

UNA PROPUESTA DIDÁCTICA BASADA EN EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA DE CLASE

SANDRA PATRICIA RAMÍREZ FEO.

C.C. 20 767 875 DE NIMAIMA

CÓDIGO: 009727825.

CHIA CUNDINAMARCA, 23 DE OCTUBRE DE 2001

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. JUSTIFICACIÓN.	4
2. SITUACIÓN CONTEXTUAL.	6
2.1 PROBLEMA	13
3. OBJETIVOS	15
3.2 OBJETIVOS GENERALES	15
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
4. REFERENTES TEÓRICOS	16
4.1 DIDÁCTICA LÚDICA.	22
4.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.	24
4.3 ELEMENTOS QUE DETERMINAN EL JUEGO.	27
4.4 PSICOLOGÍA INFANTIL	30
4.5 EL ROL DEL EDUCADOR EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.	30
4.6 ENSEÑANZA Y ESPACIO LÚDICO.	31
4.7 MATERIALES DIDÁCTICOS	32
4.7.1 LOS JUGUETES	33
4.7.2 CLASES DE JUGUETES	34
4.7.3 CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL DIDÁCTICO	35
4.7.4 CÓMO ELEGIR LOS JUGUETES.	36
4.8 FUNCIONES DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR.	37
4.8.1 DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTRIZ	

A TRAVÉS DEL JUEGO.	37
4.8.2 DESARROLLO INTELECTUAL BASADO EN EL JUEGO.	38
4.8.3 DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD POR MEDIO DEL JUEGO.	39
4.8.4 DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO.	39
4.8.5 EL GRUPO COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE.	41
4.9 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA DESCUBRIR LA MATEMÁTICA Y LA ESCRITURA.	43
4.9.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA.	43
4.9.2 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA.	46
5. DISEÑO Y ENFOQUE METODOLÓGICO	53
5.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.	53
5.1.1 OBSERVACIÓN Y TIPO DE REGISTRO REALIZADO	54
5.1.2 INSTRUMENTOS	54
5.2 ETAPAS DEL PROCESO REFLEXIVO	57
5.2.1 OBJETO DE REFLEXIÓN	57
5.2.2 RECONOCIMIENTO Y REVISIÓN DE INFORMACIÓN EN CONTEXTO Y DE CARÁCTER TEÓRICO	58
5.2.3 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.	63
5.2.3.1 JUSTIFICACIÓN	63
5.2.3.2 OBJETIVOS.	63

5.2.3.3 ESTRATEGIAS.	64
5.2.3.4 ACTIVIDADES	70
5.2.3.5 SISTEMA DE SEGUIMIENTO EVALUACIÓN.	74
5.2.3.6 RECURSOS	75
CONCLUSIONES	78
BIBLIOGRAFÍA	81

La formación actual de los docentes de preescolar ha pretendido responder a grandes expectativas del mundo moderno; para lo cual requiere tener conocimiento en las diferentes disciplinas en cuanto a escuelas de teorías del pensamiento, metodologías, modelos curriculares, conceptualización, etc. La cual debe aprenderse a través de un proceso de formación individual y colectiva, en la que se crece y se desarrolla como persona y como profesional conociendo y estudiando la realidad social y cultural a la cual pertenecemos.

Este trabajo parte de la observación real de la escuela preescolar en donde se notó un gran déficit en el proceso de enseñanza aprendizaje; a partir de ésta problemática educativa, se hace una propuesta que le da gran importancia al juego como estrategia en el aula, el cual tiene la intencionalidad de darle sentido y satisfacción a las actividades integrando las diferentes dimensiones del desarrollo del niño en el que se requiere tener claridad sobre las características, factores y funciones pedagógicas del juego con sentido desde el preescolar, de esta forma romper con lo convencional.

Esta alternativa metodológica aprovecha el interés innato del niño hacia el juego como puente para conseguir un aprendizaje significativo.

1. JUSTIFICACIÓN

El ser humano nació para aprender, para descubrir y hacerse a los conocimientos desde los más simples hasta los más complejos; estos hacen de él un ser social, participativo, crítico y creativo. Es por eso que la educación debe ser un proceso histórico(tiempo), cultural social (relación), psicológico(lógico inteligente).

En estos términos, es el compromiso de todo educador garantizar una educación de alta calidad al niño, en esta línea puede ser preciso romper con lo establecido, trazar caminos capaces de modificar los paradigmas educativos preexistentes.

La pedagogía lúdica está muy distante de la simple concepción del pasatiempo escolar o la diversión superficial. Este trabajo pretende mostrar que:

- Educar lúdicamente tiene un significado mucho más lógico y profundo.
- Se reconoce y se valora el papel de la educación lúdica en el desarrollo integral del niño, basados en experiencias didácticas gratificantes como apoyos inteligentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- El juego con sentido no resta seriedad al acto educativo como lo estimulaba uno de los antiguos paradigmas educativos.

La verdadera y real dinámica de una educación lúdica estará en gran medida garantizada si el educador está afectiva y científicamente preparado para realizarlo.

Este trabajo investigativo está enfocado hacia los docentes, procurando ofrecer a ellos fundamentos esenciales en la educación lúdica, como herramientas flexibles que sirven como punto de referencia y que guían el ejercicio de su profesión.

2. SITUACIÓN CONTEXTUAL

2.1 ANTECEDENTES DEL CONTEXTO

La observación durante los últimos cuatro semestres de carrera se realizó en diferentes instituciones que se mencionarán a continuación y que pertenecen a distintas clases sociales, algunas son de carácter estatal y otras de carácter privado, sin embargo todas enfrentan un problema muy similar como lo es la metodología, la cual afecta directamente al niño en su proceso de aprendizaje, ya que en éstos casos la formación de los estudiantes es de instrucción y adoctrinamiento, dándole mayor prioridad a la parte cognitiva y olvidando las demás dimensiones del desarrollo. El diagnóstico que aparecerá a continuación surge a partir de experiencias reales.

La práctica de observación se efectuó en una institución de carácter privado. Este jardín se encontraba localizado al occidente de la ciudad, funcionaba desde el grado de párvulos hasta tercero de primaria con solo tres profesoras.

Empezando el año escolar ésta institución pedía como es costumbre una gran cantidad de materiales de trabajo y didácticos, que no eran aprovechados por los estudiantes y que en algunas oportunidades servían para decorar la paredes del jardín o para llenar estanterías;

otros eran aprovechados por la directora para completar la lista de materiales que le pedían a su hija en el colegio.

Los niños permanecían llenando hojas o libros para tener que mostrar a los padres de familia, en muchas ocasiones éstos trabajos aburrían a los niños, los desmotivaban, se ponían agresivos y no sabían ni que estaban haciendo. El juego no era aprovechado en el aula por que se generaba desorden y se perdía el tiempo con los estudiantes; es así que ni siquiera en el descanso los niños tenían el privilegio de jugar pues el ruido de los niños afectaba a las profesoras y por tanto ellos debían permanecer sentados.

Las siguientes practicas correspondientes a párvulos y pre-jardín fueron realizadas en hogares de carácter público. La que correspondió a párvulos fue hecha en un centro de adopción que tiene convenio con el I.C.B.F. y el D.A.B.S. ; en un tiempo de mes y medio aproximadamente con niños que oscilaban entre los dos años y medio hasta los siete años, todos ellos compartían los mismos espacios y actividades; estaban dirigidos por dos maestras preescolares las cuales ejercían diferentes oficios y por lo cual manifestaban cansancio en su rutina laboral.

El ambiente allí era complicado primero porque éstos niños provenían de diferentes sitios del país y recluidos en éste lugar para

ser adoptados, segundo porque cada uno tenía una historia y un problema diferente, los cuales se expresaban a través de la agresión, y a los que las profesoras respondían de la misma manera.

Las actividades que ellas trabajaban eran las de entregar una cantidad de juguetes a los niños para que jugaran sin ningún objetivo, escudándose en la importancia de desarrollar la afectividad por medio del compartir los elementos de trabajo; cuando se presentaba algún tipo de conflicto entre ellos por los materiales que les daban para mantenerlos ocupados, se resolvían fácilmente según las profesoras quitándoselos, regañándolos o hasta llegar a agredirlos físicamente; en lugar de aprovechar éstos momentos para dialogar con ellos y hacerles ver que su actuar no estaba bien y rescatar una gran cantidad de hábitos y valores que tal vez algunos no conocían o que ya se habían perdido.

Había otro grupo perteneciente al grado de salacuna con edades desde recién nacidos hasta los dos años y medio aproximadamente; este era un ambiente totalmente diferente al del otro grupo; las personas encargadas de ellos eran unas enfermeras, las cuales expresaban afecto, comprensión y dedicadas a su labor. Tenían un programa de estimulación del cual se pudo notar buenos resultados; éstos niños eran activos, afectuosos y respondían bien a las actividades.

La práctica de prejardín se realizó en un hogar infantil de carácter estatal, fue una gran experiencia, se contaba con un grupo de 24 niños los cuales tenían un excelente vínculo afectivo tanto con la profesora como con las practicantes, era un grupo que respondía muy bien a todas las actividades que se realizaban, se les notaba el interés por aprender nuevas cosas. También se logró establecer una buena relación entre maestra consejera y practicante pues desde el primer momento tuvo en cuenta la función de cada una y por lo tanto se realizaban las actividades con mutua colaboración.

Las expectativas eran grandes antes de comenzar ésta práctica, ya que cuando se asignó el jardín se habló de muchas oportunidades que se tendría allí y que por lo tanto se aprenderían muchas cosas nuevas, pero desde el primer momento de estar en contacto en éste lugar, era fácil darse cuenta de que se había cometido un error, el cual consistía en que no se había conocido con anterioridad lo que verdaderamente ofrecía éste jardín, por ejemplo se aseguro que en esta institución las profesoras eran profesionales pero en realidad no, algunas habían terminado bachillerato e hicieron curso de preescolar, la profesora consejera estaba estudiando ingeniería industrial que como se puede percibir no tiene nada que ver con el preescolar. Por lo tanto cometía muchos errores a la hora de trabajar con los niños.

También se dijo que se trabajaba por proyectos, que es lo que exige el I.C.B.F. pero en la realidad no es cierto, allí no se lleva a cabo éste tipo de trabajo debido a que las profesoras están poco preparadas para desempeñar éste cargo; y más que todo se les nota el poco interés por superarse y poderles ofrecer a éstos niños oportunidades de aprendizaje.

Al haber culminado ésta experiencia se pudo concluir que se realizó un buen trabajo; en donde los principales beneficiados fueron los niños y que por lo tanto hubo nuevos aprendizajes.

Observando el PEI, de las instituciones en donde se hicieron las prácticas, la misión de cada una de ellas gira alrededor de estrategias como : juego, rincones, unidad didáctica, trabajo en grupo, etc. dándoles mal manejo o simplemente se quedan escritas, más nunca se llevan a la práctica.

La práctica correspondiente al grado de jardín se realizó en un colegio de carácter privado, éste es un contexto totalmente diferente al de los jardines enunciados anteriormente, su nivel sociocultural pertenece al estrato 5.

