercer maestro

El ambiente tiene un poder comunicante y recoge los valores de una institución y actores que atienden a la etapa infantil, es la muestra de cómo vemos a los niños y niñas, así también lo que pensamos sobre la educación. El ambiente debe ser: confortable, organizado, placentero y amable con paredes blancas, sin tanta decoración para evitar distractores, puesto que el color lo ponen los niños en sus creaciones visuales. Además, es importante evitar la sobrecarga de estímulos inclusive con el arte de los niños.

Un aula bien diseñada ayuda a los niños a tomar decisiones, los motiva a usar los materiales adecuadamente y les ayuda a asumir mayor responsabilidad por el orden y cuidado del ambiente (espacio físico y las relaciones dentro de este). En esta línea, es necesario tomar este detalle en cuenta al momento de generar espacios de aprendizajes para una dinámica socio constructiva.

Algunos criterios para la organización: por color y forma, los materiales contenidos en canastas o envases transparentes, limpieza y seguridad.

4.2.2.2. Trabajar por contextos o sectores

Son ambientes que contribuyen al aprendizaje de conceptos, habilidades, competencias y actitudes por medio de juego. Considero importante trabajar de esta forma debido a que se convierten en oportunidades de aprendizaje (habilidades motrices, cognitivos y socioemocionales) y exploración. Además, aprenden a ser organizados, el cuidado de los materiales, los espacios y de los compañeros, permite el trabajo colaborativo y promueve un clima social positivo, de respeto y confianza por los demás al trabajar de manera simultánea en pequeños grupos.

El juego cobra un gran protagonismo, puesto que los niños y niñas van a interactuar con los diferentes contextos, por ello se debe tomar en cuenta algunos pasos:

- **Diseñar:** En esta etapa se seleccionan las competencias a desarrollar.
- **Equipar:** Búsqueda de los elementos que van a permitir alcanzar las competencias.

Criterios	
1	Definir el espacio claramente para ver cómo está formado un contexto.
2	Agrupar materiales similares, pero con atributos para notar las diferencias
3	Contar con materiales y herramientas que respondan a las competencias, habilidades y conceptos que los niños que respondan a los intereses.
4	Empezar enseñando cómo se debe usar y cuidar los materiales.
5	Cada cosa debe tener un lugar destinado (saber dónde están las cosas, cómo y por qué están agrupadas permiten trabajar de manera independiente y constructiva). Se puede colocar etiquetas con la imagen/ palabra del objeto que va en ese lugar para un mejor orden (juego de correspondencia y lectoescritura).
6	Usar material transparente y canastas para el guardado.
7	El color y sus matices deben seguir los fríos, cálidos y neutros.

8	Incluir material que se pueda transformar, tal vez no un disfraz pre establecido sino telas.
9	Atención a las cualidades estéticas del material, buscar elementos que apelen a los sentidos.
10	Atención a la cantidad y diversidad: siempre más uno, papel en diferentes formatos y colores, entre más.
11	Materiales y herramientas de calidad: imágenes de referencias claras, material que no sea peligroso, objetos reales.
12	Presentar el material con orden y belleza (para reconocer mejor las cualidades y posibilidades de uso-no atiborrado).
13	Presentar el material de tal forma que haga evidente los conceptos que queremos trabajar: objetos organizados en una línea para ser contados, elementos grandes-medianos-pequeño, material organizado por tiempo, entre otros.
14	Ofrecer colecciones de objetos para promover el dominio de un aprendizaje (letras móviles y de cerámica, máquinas de escribir, sus nombres escritos).
15	Proveer un escenario o área clara para el trabajo (plato, tabla, bandeja, tela) crear un fondo, un contraste.

Fuente: Kids First

- **Presentar los contextos:** En esta etapa el rol del docente es fundamental debe observar, registrar, reconocer los retos, realizar preguntas abiertas, reflexionar en voz alta, promover la acción y colaboración, señalar conceptos, enriquecer el lenguaje y modelar algunas técnica o usos.

1	Presentar y explorar las cualidades de los materiales: tocar, comparar, hacer lista de características, hipotetizar posibles usos. Elaborar listas, cuadros, muestrarios, catálogos.
2	Modelar el uso o posibles usos. Al inicio la maestra presenta provocaciones, pero luego responden a los intereses de los niños.
3	Modelar las reglas del trabajo y uso de materiales, también los cuidados del material. Pensar qué se espera del sector, ver cuáles serán las reglas.
4	Modelar el funcionamiento del sistema de organización y guardado.
5	Sesiones de entrenamiento del tiempo de juego en sectores para ver nuevas formas de uso.

Fuente: Kids First

4.2.2.3. Intervención en Ludotecas

- **La observación de las emociones en la ludoteca**

Se toma en cuenta la comunicación verbal y no verbal, los gestos pueden reforzar, contradecir sustituir o regular a nuestras palabras, de esta manera están íntimamente entrelazadas.

En el siguiente cuadro podremos identificar a la emoción, su observación y gestión.

Emoción	Observación	Gestión y acompañamiento
MIEDO	<p>Informa de la presencia de un peligro, moviliza el cuerpo para afrontarlo, enseña a prepararse a lo desconocido.</p> <p>En el curso de la infancia los niños atraviesan distintos típicos miedos, refleja las etapas de la maduración del psiquismo. Es problemático si se instala un periodo largo, o es persistente, cohibe al niño y lo limita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar la emoción (el niño tiene miedo, existe una razón). - Escucha (no solo es prestar atención, es ayudar al niño a expresarse). - Aceptar y comprender (necesita empatía). - Ayudarle a buscar sus recursos interiores y exteriores (evocación de situaciones similares y sus resultados).
ENOJO	<p>Es una reacción natural y sana ante la frustración. Es parte de la aceptación (la negación, la cólera, la negociación, la tristeza, la aceptación).</p> <p>Cuando el niño no aprende a administrar su cólera puede actuar con violencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acoger la emoción (escuchar unos momentos). - Aceptar la emoción (necesita empatía). - Contener, mantener el contacto si tienen menos de dos años.
ALEGRÍA	<p>La aptitud para expresar alegría es una dimensión importante de la inteligencia del corazón.</p> <p>La alegría es la emoción que expresa el amor, el encuentro, la relación y deseo de existir. Reír es un reflejo de salud física y psíquica en el niño, libera las tensiones del diafragma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acompañar la alegría. - Compartir la alegría. - Provocar o despertar la alegría. - Mantener la alegría. - Enseñarle al niño a descubrir.

TRISTEZA	<p>Es la emoción que acompaña a una pérdida. Llorar, que es su expresión, permite expulsar las toxinas que se acumulan por la pena. El niño experimenta una pérdida como pérdida de parte de sí.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar porque esta triste, no forzar si no quiere hablar de la situación de pérdida. - Aceptar la emoción. - Permitir llorar, acompañar ese momento y consolar sin pedirle que sea fuerte ni crearle falsas expectativas, solo abrazar y contener. - Proponerle escribir o dibujar libremente primero y luego, sobre lo que está pasando o sobre la razón de su tristeza. - No alterarse o alejarse si expresa enojo, es normal.
-----------------	--	--

Fuente: SUMBI, 2017

- **La importancia del juego en la autorregulación emocional y el fomento de la resiliencia**

La autorregulación, el apego y vínculos

El vínculo entre el niño y cuidador principal se da al mantener proximidad física y confort afectivo. El apego brinda una base de seguridad, competencia para diferenciar las emociones, autoestima, auto reconocimiento, empatía, claves para una salud emocional y social. En esta línea, existe una relación entre el apego y la autorregulación emocional, se da durante la lactancia y en las situaciones de frustración del niño cuando el adulto responde de manera adecuada ante el estrés.

Dentro de la autorregulación emocional hay tres aspectos importantes: Identificación de las emociones, expresión emocional y modulación emocional. En este campo, el juego es una parte fundamental del desarrollo físico, psicológico y social de los infantes. En situaciones de violencia, pueden ayudar a descubrir señales que se muestran en sus juegos sin necesidad de otorgarle palabras. Por ello, es importante observar y registrar el juego libre de los niños y niñas; ya que nos

sirve para conocerlos con total naturalidad, además tomar en cuenta ciertas causas de posibles problemáticas a atender y un tiempo para descubrir intereses que te ayuden a proponer actividades significativas.

La resiliencia y el juego

La perspectiva de ver a los niños con la capacidad de la resiliencia, nos cambia el enfoque de solo concebirlo como víctimas potenciales sino como personas que tienen los recursos para afrontar situaciones adversas. El juego actúa como un regulador emocional, puesto que al representar las experiencias pasadas se vuelve dueño de su mundo interno y puede cambiar su respuesta, el descubrir cómo defenderse y manifestar su desacuerdo.

En definitiva, el juego tiene un papel esencial en la construcción de la resiliencia en los niños y niñas ante las respuestas del estrés.

4.2.2.4. Los beneficios de las artes visuales en el desarrollo infantil

Las artes visuales aportan en agudizar la percepción de los pequeños, le dan la oportunidad de que cada sistema perceptivo tenga mayor experticia. Además, permite y respeta la construcción de la identidad al valorar la interculturalidad, imaginación y creatividad. Así también, desarrolla el pensamiento crítico y reflexivo al expresar sus sentimientos e ideas a la hora de elaborar sus aportes.

El estar en contacto con su yo interno al realizar sus creaciones visuales, lo invita a tomar conciencia de su cuerpo, sus posibilidades, del espacio, materiales, los demás y el tiempo. En consecuencia, logra adquirir coordinación motora, desarrollar actitudes cognitivas y socioemocionales (curiosidad, perseverancia, confianza, seguridad, iniciativa, empatía), placer y diversión por crear.

4.2.3. Descripción de la experiencia

Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
Infraestructura	Mobiliario	Inauguración	Actividades ludo-artísticas

4.2.3.1. Infraestructura

- **Inspección del espacio destinado para Ludopedia (25 de octubre)**

Se recibió la visita del ingeniero de la Ugel N°2 a la institución para realizar la respectiva inspección sobre los posibles espacios donde se ejecutaría Ludopedia (el hall y la cocina). El hall fue descartado puesto que al realizar las medidas no cumplía con las normas básicas de seguridad y las dimensiones eran muy reducidas. La cocina fue la opción más viable; sin embargo, se brindó sugerencias estructurales para que cumpla las normas de seguridad, iluminación y ventilación:

- Anular la puerta trasera para que los niños y niñas no ingresen por el pasillo donde estaban los armarios que daban acceso a este espacio.
- Romper la pared, anular puntos de agua de los lavaderos para ubicar una puerta hacia el patio.

Por ello, se empezó a gestionar el contacto con un albañil que pueda realizar los trabajos adecuados para iniciar las diversas actividades de Ludopedia.



Figure 6: Fotografías que marcaron el inicio de un espacio en potencia.

- **Trabajo de remodelación finalizado (28 de diciembre)**

Durante dos semanas aproximadamente el albañil contratado estuvo realizando los trabajos que recomendó el ingeniero para poder habilitar el funcionamiento del espacio destinado a Ludopedia. Luego, de algunas compras de materiales, demolición, instalación de conductos de agua y desagüe, eliminación de desmonte, elaboración de una columna chata, tarrajeo e instalación de la puerta, entre otros trabajos que se sumaron en el camino, se pudo lograr un espacio con las normas básicas de seguridad, ventilación e iluminación.



Figure 7: Fotografía del ultimo día de trabajo de los albañiles contratados.

- **Pintado de paredes (22, 23 y 24 de enero)**

Al finalizar las fiestas de fin de año se retomaron las actividades, al no contar con un presupuesto previo para ahorrar costos el pintado lo realizaron los voluntarios con el apoyo de un familiar.



Figure 8: Fotografía de los días de pintado y el acabado.

4.2.3.2. Mobiliario

- **Reunión con el carpintero (18 de febrero)**

Antes de esta reunión, los voluntarios realizaron una recopilación de varias imágenes de los muebles que desean para cada uno de los contextos (hogar, biblioteca, construcción y juegos tranquilos, y arte y diseño³). El día de la reunión con el carpintero se presentó cada mueble que necesitaríamos, se observó el material, colores o tonalidades de madera, el presupuesto, posibles medidas, tiempo de trabajo, entre otros aspectos. Luego, se pasó a realizar las coordinaciones respectivas para adquirir los fondos y programar un día de encuentro en Ludopedia.



Figure 9: Fotografía de la reunión con el carpintero.

- **Visita del carpintero a Ludopedia (1 de marzo)**

El carpintero se acercó a Ludopedia para realizar las medidas exactas del espacio, de esta manera definir el tamaño de cada uno de los muebles que formaría un contexto, así también el de la puerta principal. Después, de contratar sus servicios fue mandando fotografías evidenciado el avance y conformidad de su trabajo.

³ Una primera propuesta de los nombres de los contextos de Ludopedia.

- **Instalación del mobiliario en Ludopedia (19 de marzo)**

Llegó el día de instalar los muebles, el carpintero empezó a descargar cada uno de estos y luego de casi dos horas aproximadamente finalizó su trabajo. Los voluntarios pasaron a comprobar la seguridad y estética de cada contexto.



Figure 10: Fotografía de la instalación del mobiliario en Ludopedia

4.2.3.3. Inauguración de Ludopedia (24 de abril)

Un día lleno de emoción y satisfacción para los voluntarios, donde se vio el fruto de tanto esfuerzo y dedicación de todo lo que se tuvo que hacer para lograr implementar el ambiente. Un gran camino de compras, actividades de recaudación de fondos, recepción de donaciones, reuniones de coordinación, entre más momentos inolvidables y llenos de aprendizaje⁴.

⁴ https://fb.watch/1sw_nNa89/

Este día comenzó con la ceremonia de inauguración, asistió la vicedecana de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, directora de la Facultad de Educación, representantes de DURVIS, la directora de Proyectos y Programas de la ONG SUMBI, docentes de la universidad, familiares y la comunidad educativa.

Al inicio, se presentó la escolta compuesta por niños y niñas de 5 años para realizar el canto del himno nacional, luego cada representante dio sus palabras respectivas para pasar a un número artístico por parte de los pequeños de 3 años. Llegó el momento de realizar la revelación de la placa y el corte del cinto, una experiencia emocionante. Después, se invitó a pasar a los presentes y por medio de unos videos se contó el proceso de este logro. Finalmente, se pidió que dejaran sus mensajes en relación a qué opinan de Ludopedia u comentarios para el equipo, para pasar al brindis y un compartir⁵.



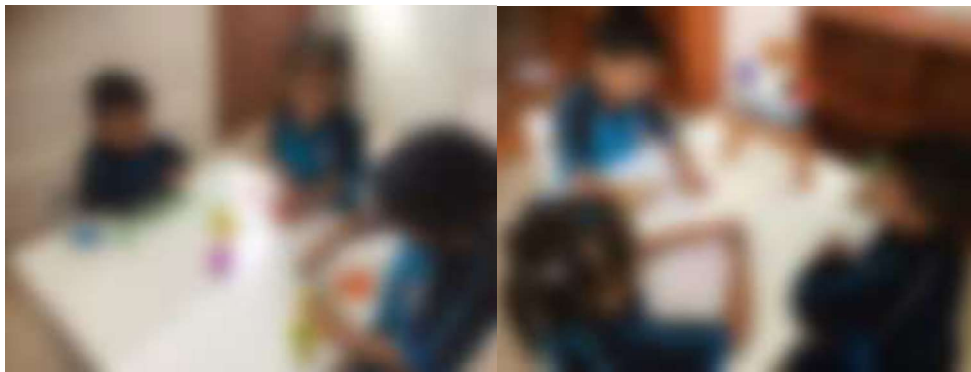
Figure 11: Fotografías que capturaron la inauguración de Ludopedia.

⁵ <https://fb.watch/1swUQLFmU2/>

4.2.3.4. Actividades ludo-artísticas

Nuestras primeras huellas visuales (2 de abril)

Los infantes de 4 años ingresaron a Ludopedia por primera vez, en el ambiente solo se contaba con hojas bond, plumones y play doh (donado) para el contexto de arte y diseño. Un tiempo confuso para las voluntarias, puesto que aún no tenían una ruta para realizar las actividades. Sin embargo, en función a los aprendizajes adquiridos empezaron con la acogida, y luego se invitó a los niños a elegir con qué material desean crear, todos dijeron: play doh. Entonces, se les entregó el material y empezaron a modelar con ayuda de los cortadores de manera espontánea. Al término, decidieron utilizar los plumones y las hojas bond para representar por medio del dibujo sus pensamientos: un conejo, dinosaurios y caminos fueron sus primeras huellas visuales.



Reflexión:

Reconozco lo importante que es mostrarte dispuesta y segura de las propuestas que deseas transmitir, puesto que ello permitirá que los menores se involucren y participen. Asimismo, considero necesario que exista oportunidades de expresión libre por medio del dibujo y modelado, así también, el escuchar, de esta manera nos sirve de diagnóstico para identificar en qué nivel de desarrollo se encuentran y poder atenderlos de manera pertinente.

Nuestro primer contacto con el contexto de hogar (3 de abril)

Los niños de 4 años jugaron en el contexto de hogar en el cual encontraron imágenes con volumen no estructurado: tubos de papel, cajas de fósforo, cintas de embalaje, cajas de cartón, latas, entre otros. Los infantes empezaron a interactuar de manera libre, al observar la caja de Cinemark, hacen un comentario referente al cine.



Reflexión:

Considero que las imágenes volumétricas no estructuradas les brindan a los niños la oportunidad de hacer volar su imaginación y creatividad. Asimismo, brindar mensajes visuales con logotipos cercanos hace que evoquemos recuerdos amenos y de apertura a un intercambio de palabras desde la iniciativa de los menores.

