

EL JUEGO COMO METODOLOGIA DE ENSEÑANZA

MARIA ISABEL ORDOÑEZ BLANCO

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PREESCOLAR
CHÍA (CUNDINAMARCA)
2002**

EL JUEGO COMO METODOLOGIA DE ENSEÑANZA

MARIA ISABEL ORDOÑEZ

**Trabajo de Grado para optar al título de
Licenciada en Educación Preescolar**

**Directora de Trabajo de Grado
AMPARO ROMERO RODRÍGUEZ**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PREESCOLAR
CHÍA (CUNDINAMARCA)
2002**

**PERSONAL DIRECTIVO
UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**Rector
Dr. ALVARO MENDOZA RAMIREZ**

**Vicerector
Dra. LILIANA OSPINA GUERRERO**

**Secretario General
Dr. JAVIER MOJICA SANCHEZ**

**Secretaria Académica
Dra. LUZ ANGELA VANEGAS**

**Decana Facultad de Educación Preescolar
Dra. INES ECIMA DE SANCHEZ**

**Coordinadora del Programa
Dra. MIRYAM GARZON BAQUERO**

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
1. CONTEXTO INSTITUCIONAL DEL COLEGIO JONATHAN SWIFT	8
1.1 CONTEXTO DE AULA	10
2. CONTEXTO INSTITUCIONAL DEL JARDÍN INFANTIL DINOS KINDER	13
2.1 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL Y MODELO PEDAGÓGICO	14
2.2 CONTEXTO DE AULA	15
3. DIAGNÓSTICO	18
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
5. JUSTIFICACIÓN	21
6. OBJETIVOS	23
6.1 OBJETIVO GENERAL	23
6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	23
7. EL JUEGO COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	24
7.1 HISTORIA DE LA LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA	24
7.2 DIFERENCIA ENTRE LÚDICA Y JUEGO	25
7.2.1 Características Del Juego	26
7.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO	26
7.3.1 Clases de Juego	29
8. METODOLOGÍA	34
8.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	34
8.2 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	34
8.2.1 Observación Espontánea	34
8.2.2 Diario de Campo	35
8.2.3 Cuestionario	35
8.2.4 Actividades	36
9. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	37
10. CONCLUSIONES	40
11. PROPUESTA	41
BIBLIOGRAFÍA	49

ANEXOS

Anexo A. Diario de campo	50
Anexo B. Diario de campo	51
Anexo C. Diario de campo	52
Anexo D. Diario de campo	53
Anexo E. Diario de campo	54
Anexo F. Diario de campo	55
Anexo G. Diario de campo	56
Anexo H. Diario de campo	57
Anexo I. Cuestionario 1º Primaria Colegio Jonathan Swift	58
Anexo J. Cuestionario Jardín Infantil Dinos Kinder	61
Anexo K. Actividades	63
Anexo L. Actividades	64
Anexo M. Actividades	65
Anexo N. Actividades	66
Anexo O. Dibujos	67

LISTA DE TABLAS

	Pag.
Tabla 1. Nombre y edad de alumnos	10
Tabla 2. Cronograma de Procesos	36

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto es el resultado de la investigación y reflexión realizada a partir de la labor como estudiante practicante en las diferentes instituciones educativas en las que se desarrolló el trabajo, llevando a cabo tareas de observación espontánea en los niveles de: Párvulos, Jardín y Transición, donde tuve la oportunidad de realizar una crítica constructiva a las metodologías de enseñanza impartidas por las profesoras titulares de cada uno de los niveles nombrados anteriormente.

Para poder abordar este trabajo comenzaré por realizar una descripción de los contextos local, institucional y de grupo de las instituciones educativas donde realicé las prácticas. La observación nombrada me dio elementos para realizar un diagnóstico y encontrar una situación problema para el proyecto de la presente investigación.

La investigación realizada consistió en llevar a la práctica la teoría, fundamentada en un tipo de investigación llamada "Investigación Acción en el Aula", la cual parte de la observación para hacer un estudio de los problemas prácticos que se presentan en el entorno educativo, permitiendo trabajar sobre un proceso de recolección de información que ofrece elementos básicos para analizar la problemática del proyecto y buscar soluciones sobre esta, mediante la creación de una propuesta.

1. CONTEXTO INSTITUCIONAL DEL COLEGIO "JONATHAN SWIFT"

Durante mi ejercicio como practicante del nivel de Primero Primaria en el Colegio Jonathan Swift, tuve la oportunidad de realizar una observación del contexto educativo, la cual se verá expresada a continuación.