Este es un colegio bilingüe, en donde algunas de las profesoras dominaban el inglés las otras no. Por ejemplo la profesora consejera

correspondiente a éste grado, decía tener bases en inglés (bases que tiene hoy en día un niño de preescolar o primaria), en lugar de guiar el proceso de enseñanza los confundía. En éste curso habían niños con problemas de aprendizaje los cuales fueron descuidados por la maestra ya que ella decía que no quería gastar el tiempo en cosas imposibles, por lo tanto no los tenía en cuenta a la hora de realizar actividades grupales o individuales.

En ésta institución se hablaba del juego como estrategia principal para orientar el proceso de aprendizaje, la verdad es que no se vio una actividad con sentido lúdico, pues las actividades eran en hoja; al tener la oportunidad de desarrollar actividades con éstos niños de pre-matemáticas y lecto-escritura se hicieron por medio de juegos, los niños estaban tan condicionados a las hojas que inmediatamente las reclamaban y no disfrutaban de la actividad . Pues las hojas permitían tanto al estudiante como a la profesora mostrar a los padres el resultado y ante todo hacerlos creer del excelente equipo de maestros y calidad de educación que se les ofrecía a sus hijos.

La práctica correspondiente al grado de transición fue realizada en una institución de carácter privado; con un grupo de 20 niñas, fue una experiencia muy grata pues se logró una excelente relación tanto con las estudiantes como con las profesoras.

Este colegio fue diferente a los otros sitios en donde se habían realizado las prácticas, comenzando porque tiene a disposición de las estudiantes grandes espacios recreativos, gimnasio, variadas canchas para adultos y niños, la estructura de los salones está diseñada de la forma que se requiere, salones amplios y cada uno con baños y lavamanos suficientes.

Esta institución hizo grandes aportes en el aprendizaje como practicante, ante todo en la parte de lecto-escritura pues es a la que se le da un mayor énfasis en éste lugar; se observó una gran responsabilidad con el aprendizaje de cada una de las estudiantes pues no se hacía por salir del paso y pretender demostrar ser el mejor colegio con el simple hecho de enseñar a las carreras; sino que en este gimnasio se percibió que las maestras se preocupaban por que las niñas aprendieran sin tanta prisa y significativamente. Allí también se generan espacios en los que las niñas deben investigar sobre un tema a desarrollar durante un tiempo determinado.

Padres y docentes están en continua comunicación ya sea de forma verbal o escrita para colaborar mutuamente en el proceso de aprendizaje de las niñas; se hacen también reuniones para explicarles a los padres sobre metodologías, contenidos , estrategias y cómo ellos pueden enriquecer la enseñanza desde casa.

En ésta institución se tiene un poco olvidada la parte lúdica en la realización de actividades; pues por lo general todas las actividades son desarrolladas en hojas, libros y cuadernos.

2.2 PROBLEMA

La forma de trabajo de maestros y estudiantes en las escuelas que se describieron anteriormente gira casi en exclusiva alrededor de ejercicios en hoja y por consiguiente no se le da espacio a la parte lúdica con sentido; por lo cual el niño no es tratado como tal, sino como un adulto pequeño, respondiendo a lo que pretende el maestro sin tener la oportunidad de aprender de manera significativa y divertida. Por tanto se pudo observar un gran déficit en la utilización de juegos en el proceso de aprendizaje.

El problema radica en que siendo el niño un ser lúdico , no se aprovecha ésta característica natural para hacer agradable y significativo el proceso de aprendizaje. Este problema afecta al niño en múltiples aspectos entre los que podemos mencionar :

- Tergiversa la intencionalidad que tiene el preescolar en el sentido de preparar al niño para la vida escolar y por el contrario ve en la escuela un lugar poco agradable y en donde

su creatividad respecto al juego solo se puede desarrollar en el escaso tiempo de descanso.

- La escuela preescolar observada no respeta la naturaleza del niño ya que no tiene en cuenta el eje de su motivación espontánea que es el juego.
- La falta de juego resta la posibilidad al niño de socializarse para fortalecer y vivenciar sus valores.
- La ausencia de juego en el área de pre-matemáticas y lecto-escritura no apoyadas en la lúdica posiblemente no hagan agradable y fructífero el aprendizaje.
- Otra debilidad por falta de incorporar el juego en actividades pedagógicas es que se descuida el desarrollo de la psicomotricidad en el niño.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS GENERALES:

- Describir la realidad de la escuela preescolar en instituciones de carácter privado y estatal en Colombia, a partir de un diagnóstico que surge de la investigación no estructurada.
- Guiar el proceso de enseñanza aprendizaje del niño preescolar a través de experiencias lúdico-pedagógicas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Integrar las dimensiones del desarrollo del niño a partir de actividades con sentido lúdico.
- Plantear un modelo lúdico-pedagógico que apoye el proceso de enseñanza aprendizaje en el preescolar.
- Proponer un modelo pedagógico ante problemas metodológicos reales del preescolar basados en el juego como estrategia didáctica en el aula de clase.

4. REFERENTES TEÓRICOS

La educación preescolar en Colombia ha atravesado por tres momentos los cuales permiten ver su evolución y mejoramiento y a la cual se le dio cada vez más importancia y sentido. La característica principal de su primer momento fue el asistencialismo cuyo objetivo principal era el de alimentar y cuidar físicamente al niño perteneciente a los sectores más pobres de la población.

En el segundo momento la tendencia asistencialista desaparece y se hace énfasis en el aspecto educativo. En este segundo momento no se puede generalizar la desaparición de ésta debido a que en esa misma época se crea el I.C.B.F. cuya finalidad era la de proteger y asistir al menor.

Es importante tener en cuenta que el desarrollo integral por el cual se trabaja en Bienestar Familiar no debe ser solo de atención a las necesidades básicas del niño sino también que se debe tener en cuenta otras áreas; por lo tanto se debe cambiar esa mentalidad de ASISTENCIALISMO que aun persiste en muchas instituciones; y poner en práctica el diseño de actividades que plantea el I.C.B.F.

Según la guía del Bienestar Familiar dice: “ La responsabilidad que implica, el compromiso de ser educador de un grupo de niños no

permite dejar al azar la intervención del adulto, sino que es indispensable asumir con plena conciencia la dirección del grupo”¹.

Si las maestras que tienen bajo su compromiso éstos grupos se sintieran más comprometidas con su labor y se dieran cuenta de la satisfacción que se siente cuando se ve que los niños no están perdiendo el tiempo, se interesarían en ofrecer nuevas, ricas y variadas experiencias en donde no solo aprende el estudiante sino que también aprende el maestro.

En la guía del Bienestar Familiar se propone un trabajo muy bueno con los niños en los que no solo se presta atención al menor sino que también se pretende que los niños junto con la maestra realicen actividades pedagógicas que conlleven a un desarrollo integral, si se llevara a cabo lo que se plantea en ésta guía se obtendría un excelente trabajo con los niños.

En el tercer momento aparece el modelo curricular para los niveles de preescolar, básica y media; en donde se proponían estrategias de trabajo como: juego libre, unidad didáctica, trabajo en grupo, participación de la familia.

¹ GUÍA TÉCNICO ADMINISTRATIVA DE HOGARES INFANTILES. Bienestar familiar. 1999.

Actualmente se puede observar que la educación se expone a grandes cambios en la que se ve obligada a profesionalizar realmente la labor docente, haciéndola humana , artística y científica convirtiendo el aula en espacio de investigación y no de improvisación o de actividades sin un fin predeterminado; y a partir de éste instante mejorar la calidad de la educación.

Dentro de las tácticas enunciadas, se habló del juego libre como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje, el cual no puede actuar desligado de las demás formas de trabajo; debe estar presente en todo momento y así propiciar experiencias enriquecedoras tanto para el maestro como para el estudiante en especial; pues para el sistema educativo el centro de éste es el estudiante. Se es consciente de que la educación preescolar en Colombia se ha venido transformando, no a pasos agigantados pero si ha tenido algunos cambios.

“Los seres humanos juegan en los primeros años de su vida, no sólo porque están preparados para ello, sino porque los adultos que los rodean parecen querer enseñarles a que perfeccionen sus incipientes esquemas de acción de una forma lúdica. El juego despliega a partir de patrones de conducta heredados que, como cualquiera de las

capacidades innatas con las que venimos al mundo, nos permitirá ir adaptándonos a lo mejor y a lo peor de la vida.²

El juego se ha caracterizado por ser una actividad propia del hombre que viene desde muchos años atrás por ejemplo: las principales actividades que realizaban los primitivos fue la de dedicarse a la caza, luchas, pesca, etc.

Dependiendo de la cultura y la región en donde se encuentre cada ser humano se practican juegos con los niños desde muy temprana edad hasta la edad adulta.

“ Para desarrollar el principio de la lúdica, se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es que en lo que realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute”.³

En éstos términos se tiene en cuenta no solo los intereses del sistema sino también los intereses del niño; es cuestión de aprovechar sus intereses naturales por el juego para desarrollar un aprendizaje significativo.

² ORTEGA, Rosario. Jugar y aprender. Editora DÍADA. Sevilla. Febrero de 1999.

³ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares. Preescolar. Editorial Magisterio. 1988

Se debe romper con la creencia de que el juego en el aula de clase es simple pasatiempo y distracción y única salida para mantenerlos ocupados. Es importante entender que el juego es el que ayuda a ejercitar algunos procesos psíquicos, y que debe hacerse participe en todas las actividades; por ejemplo por medio de ejercicios; amplía la psicomotricidad fina y gruesa; las rondas; permiten el desarrollo de la atención; juegos didácticos, los cuales estimulan el pensamiento lógico; canciones, las cuales fortalecen la comunicación y amplía el lenguaje, etc. Todo esto conlleva a que el niño interiorice sus conocimientos y se logre un buen aprendizaje.

Por medio del juego el adulto tiene la oportunidad de interactuar con el niño, el cual le permite vivenciar la alegría, la participación, la comunicación, establece vínculos de afectividad, permite conocerlo de forma más cercana; sus necesidades, virtudes; y de ésta forma darle una mejor valoración. Al igual que en el juego se pueden descubrir dificultades de asociación, seguridad, comunicación, etc; que pueden presentar cada uno de los estudiantes y que son difíciles de detectar en otros espacios escolares.

El juego para el niño es una evasión del mundo real debido a que por medio de su imaginación cumple sus deseos que no tienen realización. A medida que el niño crece sus juegos se vuelven más complejos pero se siguen caracterizando por su espontaneidad ya

que el actúa como quiere, escoge sus amistades para jugar, busca el tema de juego, lo que quiere representar. Es por eso que el juego se convierte en el principal medio para que el niño cree, invente, transforme, participe y se integre; lo cual le produce una enorme satisfacción y alegría; razón de mas para ser aprovechada con intereses pedagógicos dirigidos.

La educación preescolar debe ser ofrecida al niño para propiciar el desarrollo integral en diferentes aspectos ; además en la que se le ofrezca un ambiente cálido y no sienta abruptamente la diferencia del paso de la casa al jardín; por lo tanto la educación ofrecida al menor no debe ser impuesta y mucho menos desmotivante, se debe abrir espacios lúdicos que le permitan al niño la socialización y el conocimiento.