Retamos nuestra memoria visual

Los niños de 4 y 5 años jugaron memori card junto a una de las voluntarias, cada uno iba recibiendo una pieza de acuerdo al turno con el que contaba. A lo largo del juego iban observando con mayor precisión las imágenes para colocarla con el par, en algún momento necesitaron la ayuda del compañero para encontrarlo. Al término todos guardaron las fichas y se procedió a realizar la despedida.



Reflexión:

Una actividad sencilla que moviliza diversas habilidades en los menores, la coordinación óculo-manual, esperar turnos e ir en el tiempo de cada uno y apoyar al prójimo. Es necesario, entender estas actividades como oportunidades necesarias para acercar al niño a la lectura y escritura. Además, la postura y organización da posibilidad del contacto visual total, lo que genera calidez y confianza para jugar.

Percepción de las familias de 3 años (4 de abril)

Llegó el día de presentar Ludopedia a las familias, al ingresar se les comentó en líneas breves el proceso de cómo se logró este proyecto, luego los invitamos a interactuar con lo que observaban y que nos dieran sus percepciones del ambiente. Lanzaron algunos comentarios: “Parece una casa de verdad”, “Se siente cómodo”, “las paredes blancas transmiten tranquilidad”, además se percataron de las imágenes que se encontraban en los atriles, ¿Por qué esas imágenes? Las voluntarias responden: Estas imágenes nacieron del contexto que están viviendo en la institución, toda esta semana han tocado el tema de la anemia, por ello se muestran estos mensajes visuales

reales para acercarlos a este conocimiento. Finalmente, se pidió autorizaciones para toma de fotos y videos.



Reflexión:

Me parece valiosa acercar a la familia al trabajo pedagógico que se realiza con los niños, debido a que formamos aliados para lograr mejores resultados siendo conscientes de cuáles son los propósitos, así establecemos lazos de confianza para mejores interacciones. Además, es importante tomar en cuenta la organización del ambiente, puesto que va a reflejar de manera concreta y visual el trabajo que se va a realizar.

¿Cómo me alimento? (9 de abril)

Alimentación saludable

En la semana de la alimentación saludable los niños y niñas de 4 y 5 años nos comentaron sobre los alimentos saludables y chatarras que habían observado en sus aulas, y sobre lo que traían en sus loncheras. Nos valimos de esta útil información para comentarles que necesitamos ayuda para saber que alimentos eran saludables y cuáles eran chatarras, para ello se les presentó dos árboles. Cada niño(a)



salió a clasificar, hubo alimentos nuevos que fueron de interés y los niños quisieron llevárselos para investigar a sus casas. Además de relatarnos que una mala alimentación causa una enfermedad llamada anemia (documentación).

¿Qué hace nuestro cuerpo cuando nos enfermamos? (10 de abril)

Enfermedades y defensas

En la actividad ludo-artística “Enfermedades y Defensas” (variante de policías y ladrones) los niños se dieron cuenta que los medicamentos, inyecciones y pastillas nos protegen contra las enfermedades.

Dominic: A mí me pincharon mi dedo salió sangre.

Fabrizzio: A mí también.

Thiago: ¿Para qué nos sacan sangre?

Flavia: ¿Es la inyección o la vacuna

Dominic: Duelen, pero nos hacen bien.

Fabrizzio: Ha, pero el jarabe es rico.

Al finalizar el juego, se continuó con una reunión de encuentro donde los menores dieron a conocer sus inquietudes.



Ramas en las manos (Conceptos: venas, vasos sanguíneos y glóbulos rojos)

Surge la curiosidad a partir de la enfermedad anemia, pero ¿Qué es la anemia?, les indicamos a los niños(as) que observen sus muñecas para que puedan observar unas ramitas azules y verdes que son llamadas “venas”:

Camila: ¡Ah! si mira yo si tengo.

Fabrizzio: Yo también.

Bien por esas venas pasa la sangre la cual está compuesta por glóbulos rojos, los cuales le dan ese color rojo, ¿Saben que pasa cuando no hay glóbulos rojos?

Flavia: mmm nos enfermamos.

Fabrizzio: ¡Ah, ya! nos da la anemia.

Se llega a la conclusión que la anemia es una enfermedad causada por la deficiencia o baja cantidad de glóbulos rojos (documentación).

Finalizamos, la actividad con la representación por medio del dibujo de lo vivido, y describieron sus dibujos.



¿Dónde está el tesoro? (11 de abril)

Se les presentó a los infantes de 4 y 5 años la situación de un niño enfermo, a sus lados había dos canastas: una con el símbolo de check (✓) y una equis (X). Estas hacen referencia a cosas que

nos hacen bien y mal, entonces la actividad ludo-artística consistía en buscar sobres que se encuentran dentro de Ludopedia que contienen ciertas cosas que de acuerdo al criterio de cada niño colocará en la canasta que considere. Empezó el juego, al adquirir cada niño un sobre nos reunimos para descubrir el contenido y pegarlos donde corresponda. Encontramos medicamento, pastillas, virus, bacterias, gaseosa, entre otros.



Para finalizar, los niños y las voluntarias representaron mediante el modelado: unos gusanos, pastillas, papaya, botellas de agua, glóbulo rojo, bacterias, inyección, entre otros.



Reflexión:

Todas estas actividades ludo-artísticas se propusieron a raíz de lo que se estaba trabajando en las aulas, con la finalidad de que exista ilación entre los dos ambientes. Considero que los recursos visuales presentados en un contexto de juego captan la atención e invitan a descubrir

sobre lo tratado. La provocación compuesta por la pregunta a resolver en el día, ayuda a que los menores puedan enfocarse, de esta forma promover la concentración, memoria visual, lectura de los mensajes visuales, entre otros. La documentación, un medio visual donde se muestra evidencia de las actividades, resulta muy necesario para compartir de manera práctica y amigable las experiencias a familias, docentes, etc. Finalmente, la construcción colectiva del conocimiento es enriquecedor para demostrar que juntos podemos llegar a diversos saberes.

¿Cómo preparo plastilina casera? (16 de abril)

Los menores de 3 años observaron los materiales de la provocación, nos reunimos en asamblea y se leyó la pregunta, presentaron cada material, luego la organización de los niños donde se delimita el espacio de trabajo para realizar el procedimiento de la plastilina casera. Así, cada niño comenzó a integrar los productos con sus manos hasta conseguir con ayuda de las voluntarias la consistencia adecuada. Se finalizó con la despedida y cada uno de los pequeños se llevó a casa su plastilina para contarles a sus familias lo que realizaron en Ludopedia.



Reflexión:

El trabajo de cultura visual con los más pequeños empezó con actividades ludo-artísticas que se centren en la activación sensorial para ayudarlos a satisfacer esta necesidad, debido a que se encuentran en una etapa de transición, pues en su mayoría contaban con mayores demandas

emocionales, y de esta forma este tipo de actividades ayuda a canalizar sus emociones y promueve que se concentren.

Perspectiva de las familias de 4 y 5 años (16 de abril)

Después de presentarse las voluntarias y el proyecto Ludopedia, se dio un tour en el ambiente para que conozcan de más cerca la propuesta. La coordinadora general dio a conocer la última actividad ludo-artística que se realizó con los niños como ejemplo del trabajo que se realiza con los menores para favorecer el desarrollo de actitudes positivas. Una madre pregunta: ¿Cómo se llama la pedagogía en la que se basan? Se llama pedagogía Reggio Emilia, es italiana, la cual nos ha inspirado para el diseño y organización del ambiente como lo pueden observar los colores de los muebles, la altura al alcance de los niños para que puedan jugar de manera autónoma porque ellos pueden. Y como ven aquí cada niño representó por medio del modelado de acuerdo a sus posibilidades, algunos se sintieron familiarizados por las pastillas, otros por los virus y bacterias, entre más. Finalmente, se les pidió firmen autorizaciones para toma de fotos y videos, donde podían marcar sí o no.



Reflexión:

Es importante brindar un lenguaje didáctico a las familias sin simplificar ni bajar el nivel sino dar los términos necesarios pues muestran seguridad y confianza al padre, madre o cuidador

que nos escucha. Así también, el invitarlos a pasar al ambiente donde sus niños están, los involucra e invita a que se identifiquen con la propuesta.

Nota:

Estas actividades ludo-artísticas se realizaron antes de la inauguración con la finalidad de que los menores y familias puedan conocer Ludopedia y las voluntarias logren definir la metodología que seguirían para el desarrollo de las actitudes positivas. Todo este primer panorama es muestra de las primeras intervenciones, en el camino se logró convalidar el proyecto con las horas de prácticas, lo cual alivió mucho a las chicas y permitió que se concentren más.

¿Cómo elaboramos tarjetas para engreír a mamá? (8 de mayo)

Durante la presentación de la provocación surgieron conceptos de semejanza y diferencia de las cuales los niños y niñas de 4 años pudieron identificar a través de las tarjetas modelos que se presentaron para que ellos mismos puedan diseñar sus tarjetas.

Lizet: ¿Han visto o hecho tarjetas para sus mamás?

Luis: Yo no conozco

Mariana: ¡Qué lindo!

Milán: Algunos pones en un sobre y lo metes a su casa.

Lizet: Interesante pueden ir en un sobre, ¿Qué cosas tiene una tarjeta?



Mariana: Flores y corazón. ¡Ah! números

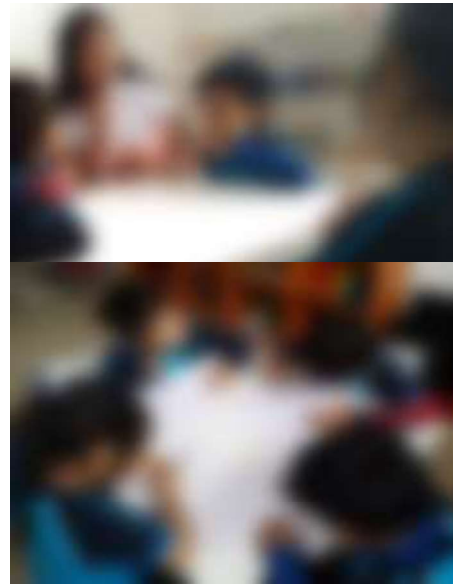
Lizet: ¿Serán números?

Mariana: ¡Ah!, tienen letras porque ahí hay una, ah son iguales.

Luis: No, porque esa es roja y es un rectángulo.

Milán: Esa es sin flores y es un rectángulo, es diferente.

Mariana: Ya no es igual entonces.

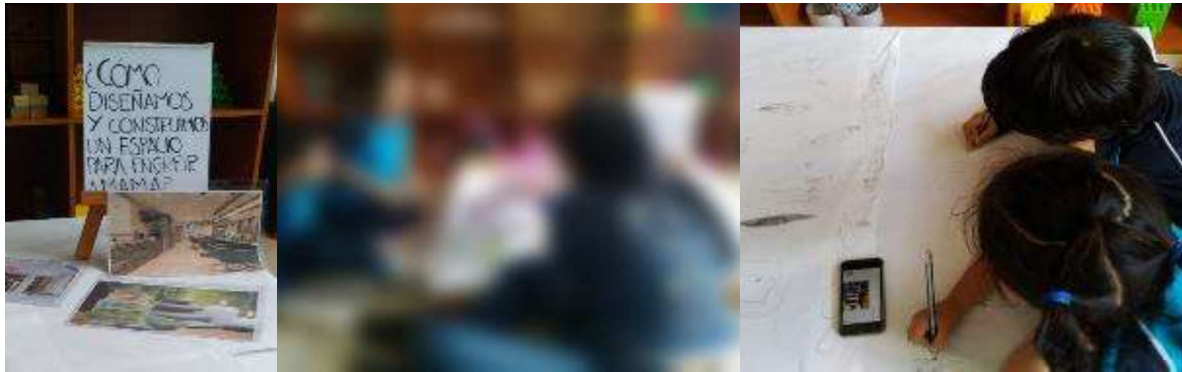


Se concluye que las tarjetas pueden tener formas diferentes y se puede elaborar con distintos materiales. Asimismo, se les presenta algunas partes básicas de una tarjeta como el mensaje, el destinatario y la firma (documentación). Después, se les entregó a los niños unas hojas, lápices, borradores y tajadores para que realicen la planificación de sus tarjetas antes y durante el proceso con ayuda de las voluntarias.



¿Cómo diseñamos y construimos un espacio para engreír a mamá de manera colaborativa? (9 de mayo)

Se presentó la provocación a los niños, durante esta actividad surgieron dificultades tanto para elaborar el diseño y la ejecución. Hubo ciertos indicios como las imágenes; sin embargo, Mariana y Luis no lograban comunicarse y cada uno realizaba su propio diseño en su espacio. Se tuvo que enfatizar en varias ocasiones que era una propuesta colaborativa. Al ser la primera vez en experimentar con esta técnica requirió de gran concentración para realizar lo que se indicaba (documentación).



¿Cómo preparar un postre para engreír a mamá? (14 de mayo)

Se invitó a los niños de 4 y 5 años al contexto del hogar, en este se encontraba la provocación del día, además los ingredientes y un rotafolio con la receta del postre. Los menores se ubicaron en las sillas, observaron los elementos que estaban en la mesa. La primera pregunta que surgió de dicha situación fue la siguiente: ¿Qué haremos con las galletas y el manjar? la voluntaria a cargo mencionó que en esta oportunidad había surgido un reto, el cual consta de preparar un postre para mamá por su día.

Los niños relacionaron la imagen con los insumos que se encontraban en la mesa. Así la actividad se dirige en ese instante por la pregunta: ¿Qué creen que ha pasado con estos dos insumos para que lleguen a estar como se muestran en la foto? Uno de los niños menciona: primero se debe moler las galletas para luego hacer un círculo, otro señaló: no es así porque las galletas no se pegan. Entonces, para iniciar todos se lavaron las manos y experimentaron la primera hipótesis de su investigación. Luego de unos minutos, Luis pidió observar el rotafolio, asumiendo que posiblemente ahí se encontraba el procedimiento y efectivamente estaba en lo correcto. De esta manera, se realizó la receta con ayuda de las imágenes quienes guiaron el procedimiento de la preparación, los niños iban dándole lectura a los mensajes visuales y pudieron obtener el resultado final, los bocaditos de manjar (cuaderno de campo).



Reflexión:

Estas propuestas surgieron a raíz de las ideas de los infantes para engreír a mamá en su día, en el camino se fueron anotando sus palabras para conocer cuáles son los saberes previos que traen, de esta manera en base a ello poder aportar y brindar retos. La planificación del diseño de las tarjetas y el espacio sin duda resultaron actividades ludo-artísticas retadoras pues implica mucha concentración, lo que permitió a los niños(as) ser conscientes del trabajo y potenciar su creatividad al máximo. Asimismo, es necesario dar indicios para que los niños conecten conceptos

y estructuras mentales que permita construir nuevos conocimientos, al articular no sólo los que se brinda en este momento, sino que ello evocará otros que se han construido en el pasado.

¿Existen diversas posibilidades con el papel? (15 de mayo)

Los infantes ingresaron a Ludopedia (éste estaba con cortinas de papel periódico, la provocación y algunos papeles) observaron las cortinas de papel periódico y se escondieron detrás de ellos, de pronto una voluntaria rompe uno de los papeles y los niños que estaban escondidos se levantaron y empezaron a romper los periódicos. Los niños que estaban jugando en la cocina al ver esa acción decidieron romper los periódicos. La soguilla con la cual estaba amarrada se cayó debido a la fuerza que utilizaban, fue cuando terminaron de romper todo lo que se encontraba colgado más lo que estaba en el suelo no lo tocaron. Se volvió a colocar más periódico colgado y volvieron a romperlo. Al término de ello, se les dio a elegir en qué contexto deseaban jugar (cuaderno de campo).



Reflexión:

Algunos de los menores se sintieron atraídos y asombrados por la organización del ambiente con periódicos, otros decidieron elegir un contexto de juego. Al momento de provocar la acción de romper, todos disfrutaron mucho de este tiempo. Esta actividad duró a lo máximo ocho minutos aproximadamente, lo que lleva a reconocer que el tiempo de concentración de un niño de 3 años es breve debido a su proceso madurativo.

Aprendí que debemos estar atentos a la lectura del ambiente que ellos realizan, el jugar a taparse y esconderse es una posibilidad que no se tenía previsto y sin duda es válida, así poder aportar sin invadir sus propuestas. Asimismo, resulta importante contar con la cantidad de materiales necesarios para satisfacer sus necesidades y no romper con momentos de disfrute.

¿Cómo preparamos una comida con papa? (22 de mayo)

Se presentó la provocación a los niños de 4 y 5 años, al leer la pregunta ellos respondieron podemos hacer papa rellena o causa. Al ver los ingredientes notaron que no había carne y no teníamos una cocina para preparar el relleno, Así que se descartó esa opción, entonces comenzamos con la preparación de una causa de pollo en conmemoración al día nacional de la papa (se mostraron muy contentos y dispuestos).

Nos lavamos las manos y se dispuso los ingredientes y utensilios necesarios para este plato típico de nuestro querido Perú. Iniciaron pelando las papas requirió de mucha conexión y esfuerzo. Después, empezaron a aplastar y sazonar las papas con sal y limón. Llegó el momento de darle forma a sus causas, con ayuda de un molde colocaron la papa aplastada primero como base, acto seguido un poco de verduras (previamente sancochadas picadas y desgranadas), pollo y una capa final de papa aplastada. Se prosiguió a sacar el molde con mucho cuidado.



Para finalizar, decoraron sus causas algunos colocando verduras siguiendo una secuencia otros al azahar y el último toque fue la mayonesa. Llegó la hora de salida y las madres de los pequeños se acercaron a Ludopedia, se les comentó lo que se realizaron sus hijos para compartirlo con la familia.