La institución educativa se encuentra ubicada en el sector Niza - Suba, más específicamente en el barrio Puente Largo. La infraestructura es poco espaciosa. Externamente se pueden observar dos casas unidas, correspondientes cada una tanto al nivel de primaria como al de bachillerato. La casa que corresponde al nivel de primaria donde realicé la práctica de Transición posee dos plantas. En la primera planta están ubicados un salón de informática, dos salones para los niveles de cuarto y quinto primaria, una sala biblioteca, la cocina, comedor, tienda, baños y un patio para tomar onces. En la segunda planta se ubican los salones de primero, segundo y tercero primaria, con dos baños de los cuales uno se encuentra en el salón de primero y el otro en el corredor para los demás niveles.

Los salones son relativamente pequeños, con una extensión de 20 metros cuadrados aproximadamente, donde apenas los estudiantes se pueden ubicar en sus pupitres. El promedio de estudiantes por cada salón es de 18, la iluminación es buena y las condiciones sanitarias son adecuadas. La zona verde se encuentra fuera de la casa, con gran espacio, acompañado de diferentes juegos: rodadero, pasamanos, columpios, etc. Esta zona hace parte de uno de los parques del barrio. Las oficinas de la parte administrativa se ubican en la casa de bachillerato, y entre estas está la oficina del rector y de la coordinadora académica.

El horario de funcionamiento de la institución inicia a las 8:00 a.m., con clases de bloques formados por hora y media o clases individuales de 45 minutos. El recreo es a las 9:30 a.m. donde los niños sacan sus loncheras de los salones y bajan al patio a tomar onces. Les dan aproximadamente 10 minutos para comer porque el recreo es sólo de media hora y tienen que salir un rato al parque a jugar. Después de recreo los niños tienen otro bloque de clases hasta las 12:00 p.m., hora de almuerzo, donde bajan al comedor y luego tienen otro descanso pequeño para ir al parque a jugar nuevamente. A la 1:00 p.m. reinician nuevamente las clases hasta las 3:00 p.m., hora de salida a las casas.

El personal docente está formado por profesionales del área de educación, ya sea preescolar, como es el caso de la profesora de primero primaria, o profesionales de las áreas de matemáticas, música, inglés, ciencias, informática, etc.

La metodología utilizada por la mayoría de los profesores es la tradicional. Se ve claramente utilizada por la maestra titular de curso y el profesor de matemáticas,

quienes tienen el control de la clase, determinan lo que deben hacer los niños, y tienden a dictar la clase de forma catedrática olvidándose que los niños siguen siendo "niños" y no "adultos", como se les denomina constantemente por los profesores y aunque ya están en primero primaria, hay que tener en cuenta que acaban de dar un salto del preescolar a este nivel, y por lo tanto no dejan de ser niños, para los que el juego y la lúdica hacen parte fundamental de sus vidas, donde a través de estos pueden aprender de manera diferente y significativa.

En la institución se elaboran los programas educativos institucionales para preescolar y primaria y se presentan a la Secretaría de Educación, los cuales están a disposición de los padres que deseen observarlos, para involucrarlos e informarlos sobre este proceso.

La filosofía que trabaja la institución hace referencia a: "la cultura como medio de adaptación conscientemente aprendida por el hombre y su capacidad para comunicarse, por lo que la educación debe tener una orientación intencionalmente humana".¹

Según el contexto histórico cultural, "la institución busca formar a los niños asumiendo que su educación debe ser tal, que le permita al futuro ciudadano, profesional y padre: Ser idóneo en cualquier acción y más aún sumarse con alegría y seguridad a la corriente cotidiana de la vida, dándole su valor agregado en calidad total. Por ello la institución hace una selección de sus alumnos y limita su número por grado para impartir una educación personalizada como ser humano consciente que es".²

Se piensa que según esta filosofía, al limitar el número de alumnos en cada salón, se estaría dando una educación más personalizada, pero esto es algo contradictorio, porque la realidad es otra al verse claramente el predominio de la educación tradicional donde no hay una orientación personal, sino más que todo grupal.

La Visión de la institución: "Juntos siempre enseñando y deleitando a nuestros asociados, alumnos, padres y profesores, buscando ser los líderes en la educación e investigación educativa y la formación de los buenos ciudadanos del futuro de Colombia".³

Su Misión está fundamentada en: "Ser los mejores del medio educativo en proveer a los alumnos de programas acordes a los tiempos, de educación académica, desarrollo integral de la personalidad, habilidades de comunicación con su medio

¹ P.E.I. Colegio Jonathan Swift. P. 2

² Ibid. p. 3

³ Ibid. p. 3

ambiente y con las personas que los rodean y crear valor para todos aquellos que se relacionan con la institución".⁴

El vínculo común de la institución hace mención a:

- Respeto por el individuo
- Dedicación para ayudar a los alumnos, padres, profesores y comunidad
- Altos estándares de integridad
- Innovación y desarrollo
- Trabajo en equipo⁵

1.1 CONTEXTO DE AULA

En el aula del grado de primero hay 16 alumnos en total, 10 niñas y 6 niños.