“ Jugar es añorar otra posibilidad”⁴. Actualmente el hombre se niega ésta gran posibilidad debido a los grandes avances tecnológicos que le han quitado espacio al juego, o los han transformado tan abruptamente que por ejemplo sólo le permite la interacción entre una máquina(computador y otra persona), limitando las humanas relaciones interpersonales. Por ésta razón le es difícil día a día al adulto mezclarse en las actividades que generan placer

⁴ GANDUFO DE Granato, María Azucena y otros. El juego en el proceso de aprendizaje, Editorial Humanitas. 1994.

para el educando. Sin embargo cuando el docente de preescolar desarrolla juegos con sus pequeños estudiantes, terminará disfrutándolos ya sea por el juego mismo o por los buenos resultados o productividad del mismo, manifestado en un verdadero trabajo productivo.

El juego que se plantea no debe ser impuesto ni tampoco siguiendo pasos estrictos para obtener o producir ciertos resultados; por lo contrario es un espacio en donde prima la libertad, la creatividad y la transformación, las cuales generan un cambio actitudinal en el educando y en la tarea de aprender.

4.1 DIDÁCTICA LÚDICA

A través de la historia de la educación el juego ha adquirido gran importancia en el proceso de aprendizaje; en casos contrarios no ha sido utilizado como medio facilitador en el ámbito escolar, debido a la mala conceptualización y uso que se hace de él; coartando así los principios fundamentales para llevar a cabo la necesaria interacción social que debe existir en el aula de niños. Sistemas modernos de educación como los de Pestalozzi y Froebel centraban sus ideas en el desarrollo natural del niño motivándolo a través del juego y la actividad, aunque era un pensamiento novedoso tuvo poca aceptación

por el público, pues se le daba mala interpretación al juego como eje propiciador de experiencias y nuevos aprendizajes.

Con el tiempo el juego adquiere el valor e importancia en el proceso educativo y no solo es utilizado como recurso didáctico sino también como modelo para explicar el desarrollo mental que interviene en el aprendizaje.

La utilización del juego en la edad preescolar brinda grandes aportes en los aspectos del desarrollo infantil como de crecimiento físico, cambios psicológicos, y de acomodación social; pues permite la comunicación entre sujetos, prepara al niño para afrontar y resolver conflictos que tienen lugar en la vida cotidiana sin dejar de lado reglas de comportamiento social en donde existe la interacción y coordinación de un grupo con intereses recíprocos y de la misma edad.

La escuela preescolar no puede ignorar el juego porque este existe por naturaleza en el mundo de los niños, algunos lo practican durante los momentos de descanso, otro de forma intensiva y de acuerdo a características y elementos que lo determinan.

4.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

Los juegos pedagógicos estimulan y apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje; sirviendo como medios que complementan y ayudan a la interiorización de conocimientos; facilitando el desarrollo de las funciones cognitivas, comunicativas, socio-afectivas y sicomotoras; por tal razón es importante que al desarrollar actividades lúdicas se tenga en cuenta algunas de sus características, antes de aplicar algún tipo de juego con los niños en el aula.

- “Es un comportamiento de carácter simbólico de origen y desarrollo social.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido a si mismo.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada.
- El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.
- El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que éste representa.

- Los juguetes apoyan y orientan el juego pero no lo determinan”.⁵
- Actividad libre: el juego le permite al niño actuar bajo su propio impulso, lo cual hace que no se convierta en algo impuesto por otras personas; por tal razón se le da la oportunidad de expresar y recrearse.
- Su desarrollo gira alrededor de un objetivo: el juego es orientado a alcanzar un fin específico.
- El juego es considerado como constructor de la realidad: es el medio en el cual el niño interactúa teniendo en cuenta sus condiciones psicobiológicas , individuales y sociales que permiten el desarrollo de capacidades, preparándolo para el futuro.
- Es limitado: debe tener en cuenta las características psicológicas del niño.
- Es impulsador: el juego le permite al niño prepararse para otro juego de más dificultad.
- Puede ser individual o grupal: el niño participa de actividades lúdicas que pueden ser individuales o en donde comparte con todo el grupo; cuyo objetivo principal es el de responder a las necesidades de todos.

⁵ ORTEGA, Rosario. Jugar y aprender. Editora DÍADA. Sevilla, Febrero de 1999.

- Medio comunicativo: le sirve al niño para conocerse a si mismo y conocer a los demás a través de la interacción.

En cierta ocasión se tuvo la oportunidad de observar a un grupo de niños de un jardín de carácter estatal, con edades entre los tres y cuatro años, a los cuales se les preparó una actividad que contribuía al desarrollo de su motricidad fina, pues eran niños que se les dificultaba el recortado, rasgado, picado, etc. Se planeó una actividad a través de un juego, que se llamo fiesta de papel; éste consistía en entregarles papel periódico para que ellos fueran rasgando a la vez que se les iba contando un cuento sobre una gran fiesta (imaginaria) que se iba a realizar con todo el papel que ellos estaban rasgando en ese momento. Al terminar la narración y el rasgado de papel hicieron libremente su fiesta utilizando el papel de diversas formas según el criterio y espontaneidad de los mismos estudiantes; se pudo ver que todos participaron entusiasmados, cambiando su actitud aburrida frente a éste tipo de actividades.

Al analizar este caso se pude ver que aunque era una actividad planeada, no se veía como algo impuesto ya que los niños podían experimentar la expresión y placer ante este trabajo; el cual estaba orientado a alcanzar unos objetivos frente al grupo, teniendo en cuenta sus características físicas, individuales y sociales que

facilitaban la preparación para ejercicios un poco más complejos que vendrían posteriormente, como por ejemplo el de la pre-escritura.

4.3. ELEMENTOS QUE DETERMINAN EL JUEGO

Es innegable que existen componentes que ejercen una gran influencia para determinar el tipo de juego a utilizarse en una actividad pedagógica, entre las que se pueden nombrar:

- **SEXUALIDAD:** se pueden observar grandes diferencias entre el juego de niñas y el juego de niños, pues el juego de niños es más violento, dominante, de fuerza física e infringiendo las reglas; en cambio el juego de las niñas es más pacífico. Desde muy temprana edad los padres acostumbran a seleccionar los juguetes de acuerdo a la identificación sexual de sus hijos (as).
- **EDAD CRONOLÓGICA Y NIVEL INTELECTUAL:** éstos son dos aspectos importantes en el desarrollo de actividades lúdicas pues el conocimiento de las capacidades físicas y mentales hace que se respete al niño y no se le pretenda exigir lo que no puede dar.
- **INTERVENCIÓN FAMILIAR:** la realización de actividades como cantos, rondas, cuentos juego de palabras desde el hogar estimulan el gusto por el juego. La influencia de los padres es importante en éste tipo de actividades ya que le dan

direccionalidad y lo pueden utilizar como medio educativo para formar a sus hijos.

- **ESTADO SOCIO-ECONÓMICO:** es importante tener en cuenta que no todos los niños tienen las mismas condiciones económicas, pues algunos tienen mas privilegios que otros, por lo tanto el maestro debe tener en cuenta que no todos sus estudiantes tienen las mismas oportunidades de tener el juguete de moda y los que a diario se ofrecen en el mercado.

El estar en contacto como practicante y al vez como observador participante dentro del aula de clase permite ver algunos aspectos que pueden tomarse como desapercibidos por los mismos maestros titulares de éstos grupos, pero que no dejan de ser puntos relevantes para el observador.

En una institución de tipo privado, cierto día se realizó una actividad comunicativa de carácter lúdico la cual consistía en jugar al teléfono roto; dirigida a un grupo de niños de edades que oscilaban entre los dos y tres años, se les explicó varias veces lo que debían hacer; después de intentar repetir varias veces, su ejecución no se logró hacer; pues los niños escuchaban el mensaje transmitido por la profesora, no entendían que hacer con éste o ciertos niños transmitían el mensaje poco entendible, la maestra optó por terminar el juego ya que no fue una actividad aparentemente productiva.

Analizando esta situación se puede ver que la actividad no se planeó teniendo en cuenta ciertos factores predominantes y básicos a la hora de desarrollar el juego; aunque estaba dirigida tanto para niños como para niñas no se tuvo en cuenta la edad cronológica y mental por la que atravesaba éste grupo pues le era difícil estar inmóviles, sin explorar, interpretar, comunicar, atender e imaginar; todas estas acciones que eran requeridas al mismo tiempo.

Teniendo en cuenta las etapas del desarrollo del niño según Piaget, y por las que pasaban en ese momento el grupo; terminaban de salir de su etapa sensorio motriz y se comenzaban a enfrentar al estadio pre-operacional es decir el momento en el que los niños comienzan a usar símbolos para representar; tienen la capacidad de identificar cosas conocidas, reproducir algo mediante medios de expresión como lo son el lenguaje, juego dibujo, gestos, etc, y afrontar características propias de esta etapa como lo son:

EGOCENTRISMO: incapacidad de ponerse en el papel de la otra persona, éste se nota principalmente en el uso del lenguaje.

CENTRALIZACIÓN: concentración en un solo aspecto de la situación olvidando los demás.

IRREVERSIBILIDAD: incapacidad para volver las cosas a su estado inicial.

4.4 PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

La actitud por la que opte el maestro y en general los adultos frente a los niños lúdicamente se verá mas adelante en el comportamiento que demuestren ante la misma, aunque el juego es una actividad natural propia de cada ser humano no deja de ser enseñada por padres y maestros ; siendo aprendida desde muy temprana edad, involucrando personalmente los aspectos psicológico, afectivo, cognitivo y social.

Psicológicamente cuando el niño juega siente libertad de lo que está haciendo por lo tanto se genera un ambiente propio de seguridad y expresión; para que esto pueda hacerse efectivo se deben dar una serie de condiciones tanto para los estudiantes como para los adultos; cualquier actitud negativa como crítica, desinterés o burla pueden ser de gran riesgo en el crecimiento social y psicológico del infante.

4.5 EL ROL DEL EDUCADOR EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

En los juegos con sentido es importante la figura del maestro para que guíe al grupo pero a la vez sea capaz de relacionar y comunicar con sus estudiantes, abandonando todos aquellos obstáculos que no le permiten bajar al nivel del niño. Al incluirse en las actividades con

deseo de jugar, disfruta mientras interactúa con el niño, demostrando que tiene pleno conocimiento sobre el juego en el que participará; como adulto respeta y comprende las vivencias dentro de ese mundo infantil en el que se mezcla fantasía, habilidades físicas, comunicativas y de conocimientos.

El juego en el que participan maestros y estudiantes ofrece experiencias enriquecedoras y gratificantes mutuas; en donde el maestro es visto por los estudiantes como la persona en la que pueden confiar y con quien compartir, sin dejar de perder su respeto.

“ También es necesario que el comportamiento del educador (a) se desenvuelva en una actitud que estimule y guíe los procesos emocionales, afectivos y cognitivos que la actividad lúdica conlleva. Un comportamiento educativo que se parezca más al trabajo de guía y ayuda de tutorización, que al trabajo directivo característico de los procesos instructivos”⁶.

4.6 ENSEÑANZA Y ESPACIO LÚDICO

Las actividades lúdicas requieren para su pleno desarrollo, recursos como: lugar, tiempo y materiales.; la falta de algunos de éstos limitan

⁶ ORTEGA, Rosario. Jugar y aprender. Editora DIADA. Sevilla febrero de 1999.

el movimiento, interacción, manipulación, proceso comunicativo y cognitivo.

Ciertas instituciones no ofrecen a sus educandos gozar de espacios amplios que les permita moverse libremente por lo tanto hay que darle mas prioridad a los juegos que se adecuen a las circunstancias, lo cual hace que las actividades no tengan sentido lúdico y naturalidad; debido a las restricciones espaciales y además se creen ambientes que no favorecen las buenas relaciones en el aula.