Reflexión:

La cultura se transmite a través de lo que nos representa, el celebrar días importantes para una nación ayuda a que los niños se identifiquen y conozcan más de su país, de esta manera, valorar lo que sus raíces tiene. Ahora, el presentar los ingredientes de manera estética y organizada hace que los niños puedan organizarse de manera interna y procesar lo que se va a utilizar para plantear algunas preparaciones que conozcan. Asimismo, contar con los utensilios necesarios y definir espacios permite mayor pulcritud y orden al cocinar.

¿Qué conocemos de la papa? (28 de mayo)

Voluntaria: ¿Qué conocemos de la papa?

Niños de 3 años: son para comer, papa con huevo (entonces se trajo una cesta con variedad de papas) ellos sonrieron al ver las papas.

Voluntaria: ¿Creen que todas las papas son iguales?



Niños de 3 años: Si (dentro de la cesta había un camote y una manzana verde)

Voluntaria: ¿Creen que esto (agarrando la manzana) una papa?

Niños de 3 años: No

Voluntaria: ¿Por qué?

Niños de 3 años: porque las papas no son verdes.

De pronto, encontramos una papa con algunas grietas y captó la atención de los niños.

Voluntaria: ¿Qué creen que haya dentro de la papa?

Niño: Un juguete

Voluntaria: Mmmm, veamos que encontramos.

Se comenzó a abrir con una cuchara, poco a poco, los pequeños bien conectados con lo que pasaba y fue cuando se encontró un gusano. Hubo diferentes reacciones, uno se asustó y prefirió alejarse (se respetó su emoción), otros se asombraron y quisieron verlos desde más cerca.

Niña: la papa es la casa del gusano. Hay que abrir todas porque tienen gusanos.

Voluntaria: Interesante, esta papa tenía un gusano porque está podrida, se reconoce porque tienen unos surcos y huelen mal.

Niña: ¡Ah!, todas las que tienen rayitas.

Voluntaria: Exacto, (en ese momento llega la hora de salida), (cuaderno de campo).



Reflexión:

Durante un diálogo de la lectura de la imagen es importante respetar las reacciones de los demás, mostrar empatía para que los menores puedan seguir el ejemplo. Considero vital para que exista un intercambio saludable de conocimiento, que exista esta apertura a las emociones que puedan ir aconteciendo antes y durante nuestra conversación. Además, resulta gratificante como gracias a esta disposición ellos tienen la confianza de darse a conocer con total transparencia.

¿Qué posibilidades existen con el cartón y las témperas? (29 de mayo)

Voluntaria: El día de hoy les eh traído una sorpresa, para mostrarles necesito que cierren los ojos. Niños: cartón.

Voluntaria: Si, así se llama el material. Recuerdan que ayer conocimos cómo son las papas, y vimos que eran de varios colores cómo se muestra en las imágenes (se señala la pared de imágenes).

Niños: Sí.

Voluntaria: Bien, por ello, el día de hoy representaremos la papa con estos cartones y témpera.

Niña: El gusano (se levantó, fue a buscarlo, pero no lo encontró).

Voluntaria: Seguro se ha ido a otra papa, porque todas estaban juntas. Otro día investigaremos a los gusanos.

Se organizó a los niños definiendo su espacio para que pueda estar cómodo. Se entregó un pedazo de cartón y un pote de témpera. Los menores comenzaron a pintar con las manos, se colocó un papa en su espacio para que puedan observarla de más cerca, pero al instante algunos comenzaron a pintarla. Se permitió esa acción; sin embargo, se les dijo que esa no era la propuesta. Ellos disfrutaron mucho tocando la témpera con las manos, dejando sus huellas en el cartón, lo

hacían una y otra vez. Al finalizar, cada niño fue a lavar sus materiales de trabajo y luego ayudaron con la limpieza del área de trabajo (cuaderno de campo).



Reflexión:

Las témperas son un material que invitan a descubrir sensaciones placenteras, ya que cuando los pequeños se dieron cuenta de que pueden hacer huellas con sus manos querían continuar, esto es evidencia de que ellos van siendo conscientes de que existen y pueden crear utilizando sus manos. En muchas ocasiones estas actividades de pintado suelen ser escasas debido a que existe la posibilidad de que se manchen y que el espacio quede muy sucio. Sin embargo, debemos sensibilizar a las familias sobre lo beneficioso de esta actividad ludo-artística, además tener una adecuada organización del ambiente, cantidad de recursos prudentes, e incluir a los niños en el proceso de limpieza pues contribuirán de manera significativa.

¿Qué posibilidades existen entre las burbujas y las témperas? (30 de mayo)

Se inició con la actividad ludo-artística presentando una caja sorpresa. Los niños de 3 años participaron anticipando y prediciendo lo que creían que había dentro de la caja. Algunos decían: juguetes, otros mencionaron: comida, una niña respondió: témperas con las que vamos a pintar porque estamos con los polos para usar témpera. La voluntaria mencionó que se estaba acercando a la propuesta del día de hoy. Entonces, se descubrió el contenido.

Niños: ¿Qué es eso?

Voluntaria: Es un material que nos sirve para hacer burbujas.

Luego, hubo un intercambio entre la voluntaria y los niños donde se descubrió que podemos hacer burbujas de colores; sin embargo, no sabían dónde pintar. Así que se les pidió que se pongan de pie y descubramos que hay debajo de la alfombra. Estaban cartulinas pegadas al piso para que cada uno pueda tener su espacio (los niños mostraron cara de asombro).

Después, cada uno eligió una cartulina y una niña repartió los envases con líquido de colores para hacer las burbujas (iniciativa propia), la voluntaria brindó palabras de agradecimiento por su acción servicial con sus compañeros. Empezaron a utilizar los sopladores de burbuja como mejor les parecía, uno se concentró en soplar para que las burbujas se formen a partir de la solución que tenían, otro utilizaba el instrumento como brocha, luego al ver a su compañero y con ayuda de las imágenes todos empezaron a imitar la acción de soplar. Al finalizar, guardamos los materiales usados y despegamos nuestro trabajo del piso para llevarlo fuera del aula y pueda secar (cuaderno de campo).



Reflexión:

Esta actividad nos demuestra lo observadores que son los niños, ellos realizan sus asociaciones internas, lo cual les ayuda a predecir actividades. Además, se puede apreciar cómo

las actitudes positivas van surgiendo, al observar que una niña empieza a entregar a cada uno de sus compañeros un material, algo que no solía pasar en días anteriores. Sin duda, cada niño va ir logrando desarrollar estas acciones en favor del bien común de manera paulatina, así es importante destacar el rol que cumplen las voluntarias en este proceso, de acompañantes y lo necesario que es valorar estas muestras que para el adulto son mínimas; sin embargo, para un niño es un gran avance.

Los menores iban trabajando en su espacio, pero al despegar las cartulinas del suelo, estas estuvieron juntas y se pudo apreciar cómo cada uno de acuerdo a sus posibilidades desarrollo la propuesta y cómo de manera concreta podemos percibir la unión de todos los aportes.

¿Qué puedo representar utilizando témperas y pinceles? (4 de junio)

Este día nos visitó Julianna, una niña que nos compartió la misión de cuidar el planeta tierra, en el cual habitamos los seres vivos: humanos, plantas y animales. La propuesta consistía en utilizar el pincel y las témperas para representar lo que más nos llamó la atención de Julianna. Se dispuso ubicar a las niñas de 3 años, se les preparó y entregó los materiales.

Jade: Utilizaré el verde ¿Puedo utilizar el azul?

Andrea: Recuerda que cada pincel debe ir en un color procuramos usar lo necesario.

Jade: ¡Esta bien!, es que haré mi casita (lo dibujado con color azul) y yo estoy adentro, ah luego el perrito (verde) afuera y voy hacer una tierra (línea externa celeste). Cuando realizaba este proceso de creación ella iba cantando una canción.

Andrea: Veo que has representado el planeta Tierra y cómo es que vivimos en el y contiene las personas, animales y plantas (documentación y cuaderno de campo).



Reflexión:

Una actividad ludo-artística que invita a diversas posibilidades de acuerdo a la iniciativa de los pequeños ya que, al ser una experiencia nueva, iban descubriendo su propia técnica para el uso del pincel. Así también, considero que la edad de las niñas no determina su mayor producción, puesto que se puede observar cómo una niña es capaz de darle un significado simbólico a su dibujo, mientras que la otra niña a pesar de ser mayor se encuentra en un nivel más experimental. Esto puede llevarnos a analizar la situación, puesto que influyen varios factores: posibilidades de expresión gráfico-plástica, nivel madurativo, situación familiar, entre otros. Por ello, debemos valorar y respetar cada uno de sus procesos para acompañarlos de la forma más oportuna.

¿Qué posibilidades existen con las masas? (5 de junio)

Julianna continuó su visita en Ludopedia, este día propuso a los infantes de 3 años que creen por medio de las masas, eligieron el color de su preferencia. Pasado un tiempo se les entregó cortadores e intercambiaron el material entre ellos. Algunos niños se les dificultó el uso del cortador.



Jade: Me ayudas a sacar un perro.

Voluntaria: Claro que sí.

Cuando logró hacerlo por si sola hizo uno más.

Jade: Tengo dos perros

Se les presentó unas tarjetas con los nombres de los animales que iban sacando.

Voluntaria: Aquí pones a los perros porque ahí está la palabra (señalando la tarjeta).

Voluntaria: Si, ahí dice perro. Empieza a leer los fonemas de cada letra: /p/ /e/ /rr/ /o/.

Los demás niños y niñas se mostraron interesados decían: El mío ¿cómo es?

Voluntaria: /k/ /o/ /n/ /e/ /j/ /o/ (cuaderno de campo)



Reflexión:

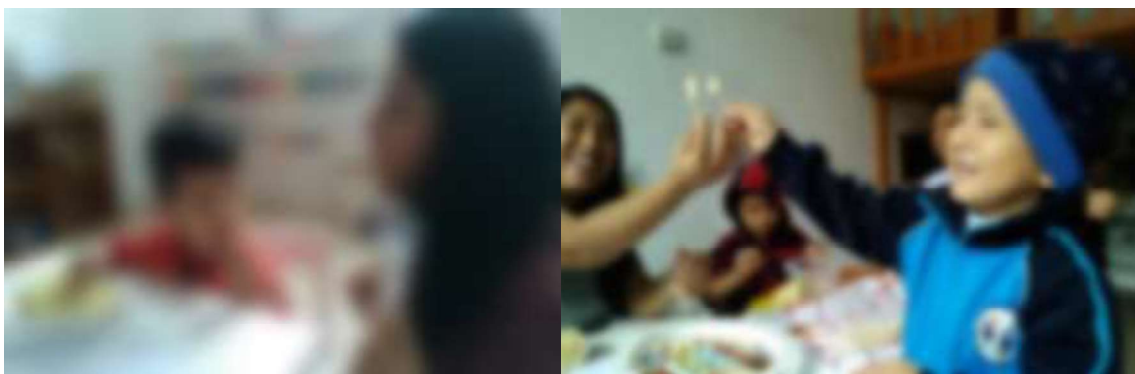
Una manera divertida de apreciar como las imágenes y las palabras se complementan entre sí para potenciar el mensaje dándole valor al lenguaje visual como el lenguaje verbal. Considero que podemos afirmar cómo con ayuda de los mensajes visuales podemos acercar a los menores a la lectura convencional, es así que debemos buscar generar interés para que ellos puedan aprender jugando con iniciativa y placer.

¿Cómo preparamos un piqueo saludable de manera colaborativa? (12 de junio)

Se entregó a cada niño un gorro de mini chef, uno no quiso y se respetó su decisión. Luego, se ubicaron en el espacio ya preparado para comenzar con la actividad ludo-artística. Ya ubicados los menores se procedió a entregar a cada uno, una mazorca de maíz para que lo desgranaran individualmente. Los niños de tres años a los que se atendió este día se caracterizaban porque aún les costaba expresarse de manera oral. Así que para ayudarlos se repetía constantemente sus acciones y elementos/insumos que usábamos para la preparación (choclo, mondadientes, queso, mesa, plato).

Los niños al desgranar el maíz, algunos alegaban que estaban muy duros, así que, utilizaron su boca para poder lograrlo. Ante esta situación se les indicó que debían hacerlo con la mano, pero pueden aplicar otra estrategia: girar el maíz para sacarlo o aplicar más fuerza. Asimismo, se enfatizó en la higiene para evitar compartir bacterias y enfermarnos.

Uno de los niños, observó que en la pared había una imagen de un maíz, inmediatamente dijo: mai. Voluntaria: efectivamente es un maíz, tomó la imagen y la acercó al niño, juntos repitieron por varias ocasiones la palabra maíz. Otro niño, se percató que al colocar el choclo y queso en el mondadientes era igual que el de una voluntaria, acercaron los piqueos y rieron juntos diciendo que son iguales (cuaderno de campo).



Reflexión:

Considero necesario presentar las imágenes en diferentes dimensiones, a nivel plano como en 3D, de esta manera podrán realizar comparaciones y conocer mejor dicho objeto. En este caso, fueron ingredientes al ver la imagen, reconoció al maíz. Entonces, se atendió ese interés, es importante estar atentos a las señales que los niños expresan, pues se convierten en momentos de sumo aprendizaje, reír con ellos y hacer contacto visual evidencia de la parte del acompañante que se involucra con el niño(a) y por tanto obtiene su respeto.

El sentimiento a través de las imágenes (20 de junio)

Los niños de 4 años ingresaron y en la pared principal se encontraban imágenes provocadoras, eran animales en una situación dramática a causa de la contaminación; estos animales, en su mayoría, se encontraban en una situación deplorable, llenos de basura, ahorcados con redes de pescar, entre otros.

Mediante la técnica del museo iban observando las imágenes, mientras tanto surgían preguntas: ¿Se habrán muerto?, ¿Por qué echan basura a la playa?, No deberían hacerlo, parece que están llorando. La voluntaria pidió que cada uno elija la imagen que más le había impactado o interesado para que después pueda compartir con sus compañeros el motivo de su elección. Cada uno expresó la razón de su elección: una niña, porque es mi animal favorito y otra niña, me parece muy triste lo que estaba pasando con los animales.

Finalmente, nos reunimos para comentar las posibles razones por las que creen que estaban sucediendo eso con los animales del mundo. Mencionaron: botan basura en la calle. Se cerró dejándoles una pregunta para que la compartan con sus familias: ¿Cómo ayudarían a los animales marinos para que puedan vivir felices? (cuaderno de campo).



Reflexión:

En mi opinión, la sensibilidad de parte de los menores se ve reflejada en sus comentarios y reacciones, es así que el poder de las imágenes sin duda es fuerte, puesto que un papel con líneas, colores, contrastes, entre otros elementos puede llegar y evocar sentimientos empáticos ayudando a desarrollar actitudes positivas.

Nota:

Estas actividades ludo-artísticas son aquellas que se realizaron con el grupo de niños y niñas de 3, 4 y 5 años del turno mañana de la institución. Una primera experiencia que contribuye a la mejora de la planificación y organización en la gestión del proyecto, además brinda empoderamiento tanto personal como de la propuesta.

Conocemos el ambiente de Ludopedia (2 de septiembre)

Los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del turno tarde ingresaron por primera vez a Ludopedia en diferentes turnos (grupos de edad). Se ubicaron en una reunión de encuentro donde las voluntarias se presentan y el logo que identifica al proyecto.

Voluntaria: ¿Qué observan en la imagen?

Alex: Está cargando a un bebé, unos señores que están bailando.

André: Una mamá jugando con una pelota y una niña.

Voluntaria: Este es el logo de Ludopedia, este espacio se llama así, por ello en la puerta verán este logo. Así como sus aulas tienen nombres de colores, esta se llama Ludopedia.

André: Lupe-dia

Voluntaria: Lu-do-pe-dia

Alex: Podemos jugar aquí

Voluntaria: Sí, aprenderemos jugando. ¿Qué materiales observan con los que pueden jugar?

Alex: Veo una cocinita, algo para guardar ropa.

Keylor: Una colonia azul, es de hombre.

Sayuri: Témperas, títeres.

Voluntaria: Bien, ¿Les gustaría observar los juegos de más cerca?

Niños: Si.

Voluntaria: Vamos a agruparnos de dos e iremos juntos acompañados de una voluntaria, cualquier duda que tengan pueden preguntar (cuaderno de campo, 4 años).



Al finalizar el recorrido, los niños representaron de acuerdo sus posibilidades por medio del dibujo lo que más les había impactado.

Reflexión:

Un primer encuentro con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años donde descubrimos lo importante que es la organización del ambiente, los niños al observar los materiales y juegos contemplaron cada uno de los contextos, empezaron a pensar en las diversas posibilidades de utilizar los recursos y crear. Además, presentarles el logo a los menores ayudó a que puedan identificar Ludopedia y con la lectura de la imagen podamos ver de manera concreta que significa Ludopedia. Un aspecto importante es que al tener a las tres edades separadas pudimos conocer a más detalle sus características y necesidades.

Planificamos nuestro juego en Ludopedia (3 de septiembre)

Los infantes de 3, 4 y 5 años planificaron su juego. En el tiempo de los niños de 4 años se ubicaron en una media luna con la mediación de las voluntarias, se nombró cada contexto y se preguntó a cada uno: ¿A qué contexto quieres ir a jugar? y ¿Con qué materiales vas a jugar?