Tabla 1. Nombre y edad de Alumnos

Nombre	Edad	Vive con sus padres
Stefany Acero Suarez	6	Sí
Laura Jimena Caro Sánchez	9	Sí
Juan Daniel Valencia Arias	6	Sí
Juan Nicolás Ortiz Camargo	6	Sí
María Angélica Sierra Lara	6	Sí
Nicolás Díaz Celis	6	Sí
María Camila García Peña	6	Sí
Daniela Jagelka	6	Sí
Dominique Jagelka	6	Sí
Juan Felipe Duran	6	Sí
María Paula Monroy	6	Sí
Felipe Eduardo Osorio	7	Sí
Paula Andrea Poveda	7	No
David Rojas Orastegui	6	Sí
Laura Camila Rosales	6	Sí
Natalia Ximena Salomón	6	Sí

El espacio del aula en sí es muy pequeño, para los 16 alumnos que hay en el salón. El aula es de tamaño cuadrado con una extensión de 20 metros cuadrados, y los niños están ubicados en cuatro filas con 4 alumnos en cada una: Los alumnos de la primera fila se encuentran a un metro del tablero y los de la última a 20 centímetros de la pared y de la ventana por lo tanto no hay muchas

⁴ Ibid. p. 3

⁵ Ibid. p. 4

posibilidades de desplazamiento y de realización de actividades que requieran un amplio espacio, y aunque el grupo es relativamente pequeño no se da una educación personalizada, como ya lo había mencionado.

La metodología del desarrollo de la clase se basa más que todo en la realización de las actividades que propone cada uno de los textos guías de cada materia. Se utiliza una metodología muy catedrática donde se escribe en el tablero, se pone a los niños a "copiar" y no se realizan otras actividades diferentes que pueden ser más interesantes y motivadoras para los niños.

Pasando a la caracterización del grupo, en general, el grupo de niños y niñas del nivel de primero de la institución, poseen características comunes de acuerdo al nivel socioeconómico y cultural, situándose entre los estratos de clase media y media alta. La edad promedio de estos niños oscila entre 6 y 7 años, y en general con respecto al nivel académico se puede mencionar que es un grupo que presenta diferencias en su ritmo de aprendizaje ya que algunos están más adelantados que otros, y esto se evidencia claramente en los procesos de lectura y escritura porque algunos leen y escriben bien y otros apenas están aprendiendo a leer y escribir, situación que puede afectar el aprendizaje del contenido de las demás asignaturas al mismo ritmo.

Entre los intereses de los alumnos se puede mencionar que les agrada jugar, cantar, dibujar, recortar, colorear, es decir, la gran mayoría de actividades plásticas, y lúdicas, mostrando poco interés hacia la lectura y escritura. De los intereses y gustos hacia las clases, se puede mencionar, una marcada preferencia por la clase de inglés, educación física y música, mostrando por las demás, entre ellas español y matemáticas poco interés y motivación, aunque igual realizan las actividades, pero más porque les toca que porque realmente sientan el gusto por hacerlas.

Al observar la relación profesora titular – niños y registrar esta en el diario de campo (como instrumento de recolección de información) se pudo ver que los niños respetan a la profesora y le tienen un poco de miedo, dada su autoridad y exigencia y su don de mando. La relación no es muy afectiva porque los niños no ven a la profesora como su amiga sino como la persona que da órdenes todo el tiempo donde ellos no tienen otra opción que cumplirlas. La profesora se limita a cumplir con su labor y ve a los niños como máquinas que puede llenar con información, sin preocuparse por la comprensión sino por el aprendizaje mecánico, y sin importar sus intereses, necesidades y sus ritmos individuales de aprendizaje, creando así una metodología de enseñanza esquematizada y rutinaria. (Con esto se pueden evidenciar algunas de las características típicas de la educación tradicional).

La relación con los niños durante la práctica se basó en la comprensión de sus necesidades e intereses, teniendo en cuenta su condición de niños. Se trató en lo

posible de tener una relación amistosa con ellos por igual, ofreciéndoles apoyo en las diferentes actividades, teniendo en cuenta sus ritmos de aprendizaje; además, de ofrecer un acercamiento en los momentos de libertad y placer como en el recreo, para hablar y compartir el juego con ellos. A parte de esto, se propiciaron momentos en donde se logró salir de la rutina a través de actividades lúdicas dentro del aula. Cuando esto sucede, muestran un gran interés y motivación hacia ellas, especialmente cuando se utiliza el juego como ingrediente pedagógico.