4.7 MATERIALES DIDÁCTICOS

“ Los materiales educativos son objetos que generan un interés especial en el aula pues trascienden la autoridad y en cierto sentido, la rigidez del docente y paralelamente catalizan la necesidad incansable del niño de explorar, expresar y encontrar respuestas a sus interminables preguntas”.⁷

Todos los juguetes con los que el niño está en contacto pueden cobrar vida cuando cada uno de ellos crea un mundo imaginario y lo representa a través de éstos materiales que recrean y a la vez educan.

⁷ MINISTERIO de Educación Nacional. Alegría de Enseñar. Septiembre de 1988. Revista número 36. Pág.12

Algunos juegos enfocados a estimular el desarrollo intelectual, social no requieren de materiales reales pues se basan en la comunicación, normas de convivencia, corporales y al aire libre. Sin embargo existe gran cantidad de juegos que requieren de objetos ya que estos tienen como fin inducir al niño para que se relacione con los demás a través de la lúdica.

4.7.1 LOS JUGUETES:

Son objetos que se usan con propósitos placenteros, que se convierten en estímulos físicos, imaginarios y evocadores que responden a necesidades, contribuyendo a construir seguridad y control emocional, desarrollo social, mental y físico en el niño.

Habitualmente a los niños se les facilitan juguetes que son la reproducción de objetos que usan los adultos, y que los pequeños desde su mundo imaginario al jugar con estos los imitan.

Comúnmente al brindarle los juguetes a los niños y niñas se tiene en cuenta aspectos asociados por tradición en la sociedad a los géneros masculino teniendo en cuenta la actividad y al género femenino basados en la pasividad que es frecuente por naturaleza; es decir que se ajusta a las necesidades e intereses de los niños sin descuidar el progreso integral de cada uno.

“ Se considera la importancia del material en la educación infantil puesto que es el soporte de las actividades del niño, ya sea utilizado como juguete o tan solo como material educativo. Si lo consideramos como juguete, el material aporta al niño un medio para proyectar su espontaneidad y desarrollar su evolución afectiva; si se le considera como material específicamente educativo, éste propicia y favorece en el niño el mejorar y afinar su percepción que tiene del mundo que lo rodea”.⁸

Por lo tanto los juguetes juegan un papel muy importante en las experiencias del niño pues estos ayudan a desarrollar sus habilidades, divierten y sirven como medio para transmitir ideas y valores desde los adultos hacia los niños.

4.7.2 CLASES DE JUGUETES:

MECÁNICOS: los juguetes mecánicos o electrónicos no generan aprendizaje pues la interacción mental es deficiente ya que su funcionamiento depende de un botón, el niño tiene que estar bajo su sometimiento, aunque lo atraen fácilmente.

⁸ OVEJERO SANZ, María Paz y Otros. Educación infantil. Capacidades y actividades para el desarrollo del niño en el entorno escolar y familiar. Editorial Ideas Books. Barcelona España.

DE FANTASÍA Y FICCIÓN: éstos juguetes pretenden responder a las fantasías con las que sueña el niño continuamente, lo cual le permite nutrir su juego simbólico y crear desde su mundo real.

JUGUETES EDUCATIVOS: desempeñan un papel muy importante dentro de la pedagogía, lo cual ayuda a fomentar el desarrollo de habilidades intelectuales, psicológicas y motoras.

4.7.3 CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Al escoger el material didáctico para trabajar en las actividades educativas es elemental tener en cuenta ciertas características las cuales hacen que las actividades sean más fructíferas y provechosas; estas son:

- ✓ Responder a una intencionalidad pedagógica que va desde lo decorativo hasta su relación con las habilidades del pensamiento; para lo cual los maestros deben aprender a ver los materiales más allá de lo que son respondiendo a que los procesos de aprendizaje puedan ser fortalecidos.
- ✓ Conexión sistemática entre los objetos y el entorno al texto escolar en donde los niños puedan confrontar lo teórico con la realidad y

que los libros manejen la información de acuerdo al contexto en el que vive el niño.

- ✓ Los materiales educativos deben estar relacionados entre si para facilitar a los niños las conexiones lógicas entre los diferentes campos del conocimiento.
- ✓ Tener fijado el objetivo que pretende ayudar a alcanzar.
- ✓ Estar referido a una edad determinada.
- ✓ Debe poseer grados de dificultad de acuerdo a la edad del niño.
- ✓ El material debe ser adecuado a la edad y atractivo para el niño .

4.7.4 CÓMO ELEGIR LOS JUGUETES?

El adulto debe intervenir en la elección de los juguetes ya que éstos deben contribuir al sano desarrollo en el niño, sin dejar de lado el respeto por sus ideas y aceptando sus decisiones. Al escoger un juguete es de tener en cuenta:

- ✓ Debe se generador de fantasía y creatividad.
- ✓ El uso de éste debe promover satisfacción.
- ✓ Debe satisfacer las diferentes áreas del desarrollo.
- ✓ Debe fomentar la participación e integración con el grupo.
- ✓ Tener en cuenta la edad cronológica y mental del niño.
- ✓ Ser resistente, pues debe tolerar el trato que le dan los niños.
- ✓ De fácil manipulación para el niño.

- ✓ Clasificarlo de acuerdo al sexo.
- ✓ No debe provocar riesgo en el niño.

Teniendo en cuenta la importancia del material didáctico en el aula de clase, es de gran prioridad tener maestros que sepan jugar, dejando de ser rutinarios y aburridos en el momento de utilizar juegos, libros y materiales educativos fomentadores y generadores de nuevos y ricos aprendizajes.

4.8 FUNCIONES DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR

4.8.1 DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTRIZ A TRAVÉS DEL JUEGO

Los juegos que se realizan acompañados de movimientos y expresión corporal son de gran importancia en ésta edad ya que manifiestan vivencias, emociones perfeccionamiento de sus movimientos; lógicamente permiten desarrollar la motricidad fina y gruesa.

La edad preescolar es la fase en la que los juegos comienzan a tener sentido funcional y utilitario; es por eso que los juegos que más les atraen a los niños son aquellos que requieren de movimiento y desplazamiento para entrar en contacto físico con el entorno y sus

compañeros, sin olvidar que esto también ayuda a que el crecimiento sea natural y saludable.

Los ejercicios que practica el cuerpo como correr, trepar, saltar, lanzar, etc; estimulan el desarrollo de los músculos extensos; los movimientos que se realizan con las manos como rasgar, pintar, cortar, etc, estimulan los movimientos delicados obligatorios y necesarios para el proceso de escritura que posteriormente se realizará.

4.8.2. DESARROLLO INTELECTUAL BASADO EN EL JUEGO

Cognición es sinónimo de inteligencia la cual es definida como la capacidad para adquirir conocimiento y utilizarlo en situaciones novedosas. La cognición está formada por diferentes aspectos que mantienen una estrecha relación entre si como son: la memoria, conocimientos previos, capacidad de razonamiento y representaciones mentales.

El juego le permite al niño introducir nuevos conocimientos y a la vez ir madurando su nivel de aprendizaje a través de la percepción, representación e imaginación. Al utilizar algunos objetos para reemplazar, designar, representar otro pone en funcionamiento su

capacidad cognoscitiva que lo llevan fácilmente a la comprensión de señales y signos, los números, la escritura y simbolización .

4.8.3. DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD POR MEDIO DEL JUEGO

A través del juego el niño comienza a definir su personalidad mediante el juego de roles, transforma su realidad desde su mundo imaginario . El maestro debe también intervenir en éstas actividades dándoles más contenidos para que el niño asuma roles diferentes y utilicen juguetes para que represente su realidad. Por ejemplo se empiezan a descubrir actitudes de liderazgo o de sumisión.

4.8.4. DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO

Proceso por el cual el niño aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento determina el desarrollo social; en ésta etapa es importante el proceso de socialización debido a que el niño se encuentra en el periodo mas apto para aprender y desarrollarse en su medio físico y emocional.

El juego utilizado como instrumento motivador hacia la socialización favorece el ambiente estimulante en el aprendizaje. El juego en grupo permite vivenciar la alegría y aunque resulta difícil, para algunas

personas el mezclar dos actividades como lo son el juego y el trabajo; por ésta razón se crea un conflicto que inhibe la formación de espacios lúdicos dentro de la enseñanza, en esos términos es importante recobrar la satisfacción y la alegría de aprender con otros. Es hora de cambiar los viejos modelos pedagógicos y utilizar metodologías que respondan a la actualidad promoviendo la iniciativa y la creatividad.

El trabajo en grupo permite compartir toda clase de experiencias reflexivas, lo que hace que se genere un mejor aprendizaje. El juego y grupo son dos aspectos que se necesitan y se alimentan mutuamente. Sirven como instrumento de expresión para lograr los objetivos de trabajo con creatividad y lograr que el niño aprenda a construirse en un ambiente de cooperación, respeto y socialización.

El niño siente necesidad de jugar, pero para que el juego se convierta en un medio educativo, es indispensable que el adulto intervenga incorporando un fin pedagógico y por lo tanto debe estar preparado para abordar obstáculos que se presentan en el desarrollo de actividades lúdicas como son : actitud ante material de trabajo, emociones, obstáculos en la tarea asignada, integración reglas de juego, etapas, estado psicológico, afectivo y social en el que se encuentre el grupo.

4.8.5. EL GRUPO COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE

En la interacción social se descubre el comportamiento que adoptan las personas al relacionarse entre si y que influye como medio en la formación personal, determinando la identidad de cada individuo; en donde cada miembro de la sociedad aprende las reglas que regulan su conducta con los demás.

El desarrollo de actividades lúdicas en un grupo hacen que el niño aprenda a descubrir e integrarse en la sociedad como ser participativo creativo, responsable frente a un grupo y con necesidad de interacción.

Una de las formas mas eficientes y significativas para desarrollar la expresión y la socialización es por medio del juego, lo cual hace reflexionar y ver su gran importancia dentro de la pedagogía, haciendo del juego un arte y una actitud pedagógica científica, en la medida que se le imprime al juego función de aprendizaje de ésta manera haciéndolo estimulante, gratificante y productivo.

Se debe tener en cuenta que no se cuenta con grupos cuyos participantes no tienen las mismas condiciones y aptitudes para aprender pues existen grupos heterogéneos en los que hay que tener en cuenta características propias de ellos.

Observando la actividad de descanso de todos los grados de preescolar en un colegio de carácter privado se descubrió a una niña que años atrás había tenido (según algunas profesoras) problemas de autismo social creando su mundo interno , provocado por la falta de interacción y afecto debido al abandono al que estaba sometida.

Desde el comienzo de la práctica se veía siempre aislada de sus compañeras y buscando en los adultos afectividad e interacción; al preguntarle el porque no jugaba con sus amigas respondía que ellas no la querían debido a que ella era gorda y fea. Al notar este gran obstáculo tanto de aceptación personal como social, se le comenzó a estimular el autoconcepto, también haciéndola participe de juegos y de comunicación con otras personas con la ayuda adulta, empezó a relacionarse en los descansos en juegos que proponían las demás niñas.

Las personas pertenecientes a una sociedad deben compartir valores, normas, reglas previamente establecidos ; sin embargo no todos los individuos presentan la misma aceptación a éstas características.