JUEGOS EN LOS CONTEXTOS		
NOMBRE	CONTEXTO	JUEGO
YASURI	CONCENTRACIÓN	JUGAR CON LOS JUGUETES MINIATURAS
ANDRE	CONTRUCCIÓN	JUGAR CON LOS ANIMALES
ALEX	HOGAR	JUGAR EN LA COCINITA
CAMILA	HOGAR	COCINAR

NICOL	CONCENTRACIÓN	ROMPECABEZAS
KEYLOR	ARTE Y DISEÑO	PINTAR

(Evidencia, 4 años)

Durante sus juegos en los contextos, los niños de 4 años juegan solos y en grupos de dos, los que son formados por ser compañeros de aula (por salón ingresaban dos niños). A un niño, le costaba dibujar, no sabía que representar, otro niño le dice: “Tú puedes campeón”, alentándolo. Pasa un tiempo, el niño empieza a dibujar poco a poco. Al llegar el momento de guardar, los pequeños empiezan a ubicar cada uno de los juegos en sus lugares, algunos tienen mayor precisión en la ubicación, otros cuentan con menos observación en los detalles. Finalmente, los menores representaron su juego por medio del dibujo (cuaderno de campo).



Reflexión:

Un hecho a rescatar es el apoyo de un niño hacia otro niño, valorar estas actitudes ayudan a tener una buena convivencia. Así también, en el tiempo de ordenar los menores entrenan su memoria visual ya sea espacial como secuencial dentro de cada contexto, esto resulta importante para potenciar su análisis visual. Además, permite conocer y descubrir las diversas posibilidades de juego dentro de cada contexto.

Jugamos en equipo con el ludo gigante (4 de septiembre)

Se presentó una caja sorpresa, los niños de 4 años empezaron a lanzar sus ideas: Una Frozen, un juguete y un polo de posibles objetos que se encuentran dentro de esta. Se dispone a sacar el objeto que hay dentro, al observarlo, ellos expresan: es para lanzar los dados. Exacto, se juega con dados. Es un juego de mesa llamado ludo. Se presenta el dado (era grande) y se realiza la siguiente pregunta: ¿Creen que podamos jugar con este dado y el ludo?, mencionan que: No, porque es muy chiquito (señala al ludo), que podemos hacer con el ludo para poder jugar, dicen: “hacerlo más grande”, “con magia”. Entonces, utilicemos magia, todos juntos decimos: Abracadabra, pata de cabra, abracadabra, pata de cabra y puch, puch, puch, puch, puch. Al abrir los ojos se vio en el piso una pieza del ludo gigante, niños: ¡wow! (ríen).

Con ayuda de los niños abrimos para que pueda verse en su totalidad. Para iniciar con el juego, se formaron los equipos con tarjetas de colores, una niña no quiso jugar, así que se respetó su decisión y fue una voluntaria a acompañarla para proponerle otra actividad. En el transcurso, los menores tuvieron dificultades para respetar los turnos y continuidad del juego (cuaderno de campo).



Reflexión:

Considero que se debió explicar la dinámica del juego o preguntar a algún niño si sabe cómo se juega para que tome el rol de líder y así exista mejor fluidez durante el juego. Por otro lado, es una actividad mágica, llena de sorpresas para los menores, lo estético y funcionalidad del recurso fueron valorados por los niños con sus caras de asombro y emoción al descubrir que podría existir un ludo enorme donde ellos puedan cumplir el rol de las fichas. Este juego, ayudó a que ellos interactúen y se conozcan más.

Preparamos brochetas de frutas (5 de septiembre)

Se presenta una bolsa de tela y se pregunta: ¿Qué creen que hay dentro de esta bolsa de tela? Algunos dicen: “táper”, “Frozen” y “un elefante”. Se invita a un niño a descubrir lo que hay dentro, lo observa y cuenta a sus demás compañeros. Luego, se empieza a sacar una fruta, otra y así sucesivamente hasta terminar. ¿Qué creen que podamos preparar con las frutas?, niños: cocinarlas ¿Dónde las podemos cocinar? niños: en el hogar. Entonces, se les comenta que el día de hoy prepararemos brochetas de frutas, para ello debemos organizarnos. Un niño se encarga de picar el plátano y otros de perlar las mandarinas. Después, se muestra la técnica para realizar la brocheta e invita a que los niños puedan empezar con las suyas. Finalmente, algunos de los menores describen la composición de sus brochetas, otro expresa que fruta no le gusta (cuaderno de campo).



Reflexión:

La comprensión del mundo se adquiere mediante los sentidos, las imágenes son más que piezas de papel, pues se necesita ir más allá de activar solo el sistema perceptivo visual, los demás sistemas son necesarios e indispensables para alimentar nuestro conocimiento. Además, brindar actividades a los menores donde ellos descubran y reconozcan sus habilidades para preparar, los lleva a sentir que por sí mismos pueden lograr mucho, dando paso al desarrollo de la autonomía y la confianza.

Los secretos del abuelo sapo (6 de septiembre)

Los niños y niñas de 4 años observaron la presentación, inició el personaje diciendo: Hola, cómo están, un gusto saludarlos. Mi nombre es abuelo sapo y el día de hoy les eh traído un texto que quiero compartir.

Niños: Es abuelo sapo

Voluntaria: Si, veamos que texto nos quiere compartir. Este se suele tener en los salones en el contexto de la biblioteca.

Niña: Un libro

Voluntaria: Veamos qué tipo de texto tiene el libro. Es un cuento. Se presentó la portada (título y autor).

Se inicia con la historia, los menores se muestran atentos con el cuento.

Camila: En varias ocasiones se paraba y señalaba la inicial de su nombre.

Voluntaria: Esta es la letra "C" de Camila.

Alex: “La tortuga se va a comer al sapo”, “sapito está asustado” (predecía los hechos de la historia al observar las imágenes).

Keylor: ¡oh!, wau (escuchaba la historia y se sorprendía con los diferentes depredadores que aparecían).

Yasuri: (mantiene una fijación en sus pasadores).

Durante la historia, los niños fueron realizando algunos movimientos corporales como respirar, temblar, lanzar y emitir los sonidos: de una serpiente, tortuga y monstruo. Al finalizar la historia se preguntó: ¿Qué parte les gustó? Y ¿Qué no les gustó de la historia?, André: Me gustó el abuelo sapo y sapito. Los demás no dieron a conocer sus opiniones (cuaderno de campo).



Reflexión:

Un recurso novedoso para los menores, una forma de hacerlos parte de la historia a través de la interacción con los diferentes sonidos y acciones que la historia iba guiando por medio de la narradora. Además, el atender la lectura de los niños requiere disposición y apertura, puesto que resulta impredecible por ende la escucha activa siempre irá bien para generar un clima positivo que permita una comunicación asertiva. En este sentido, se debe respetar los tiempos de los niños, uno dio su opinión, pero los demás se mantuvieron reservados, alejémonos de la idea errónea de que todos debemos ir a la vez, esto puede ocasionar cierto estrés en los docentes debido a que

necesitan que todos vallan parejo; sin embargo, algunos llegarán antes y otros después, lo importante es acompañarlos en ese proceso.

¿Cómo soy? (9 y 10 de septiembre)

La voluntaria le presenta a los niños dos imágenes. Uno dice, falta Lucila, entonces se comenta que se había olvidado. Otro niño ¿Dónde estaban cuando se tomaron esa foto? Andrea: Yo me tomé esa foto cuando fui a un voluntariado. Lizet: Ese día recuerdo que fui al parque con mi familia y me tomé un selfi. Otro niño, ¿Quiénes son esas personas? (señalando al atril). Se le invita a traerlo.

Voluntaria: ¿Qué observan en la imagen?

Niños: personas.

Voluntaria: ¿Estas personas son iguales?

Niños: Nooo

Voluntaria: ¿Por qué?

Niños: “Ella tiene el pelo largo y ella más largo”, “Ella tiene la cara color piel y ella no”, “Ella tiene puntos amarillos y ella no”, “Ella tiene la cara así (sus manos hacían forma de un óvalo) y de ella es más grande”, “Ella tiene aretes y ella no”.

Al día siguiente, se recordó las respuestas de cada niño y se pregunta entonces ¿Todos somos iguales?

Niños: Nooo, de ella su cabello es corto y el tuyo es más largo (indicando a Lucila y Lizet)

Voluntaria: Genial, hoy les tengo una propuesta, dibujaremos nuestras siluetas y los detalles para reconocer nuestras características físicas, lo que nos hace únicos.



Los niños estuvieron de acuerdo, pero quisieron trabajar en su mayoría con plastilina, y solo una niña quiso usar los colores y plumones, se delegó a un niño para que la ayude a dibujar su silueta en el papelógrafo y a los demás se les hizo entrega de plastilina y un pedazo de cartulina A4. Empezaron a modelar sus cuerpos, algunos le agregaron pupilas y a otros les costó representar su cuerpo (cuaderno de campo).



Los niños y niñas de 5 años respondieron a la siguiente pregunta: ¿Consideras que tú eres igual al amigo del lado? Ellos se empezaron a mirar, Santiago dijo que si era igual a Thiago porque son hombres. Santiago: yo soy más grande que Thiago y tú eres más grande que yo y tienes granitos. Entonces tenemos semejanzas y diferencias. El día de hoy les propongo que dibujemos nuestra silueta, Alexander: eso es imposible, no cabemos en una hoja. Las voluntarias colocan papelotes en el piso. Alexander observa detenidamente. Bien, vamos a necesitar que hagamos equipos, se forman y comienzan a dibujarse con la ayuda de su pareja. Deciden delinear sus trazos, empiezan a dibujar órganos como los pulmones, el corazón y los huesos.

Al día siguiente, continúan con sus creaciones visuales, utilizan témperas y finalizan sus trabajos (cuaderno de campo).



Reflexión:

Es increíble lo gran lectores que son los niños, al realizar similitudes y diferencias se puede apreciar la comprensión que van adquiriendo a través de las imágenes. El modelado y dibujo son expresiones de gran construcción de sí mismo, ya que después de haber experimentado se dan cuenta que existen y tienen un cuerpo. Los niños de 4 años se representaron por medio del modelado, en algunos casos con mayores detalles, en dirección vertical y horizontal, otro solo colocó la cabeza y extremidades (cabeza-cuerpo), otros colocaron nariz y algunos no, y hay un modelado que está por separado, las partes inferiores se encuentran lejanas de las superiores. Entonces, es claro que cada niño va ir construyéndose poco a poco y en esta edad es cuando necesita que se le brinde oportunidades para descubrirse. Los niños de 5 años a través del dibujo lograron descubrir una nueva posibilidad de representarse, muy interesante como van plasmando su interior; es decir, ya son conscientes de que existe un órgano interno que los ayuda a respirar, se puede apreciar cómo va siendo más compleja su creación.

Por último, se tuvo la intención de proponer la misma actividad para ambas edades; sin embargo, los de 4 años manifestaron su interés por las plastilinas, entonces debemos estar abiertos a la idea de que habrá cambios inesperados que podremos hacer siempre y cuando nos haga llegar al propósito.

Elaboramos nuestras tarjetas de invitación (11 de septiembre)

Los menores de 4 años observan diferentes imágenes alusivas al cine (caja de palomita de maíz, claqueta, filmadora y vasos descartables). Muestran familiaridad, la claqueta les llamó mucha la atención, hacen un movimiento con sus manos simulando cerrar la claqueta.

Voluntaria: ¿Dónde encontramos estos elementos? (señalando las imágenes).

Niños: En una película.

Voluntaria: ¿A dónde vamos para ver una película?

Niños: Al cine.

Voluntaria: Que les parece si el día de mañana tenemos un cine familiar en Ludopedia, podrán venir su papá o mamá a ver una película juntos.

Niños: Si (se miran y sonríen)

Voluntaria: Pero, ellos no lo saben ¿Qué podemos hacer para invitarlos?



Los niños guardan silencio, entonces se les dice: Necesitamos unas invitaciones, saben ¿Cómo son las invitaciones?,

Niños: No

Se les presenta tres tipos de textos, un certificado de bautizo del año 1963, folletos e invitaciones a un evento de pollada. En ese momento se analizaron los textos, el tipo de papel, letra, aroma, color, entre otros detalles y empezaron a realizar el descarte para quedarse con la invitación. Cada niño empezó a realizar su diseño, eligieron el color, dibujaron a su familia y la voluntaria escribió los datos necesarios (título del evento, hacia quién va dirigido, hora y lugar).

Los infantes de 5 años observaron la pizarra y preguntaron: ¿Qué es el dibujo? ¿Qué dice? Voluntaria: Es una invitación, hoy elaboraremos una para los papás porque el viernes de esa semana se llevará a cabo una tarde de cine con las familias. ¿Qué lleva la invitación que les llega cuando va a haber un cumpleaños?

Camila: La hora y el lugar de la fiesta, porque si no las personas se van a perder y no pueden llegar a tiempo.

La voluntaria encerró en un círculo los elementos que Camila mencionó y con ayuda de las demás voluntarias identificaron los elementos que lleva una ficha invitación. Al terminar se propuso a los niños elaborar sus propias tarjetas de invitación. Algunos decidieron copiar lo que estaba previamente escrito en la pizarra y otros pidieron ayuda a las voluntarias para que sean quienes escriban en sus hojas. Luego, pegaron las imágenes que más les parecía y decoraron según su criterio.



Se realizó la propuesta a los niños y niñas de 3 años de realizar una invitación para sus familias. Se inició presentando un papelógrafo (estructura de una tarjeta de invitación), se identificó las partes que debe contener una invitación (hora, lugar, fecha y destinatario). Los menores empezaron a utilizar las tijeras para cortar las figuras en relación al cine (palomitas de maíz, claqueta, filmadora, entre otros). Cada niño iba eligiendo cuál de las imágenes era de su preferencia, las recortó y pegó en las tarjetas con los datos ya escritos.



Reflexión:

Esta actividad ludo-artística moviliza mucho a los infantes por el hecho de que su familia vendrá a Ludopedia y pasará tiempo con ellos. Cada edad va desarrollándose de acuerdo a sus posibilidades, los de 3 años recortan y pegan, los de 4 años realizan sus propios dibujos o Stickers para sus tarjetas y los de 5 años empiezan a realizar trazos para colocar el título del evento, además

de dibujos. Entonces, esta propuesta engloba brindar a las tres edades similar experiencia; sin embargo, siempre se toma en cuenta el nivel madurativo y saberes previos.

Así también, la familiaridad con el cine y los elementos, hace que se convierta en una súper actividad para ellos, puesto que se respeta su cultura e interés por conocer más sobre estas imágenes en movimiento.

Cine Familiar (12 de septiembre)

Una hora antes se empezó con la organización del ambiente y verificación de los recursos. El ingreso de los infantes de 4 y 5 años se dio a las 2:00 p.m. Una vez adentro se llegaron a acuerdos para recibir a los padres, madres o cuidadores que los acompañarían. Ingresaron las familias y los menores le dieron la bienvenida, cada uno se sentó detrás de su hijo. Se dio inicio a la actividad, las voluntarias se presentaron y entregaron un pequeño presente (bolsitas de palomitas de maíz). Empezó la transmisión de la película, y media hora después se comunicó que el tiempo de calidad que cada uno le proporcione a su hijo impactará en su desarrollo y crecimiento social y emocional.



Después, se realizó la dinámica de vender a su hijo o hija, se presentó a las familias la situación de que ellas ofertarían a sus niños a un vendedor adinerado, entonces se les pidió salir al frente con su pequeño para decirle mirándolo a los ojos sus cualidades y así poder convencer al comprador. Dentro de las cualidades: “Inteligente”, “hace las cosas por sí solo”, “cariñoso”,

“artista, le gusta pintar y dibujar”, entre más. El comprador finalizaba con la pregunta: ¿Está segura que desea vender a su hijo?, las tres madres que participaron: “mi hijo no está en venta”.

En ese momento, sonó la alarma de incendio, se organizó a los niños en dos columnas para que pudieran salir primero en compañía de una voluntaria, seguidamente salieron las familias y juntos nos dirigimos hacia las afueras del jardín para ordenarnos formando una ronda. Además, realizó una muestra de cómo se apaga el incendio y al finalizar todos regresamos a Ludopedia, donde se realizó la despedida y los niños regresaron a sus aulas (cuaderno de campo).



El ingreso de los menores de 3 años fue a las 3:30 p.m. Se continuó con la misma dinámica que con los niños del primer grupo. Al finalizar la película, se compartió un momento de cuidado cómo masajes con un globo y el contacto de piel a piel para la promoción de vínculos afectivos positivos y goce del tiempo de calidad (documentación).



Un mensaje sobre lo vivido de una familia presente: *“A mí me parece muy bien este taller de Ludopedia nos enseña a nuestros niños lo importante del compañerismo y colaboración, el orden que le ponen ustedes en este espacio y el modo que nuestros niños aprenden en casa se ve muy ordenado, bonito, gracias por el apoyo que le dan a nuestros niños”*

Reflexión:

Una significativa actividad entre hijos y familia, nos permite acercarnos más a cómo se dan las interacciones entre ellos, además de abrirles las puertas para que se sientan parte de Ludopedia. El cine es un arte de transmitir mensajes visuales a través de una pantalla, en el transcurso las familias iban envolviéndose en la historia y disfrutándolas con sus niños, esto es reflejo de lo importante que es generar ambientes dinámicos donde se promuevan las interacciones saludables entre familias e hijos.

La organización y preparación del ambiente es clave para evocar sensaciones positivas, gracias a las tarjetas de Metacognición, podemos apreciar cuán impactante resulta el orden y la estética a los ojos de las personas que ven.

Sistematización de mi experiencia en Ludopedia (13 de septiembre)

Niños de 4 años (ingresaron y cada uno se ubicó en un asiento formando una media luna).

Voluntaria: ¿Recuerdan lo que hemos trabajado en Ludopedia?

Niños: “El abuelo sapo”, “las brochetas de frutas”, “comimos papaya, plátano y mandarina”.