4.9 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA DESCUBRIR LA MATEMÁTICA Y LA ESCRITURA.

4.9.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA:

“ La capacidad creativa y de reflexión humana permiten encontrar y crear más y más herramientas. El desarrollo de éstas tecnologías de la mente está asociado básicamente, al desarrollo del lenguaje y sus competencias particularmente a la escritura; y está estrechamente ligado a procesos de aprendizaje y de cognición. De ahí la importancia de permitir a los niños la apropiación sólida de la lengua escrita desde edades tempranas, reconociendo la marcha natural en el desarrollo cognitivo y cultural del niño. Aquí el juego que genere espacios de comunicación y significación es fundamental, lo mismo que el papel del adulto como par que estimula y problematiza el uso del lenguaje”.⁹

El niño desde muy corta edad comienza a tener relación directa con sus padres a través del lenguaje, el cual sirve como puente para expresar sentimientos, órdenes, nombrar, etc. Al entrar en contacto con la lengua hablada descubre que todas esas palabras poseen un significado encuentra en cada una de ellas el juego de la rima y entonación.

⁹ MINISTERIO de Educación Nacional. Alegría de enseñar. Septiembre de 1988. Revista número 36. Pág. 34.

Los niños a pesar de su corta edad empiezan a simbolizar como medio de comunicación e interacción; primero lo hace por medio de gestos y más adelante a través del juego; en donde está presente el referente y el significado los cuales hacen parte del desarrollo del juego simbólico. En éste proceso de simbolización que se requiere en el juego, el niño comienza a establecer contacto con el lenguaje verbal y escrito desde las imágenes que él se forma en su mente y los significados que les da a éstos; el cual es básico en el proceso de escritura.

Observando cierto día una actividad de lectoescritura, dirigida hacia niñas del grado de transición cuyas edades oscilaban entre los cinco años se percibió lo siguiente:

La maestra les contó un cuento de un pirata, luego les entregó una cartulina con el dibujo de una palmera para que las niñas la colorearan y posteriormente dibujar las cosas que se nombraban en la narración utilizando diferentes materiales; finalmente ellas se colocaron una pañoleta que se les había pedido con anterioridad y un parche en cartulina negra que la profesora les había elaborado el día anterior. Al estar todas disfrazadas de pirata las reunió y les preguntó que si sabían el porqué de esta actividad; alguna de estas niñas dijo que era porque pirata comenzaba con la letra P. La

maestra explicó que como ya conocían la letra M, era hora de aprender la letra P.

Se puede observar en ésta actividad que la forma como la maestra crea la estrategia lúdica para llegar a un nuevo conocimiento es de gran importancia para el niño, pues se le provee de un ambiente estimulante de participación y comprensión de conceptos.

También se puede ver que a partir de una actividad de carácter lúdico se pueden integrar varias dimensiones del desarrollo como son;

COGNITIVA: se estimulan estructuras cognitivas a través de sensaciones agradables para llegar a un nuevo concepto.

PSICOMOTRIZ: a través de la experiencia lúdico pedagógica se desarrollan mecanismos senso-motores del niño para que obtenga hábitos de adaptación que posteriormente ampliará en la escolaridad.

SOCIAL: esta actividad fue dirigida hacia todo el grupo el cual estuvo en continua interacción.

ESTÉTICA: a partir de palabras que surgen en éste juego narrativo las niñas pueden crear imaginariamente objetos y plasmarlos dándoles una interpretación y explicación.

COMUNICATIVA: expresan a través del lenguaje pictográfico y oral ideas reales e imaginarias. Desarrollan en ésta dimensión no solo el expresar sino también el aprender a escuchar , aspectos básicos en el proceso de comunicación.

“ Las actividades del lenguaje han de ser debidamente estimuladas y relacionadas con la actividad anterior y con la posterior. Forman parte de un contexto (un proyecto) y no deben trabajarse en forma aislada. De esta manera, el niño sentirá interés por lo que está haciendo”.¹⁰.

4.9.2 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA.

La matemática es una de esas materias a las que los estudiantes le temen debido a la idea de difícil que se le ha dado y que ha sido transmitida de generación en generación. Por tal razón es conveniente diseñar estrategias didácticas que permitan a través de nuevas ideas mostrar que no es materia difícil; por lo tanto la acción

¹⁰ ACUÑA, María Luisa. Actividades Didácticas para preescolar. Editorial Trillas. México 1995.

pedagógica debe estar orientada a construir el conocimiento elevando el nivel de pensamiento que se requiere en cada estudiante con el fin de desarrollar la comprensión e interpretación, sin tener que recurrir a métodos tradicionales como lo es la memorización.

Es importante brindarle al niño experiencias significativas ya sean reales o imaginadas a través de acciones físicas o mentales y así poder llegar al concepto que se pretende de una manera más conciente.

Mediante la observación de una actividad de prematemáticas dirigida a niñas de transición con el fin de reforzar el conocimiento de los números del uno al diez con sus respectivas cantidades y trazos en su escritura. Para comenzar esta actividad se les dijo a las niñas que hicieran grupos de a diez personas con el objetivo de hacer dos grupos; cada grupo busco un nombre para identificarlo, a los que le denominaron estrellas y diamantes; luego se hizo un concurso en donde iba pasando un participante de cada grupo a la vez para escribir en el tablero y en el mismo tiempo el número indicado por la profesora, quien terminara rápido y lo hiciera correctamente; así hasta que pasaran todas las estudiantes y de esta forma ver quien tenía problemas en la direccionalidad y escritura de números.

Luego se les presentó los números del uno al diez hechos en paño lenci, con sus respectivas cantidades las niñas ayudaron a asociarlos, posteriormente con ayuda de éstos números completaron secuencias en forma ascendente y descendente.

Analizando esta actividad lúdico matemática podemos ver que desde el comienzo perseguía el fin de reforzar el conocimiento numérico; pero no solo se tuvo en cuenta una dimensión del desarrollo en cuenta sino que se integraron varias por ejemplo :

COGNITIVA: el desarrollo de esta actividad basados en juegos matemáticos permitieron a las estudiantes introducir un conocimiento de forma agradable a su estructura cognitiva.

SOCIAL: La interacción social que se experimentó a través de este juego les permitió relacionarse entre si y sobre todo las hizo sentir a cada una como parte importante del grupo, descubriéndose e integrándose en la sociedad como ser participativo, cumpliendo con reglas en el juego lo que lo hace ver como persona con igualdad de derechos.

PSICOMOTRIZ: el movimiento realizado durante esta actividad lúdica estimula la motricidad gruesa la cual hace parte también de su

desarrollo físico y postural que ayudará más adelante en su proceso escolar.

COMUNICATIVO: Expresaron de forma oral y escrita conocimientos previos.

ESTÉTICO: Crearon para su grupo un nombre que tenía gran significado para cada una de ellas.

En este caso el juego asume un papel pedagógico en el aula creando situaciones significativas para el niño; como ser lúdico disfruta y a la vez aprende de manera imaginada la realidad y no solo estructura su pensamiento sino que también genera organización social en el aula.

El lenguaje juega un papel muy importante a la hora de comunicar el pensamiento y es ésta la oportunidad para que el maestro explore el pensamiento del niño en donde se le exija argumentar sus ideas y contra-argumentar la de otros. Reconociendo así que el lenguaje es organizador del pensamiento y que a la vez es organizado por éste.

El desarrollo de las prácticas que se realizaron en las diferentes instituciones se notó un gran déficit en la utilización de recursos metodológicos que ayudarán al niño en el proceso de aprendizaje; el juego era mal manejado por los docentes en el aula; pues para éste

en algunos casos se le asignaba un tiempo dentro del horario el descanso típico de todas las instituciones en el que los niños tomaban sus onces y realizaban juegos desde su propia iniciativa. Las actividades debían responder mas a necesidades intelectuales olvidando las demás dimensiones del desarrollo.

Como señala Alicia Meneses de Orozco y Otros: “El conocimiento de si mismo que arroja una introspección, ayuda a la toma de decisiones sobre la asunción del compromiso con la profesión de educar a partir del compromiso consigo mismo en la búsqueda de una personalidad equilibrada y siempre abierta a la perfección”¹¹.

Un docente preparado y formado en la pedagogía infantil tiene como fin ejercer todos los conocimientos adquiridos siendo un docente con vocación, abierto a la capacitación, actualización y perfeccionamiento; asumiéndolo con el reto de la transformación o la innovación continua, compromiso, laboriosidad, responsabilidad, productividad, participación activa, crítica constructiva, creatividad, investigación; de esta forma lograr una educación y profesión de calidad, sintiendo satisfacción un trabajo bien hecho.

¹¹ MENESES DE OROZCO, Alicia y Otros. La profesión de educar. Ediciones Universidad de la Sabana.

Para mejorar la calidad de la educación en preescolar, es importante voltear la mirada hacia el compromiso que el docente tiene frente a la misma.

Una característica importante de un buen docente es que se valora y hace valorar su digna profesión a punta de su perfección continua, de su entrega, de su pasión, de su creatividad en su trabajo.

Lo que se pretende es integrar las diferentes áreas que se trabajan en el preescolar dándoles igual importancia, ya que todas están presentes en el desarrollo del niño.

En la medida que los niños crecen y se desarrollan, van apareciendo cambios físicos, mentales y sociales que lo conducen hacia la vida adulta, en la que se ven enfrentados a nuevos trabajos y responsabilidades. El juego no deja de estar presente en la vida del ser humano, que se va haciendo más complejo de acuerdo con los cambios que ocurren en los aspectos motrices, comunicativos, raciocinio y social.

Podemos observar como el mundo mágico al cual viven sujetos los niños se va transformando por la razón, comprensión y el conocimiento; al igual que las relaciones sociales, la expresión, dominio del cuerpo van adquiriendo habilidades que se van

perfeccionando y adecuando a las diferentes situaciones con el uso. Por tal razón se debe tener en cuenta que el juego es el medio por el cual el niño:

- Da a conocer su dimensión socio-afectiva.
- Descubre su propia fantasía junto con la de los demás.
- Aprende a conocer su entorno por medio de la exploración.
- Fortalece su auto-concepto.
- Aprende a resolver problemas cotidianos.
- Siente estímulos gratificantes con ayuda de juguetes.
- Estimula su imaginación por medio de la representación de imágenes.
- Se estimula física y mentalmente.
- Aprende a valorar y respetar su entorno.

5. DISEÑO Y ENFOQUE METODOLÓGICO

5.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN:

La observación realizada durante el proceso de practica se desarrollo con niños y niñas con edades desde los cero meses hasta los 5 años exceptuando la segunda práctica en la que los niños alcanzaban edades hasta los doce años aproximadamente y la practica de transición que fue en un colegio femenino. Estas instituciones pertenecían algunas al sector privado y otras al sector público.

Las practicas comenzaron a realizarse a partir del cuarto semestre de carrera lo cual produjo un poco de debilidad, pues no había la suficiente preparación para llegar al contexto real a afrontarse frente a grupos con cantidad de necesidades; y que en muchas ocasiones el observador se convertía en el maestro titular y responsable desde el primer momento de un grupo que se desconocía.