Se inició a presentar las diapositivas, en ese momento iban señalando la imagen donde ellos se encontraban. Al mismo tiempo comentaban: “ese día jugamos”, “yo ordené los animales”, “yo jugué en la cocina”. Cuando se llegó a la experiencia del cuento del abuelo sapo, los infantes mantuvieron su mirada fija hacia las imágenes y decían: “Abuelo sapo se hizo más grande para

asustar a la serpiente”, voluntaria: ¿Por qué el abuelo sapo quería asustar a la serpiente?, Niños: “la serpiente se lo quería comer”. Voluntaria: Exacto, él fue muy valiente.

Llegó la experiencia del modelado de sí mismos, algunos sonreían. Cuando se pasó el trabajo de cada uno, cinco de los niños reconocieron su trabajo de manera inmediata y una niña no lo identificaba con la ayuda de los demás lo logró. Se finalizó con la experiencia del cine familiar, observaron un video donde salían ellos y su familia, sonrieron otra vez, mencionaban “ahí está mi mamá”. Para finalizar, disfrutamos con un baile para movilizar el cuerpo después de haber estado un tiempo prolongado sentados y nos dimos un abrazo de despedida (cuaderno de campo).

Niños de 5 años

Al ver cómo estaba organizado el ambiente y el proyector, los niños dijeron: Nos van a contar una historia como el del abuelo sapo. Voluntaria: No, el día de hoy recordaremos todo lo vivido durante estas semanas en Ludopedia.

Las imágenes de las actividades se empezaron a proyectar y los niños iban describiendo lo que se había realizado ese día y cómo se sintieron. Algunos niños comentaron: “Estuve feliz por todos los días que pasé en Ludopedia”, “No me gusto jugar por poco tiempo”, “Me gustó el cine familiar”, “Me gusto preparar la ensalada de frutas”. Al término de la presentación, se procedió a cantar algunas canciones y realizar la despedida (cuaderno de campo).

Reflexión:

La sistematización por medio de imágenes con los menores es sin duda de gran ayuda para consolidar aprendizajes debido a que evoca recuerdos de lo vivido y podemos sacar lecciones juntos de lo que hemos desarrollado. Además, nos ayuda como docentes a descubrir que actividades han trascendido de manera que despierte emoción en los niños para en nuevas

planificaciones tomar en cuenta. Las edades manifestaron que los cuentos interactivos, preparar comida y la visita de sus familias son actividades muy valiosas. Una muestra de que los infantes necesitan sentirse asombrados, participativos y amados para aprender.

¿Qué materiales hay en Ludopedia? (17 de septiembre)

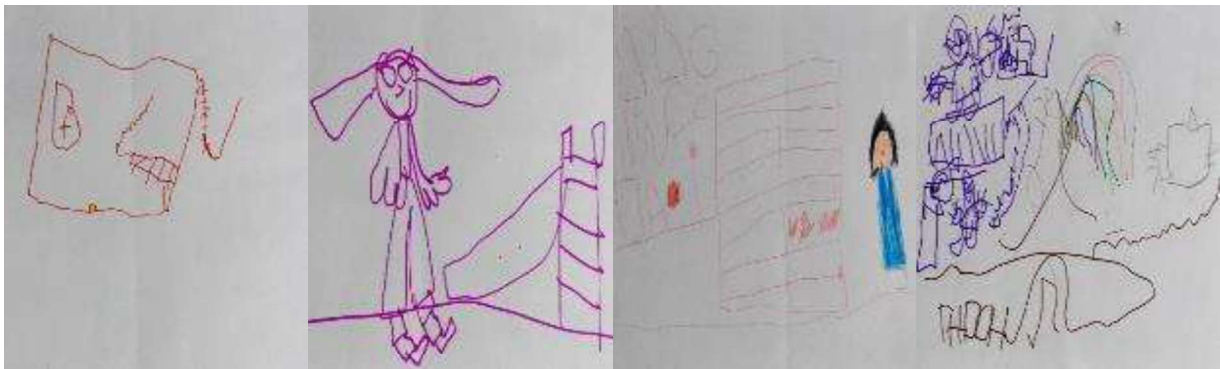
Un nuevo grupo de infantes ingresaron nos presentamos con la siguiente canción: ¿Cómo te llamas? ¿Cómo te llamas?, dinos tu nombre. Voluntaria: Alguno sabe cómo se llama este lugar.

Niños: “Biblioteca”, “Ludopedia” y “Ludoteca”.

Se presentó el logo y los menores empezaron a decir: “Unos niños jugando”, “una mamá y un papá”, “están jugando con la pelota”, “la mamá está cargando a un bebé”.

Se invitó a que realicen un tour por los contextos, se explicó la función de algunos materiales como la mesa baja, pues pensaban que era para sentarse, pero nos ayuda a mantener nuestras creaciones del contexto de construcción para compartirlas con los demás.

Luego, dieron a conocer lo que les gustó: “el contexto de hogar porque tiene segundo piso, pero no había muchos materiales en la cocina”, “me gustó las conchas de mar, hay grandes y pequeñas”, “me gustó las ramas y rocas”, “el juego de miniatura estaba bonito”. Finalmente, se les pidió que representen por medio del dibujo lo que más les gustó de los contextos y comentaron su



dibujo: “Este es construcción, aquí están los bloques”, “Aquí está la escalera, en el hogar, la cocina y la bebé”, “Aquí estoy yo y esta es la escalera para subir al segundo piso” (cuaderno de campo).

Reflexión:

Los menores ya tenían noción del nombre Ludopedia, se puede decir que este hecho es reflejo de que el grupo anterior ha ido contando la experiencia a los demás. También, se aprecia cómo les impacta la estética y los materiales naturales en los contextos dando a conocer su preferencia a través de sus palabras como imágenes (dibujos). Los infantes se encuentran en un nivel icónico dentro de la fase contextual; puesto que tienen una intención en su representación (dibujar los contextos de Ludopedia), además que pueden darlo a conocer de manera verbal.

Construimos de manera colectiva nuestros acuerdos (18 de septiembre)

Para realizar la planificación del juego libre en los contextos se comenzó con la propuesta de acuerdos: “Cuidar los juguetes y los contextos” (Thiago, Arely y Hank), “Cuidarnos y respetarnos” (Thiago y Arely) y “Guardar los juguetes” (Italo).

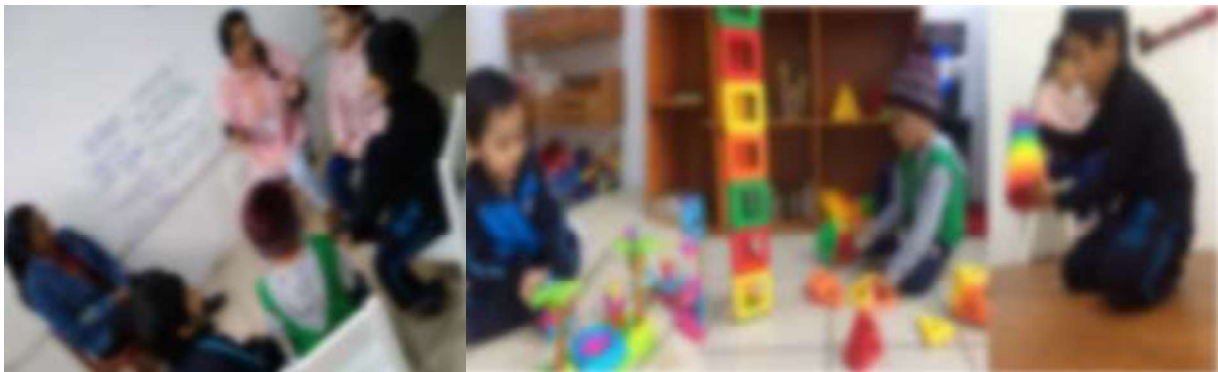
JUEGO LIBRE EN LOS CONTEXTOS		
NOMBRE	CONTEXTO	JUEGO
HANK	HOGAR	JUGAR CON LA COCINA Y MATERIALES
ITALO	CONCENTRACIÓN	JUGUETES DE MINIATURA
THIAGO	CONCENTRACIÓN	JUGUETES DE MINIATURA
ARELY	HOGAR	MUÑECA
ROUSVELT	CONSTRUCCIÓN	ANIMALES

GABRIEL	FALTÓ
---------	-------

(Evidencia, 4 años)

En el desarrollo del juego algunos niños cambiaron de contextos, Thiago se relaciona con Arely en el contexto de hogar, le entrega unas flores. Rousvelt juega con los imanes de figuras geométricas haciendo una torre y juntando algunas piezas. Italo juega con los juguetes de miniatura, el carro de helado, de palomitas de maíz, el carrusel y el escenario de cumpleaños, pero las muñecas no las utiliza. Al finalizar el tiempo, cada uno empezó a guarda en compañía de la música “guarda tus juguetes”.

En la reunión de encuentro, se felicitó porque guardaron y cuidaron los juguetes, respetando los acuerdos que ellos propusieron. Se conversó sobre su juego y nos despedimos.



Reflexión:

Este tiempo de juego libre es vital para comprender el yo interno de los menores, sus necesidades e intereses se van reflejando a través de que juegos prefieren, si se relacionan con facilidad, si tienen temores, si cambian de juego con rapidez, entre más, cada una de estas acciones y actitudes pueden ser un gran apoyo de registro visual para que el docente lo tome como base para realizar sus propuestas en las actividades ludo-artísticas. Además, invitar a que ellos

propongan los acuerdos los hace parte a asumirlos y ponerlos en práctica para lograr un clima positivo donde se busque el bien común.

Retamos tu sistema visomotor (19 de septiembre)

Los infantes de 5 años fueron retados a actividades donde la concentración a los detalles y la coordinación motriz fueron el foco de atención. Cada niño de manera alterna fue saliendo al frente para de acuerdo a su mirada pueda agregar las partes que le faltan a un dibujo. Al finalizar se pudo lograr completar la imagen y las dos quedaron muy similares. Para concluir con esta actividad, se presentó un material de origami, donde se encontraban de íconos algunos trazos de los dibujos, la idea es elegir uno de estos para descubrir que debíamos hacer según indique el material. Un niño eligió el globo, este decía: Demos tres aplausos todos al mismo tipo. Luego, un niño, eligió otro, el gorro de fiesta, decía: Todos démonos un abrazo.



Se continuó con una actividad donde los menores debían pasar una pelota al compañero que desee, con la indicación de que antes de lanzar debemos decir su nombre para anticipar su recepción. De esta forma generaríamos un camino donde la pelota pueda llegar a pasar por todos para finalizar el reto. Se inició con el juego, al principio lanzaban sin avisar, luego



comenzar a decir los nombres, pero se les caía la pelota. Luego, de reiterados intentos se pudo lograr.

Reflexión:

Considero que actividades tan sencillas como estas resultan importantes para estimular la percepción de la forma, coordinación motora fina e integración de los sistemas visuales y motores. Esta activación permitirá ir dando mayor experticia a nuestros sistemas perceptivos que nos serán de gran ayuda para la lecto-escritura. Además, es necesario entender que cada actividad debe brindar oportunidades de que se desenvuelvan de manera amable para contribuir con su desarrollo social y emocional. Al mencionar el nombre del otro, hacer contacto visual, estas son características necesarias para establecer un diálogo respetuoso.

Mi primer retrato personal

Durante la hora de juego libre en los contextos. Pablo, Liam y Yamilet (3 años) observan cómo Lizet y Lucila se dibujan mutuamente (provocación), ambos quieren ir también al contexto de arte y diseño. Antes, guardar los juguetes del contexto que se encontraban. Dan inicio a sus creaciones cuando se les otorga una hoja de sketch a cada uno, empiezan a dibujar la cabeza, los ojos, nariz, boca y cuerpo. Cada uno de acuerdo a sus posibilidades.



Reflexión:

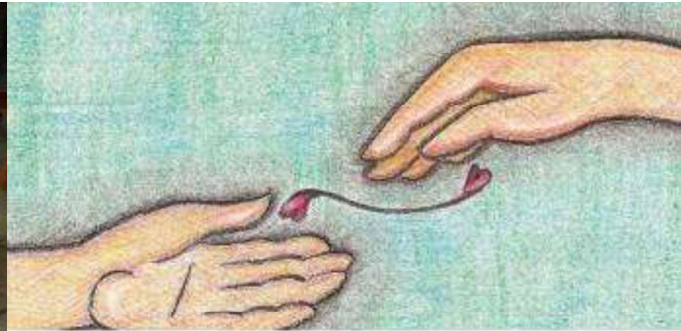
La provocación es importante para generar expectativa y curiosidad en los infantes, pues ello los moviliza a intentar plasmar aquellas acciones que observa en su entorno. Por ello, es necesario que un docente intente nutrirse de nuevas experiencias para aportar a los menores. Los retratos fueron llamativos para los pequeños que se unieron y de acuerdo a sus posibilidades lograron iniciar con esta técnica. Es realmente agradable como a través de este arte se van descubriendo. Aquí cobra un papel importante la concepción del docente mediador para valorar su producción visual sin juzgar.

¿Dónde está el amor? (20 de septiembre)

Se presentó la siguiente interrogante a los menores: ¿Dónde creen que está el amor? ¿En qué acciones o palabras se puede percibir el amor?, atinaron a mencionar: en un abrazo. Se pasa a presentar un cuento. Se menciona el título: ¿Dónde está el amor? y el autor. Empezamos con la historia. Primera imagen, niño: El hombre está enamorando a la chica por eso le regala flores, los niños no podemos. Voluntaria: Puede ser un motivo, también se puede regalar flores a otras personas que quieres mucho como a tu mamá, papá, hermanos, amigos. Niño: Yo eh regalado a mi mamá. Voluntaria: Entonces, podemos demostrar nuestro amor con flores, continuemos descubriendo dónde más está el amor. Segunda imagen, voluntaria: A través de la música también se puede demostrar amor. Vamos a ver un video musical que unos padres le hicieron a su bebé para demostrar su amor. Cuando paso un clip del parto del bebé, los niños comentaron: el bebé, pero es niño o niña. Voluntaria: continuemos observando a ver si nos lo muestra en el video. Niños: Ah, era niña.

Tercera imagen (manos), voluntaria: El amor está en nuestras manos (todos nos cogimos de las manos), la manera en cómo agarramos las manos trasmite lo que sentimos, si estamos molestos,

alegres, tristes. Hoy yo les transmito mi amor a través de mis manos. Cantaron una canción para despedirse (cuaderno de campo).



Pero sólo lo vemos cuando cambia de manos.

Reflexión:

El conocimiento crítico marca la lectura de las imágenes, es decir los saberes previos y/o experiencias visuales marcan el sentido de sus aportes. Además, la apertura estética es movilizador principal de los menores, al expresar sus ideas por medio de las emociones que les genera.

Posibles temas de investigación (23 de septiembre)

Se les presentó a los infantes de 4 años cuatro imágenes (responden a los intereses mostrados durante estos días de atención). Los posibles temas de investigación: agua de rosas, el bebé, la música y las conchas de mar.

Se les presento el agua de rosas, se les pidió que cierren los ojos para poder aplicárselos en el rostro. Se realizó la demostración con la ayuda de una voluntaria. Los niños empezaron a taparse los ojos con las manos cubriendo su rostro, mencionaron que olía a rosas. Después, se presentó la imagen de música, uno de ellos nos enseñó su género y grupo musical favorito, BTS cantantes de k-pop, se colocó la música y nos empezó a enseñar la coreografía del baile. Luego, se presentó las conchas de mar, Si empezaron a observar sus características.

Niños: "produce sonidos", "se encuentra en la playa", "se puede comer cocido", "¿tiene dientes?", "si lo juntamos se hace así y dentro hay una bolita", "si se la quitamos puede morder", "diferentes texturas" y "tiene color blanco y marrón".

Por último, se presentó la imagen del bebé, niños: "Los bebés nacen dentro de la barriga de la mamá", "comen, lloran o se mueren de hambre", "los bebés crecen, van al colegio y comen su loncherita", "se le prepara la leche" y "no le da leche la mamá" (cuaderno de campo).

Reflexión:

La observación sin duda es una gran oportunidad de investigación, los menores al ir percibiendo mejor cada uno de los detalles de las imágenes pueden plantearse conclusiones y dudas al tratar de comprender su naturaleza. De esta manera, es necesario leer los intereses de los menores para motivar la participación y ganas de aprender a cuestionarse.



Proceso de votación (25 de septiembre)

Se invitó a un niño de 5 años para que participe en la actividad de los infantes de 4 años, él se encargó de acompañar y verificar los votos. Se presentó el ambiente organizado para realizar el proceso de votación y se explicó que cada uno se acercará para poder recibir una cartilla de votación donde habrá cuatro opciones y la que deseen deberán marcar con una "X".

Se realizó un ejemplo en un papelote, luego deben doblarlo y colocarlo en el buzón para pasar con Andrea a colocar su huella digital y así confirmar su votación. Entonces, comenzaron y mientras un niño empezó, los demás le enseñaron al niño de 5 años algunas canciones. Al término, se verificó y contó los votos, hubo un empate y se les mencionó que se debe ir a segunda vuelta, el tiempo termino y quedo para continuarlo en otra oportunidad (cuaderno de campo).