Otro inconveniente fue el de llegar a instituciones que manejaban los grupos bajo el ejercicio de la rutina, lo cual generaba cansancio tanto de interactuar con el grupo como en la misma recolección de datos. Por tal razón también la interpretación datos

en algunas instituciones al comienzo fueron un poco superficiales, pero gracias a las primeras experiencias se fue mejorando y fortaleciendo el proceso de formación personal y docente.

5.1.1. OBSERVACIÓN Y TIPO DE REGISTRO REALIZADO

Este proyecto surge de la observación no estructurada y de la investigación cualitativa que se basa en la realización de un diagnóstico sobre algunas instituciones reales de preescolar, apoyados en teorías que sirven de soporte para enriquecer éste proceso. Gracias a la interacción con la escuela a través de las prácticas; éstas fueron cuatro experiencias en contextos e instituciones diferentes que brindaron herramientas de gran valor para la profesión.

5.1.2 INSTRUMENTOS:

“La selección de instrumentos de investigación es un capítulo fundamental en el proceso de recolección de datos, ya que sin su concurso es imposible tener acceso a la información que necesitamos para resolver un problema o comprobar una hipótesis. En general, el instrumento resume en cierta medida toda la labor previa de una investigación, ya que en los criterios de selección de éstos instrumentos, se expresan y reflejan las directrices

dominantes del marco teórico, particularmente aquellas señaladas en el sistema teórico (variables, indicadores e hipótesis) para el caso del paradigma empírico- analítico y las fundamentaciones teóricas conceptuales incluidas en éste sistema”.¹²

La investigación que se llevó a cabo en éstas instituciones tuvo en cuenta algunos instrumentos que sirvieron para poder hacer la recolección de datos.

A partir del cuarto semestre de la carrera de preescolar se comenzó a ver una asignatura mas, ésta era practica docente, en la cual se asignaba un jardín infantil a cada practicante y en donde se exigía como estudiante a cumplir con un horario de cuatro horas diarias, por cuatro días a la semana durante tres meses y medio aproximadamente, compartir con los niños sus experiencias y cotidianidad, al igual que con sus maestras. La función de las practicantes allí era de colaborarle a la profesora, observarla a ella y a su grupo haciendo anotaciones en el diario de campo.

La segunda practica fue con párvulos y prejardin en donde se asignó una nueva institución en que se debía hacer lo que ya se enunció anteriormente, realizando actividades pedagógicas y recreativas que

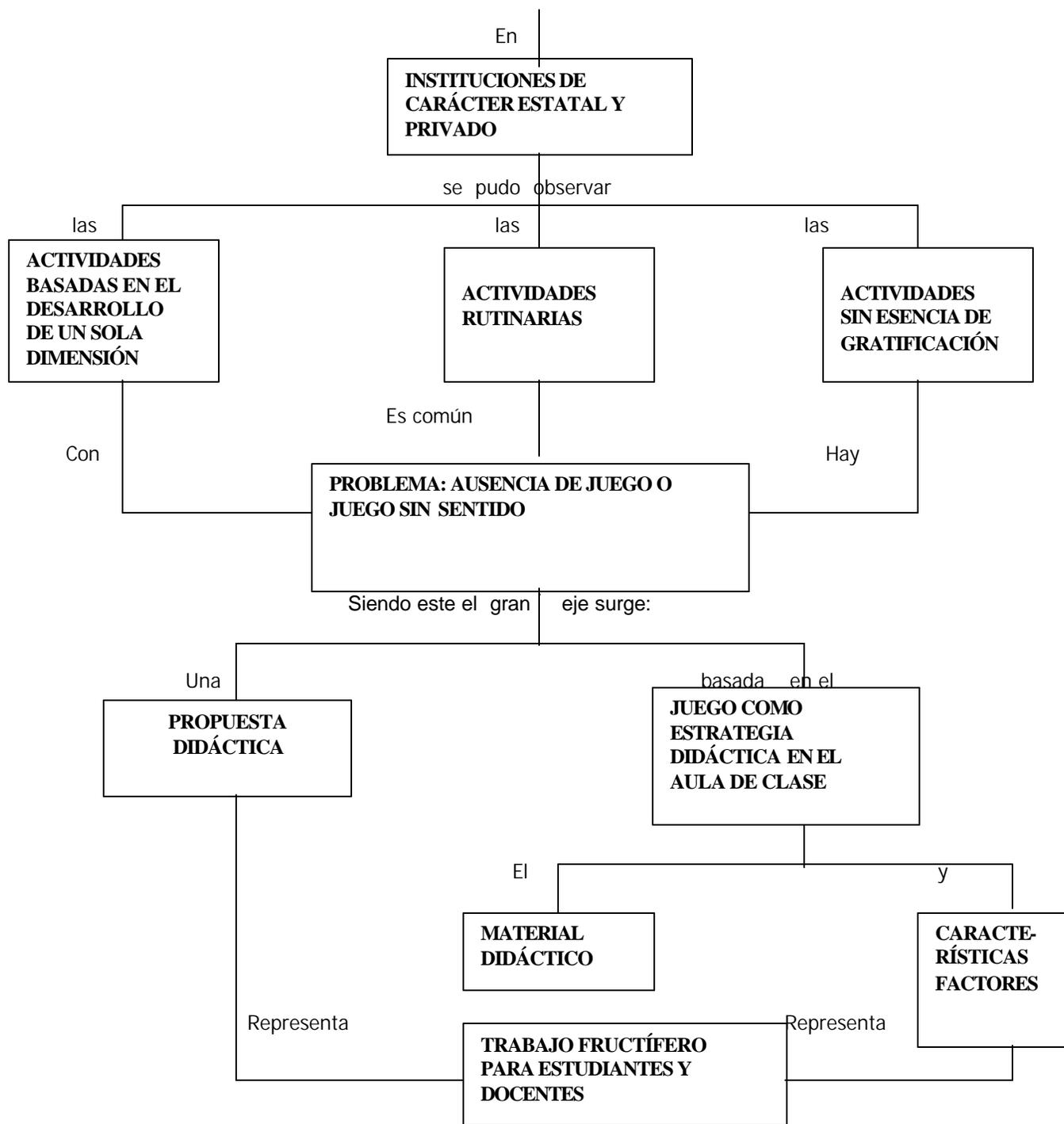
¹² CERDA GUTIÉRREZ, Hugo. Los elementos de la investigación. Editorial el Buho. Bogotá, D.C. 1991-2001

serían de reforzamiento a lo que les enseñaba la profesora y que permitían observar y conocer aspectos de cada niño y del grupo en general sobre la realidad que vivía cada uno.

La tercera práctica correspondiente a jardín y la cuarta correspondiente a transición fueron un poco diferentes pues se dio la oportunidad de realizar actividades pedagógicas, proponer alternativas en aquellos niños que presentaban algunas dificultades, realización del diario de campo con interpretaciones, es decir le dieron mas importancia al conocimiento adquirido durante la carrera, manejando situaciones al igual que un docente en el ejercicio de su profesión.

El diario de campo fue el principal elemento de investigación que permitió registrar la información en forma narrativa, sobre las experiencias más relevantes vividas diariamente en el aula. Se hacía gran énfasis en aspectos que en algunos casos iban en contra de la pedagogía o en aquellos aciertos, que de igual forma contribuían a la formación como educadora.

5.2. ETAPAS DEL PROCESO REFLEXIVO



5.2.2 RECONOCIMIENTO Y REVISIÓN DE INFORMACIÓN EN CONTEXTO Y DE CARÁCTER TEÓRICO.

El desarrollo de las prácticas educativas permitieron interactuar directamente con grupos en instituciones y contextos diferentes, a través de la observación participativa con el objetivo de conocer la escuela real, con ayuda de estrategias o elementos para reunir la información que surgía naturalmente en estos espacios, aprovechando que el observador hacía parte del grupo

La primera institución con la que se tuvo contacto era de carácter privado, con tres maestras dos de ellas dueñas del colegio, una de ellas licenciada en preescolar y la otra licenciada en biología; las cuales miraban la institución como fuente de ingresos, aunque se preocupaban por conocer sobre la actualidad de ese momento, no para llevarlo a la práctica sino por estar enteradas. Conocían algunas de las normas curriculares para el preescolar pero no las ponían en práctica y se les observaba demasiados desaciertos en la pedagogía.

El PEI de esta institución estaba bien diseñado teóricamente pero realmente no se llevaba a la práctica; por ejemplo allí se decía que el colegio concebía la educación del niño como proceso de su formación integral basado en actividades lúdicas y donde la participación de la familia era primordial en el desarrollo del niño ; estrategias que no

eran utilizadas, los trabajos siempre eran realizados en hojas, el hacer actividades con sentido lúdico implicaban para las profesoras ruidos molestos y desorden, según ellas los estudiantes se debían mantener ocupados ; cuando los niños de éste colegio terminaba actividades debía permanecer en silencio de brazos cruzados.

Los materiales didácticos no estaban a disposición ni al alcance de los niños ya que estos eran utilizados para decorar paredes y estanterías.

“ Los recursos didácticos pueden entenderse como facilitadores del aprendizaje (medios) o como fines en si mismos”.¹³ Las docentes de éste colegio no comprendían el verdadero valor de los materiales educativos, pues el hacer actividades lúdicas hacían perder su autoridad y seriedad ante el grupo.

Es importante también tener en cuenta que la tarea educativa involucra no solo la labor del docente en el aula, sino su papel en la relación con sus estudiantes. En éste sentido su ejercicio no se limita a enseñar o a divulgar conocimientos, sino que cumple una función es importante en la formación del niño para que sea él el principal intérprete de su desarrollo personal y social.

¹³ DE SUBIRÍA SAMPER , Julián. Los modelos pedagógicos. Fundación Alberto Merani. Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino.1994.

Las docentes de la segunda practica eran licenciadas en preescolar correspondían a una institución de carácter privado y público; se les veía trabajando más en la parte administrativa que pedagógica; los niños pertenecientes a ésta entidad eran abandonados en éste lugar para que luego fueran adoptados, razón por la cual los niños necesitaban estar más en contacto con la maestra pues su nivel de adaptación y socialización dependía directamente de los espacios que ella les ofreciera.

“ El prekinder es el primer contacto del niño con la institución preescolar y se hace énfasis en lo que Piaget denominaba equilibrio entre la iniciación y la acomodación, o sea el proceso de adaptación. En la práctica es el primer encuentro de él con la institución, y se requiere de un inteligente trabajo de socialización para que el niño comience a adquirir cierta autonomía e independencia con relación a la tutela de su hogar”.¹⁴

La tercera practica correspondió en una institución de carácter público con personas encargadas de grupos las cuales no eran licenciadas en educación preescolar y por lo tanto no satisfacían las necesidades de los niños.

¹⁴ CERDA GUTIÉRREZ, Hugo. Educación preescolar. Aula Abierta . Cooperativa EDITORIAL Magisterio.1996

Las docentes de la cuarta práctica correspondían a una institución de carácter privado, licenciadas en preescolar, aunque conocían las leyes para preescolar no las tenían en cuenta ya que su trabajo era supervisado continuamente por la dueña la cual exigía solo trabajos en hoja para tener que mostrar ante los padres.