Reflexión:

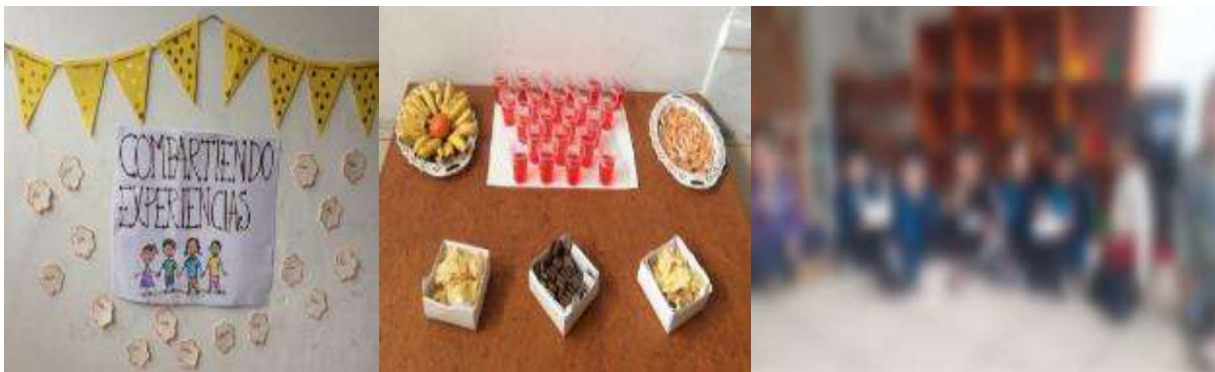
Brindar propuestas auténticas respetan la cultura de los menores, puesto que es una manera de acercarlos a la realidad, a algunos procesos donde los menores no tienen voz; sin embargo, es propio darles a conocer estos hechos para que interioricen que su elección es importante, se toma en cuenta la participación de todos sin distinción y que tiene un impacto de bien común.

Compartimos experiencias (30 de septiembre)

Los menores de 3, 4 y 5 años ingresaron juntos a Ludopedia para realizar la despedida a través de un compartir. Primero pasaron los mayores, quienes tuvieron a cargo a un niño de 3 años, luego pasaron los menores y por último los de 4 años. Se dio inicio con el saludo y luego nos presentamos con la canción “¿Cómo te llamas?”, luego se cantó juntos una Jitanjáfora que a cada edad se presentó, acto seguido se pasó los bocaditos, pero antes dimos las gracias, un niño levantó

la mano y dijo yo puedo dar las gracias, se le permitió e inició con su oración. Se pasó el bocadito y cada uno fue cogiendo para pasar al otro hasta que llegará a todos.

Continuamos con unos juegos de adivinanza, los niños de 4 y 5 años se conectaron a la dinámica, mientras los de 3 años mostraban algunos gestos de incomodidad, entonces se paró con la actividad y para finalizar se preguntó: ¿Qué les gustó de Ludopedia?, niños: “contexto de hogar”, “juegos de miniatura”, “arte”, “todo”. Nos despedimos con un abrazo (cuaderno de campo).



Reflexión:

El respeto hacia el prójimo es sin duda un valor propio del enfoque pedagógico de cultura visual, dar la oportunidad de que un niño exprese su religión sin temor a ser juzgado o rechazado, es muestra de que los seres humanos podemos convivir con nuestras diferencias. Así también, estar atento a las necesidades de todos, pues al ser 3 edades diferentes en un mismo espacio, requiere comprensión por parte del educando para sus propias características.

Semana de puertas abiertas en Ludopedia (1 al 4 de octubre)

Durante esta semana los menores de 3, 4 y 5 años de los diferentes salones fueron entrando en grupos de 10 a Ludopedia, cada edad en un horario diferente. Esta propuesta surgió debido al interés por todos los menores que insistían en conocer la propuesta. Antes de que los menores pasaran, se delegó a un niño que ya había vivido la experiencia a ser el líder, él dirigiría las

actividades a sus compañeros, además de la previa organización del ambiente y una pared de imágenes donde se mostraban las diversas actividades ludo-artísticas que se habían dado previamente. La ruta que se siguió fue la siguiente: Reunión de encuentro, juego libre en los contextos, aprendemos una Jitanjáfora y la despedida.

Los niños que asumieron su rol de líderes tuvieron diferentes reacciones: Hank mostró seguridad al acercarse a su aula para invitar a sus amigos, Italo estuvo atento a las necesidades de los demás y Thiago mostró alegría, expresó: “Yo voy a ser profesor”, dio a conocer los acuerdos y ayudó a sus compañeros a que se conecten con las actividades.

Por parte de los niños que ingresaron por primera vez a Ludopedia, expresaron claramente que el lugar donde estaban se llama ¡LUDOPEDIA!, se percataron de las imágenes en la pared y decían: Ahí está Thiago, otros dijeron: “Me sentí bien”, “Me gustó el contexto de hogar”.



Reflexión:

Considero que es necesario siempre estar dispuesto a escuchar a los niños para realizar modificaciones y plantearse nuevas estrategias para atender sus intereses. Además, ocurrió algo muy interesante, los menores fueron los protagonistas, puesto que cumplieron el rol de líderes, cambiando paradigmas tradicionales, nunca debemos prejuzgar la capacidad de un niño, son grandes creadores y excelentes agentes de cambio en potencia.

¿Qué posibilidades tenemos con la harina y el agua de colores? (24 de octubre)

Los niños y niñas de cuatro años preguntaron al observar la provocación, ¿Qué haremos hoy? ¿Eso es gelatina?, voluntaria: Descubramos juntos lo que es. Se les brindó un espacio para la observación y exploración libre de los materiales donde se registraron intervenciones como: "Creo que es harina", "Parece tierra", "Parece sal", "Parece cemento claro", "No, porque el cemento es plomo", "Parece agua de gelatina o agua pintada", "Es pintura con agua".

La voluntaria afirma que los materiales son agua con colorante y harina. Así pregunta: ¿Qué pasaría si mezclamos la harina y el agua de colores?, los niños: "Nos pintamos", "Se pone un poco blanco porque va bajando la harina", "Pintar" y "Pintura con agua". Es así que se acordó los acuerdos para comenzar a integrar la harina y el agua de colores, algunos comentarios: "Me está saliendo como una torta", "Parece como cemento, cuando construyen vereda" poco a poco fue tomando mayor consistencia similar a la de una plastilina (documentación).



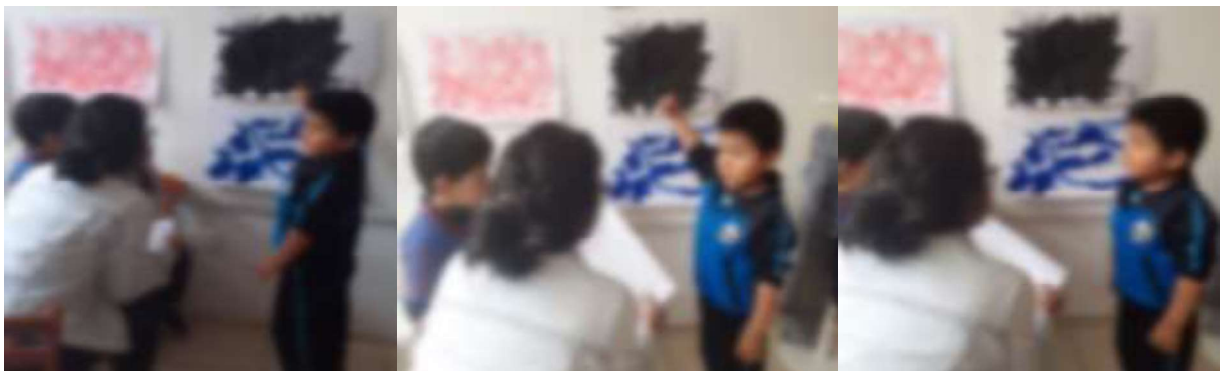
Reflexión:

Las preguntas son grandes aliadas para movilizar el pensamiento de los menores e indispensable que interactúen con el material para tratar de descubrir qué son, qué se puede realizar, ya que la imaginación de los niños no tiene límites, además con ello conocemos mejor su contexto puesto que lanzan ideas que han vivenciado con anterioridad.

Expreso mi arte con los demás (25 de octubre)

Los infantes de 3 años hicieron uso de una cartulina blanca como lienzo, t mpera y pincel para realizar sus creaciones visuales, cada uno eligi  el color de t mpera que quer a usar, una vez preparado el espacio para pintar comenzaron.

En el tiempo de pintado algunos de los menores empezaron a realizar trazos descontrolados, otros llenaron toda la cartulina de pintura y un ni o mientras dibujaba contaba que aqu  est  un pez, este es el mar, otro pez (alargaba su voz hasta terminar de realizar el pez). Al finalizar todos, se limpi  los materiales usados y el espacio para luego tener un tiempo de presentar y/o compartir lo que cre  cada uno, solo un ni o quiso contar lo que hab a realizado, yo hice un pez (empez  a decir m s palabras que no se lograban comprender) su compa ero estaba con la mirada fija en  l entendiendo lo que el compa ero expresaba.



Reflexi n:

Este es un claro ejemplo de que no todos pueden llegar al mismo tiempo a expresar sus creaciones, es importante tener claro que cada ni o(a) lo har  a su debido momento. La cuesti n no es qui n llega m s r pido, sino que debemos acompa ar de manera respetuosa las etapas por la que cada menor valla atravesando, para brindar un servicio de calidad y as  lograr que valla descubri ndose.

¿Podemos leer las emociones? (26 de octubre)

Se presentó a los infantes de 4 años unas imágenes, a cada uno se le entregó una tarjeta con su nombre para que la vean en la imagen que más les impacte o quieran analizar a profundidad, entonces se pasa a mencionar a cada uno y ellos dan a conocer su opinión. “La niña le está contando un secreto a su mamá para que no le diga, su mamá es un ángel”, “La niña está asustada por las sombras, está en la cama, su mamá está durmiendo, yo duermo con compañía de mi mamá, yo no quiero que este oscuro”, “Está llorando, su jarabe está feo, no me gusta el jarabe” y “Están jugando en la arena, la niña le ha dicho a su mamá que quieren ir a la playa, tienen juguetes, se sienten bien, el señor les cuida”.

Voluntaria: Cada uno de las imágenes representa una emoción la primera muestra la confianza entre madre e hija como dijo Thiago le está contando un secreto, la segunda es el miedo como dijo Ivana la niña está asustada y la oscuridad suele hacernos sentir ello, la tercera es el asco como dijo Rousvelt al parecer el jarabe sabe mal y el niño hace esas muecas y la última imagen es la alegría como dijo Italo se sienten bien al jugar juntas las niñas.

Se propone realizar un organizador visual, se comienza a escribir el título: Las emociones, se utiliza un conector “son” y finalizamos dibujando un círculo donde cada uno de ellos pasó a dibujar la emoción que eligieron.



Reflexión:

Las imágenes que se brinden a los menores deben tener el mensaje claro que quieres brindar, así como los elementos básicos (línea, luces, sombras, color, entre otros) necesarios para transmitir sensaciones espontáneas al receptor, esto es de gran ayuda para la lectura de las imágenes.

Preparamos nuestros primeros cupcakes (28 y 29 de octubre)

Los menores de 4 años ingresaron y observaron el espacio con los materiales, ingredientes organizados, cada uno se ubicó en un lugar para trabajar de manera individual y dos formarían un equipo. Voluntaria: Hoy aprenderemos a preparar cupcakes de chocolate como el día de ayer lo habíamos mencionado, pero no recuerdo cuales eran los pasos a seguir ¿Qué necesitaríamos?, niños: la receta. De esta forma, se les presenta la receta de los cupcakes, entonces se va guiando el procedimiento según el texto. Se inició presentando los ingredientes para pasar al procedimiento, se cernió 3 cucharas de harina, al pasar a la cocoa unos niños se levantaron y dijeron: “en el papelote menciona que se echa una cuchara de cocoa a la preparación”, se agrega la azúcar, una



pizca de polvo de hornear y un huevo (cada uno con una precisión, algunos dominaron con mayor soltura otros aún temblorosos), se mezcló para que todo esté integrado.

Al día siguiente, se trajo los cupcakes horneados, se preparó un espacio ameno y agradable para disfrutar de sus preparaciones, asimismo se les preguntó: ¿Qué les gustaría preparar en otra ocasión? galletas, torta de chocolate y queque.

Reflexión:

Las actividades de cocina resultan muy enriquecedoras para los menores promueve la paciencia, trabajo en equipo, autonomía, control de los movimientos motrices, seguir instrucciones, lectura, entre más. Considero que es una forma adentrar a los menores a prácticas su lectura de los mensajes visuales.

Preparamos galletas de vainilla (6 de noviembre)

Los niños y niñas de 3, 4 y 5 años se organizaron para preparar galletas, cada uno realizó su mezcla de acuerdo a la receta. El grupo de 5 años al momento de partir el huevo, la voluntaria realiza la acción para que continúe Fabrizzio, él rompe el huevo y hace caer la yema dentro de la mezcla, su compañera Dalesia dice: Muy bien Fabrizzio, ya salió la yemita. Da el pase a Jashiro, él empieza a dar golpes a la cascará del huevo en el tazón de aluminio, su amigo Fabrizzio le dice en la mesa, entonces comienza a dar golpes y no se quiebra, pide ayuda a Fabrizzio, logra quebrarlo y le entrega a Jashiro para que vacíe el contenido del huevo, al hacer presión, el contenido cae en la mesa. Voluntaria 1: Tranquilos chicos, en silencio nomás. Jashiro: Mejor que alguien me ayude porque yo no sé hacer tor-ti-llas. Voluntaria 1: Recuerden chicos que para nosotros aprender debemos equivocarnos. Voluntaria 2: Así es y es normal. Voluntaria 1: Chicos tenemos que hacer que Jashiro lo logré. Voluntaria 2: Así es, chicos que opinan si le damos un huevo más a Jashiro.

Niños: Si. Voluntaria 2: Ya viste como te ayudó él, cierto, ya observaste entonces te parece si ahora lo intentas solo esta vez. Jashiro: Si. Empieza a golpear el huevo y lo logra, exclama ¡No sé cómo! ¡No sé cómo!, confiaron en mi ¡No sé cómo!, Fabrizzio: Yo dije Jashiro si puedes, Jashiro: Por eso le digo, gracias.

En el grupo de 4 años, cada uno empezó a realizar su preparación y empezaron a decir: “Yo sé cocinar”, “También le puedo decir a mi papá como se prepara”, “¿Los otros niños también prepararon esto?”, “Ya está la mantequilla”, “hay dos huevos”, entre otros. Algunos se mostraron con ganas de querer hacer los pasos de inmediato, les costaba esperar su turno, la voluntaria felicita a un niño que está esperando: Rousvelt, te felicito, esa es la actitud, estas esperando. Chicos por favor esperamos.

En el grupo de 3 años, una niña tenía el bazo enyesado, empezamos a realizar la preparación, en algunos momentos se le brindo la ayuda cuando la pedia, al partir el huevo se mostró a la niña que se encargó de ese paso con temor de que se le va a caer, se le dio el tiempo y palabras de ánimo para que lo intente, entonces, realizó presión y cayó el contenido en el envase. Luego, al momento de amasar y hacer las figuras de las galletas se desarrollaron todos los niños con facilidad, se les preguntó si les estaba gustando, niños(as): Si.



Reflexión:

El acompañamiento que brinda el docente debe generar confianza en los niños (as) de esta forma ellos podrán lograr mucho por sí mismos, además se debe borrar la idea de que un error es algo malo, sino que es evidencia de aprendizaje ganado. De esta manera, se genera mejores lazos de comunicación y apoyo entre los menores y claro también hacia el profesor.

Cine multiedad (11 de noviembre)

Los infantes de 3, 4 y 5 años ingresaron y se organizaron en un círculo para iniciar con el saludo, continuamos con proponer los acuerdos que se deben de respetar cuando se entra a una sala de cine. Jashiro se pone de pie y dice: “Prohibido hacer bulla, tomar fotos y grabar, no debemos escuchar música y quedarse tranquilitos”.

Se presenta a los personajes principales y un niño dice aquí está feliz, enojado y molesto, voluntaria: ¡Oh! Su compañero a dicho algo muy interesante, cuando está feliz, enojado, vamos a ver de qué trata la película. Inició la reproducción de “Intensamente”, al cabo de un tiempo se mostraron indispuestos y una niña se durmió. Fue entonces que se detuvo la película, se dialogó de lo observado: “Alegría, tristeza, asustado, aburrido y el molesto le cambiaban el pensamiento” (menciona a los personajes), “Yo ahora estoy sintiendo alegría”, “Le tengo miedo a la oscuridad, pienso que alguien me toca la espalda”, “Me siento mal”, “Yo tengo miedo que apaguen la luz, porque eh visto chuqui”, “Yo me siento feliz porque me comprarán un juguete para navidad”, “Se enojó porque su papá no me llevó a pasear el otro día”. Se respetó sus emociones y se presentó la situación de que, si estuvieran enojados, qué harían para bajar esa emoción, niños(as): respirar, escribir. Y si nos ponemos tristes, niños(as): también respirar, un abrazo. Al notar que varios se encontraban dispersos se decidió cantar unas canciones para finalizar.

Reflexión:

Esta actividad nos invita a pensar en qué no todos los días son buenos, y que van a ver momentos en los cuales los menores se muestren con mucha demanda, que no les guste la actividad que propones o que estén agotados. Hay que ser muy pacientes y tener una lectura de sus señales, puesto que por más que se trataba de captar su atención, algunos necesitaban liberarse de algunas tensiones (molestia, temor, sueño, entre otros).

Conociendo diversas técnicas gráfico-plásticas (12 de noviembre)

Los menores de cuatro años tuvieron a elegir entre tres propuestas: Dibujo libre, modelado y pintura. Dos niños eligieron la pintura, ellos realizaron la técnica de dactilopintura (pintar con los dedos y las manos), en un primer momento se observa que realizan movimientos libres disfrutando de las sensaciones preceptuales, luego descubrieron que se puede trazar líneas con sus dedos y empiezan a darle forma a sus trazos: un conejo, una flor.

Los que eligieron el modelado decidieron utilizar los moldes del Play-Doh, comenzaron a repartirse las imágenes de los paisajes, luego agarraron un pote y los moldes del Play-Doh y empezaron a crear. Por último, los que eligieron dibujar utilizaron lápiz y colores, sus representaciones se dieron de acuerdo a su interés por compartir con nosotros.