La última práctica fue realizada en un colegio femenino de carácter privado en el cual las docentes que trabajan allí eran licenciadas en preescolar, continuamente tenían cursos de capacitación y actualización. Trabajaban el área de lecto-escritura apoyados de diferentes herramientas de trabajo para facilitar el aprendizaje, las demás áreas las orientaban de forma tradicional. En ésta institución se creaban actividades en las que las niñas fomentaban su espíritu investigativo; el salón estaba distribuido de tal forma que les podía ofrecer a las niñas el contacto directo con materiales educativos los cuales eran aprovechados para reforzar aprendizajes. La lecto-escritura se trabajaba basándose en actividades lúdicas, dándole gran prioridad a los cuentos, representaciones, adivinanzas, concursos a nivel preescolar, preescritura y prelectura de cuentos libremente.

Como dice Julián De Zubiría Samper, “ La escuela tiene que propender porque los aprendizajes que se realicen en sus estudiantes sean significativos, es decir, comprensibles, y relevantes para el

pensamiento y ello se puede lograr mediante formas receptoras o por descubrimiento”.¹⁵

Por tal razón se puede ver que los docentes encargados de la educación de éstos niños no tienen bien en claro sobre a quién y como están formando; en el sector privado el niño se convierte en el principal medio por el cual se vende un producto ante la sociedad y en el sector público el niño se convierte en víctima de la desorganización, la falta de compromiso y responsabilidad.

Es importante brindar un aprendizaje significativo en el cual el niño relaciona sus conocimientos que ya tiene o ideas previas con los nuevos conocimientos contextualizándolos y de ésta forma facilitar el aprendizaje. La mejor forma de trabajo con los niños es por medio del juego lo cual hace que el estudiante aprenda activamente desarrollando el pensamiento , creatividad; y como estrategia metodológica busca crear situaciones significativas respondiendo a necesidades reales.

5.2.3 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN:

5.2.3.1 JUSTIFICACIÓN

¹⁵ De Zubiría Samper, Julián. Tratado de pedagogía conceptual ;Los modelos pedagógicos 4. Fundación Alberto Merani. Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino. Colombia, 1999.

Al referirse sobre el juego no se puede desligar de la niñez, por lo tanto se recuerda lo que se hacía en esta etapa y el disfrute de algunas actividades que se realizaban, en donde el juego iba de la mano con la fantasía y lo mágico.

Es importante que desde el hogar y la escuela se le dé mayor prioridad al juego en el cual cada participante representa un rol, le permite la liberación de energía que se reconoce en la alegría del disfrute como respuesta; en la que tiene lugar la expresión, curiosidad, exploración, construcción y el compartir; los cuales lo llevan a descubrir la realidad y obtener un mejor conocimiento.

5.2.3.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar metodologías de socialización lúdico pedagógicas que faciliten el proceso de aprendizaje en el niño preescolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover el aprendizaje significativo desde el aula de clase preescolar por medio del juego

- Utilizar el juego como medio educativo y de socialización desde la temprana infancia.
- Integrar las diferentes áreas del desarrollo del niño preescolar a través del juego.
- Utilizar el juego en el proceso de aprendizaje como estímulo en la formación del niño y su preparación a la vida escolar.
- Responder a necesidades reales del niño preescolar por medio del juego.
- Facilitar a través del juego las relaciones maestro-alumno-padres de familia.

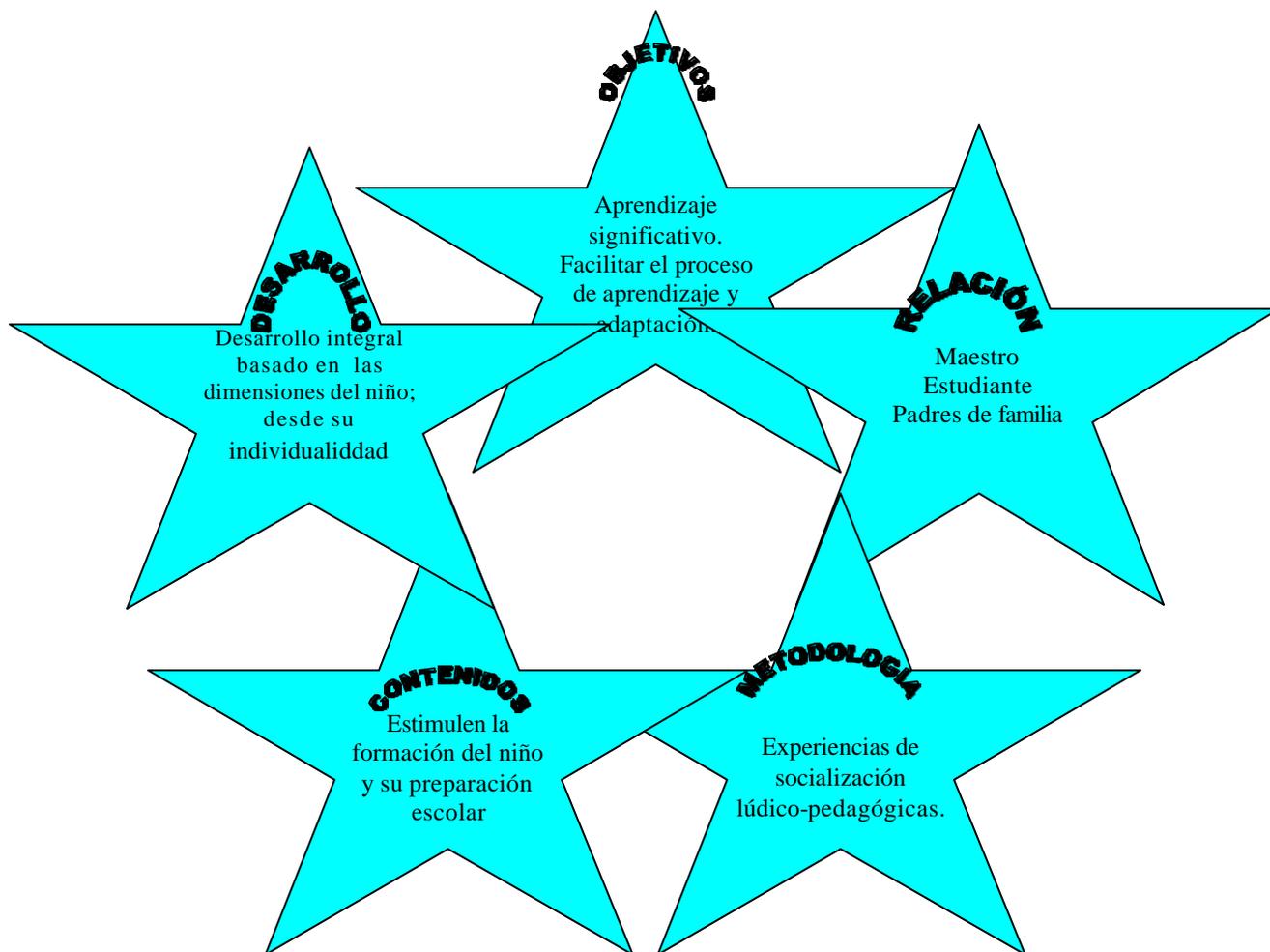
5.2.3.4. ESTRATEGIAS

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA DE CLASE

Teniendo en cuenta que la educación es un proceso continuo de socialización, asimilación y de formación es importante propiciar experiencias estimulantes y facilitadoras de nuevos aprendizajes; es por eso que a continuación se propone un modelo lúdico pedagógico, en donde el juego es la estrategia fundamental de su desarrollo.

Ante estas circunstancias se propone:

UN MODELO LÚDICO PEDAGÓGICO.



Este modelo pedagógico pretende responder a las necesidades del niño preescolar actual centrando la atención en su proceso de formación teniendo en cuenta el ambiente familiar y escolar en el que se halla; desarrollando herramientas de trabajo que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, como lo son las experiencias de socialización lúdico pedagógicas; generando así aprendizaje significativo y haciendo posible el proceso de adaptación y preparación hacia la escolaridad, en donde el desarrollo integral del

niño y la relación de las diferentes dimensiones son el componente principal para el normal ejercicio de dichas actividades.

La pedagogía basada en la lúdica con sentido considera al niño como actividad creadora estimulando la participación, auto expresión, socialización y desarrollo de pensamiento creativo; preparando al estudiante para que sea capaz de utilizar la información en situaciones reales.

Este modelo contiene:

OBJETIVOS: Las metas que busca este modelo pedagógico es promover el aprendizaje significativo; es decir que el niño pueda significar desde sus conocimientos construidos, en otras palabras esto quiere decir que los conocimientos aparte de interiorizarlos los aplique en su contexto real por ejemplo: que desde el punto de vista de la preescritura use un lenguaje simbólico de cartas o email si es posible para expresar sentimientos a sus parientes que se encuentran en otra parte del país. Otro ejemplo desde la perspectiva de la prematemática, el niño después de realizar su proceso de conocimiento numérico (del 1 al 10) es capaz de ir a comprar a la tienda cierta cantidad de chocolates no mayor de 10; él interioriza su acción, probablemente el niño aún no está en la capacidad de

manejar precios, ni cuentas de dinero pero si tiene en claro la cantidad de chocolates que lleva.

Los dos casos anteriores son tipificaciones claves en donde es evidentemente posible contextualizar los conocimientos de preescolar y seguramente al estudiante estas actividades le resultarán agradables.

RELACIÓN DOCENTE-ALUMNO-FAMILIA: La relación familia escuela no debe ser únicamente formal o convencional, limitándose la comunicación entre padres e instituciones al simple informe de calificaciones; la propuesta apunta a que se propicien mecanismos de interacción cálidos y pedagógicamente sólidos , humanos en pro de los estudiantes que es en últimas el centro del proceso educativo. ; la buena educación y formación con lúdica son bases importantes para su desarrollo integral.

Existen intereses comunes tanto para padres de Familia como para estudiantes; por eso es vital que se establezca una comunicación e interacción continua entre padres, docentes y los estudiantes mismos.

El docente preescolar se acerca hacia sus estudiantes no únicamente de forma directa sino a través de sus padres, del contexto sus amigos

etc; creando así un ambiente de interacción conjunta, aprovechando diseños de estrategias tales como:

- Juegos lúdico pedagógicos en el aula en los cuales se establece la interacción docente estudiante y estudiantes entre si, ampliando sus niveles de socialización.
- Talleres de padres: es decir actividades en las que se le da la oportunidad a los padres de familia de compartir experiencias de forma agradable e interesantes para enriquecer el proceso de formación de sus hijos y de ir vinculándolos en su proceso educativo.

METODOLOGÍA EDUCATIVA : gira en torno al aprendizaje significativo teniendo en cuenta la estructura cognitiva del niño y la forma lúdica de vincular la nueva información con los conocimientos previos que le posibiliten su representación e interiorización tornando agradable así sus procesos de enseñanza aprendizaje y de adaptación escolar.

Un verdadero maestro hace del aula un ambiente escolar estimulante rico en experiencias gratificantes desarrollando el nivel de socialización a través de estrategias lúdico pedagógicas.

CONTENIDOS: desarrollar contenidos con sentido lúdico, flexibles, con perspectiva de continuidad de acuerdo a las necesidades individuales del niño, que ayuden a su formación integral preparándolo para su posterior escolaridad; teniendo en cuenta entre otros los aspectos biológicos, psicológicos, mentales, sociales y culturales.

DESARROLLO: la realización de actividades lúdico pedagógicas promueven el desarrollo armónico, natural e integral del niño , ampliando y canalizando al máximo sus potencialidades; en donde el proceso de aprendizaje es progresivo y secuencial conforme a sus estructuras mentales.

El niño preescolar se ve enfrentado diariamente al desarrollo de actividades que por lo general se remiten a trabajar únicamente estructuras cognitivas haciendo énfasis en la preparación y construcción del conocimiento hacia la matemática y lectoescritura. Estos dos aspectos son importantes a tener en cuenta; sin embargo, dentro de la propuesta lúdico pedagógica se opta por mirar al niño integralmente, va mas allá la prematemática y la lectoescritura para desarrollar o potencializar las demás dimensiones del desarrollo humano como son: socio afectiva, estética, ética con el propósito de contribuir en la dinamización y transformación del trabajo pedagógico

apoyado en estrategias que le ofrecen al estudiante nuevas experiencias de goce con sentido educativo.

5.2.3.5. ACTIVIDADES:

Como parte de esta propuesta surgen una serie de actividades basadas en el juego que se pueden trabajar en el preescolar y que posiblemente si se les da un buen manejo contribuyen al desarrollo de las funciones cognoscitivas, comunicativas, socio-afectivas, psicomotoras, creativas y éticas; de esta forma facilitar el aprendizaje en el niño; por lo tanto para el maestro estas actividades de carácter lúdico se convierten en un medio estimulante y propicio para complementar su trabajo.

EDAD: 3 A 5 AÑOS.

LOGRO: Realizar actividades lúdico-pedagógicas que permitan desarrollar en el niño las diferentes dimensiones a través de conversaciones y acciones conjuntas, basadas en su cotidianidad.

Se presentará ante los niños bloques de construcción de diferentes tamaños, formas y colores; con los cuales ellos con orientación de la maestra construirán una casa, para comenzar se necesita que se dividan en grupos pequeños(dependiendo del números total de niños), cada uno de ellos escogerá un papel a

representar debido a que primero se hará la compra y venta del material, las personas que se responsabilizan del transporte del material, los que se encargarán de dirigir y construir la obra. Se dramatiza las posibles actividades que realizan estas personas así como el reforzamiento de algunos conceptos dentro de las conversaciones u órdenes que se dan entre los roles desempeñados.

A través de este juego dramático se desarrollan estructuras del pensamiento y se adquieren habilidades de interacción social y comunicativas expresando afectiva y emocionalmente de forma natural, sin descuidar las demás dimensiones del desarrollo.

EDAD: 5 AÑOS

LOGRO: Promover en el niño el interés por la lectura a través de actividades lúdico-pedagógicas.

Se presentan ante el niño láminas en las cuales aparece y desaparece las figuras; se le muestra la primera lámina, que contiene ocho figuras, después observarlas deberá leerlas (nombrar los objetos), de izquierda a derecha. La segunda lámina le faltará una figura pero se reemplaza por la palabra escrita en ese espacio, el niño deberá buscarla dentro de unas láminas que están aparte y que tienen escrita la palabra exactamente igual al de la lámina que esta dividida y ponerla en ese lugar. Se repite con algunas de las otras figuras; La lectura que el niño hace de las

imágenes comienza a aplicar los artículos como: el, la, los, un, una y también comienza a descubrir que tanto la lectura como la escritura se hace de izquierda a derecha.

Para motivar al niño de transición hacia la lectura es necesario estimularlo con actividades agradables, apoyado en materiales variados, interesantes y novedosos que le permitan desarrollar habilidades que promuevan su preparación a la lectura y escritura.

EDAD: 4 A 5 AÑOS.

LOGRO: Desarrollar actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje y ofrezcan experiencias significativas en el niño.

Esta actividad comienza haciendo una ronda, los niños se cogen de la mano y giran cantando:

Un tesoro igual
vamos a buscar
y el que lo tenga,
lo debe mostrar.

Se le entrega a cada niño un círculo en cartulina, solo hay un círculo que es exactamente igual a uno de los que tienen los niños, ellos deben buscar, comparar e interactuar entre ellos para buscarlo.

Luego cuando sea encontrado este circulo los niños describirán el objeto teniendo en cuenta sus características.

Esta actividad hace que se integren varias dimensiones del desarrollo del niño y se genera un ambiente estimulante ante los nuevos aprendizajes.

EDAD: 5 AÑOS.

LOGRO: Realizar actividades lúdicas con sentido que despierten el interés el niño y lo preparen para la lectura y escritura.

A los niños de transición se les enseñará una nueva letra en este caso la m, esta se diseñará en cartulina y se pondrá en un sitio estratégico sin que ellos se den cuenta; ellos deberán buscarla a través de la solución de unas adivinanzas que la maestra les va diciendo por ejemplo:

Es una consonante

Bien encorvadita y

la utilizamos para escribir mamita.

La letra m

La tienen que buscar

si miran debajo de las sillas

la van a encontrar.

Luego se les presenta una pequeña lectura en papel periódico en donde se encuentre en repetidas ocasiones palabras que comiencen con esta letra, posteriormente se hará un concurso, quien diga mas palabras con esta letra, después cada niño dibujará como imagine una palabra dada por la profesora; referente al tema.

5.2.3.6 SISTEMA DE SEGUIMIENTO- EVALUACIÓN

Este modelo lúdico pedagógico se tendrá en cuenta en todas las actividades que se realicen, al finalizar cada una de ellas se hará un proceso reflexivo continuo entre estudiantes y docentes valorando conjuntamente y analizando críticamente los aspectos positivos y mejorables de cada actividad.

Se espera que a través de éste modelo se reconozca el verdadero valor del juego en actividades pedagógicas, se integren, todas las dimensiones del desarrollo del niño a la hora de planear y ejecutar dichas actividades, así como propiciar un ambiente estimulante en el aula de clase y de esta manera hacer posible el aprendizaje significativo desde el preescolar.

5.2.3.7 RECURSOS:

En Colombia se cuenta con un variado e inmenso patrimonio cultural infantil gracias a la diversidad de culturas y regiones que aportan diferentes prácticas y saberes; lo cual hace que sean aprovechadas para estimular y educar al niño desde que es concebido fortaleciendo su desarrollo y socialización. En la temprana edad no solo la alimentación y los cuidados son los más importantes en el niño pues por medio de los juegos el educa su dimensión corporal y social entre otros. Estos juegos se hacen a través de : rondas, cantos, mitos, cuentos, leyendas, coplas, rimas, palmoteos, etc. Las cuales le permiten al niño ser portador y generador de aprendizaje a la vez que disfruta de su entorno por medio del pensamiento, palabra y movimiento.

Desde muy pequeño el niño empieza a tener contacto con las canciones de cuna , las cuales son la primera experiencia en la que el pequeño tiene la oportunidad de escuchar de su madre palabras melodiosas y rítmicas en donde le expresa su amor, conoce el mundo que le rodea, aprende a expresarse gestualmente desarrollando su habilidad corporal e intelectual; lo cual ayudará a que más adelante despierte su interés por los juegos.

Las canciones y juegos son de vital importancia pues con la ayuda de éstos es que el niño se va independizando de su familia, el contacto con otros niños le ofrecen experiencias y aprendizajes.

Las rondas son danzas o juegos la cual consiste en tomarse de las manos en forma de círculo en donde se gira al son del ritmo de un canto en el cual se integra alegría, danza y juego. Es un medio educativo que le permite al niño aprender sobre su comportamiento, respeto, disciplina e integración social.

5.2.3.8 **METODOLOGÍA**

Para llevar a cabo esta propuesta es necesario ofrecer experiencias de socialización lúdico pedagógicas, cuyo fin es propiciar el aprendizaje significativo que parte de los intereses y expectativas de los estudiantes; facilitándoles experiencias e herramientas diversas, para que pueda construirlo de acuerdo a su nivel evolutivo y contexto sociocultural en el que se encuentre el niño.

También el educador debe asumir el compromiso frente a sus estudiantes facilitándoles el proceso educativo y teniendo en cuenta la preparación anticipada de actividades lúdicas con sentido pedagógico desde:

- **LA ESTRUCTURACIÓN DEL TRABAJO:** proponiendo juegos en los que todos los niños sean participes con igualdad de reglas y capacidades a explorar, a la comunicación, integración, valores, disfrute y nuevos aprendizajes.

- **PROCESO REFLEXIVO:** aprovechar todos aquellos momentos vividos en el juego; revivirlos enfatizando en aspectos positivos y negativos que pueden generar un nuevo aprendizaje.
- **LA VALORACIÓN:** realizando un análisis crítico de todo el proceso resaltando los aspectos mas sobresalientes y los obstáculos que se presentan, generando propuestas de cambio para ir perfeccionando y evitar de ésta forma errores que pueden afectar el desarrollo profesional del docente y a la vez el aprendizaje del niño.

CONCLUSIONES

El docente en general incluyendo al universitario debe ser una persona con actitudes y valores que lo llevan a analizar y reflexionar constantemente sobre su papel educativo, con el objeto de ir reorientando constantemente sus concepciones relacionadas con su importante trabajo.

El educador es interprete profesional de las necesidades de sus estudiantes y orientador de su formación a nivel individual teniendo en cuenta las dificultades y habilidades de cada uno.

Por ésta razón el uso de un solo método hace que probablemente lo encarrile a este , es decir que de alguna manera se ejerce alguna coacción o presión premeditada o no, para que el estudiante descifre el mensaje de conocimiento en un lenguaje metodológico que es obligación para él interpretar, y poder hacerse a un saber que el docente pretende comunicar o en el mejor de los casos construir en sus estudiantes.

El desempeño de esta labor no es nada fácil y aún más cuando los educandos cada día exigen más; de ésta forma el ejercicio docente va creciendo , se va formando y enriqueciendo por medio de la

experiencia, que permite estar abiertos a modificaciones para que de ésta manera el trabajo sea cada día mejor.

Por tanto es importante desarrollar de forma coherente la teoría y la práctica pedagógica, sin dejar de lado ciertas características que debe poseer como guía, maestro y orientador en donde conciba al niño como un ser activo en su proceso de aprendizaje y en la construcción de su propio conocimiento a través de experiencias significativas.

BIBLIOGRAFIA

ACUÑA, María Luisa. Actividades Didácticas para preescolar.

Editorial Trillas. México 1995.

CERDA GUTIERREZ, Hugo. Los elementos de la investigación. Editorial el Buho. 1991- 2000.

DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián. Tratado de pedagogía conceptual ; Los modelos pedagógicos 4. Fundación Alberto Merani. Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino. Colombia, 1999.

GANDUFO DE GRANATO, María Azucena y otros. El juego en el proceso de aprendizaje. Editorial Humanitas. 1994.

GUÍA TECNICO ADMINISTRATIVA DE HOGARES INFANTILES. Bienestar Familiar. 1999.

MENESES DE OROZCO, Alicia y otros. La profesión de educar. Ediciones Universidad de la Sabana

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares. Preescolar. Editorial Magisterio. 1998.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL.. Alegría de enseñar. 1998. Revista número 36.

NORMAS INCONTEC. Bogotá. 2000

ORTEGA, ROSARIO. JUGAR Y APRENDER. EDITORA DIADA. SEVILLA FEBRERO DE 1999.

OVEJERO SANZ, María Paz y Otros. Educación infantil. Capacidades y actividades para el desarrollo del niño en el entorno escolar y familiar. Editorial Ideas Books. Barcelona España.