Reflexión:

Los menores necesitan conocer diversas técnicas para poder ganar mayor experticia y sus creaciones visuales tengan cada vez más complejidad. Además, el hecho de dar la opción a elegir entre diferentes técnicas hace que pueda expresarse en su individualidad y note que cada uno puede dejar su propia huella o marca.

¿Qué posibilidad existe con las témperas y las acuarelas? (13 de noviembre)

El ambiente se organizó para que los menores de cuatro años puedan elegir el material (acuarela o témperas) que desean trabajar. Las acuarelas fueron un material que les causo intriga debido que no lo conocían, algunos lo asociaron al maquillaje. Se les presentó trabajos con la técnica para inspirarlos y motivarlos a que puedan experimentar su uso. De esta manera, los niños(as) se agruparon y empezaron a realizar sus creaciones.



Un niño hizo la réplica de un trabajo como inspiración, una niña realizó su casa y se dibujó al lado, otro niño hizo un tiburón con dientes, otro dibujó cuatro escenarios: uno donde se estaba peinando, estaba él con su cama, estaba con sus juguetes y estaba solo él, pero cuando los pinto con las témperas no se logró apreciar los trazos. Otro dibujo un tren y pinto alrededor de él y por último un niño realizó un paisaje.

Reflexión:

La creación de los menores refleja su composición visual (pensamiento, sentimientos, etc.) A lo largo de las actividades han ido adquiriendo mayor madurez expresarse por medio del dibujo. Un hecho a resaltar es que cada uno puede realizar propio dibujo, es así que debemos brindar inspiraciones para promover su creatividad y no limitar su imaginación.

Nos preparamos para el yoga familiar (14 noviembre)

Los niños(as) de 4 años a través de la observación y lectura de imágenes prepararon su cuerpo y mente para la actividad de yoga familiar. Dentro de este tiempo sus expresiones ante los mensajes visuales fueron: “Sus dedos están así, es un círculo”, “Están usando los pies”, “Yo puedo hacerlo, solo tienes que mirar las imágenes”, “Parece yoga con los amigos, tenemos el símbolo de la palomita para hacer yoga”, “Todos los días hacemos yoga”. Después de sus comentarios, se pudo comprender que están muy familiarizados con esta actividad, y se pudo notar su flexibilidad y predisposición para realizar las posiciones.

Durante la actividad, André menciona: “Las personas están sentadas no están en el aire”, nos acercamos a ver con más detalle la imagen y estaba en lo correcto desde lejos se veía que no tocaban el suelo, pero desde otra mirada se podía tener mejor percepción de esta.



Reflexión:

En esta actividad se cuestiona la mirada del maestro al seguir si están sentados apoyándose al suelo o en el aire, se va con los menores a señalar lo que indicó uno de los niños y se pudo corroborar que su mirada estaba en lo correcto. Este hecho nos ayuda a salirnos de ese pensamiento que el docente tiene siempre la razón, los niños(as) también pueden dar a conocer sus opiniones y está en el profesor poder darle la oportunidad a defender su idea de manera respetuosa.

Nota:

Es importante mencionar que durante las actividades ludo-artísticas se tuvo contacto con las docentes y la directora para realizar encuentros de intercambio donde compartíamos los avances de los niños, las actividades de la institución y Ludopedia.

4.2.4. La situación inicial y situación final

4.2.4.1. Observación de imágenes

Organización del ambiente: Luego de la implementación de Ludopedia se evidenciaron comentarios haciendo alusión a la estética y funcionalidad:

Directora y docentes: La directora comenta que le agrada las paredes blancas, le hacen sentir el lugar más amplio y ordenado, por ello ella mando que todas las paredes de las aulas de la institución sean de este color ya que influyen en el aprendizaje de los menores.

Una docente pregunta: ¿Por qué tienen los colores así?,

Voluntaria: ¿Por qué cree usted?

Docente: Porque se ve ordenado

Voluntaria: Exacto, además que permitimos que puedan tener a la vista los materiales y puedan empezar a imaginar las diversas posibilidades de creación.

Otra docente comentaba, me gusta cómo está organizado, nosotras también queremos que nuestros niños de la tarde puedan ingresar y conocer Ludopedia.

Niños: Los infantes tenían a disposición los contextos para jugar de manera libre, la mayoría decía que le gusta el contexto de hogar porque tiene segundo piso y parece una casa de verdad, el contexto de arte porque hay conchas de mar, las ramas, rocas y porque todo está ordenado por colores, algunos decían todo me gustó.

Familias: Unas madres decían: “Parece una casa de verdad”, “Se siente cómodo”, “Las paredes blancas transmiten tranquilidad”. Además, se percataron de las imágenes que se encontraban en los atriles del contexto de arte y diseño, ¿Por qué esas imágenes?, voluntaria: Estas imágenes nacieron del contexto que están viviendo en la institución, toda esta semana han tocado el tema de la anemia, por ello se muestran estos mensajes visuales reales para acercarlos a este conocimiento.

Planificación: Durante el proceso de planificación de actividades ludo-artísticas, como voluntarias comprendimos que compartir nuestras actividades y escuchar la mirada de la otra

resulta beneficioso para nuestra enseñanza, puesto que ayuda a tener una percepción amplia de las situaciones que uno deja de lado. De esta manera, poner en uso la práctica reflexiva impide caer en la rutina.

Además, la participación del acompañamiento de nuestra docente de prácticas pre profesionales ayudó a crear roles: Conducción de la actividad ludo-artística, registro audiovisuales y observación del desempeño docente en base al perfil docente, registro de sus saberes y conocimientos de los niños y ayudantía. Esto contribuyó de gran manera a poder desempeñarnos mejor día a día.

Material didáctico: Al presentar diversos recursos en distintas actividades capta la atención de los niños(as) y les genera expectativa por descubrir, así como la provocación.

En una actividad los niños al ver la provocación mencionan: ¿Qué haremos hoy? ¿Eso es gelatina?

Voluntaria: Descubramos juntos lo que es. Se les brindó un espacio para la observación y exploración libre de los materiales.

Niños: "Creo que es harina", "Parece tierra", "Parece sal", "Parece cemento claro", "No, porque el cemento es plomo", "Parece agua de gelatina o agua pintada", "Es pintura con agua".

4.2.4.2. Lectura de imágenes

Planificación y recurso visual: Durante el tiempo de la preparación del recurso visual se debe tomar en cuenta los intereses y propuestas de los menores. Así como elementos básicos de las imágenes para una presentación adecuada que responda a la cultura y/o necesidades de los infantes. Algunos recursos usados: Los cuentos interactivos, impresión de imágenes, álbum ilustrados y recetas.

En una actividad se hizo un cuento interactivo titulado: ¿Dónde está el amor? en respuesta a las muestras de cariño que los menores realizaban entre ellos y en marco de las actitudes positivas. En otra actividad se usó las recetas en respuesta al interés de preparar cupcakes. Así también, se usó de imágenes de las emociones representadas en situaciones cotidianas logrando evocar sensaciones que los niños estaban viviendo. Como se puede apreciar el siguiente comentario de una niña de 4 años: “La niña está asustada por las sombras, está en la cama, su mamá está durmiendo, yo duermo con compañía de mi mamá, yo no quiero que este oscuro”.

La documentación y sistematización ayuda a los menores a recopilar la experiencia, identificar sus acciones, sacar lecciones de lo aprendido e invita a reflexionar sobre los hechos.

En una actividad de sistematización los niños de 4 años mencionan actividades que recuerdan haber realizado: “El abuelo sapo”, “las brochetas de frutas, comimos papaya, plátano y mandarina”. Se inició a presentar las diapositivas, en ese momento iban señalando la imagen donde ellos se encontraban. Al mismo tiempo comentaban: “ese día jugamos”, “yo ordené los animales”, “yo jugué en la cocina”. Cuando se llegó a la experiencia del cuento del abuelo sapo, los infantes mantuvieron su mirada fija hacia las imágenes y decían: “Abuelo sapo se hizo más grande para asustar a la serpiente”, voluntaria: ¿Por qué el abuelo sapo quería asustar a la serpiente?, Niños: “la serpiente se lo quería comer”. Voluntaria: Exacto, él fue muy valiente.

Acompañamiento: Es necesario atender las emociones para generar un ambiente adecuado para la lectura de imágenes, por ello durante las actividades ludo-artísticas se brindaba comodidad a los niños de 3, 4 y 5 años para dar inicio, haciendo la pregunta: ¿Cómo se sienten? o ¿Cómo están?

En una ocasión una niña de 3 años, se mostró indispuesta (no realizaba contacto visual), se conversó personalmente con ella para saber que pasaba, la niña empezó a llorar porque su mamá

le había dicho que si no tomaba el desayuno la iba llevar al doctor para que le ponga una vacuna, una de las voluntarias se encargó de acoger y acompañar la emoción. Una vez que se sintió lista pudo integrarse al grupo y comenzamos la actividad.

También, el recojo de los saberes previos y las preguntas son esenciales en este proceso. Cuando los niños dan a conocer sus ideas es importante tomarlas en cuenta, anotarlas y darles autoría. Esto ayudará a que cada niño desee participar y comprendan que cada uno tiene algo que aportar para la construcción colectiva del conocimiento. Si bien, no todas las ideas que brindan se utilizan, se debe dialogar entre ellos para que podamos ir evaluando la situación. A su vez, las preguntas que realiza el docente aportan al cuestionamiento y profundización de lo que van observando para tener mayor amplitud en su lectura. Por tanto, estas deben ser abiertas, por ejemplo: ¿Qué posibilidades?, ¿Cómo elaboramos?, ¿Qué opinas?, ¿Por qué es importante?, entre más.

La directora de la institución al respecto comenta en la entrevista:

Es importante validar las opiniones y creaciones de los niños (as), escucharlos con atención, que expresen sus opiniones sin miedo a ser juzgados ni criticados, tomar en cuenta sus aportes. Es uno de los derechos del niño el cual favorece a que el niño tenga una buena autoestima, potencia la creatividad, promueve el pensamiento crítico, adquiere habilidades sociales y es una buena manera de educar (2020).

4.2.4.3. Creación de imágenes

Organización del ambiente: Los materiales de cada contexto estaban al alcance de los menores para que puedan tener autonomía en sus creaciones.

Al ingresar a Ludopedia fue la organización de los contextos, los materiales han sido seleccionados de tal forma que no se veía recargado. Las crayolas son agrupadas por colores en cada depósito al igual que los pinceles, también algunos materiales naturales como troncos, ramas de árboles, arena piedras. El sector de hogar dividido en dos pisos; en el primero la cocina y comedor y en el segundo el dormitorio. Lo que centró mi atención fue que los contextos han estado muy organizados y con materiales diversos y bien proporcionados todos al alcance de los niños. Los estantes y muebles son de color natural (directora).

De esta manera, se enfatiza en lo necesario que es un ambiente provocador para crear en los niños(as) ganas de registrar sus huellas visuales.

Acompañamiento: Durante el tiempo de sus creaciones las voluntarias nos acercábamos para observar el proceso que desarrollaban, además de anotar sus palabras, al compartir lo que iban haciendo. Es necesario respetar el nivel de maduración de cada niño(a), puesto que todos se encontraban en una etapa diferente, algunos con mayor control y expresión de sus ideas, otros con poca expresión gráfico-plástica. Sin embargo, jamás se buscó decir a los menores que esto está mal, no es así o porque no dibujas como tu compañero a él si le sale.

La idea es poder observar, esto implica analizar, comprender y plantear actividades que los ayuden a descubrir las habilidades que posee. Así el brindar diversos materiales y valorar a cada uno en su individualidad, construye infantes críticos, creativos, tolerantes y felices.

Nota:

En cuanto a los niños y niñas se hicieron presentes cambios en su personalidad. Al ingresar, presentaban comportamientos disruptivos, es decir, algunos eran tímidos y otros poco tolerantes

a la frustración. Después de vivir la experiencia en Ludopedia las docentes comentaban que veían que aquellos que no participaban en clase, ahora daban sus opiniones, se mostraban más alegres y no metían su dedo a la boca. Aquellos niños que golpeaban a sus compañeros, ya no lo hacían con tanta frecuencia y se expresaban. Otros desarrollaron cualidades de líderes y se llevaron lecciones como: La confianza es importante para ayudar al compañero, el error es parte del aprendizaje, cada niño es único, si uno trabaja en equipo puede lograr mucho, aprender a regular nuestras emociones nos ayuda a ser mejores personas, entre más.

4.2.5. Elementos o factores que facilitaron el trabajo

Entre los factores que facilitaron el proyecto fueron los siguientes:

La promoción del concurso de responsabilidad social organizada por el comité de fondos universitarios nos dio la posibilidad de crear una propuesta en bienestar de la población, además del apoyo de la facultad de educación de la UPCH, sin duda fueron un soporte para las diferentes actividades que se desarrollaron durante el proyecto.

La experiencia en la institución SUMBI sobre el funcionamiento de Ludotecas marcó de manera significativa mi mirada hacia lo necesario que es atender las emociones durante la primera infancia. Además, las necesidades que observé durante mis prácticas pre profesionales me llevaron a profundizar en esta temática. Asimismo, los cursos y capacitaciones durante mi formación universitaria cultivaron en mí una concepción activa del aprendizaje e inspirarme de propuestas innovadoras como la pedagogía Reggio Emilia.

La disposición y confianza de la directora hacia la propuesta de Ludopedia, permitió que jóvenes voluntarios con ganas de aportar a la educación de los niños y niñas, sin experiencia previa

puedan desenvolverse de manera autónoma, con liderazgo, compromiso y vocación dentro de un ambiente.

La participación activa de las docentes porque se necesitó de su apertura para las coordinaciones con los horarios de atención de los menores, intercambios de actividades y avances, talleres, entre otros. Así también, las familias mostraron agradecimiento e interés por la propuesta, por lo que nos brindaron su apoyo para las autorizaciones de fotos y videos de sus hijos que se iban compartiendo a través de una página web. Y del personal de servicio, quienes se mostraron amables con nosotras.

El trabajo en equipo entre las voluntarias fue un gran impulso para crecer juntas, cada una aportando de manera significativa en la gestión de las actividades, apoyo emocional y profesional, puesto que en momentos difíciles siempre nos dimos la mano y en lo académico buscamos formarnos con exigencia y calidad.

La gran cantidad de evidencias debido a que se pudo capturas por medio de fotos y videos casi todos los momentos de las diferentes actividades del proyecto. Además, de la documentación de los menores y las fichas de Metacognición que se les hacía a las familias al terminar un taller.

El involucrar a toda la comunidad educativa logró que se identificaran con el proyecto y este tuviera impacto en la vida de los infantes, docentes, familias, personal administrativo y de servicio.

4.2.6. Elementos o factores que dificultaron el trabajo

Los factores que limitaron el desarrollo del proyecto fueron los siguientes:

Durante la etapa de gestión hubo muchas dificultades para que nos habiliten un espacio porque se necesitaban permisos y evaluaciones del ingeniero por parte del MINEDU, esto ocasionó que se prolongó el tiempo antes previsto para el proyecto.

En un principio hubo cierto conflicto con las docentes para las coordinaciones, además había actividades por parte de la institución que no teníamos información, de esta manera se cruzaba con las actividades de Ludopedia.

La delincuencia en la comunidad debido a que generó cierto temor para asistir a la institución y llevar laptop para presentaciones de cuentos interactivos. A su vez, el robo de un celular dentro de la institución generó desconfianza con los padres de familia, en consecuencia, creo cierta barrera para una mejor comunicación.

El acceso a internet en la institución era muy lento, y su equipo tecnológico antiguo, lo cual impedían realizar las planificaciones de las actividades y preparar materiales ahí mismo, y en algunas ocasiones tuvimos dificultades para la presentación del proyecto con las familias.

La alta carga académica, puesto que además de los cursos, nos encontrábamos en el proceso de la tesis y un diplomado, lo cual generó estrés y cansancio entre las voluntarias. Además, del esfuerzo físico que se realizaba en el ambiente de Ludopedia, pues nos encargábamos de hacer la limpieza.

Durante la primera etapa de atención en Ludopedia con el grupo de niños y niñas del turno mañana, nos sentíamos con ciertas dudas de cómo íbamos a intervenir, pues todo se fue construyendo en el proceso.

CAPITULO V

5. Lecciones aprendidas

Las lecciones aprendidas han sido, identificar la importancia de articular el eje familia-escuela-comunidad. Es necesario destacar la necesidad de dar continuidad desde la escuela con una estrategia integral que permita trabajar con el niño y su familia manteniendo una comunicación permanente de cómo debe ser la organización del aula, el uso de los materiales educativos, la promoción de interacciones que fomentan un buen clima en el aula, los momentos de cuidado, juego y las condiciones que facilitan la convivencia pacífica.

La gestión y liderazgo como un factor clave para la concretización del proyecto, puesto que al ir desarrollando estas competencias nos permite movilizar a los actores que son parte de Ludopedia para sensibilizar, involucrar la participación de manera activa a todos los miembros de la comunidad educativa.

El trabajo con grupos en pequeña escala, ya sea con niños, niñas o familias es una buena alternativa para la atención personalizada, así desarrollar y fortalecer estrategias necesarias para adecuarlas a grupos más extensos.

El tener la posibilidad como practicantes de desenvolvemos de manera autónoma en un ambiente contribuye poner en práctica la teoría que día a día en nuestra formación contábamos. Esto sin duda nos convirtió en seres competentes, reflexivos, críticos y sensibles ante la educación.

La coevaluación ejecutada después de cada práctica con los niños, niñas, familias o docentes, fortalece la autopercepción de las prácticas pedagógicas, proporcionando tiempo para buscar y construir estrategias que nos permitan la mejora de nuestra práctica pedagógica.

El realizar la documentación, evidencias, cuaderno de campo y toma de fotografías nos ayudan a registrar nuestras observaciones, investigar sobre aquellos acontecimientos que en un principio no podemos afrontar y reflexionar sobre nuestro quehacer docente. Así también, nos ayuda a compartir las actividades ludo-artísticas de manera amigable a toda la comunidad educativa (dirección, familias, niños(as), entre otros) y otros medios que nos puede dar la oportunidad de presentar la experiencia y replicar en otras instituciones.

Se debe leer el lenguaje corporal de los menores, saber si están angustiados, tristes, enojados, entre otras emociones, con la finalidad de que pueda ser regulado y esté listo para las actividades. Ya que, si un niño no está dispuesto entonces no podrá concentrarse y se tendrá a pensar que son desobedientes. Es decir, la emoción moviliza la cognición y el comportamiento.

La cultura está inmersa en el intercambio de personas, ya sea por medio de producciones visuales, la música, opiniones, creencias, imágenes, entre más. Con esto me queda claro que no se encuentra solo en las zonas andinas, sino que está en cualquier parte donde se encuentre más de una persona.

Finalmente, como respuesta a los objetivos de mi investigación aprendí que los niños son observadores, lectores, intérpretes y creadores de imágenes, por ello debemos brindarles las condiciones necesarias, así como generar ambientes de aprendizaje que busquen respetar la maduración, intereses, necesidades y cultura de los menores.

6. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones:

1. El enfoque pedagógico de cultura visual resulta ser una propuesta innovadora para la atención de los niños y niñas de 3,4 y 5 años, debido a que esta experiencia evidencia una nueva forma de enseñanza centrada en la persona.
2. En relación a la dimensión observación de imágenes se concluye que se manifestó en el proyecto a través de la organización del ambiente (seguridad, estética, funcionalidad y cantidad) pensada en los menores, la planificación y preparación del material didáctico respondiendo a los intereses y necesidades de los infantes para su mejor desempeño en las actividades ludo-artísticas.
3. En relación a la dimensión lectura de imágenes se concluye que se manifestó en el proyecto por medio de los diversos recursos visuales (cuentos interactivos, impresión de imágenes, álbum ilustrados y recetas, la documentación y sistematización) y el acompañamiento respetuoso durante la ejecución de las actividades ludo-artísticas a través de la atención emocional, preguntas abiertas y retadoras, que favorece la participación activa de los infantes y el desarrollo de actitudes positivas.
4. En relación a la dimensión creación de imágenes se concluye que se manifestó en el proyecto a través de la organización del ambiente debido a que permite que los niños(as) perciban todos los materiales de manera estética dando pie a generar mayores posibilidades de complejidad en sus huellas visuales, así también se necesita de un acompañamiento respetuoso ante las producciones visuales de los menores para el logro de competencias respetando su ritmo y maduración.

5. En relación a la experiencia vivida se concluye que la participación de toda la comunidad educativa (directora, docentes, familia, niños(as) y personal de servicio) en el proyecto invita a concebir a la educación como un transformador social.

Recomendaciones:

1. Se recomienda realizar propuestas innovadoras que respondan a una necesidad enar cadas en un contexto para la atención de calidad a los infantes. Así también, hacer partícipe a toda la comunidad educativa para tener mayor impacto social.
2. Se recomienda que los representantes de la UGEL, directivos, docentes u encargados en brindar servicio a la atención de los niños(as) tengan en cuenta la organización del ambiente tomando como criterios la dimensión física, temporal, funcional y relacional para contribuir en generar un clima positivo propicio para los aprendizajes.
3. Se recomienda a los docentes brindar diversos recursos y/o estrategias para causar expectativa y asombro en los menores, de esta manera no mecanizar sus reacciones. Además, esto implica actualizarse constantemente y estar atentos a los intereses de los pequeños. Y respetar el proceso de maduración de los niños(as) puesto que acelerar etapas solo puede crear daños irreversibles como quemar etapas.
4. Se recomienda que los docentes utilicen la práctica reflexiva en su enseñanza de esta forma podrán evaluarse y por ende mejorar su práctica pedagógica.
5. Se recomienda atender las emociones para crear ciudadanos críticos, reflexivos, creativos, competentes, que sean conscientes del impacto que tienen con su entorno y las personas. Ya que, si un niño se encuentra estable emocionalmente, los conocimientos se irán dando por añadidura.

6. Se recomienda dar oportunidades de intercambio cultural a los menores, que ellos sean los protagonistas de la creación de conocimiento en conjunto, respetando y valorando la opinión de los demás, en consecuencia, aprendan a convivir.

7. Referencias bibliográficas

- Aberasturi-Apraiz, E., Arriaga y A. Marcellán-Baraze I. (2018). “Arte, Ilustración y Cultura Visual. Diálogos en torno a la mediación educativa crítica dentro y fuera de la escuela”. Recuperado de <https://bit.ly/2tCohlt>
- Alvarez, A. (2014). *Interculturalidad: conceptos, alcances y derechos*. Recuperado de <https://bit.ly/3no18OZ>
- Aripe, E., y Styles, M. (2004). *Lectura de imágenes: los niños interpretan textos visuales*. México: Colec. Espacios para la lectura.
- Barragán, A., Plazas, N., y Ramírez, G. (2016). La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico. *Educación y Ciencia*, (19), 85-103. Recuperado de <https://bit.ly/39oVg0p>
- Bermúdez, J. (2010). Cultura Visual. *Revista nodo*, 4(8), 5-30. Recuperado de <https://bit.ly/2ZJZmwN>
- Bernabé, M. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos necesarios para la labor docente. *Revista educativa Hekademos*, 11(5), 67-76. Recuperado de <https://bit.ly/2BEhizu>
- Calderon, N. (2012). La producción de cultura visual a partir del espacio social en el proyecto “En mis trazos están los otros”. Recuperado de <https://bit.ly/35gF1RZ>
- Campos y Covarrubias, G., y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Dialnet*. 7(13), 45-60. Recuperado de <https://bit.ly/3omEqG2>

- Corcuera, R. (2016). *TALLER DE ARTE IV: Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Correa. (2013). *El lenguaje visual*. Recuperado de <https://bit.ly/3ivugQV>
- Díaz, A. (2009). Imagen y pedagogía. *Cuadernos De Lingüística Hispánica*. (13), 143-154. Recuperado de <https://bit.ly/2O3f3s6>
- Dussel, I. (2009). Entrevista con Nicholas Mirzoeff. La cultura visual contemporánea: política y pedagogía para este tiempo. *Propuesta Educativa*, (31), 69-79. Recuperado de <https://bit.ly/30nXoBi>
- Domingo, A. (2013). Práctica reflexiva para docentes. De la reflexión ocasional a la reflexión metodológica. PUBLICA. Recuperado de <https://bit.ly/30xuMFX>
- Fernández, A., Martínez, A., Mendoza, J., Zapata, R., Vásquez, N., y Salazar, Z. (2017). DETERMINANTES CULTURALES DE LA SALUD. OPINIÓN NOVEL CULTURAL DETERMINANTS OF HEALTH. NOVEL OPINION. *Revista avances en salud*, 1(2), 44-47. Recuperado de <https://bit.ly/3pUv194>
- Fernández, L., y Useche, M. (2015). Identidad y alteridad en la comunicación organizacional. *Quórum Académico*, 12(1), 60-77. Recuperado de <https://bit.ly/3e6xTcl>
- Flores, M. (2016). LA GLOBALIZACIÓN COMO FENÓMENO POLÍTICO, ECONÓMICO Y SOCIAL. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*, 12(34), 26-41. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/709/70946593002.pdf>
- Galindo, T. (2017). *Materiales y recursos educativos*. [Diapositiva de PowerPoint]. Entorno Virtual de Aprendizaje Facultad de Educación.

- Godoy, E. (2016). *APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA “LECTURA DE IMÁGENES”, EN LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL EN LA I.E.I N°377 DE COCHAMARCA, DISTRITO DE OBAS -YAROWILCA 2015* (Licenciada en educación inicial). Universidad Católica los Ángeles, Huánuco, Perú.
- Hernández, F. (2005). ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE CULTURA VISUAL? *Educação & Realidade*, 30 (2), 9-34. Recuperado de <https://bit.ly/3fOhuuX>
- Jara, O. (2012). *La sistematización de experiencias práctica y teoría para otros mundos posibles*. San José, Costa Rica: Centro de Estudios y Publicaciones Alforja.
- Lachat, C. (2012). PERCEPCIÓN VISUAL Y TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL: LA MIRADA DIRIGIDA. *Monografías de Traducción e Interpretación*, (4), 87-102. Recuperado de <https://bit.ly/3gyjR4W>
- Lezcano, L. (2016). *Planificación Escolar*. Recuperado de <https://bit.ly/2Lm6xq9>
- Ma del Carmen, G. (2017). EMOCIONES POSITIVAS, PENSAMIENTO POSITIVO Y SATISFACCIÓN CON LA VIDA. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 7-22. Recuperado de <https://bit.ly/3bdnSfJ>
- Márquez, A. (2016). *Agenciamientos de ludotecas comunitarias: Acciones transformadoras para el derecho al juego en la infancia*. Recuperado de <https://bit.ly/2XeX3zN>
- Martínez, L. (2004). *Arte y Símbolo en la Infancia: Una mirada de mirada*. Barcelona, España: Ediciones Octaedro.

- Martínez-Agut, M., y Ramos, C. (2015). ESCUELAS REGGIO EMILIA Y LOS 100 LENGUAJES DEL NIÑO: EXPERIENCIA EN LA FORMACIÓN DE EDUCADORES INFANTILES. *Dialnet*, 2, 139-151. Recuperado de <https://bit.ly/3nhsDY7>
- McLuhan, M. (2014). El medio (aún) es el mensaje 50 años después de Comprender los medios. *Revista Palabra clave*. 17(3), 582-588. Recuperado de <https://bit.ly/3978uiu>
- Merchán, M., y Henao, J. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Ciencia y Tecnología para la Salud Visual y Ocular*. 9 (1), 93-101. Recuperado de <https://bit.ly/2AAPSKz>
- Meza, M. (2018). El recurso de información y comunicación visual: imagen. Apuntes en torno a las Ciencias de la Información y Bibliotecología. *e-Ciencias de la Información*. 8 (2), 3-20. Recuperado de <https://bit.ly/3iEFOBd>
- Ministerio de Educación (Minedu). (2013). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes 3, 4 y 5 años de Educación Inicial II ciclo*. Recuperado de <https://bit.ly/35cyKH5>
- Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*. (7), 69-84. Recuperado de <https://bit.ly/39aYqF2>
- Monroy, A., y Sáenz, G. (2011). Concepto y tipos de ludotecas. *Dialnet*. (161). Recuperado de <https://bit.ly/3pWPJoF>
- Montesdeoca, C. (2017). *Lectura de imágenes en la comprensión lectora de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del centro infantil "Ciudad de San Gabriel" D.M.Q. periodo 2014-*

- 2015 (Título de Licenciada en Ciencias de la Educación). Universidad central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Pintex, R. (1997). Identidad y conflicto: personalidad, socialidad y culturalidad. *Revista cidob d'afers internacionals*. (36), 1-22. Recuperado de <https://bit.ly/2XirSDv>
- Puleo, E. (2012). La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural merideño. *Educere*, 16(53), 157-170. Recuperado de <https://bit.ly/3bg47UX>
- Rincon, L. (2017). *Los lenguajes artísticos y la lúdica como estrategia para favorecer procesos de aprehensión del conocimiento en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos ubicada en la ciudad de Bogotá*. (Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica). Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., y Rodríguez, E. (2014). *Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje*. Recuperado de <https://bit.ly/3pVz0SO>
- Serrano, J., y Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1-27. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf>
- Servicios Educativos y Propuesta Social (SUMBI). (2015). *Guía metodológica Ludotecas*. Barranco, Perú.
- Silvia, D., y Silvia, L. (2016). *Sistematización de la experiencia de práctica profesional la lectura visual como estrategia de aprendizaje significativo en niños y niñas de 4-5 años de edad en el centro de desarrollo infantil cafam-choconta y el jardín infantil cofinanciado por*

la secretaria distrital de integración social arcoíris de amor-Bogotá (Licenciatura En Pedagogía Infantil). Corporación universitaria minuto de dios, Soacha, Colombia.

Tamayo de Serrano, C. (2002). La estética, el arte y el lenguaje visual. *Palabra Clave*, (7), 0. Recuperado de <https://bit.ly/2DhKT7h>

Tapia, C. (2019). *El lenguaje gráfico plástico en niños y niñas del II ciclo del nivel de educación inicial* (Licenciado en Educación). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.

Valdés, G. (2012). De la “Alfabetidad Visual” a la Semiótica. Otra aproximación al “Lenguaje” Visual. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Recuperado de <https://bit.ly/3f3ORcW>

Vega, B. (2012). *Lenguaje visual publicitario como sistema de comunicación en el Street Art: creación y difusión* (tesis de doctorado). Recuperado de <https://bit.ly/3gz0jh2>

Villa, N. (2008). Propuesta de alfabetización visual para estudiantes de educación básica apoyada en recursos hipermediales: Un aporte a la comprensión lectora. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 31 (1), 207-225. Recuperado de <https://bit.ly/30ssAiX>

		¿Cuáles son los recursos y/o materiales que se utilizan para provocar la observación de imágenes?	
	Dirigidas	¿Cómo se considera la observación de imágenes en la planificación de las actividades ludo-artísticas?	
		¿Cuáles son las actividades ludo-artísticas en que los niños y niñas evidencian su interés?	
		¿Cómo manifiestan los niños y niñas la observación de las imágenes?	
Lectura de imágenes	Espontáneas	¿Cuál ha sido el criterio para la organización de los contextos?	
		¿Con qué recursos y materiales se han implementado los contextos?	
		¿De qué forma se manifiesta la lectura de imágenes en el tiempo de juego libre en los contextos?	
	Dirigidas	¿Cómo se considera la lectura de imágenes en la planificación de las actividades ludo-artísticas?	
		¿Qué opiniones o posturas los niños y niñas toman frente a un mensaje visual?	
		¿Cómo los niños y niñas dan a conocer sus opiniones o posturas en relación con las demás personas?	
		¿Cuáles son los recuerdos que evocan en relación a las imágenes o situaciones presentadas?	
		¿Cómo valoran las opiniones de los niños y niñas?	

Creación de imágenes	Esontáneas	¿De qué forma se manifiesta la creación de imágenes en el tiempo de juego libre en los contextos?	
	Dirigidas	¿Cómo se considera la creación de las imágenes en la planificación de las actividades ludo-artísticas?	
		¿Cómo es la organización del ambiente?	
		¿Qué recursos y/o materiales se proporcionan a los niños y niñas en las actividades ludo-artísticas?	
		¿Cuáles son las técnicas gráfico-plásticas que se les proponen a los niños y niñas en las actividades ludo-artísticas?	
		¿En las actividades ludo-artísticas propuestas respetan la creación de los niños y niñas de acuerdo a sus posibilidades?	
		¿Durante las actividades ludo-artísticas se les da opciones a elegir los materiales de acuerdo a sus gustos e intereses?	
		¿Cómo valoran las creaciones de los niños y niñas?	

Anexo 2: Guía de entrevista

GUIA DE ENTREVISTA PARA LA DIRECTORA DEL ENFOQUE PEDAGÓGICO DE LA CULTURA VISUAL EN LUDOPEDIA

I. Datos generales:

Institución Educativa:

Código modular:

Nivel:

Fecha y hora:

II. Introducción a la entrevista:

- Saludo preliminar.
- Explicación del propósito de la investigación.
- Información y orientación de la actividad a realizar.

III. Objetivos de la investigación:

Objetivo general de la sistematización
Sistematizar la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en el proyecto Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas” con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el periodo 2019.
Objetivo de la entrevista
Conocer la percepción de la directora en relación a la aplicación del enfoque pedagógico de cultura visual en la I.E y Ludopedia.

IV. Preguntas de la entrevista:

Institución Educativa

1. ¿Cuál es su concepción del niño(a)?
2. ¿De qué manera está organizado el ambiente de las aulas de la I.E.?
3. ¿Cuáles son los recursos y/o materiales con los cuales se han implementado los sectores?
¿Utilizan recursos audiovisuales? ¿Cuáles son los criterios para la elección y/o creación de los recursos audiovisuales?
4. De acuerdo a su opinión, ¿Qué son las imágenes?, ¿Cómo considera que influyen las imágenes en el aprendizaje de los niños y niñas?
5. ¿De acuerdo a qué documentos y/o información se sustentan las docentes para la planificación de las actividades de aprendizaje?
6. ¿Cuáles son los recursos y/o materiales que utilizan las docentes para las actividades de aprendizajes?
7. ¿Cuáles son las actividades de aprendizaje en la cual los niños y niñas evidencian su interés?
8. ¿Cómo valoran las opiniones y creaciones de los niños y niñas?

Ludopedia

1. ¿Cuál fue su impresión al ingresar a Ludopedia (organización, materiales, entre otros) ?, ¿Qué fue lo que centró su atención?,

2. ¿Cuáles fueron las sensaciones que se llevó en las actividades ludo-artísticas?, ¿Cuál es su percepción hacia las voluntarias en cuanto a su rol de acompañantes?

Anexo 3: Cuaderno de campo

Institución Educativa:	Lugar de observación:
Momento de observación:	
Fecha: Tiempo de observación:	Observador:

Registro de observación	Confrontación con referentes teóricos y comentarios en base a la propia interpretación.	Intervención ¿Qué aportes podría hacer para mejorar la experiencia vivida?	Categoría	Subcategoría

Anexo 4: Documentación

Título		
Descripción de la actividad ludo-artística		
Cita de autores		
Foto 1	Foto 2	Foto 3

Título	
Conversaciones de niños(as) y/o con la docente.	Foto 1
	Foto 3
Cita de autores	