Cambiando un poco el orden de ideas, continuaré con la descripción de otra institución educativa donde también realice la práctica educativa, pero en el nivel de Jardín, la cual es importante incluirla porque permite realizar un contraste o comparación entre las dos instituciones con respecto a la metodología de enseñanza utilizada por estas.

2. CONTEXTO INSTITUCIONAL DEL JARDÍN INFANTIL "DINOS KINDER"

El Jardín infantil "Dinos Kinder", se encuentra ubicado en el sector del barrio Santa Bibiana.

La infraestructura está formada por una casa grande de un solo nivel, con 9 salones amplios entre los cuales 5 están asignados para los diferentes niveles del preescolar, dándole la institución el nombre propio a cada nivel: Maternal (Pterodactiles), Párvulos (Dimetrodones), Pre-jardín (Triceratops), Jardín 1 (Apatosaurios) y Jardín 2 (Brontosaurios). Estos nombres que se ven entre paréntesis vienen de las clases de Dinosaurios, clasificación que se hizo teniendo en cuenta el nombre del jardín infantil "Dinos Kinder". Además de estos salones, los otros están asignados para gimnasia, música, lenguaje y artes plásticas. También hay oficinas de la parte administrativa de las cuales una pertenece a la directora de la institución y la otra hace parte de la oficina de la secretaria que está ubicada junto a la biblioteca para profesoras.

La institución tiene tres baños adaptados especialmente para los niños donde no se permite la entrada de adultos, y dos baños especialmente para profesores y padres de familia, además de una amplia cocina con comedor propio, lavadero y un espacio donde se realizan las clases de cocina para niños. Con respecto a las zonas verdes, Dinos posee dos zonas de recreación de las cuales una de ellas se ubica a la entrada de la institución, especialmente diseñada para los niños más pequeños, donde los juegos están adaptados teniendo en cuenta la edad y estatura de los niños. La otra está ubicada en el parque dentro de la casa, con una extensión más grande. Posee casa de muñecas, arenera, columpios, rodadero, etc. El salón de artes plásticas se ubica dentro de este espacio. Esta zona está asignada para los niños más grandes.

El horario de actividades para los niños inicia a las 9:00 a.m., momento en que la mayoría de ellos han llegado a la institución y a partir del cual se les da libertad de realizar juego libre en el salón, ya sea en el muñequero, con rompecabezas, con títeres o con los mismos juguetes que ellos llevan, o con lo que sea, porque ellos son los que deciden que hacer y nadie les impone nada. Después del juego libre que dura aproximadamente 15 minutos se inician las actividades que constan de 45 minutos cada una. Estas actividades se realizan de acuerdo al área que corresponda según el horario, ya sea pre-matemáticas, lenguaje, educación física, música, etc.

La hora de recreo inicia desde las 10:30 a.m. hasta las 11: 20 a.m., periodo en el cual los niños toman sus onces en el salón y luego salen a jugar al parque. Al finalizar el recreo, todos los niños de la institución se reúnen en el salón de gimnasia donde la Directora, en compañía de las profesoras y practicantes, realiza la rutina diaria, que más que una rutina como es llamada en la institución, es un

momento de diversión para los niños, donde todos cantan, bailan o juegan según sea el caso, se leen cuentos por parte de la directora o se realizan obras de títeres, etc.

El personal docente está formado por profesionales en Educación Preescolar, y de otras áreas como podemos ver: Sicóloga, Terapista Ocupacional, Licenciada en Educación Física, Fonoaudióloga y Licenciado en Educación Musical, haciendo referencia al profesor de música.

2.1 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL Y MODELO PEDAGÓGICO:

La filosofía de Dinos Kinder consiste en: “Crear una alternativa diferente, mediante una educación integral para niños y niñas preescolares donde su aprendizaje se diera de una forma divertida y vivencial. Dinos cree en la importancia que los niños y niñas desarrollen sus propias herramientas para solucionar problemas a través del juego y otras actividades”.⁶

“Dinos cree en la validación de sentimientos, cuyo objetivo principal es fortalecer la autoestima. Cada niño es único e irrepetible, valoran su individualidad, permitiéndole desarrollar sus talentos a través de actividades que generen seguridad y confianza. Se cree en la capacidad de asombro de los niños, permitiéndole descubrir y explorar su propio entorno. Se cree que los niños se desarrollan mejor cuando ellos participan activamente en su aprendizaje. Dinos Kinder es un lugar donde los niños "aprenden jugando" en un ambiente afectuoso que respeta la individualidad de cada uno y les permite explorar y vivenciar sus primeras experiencias de la vida”.⁷

La metodología de Dinos se basa en el desarrollo de cuatro aprendizajes o Pilares Fundamentales de la Educación :

- Aprender a conocer
- Aprender a hacer
- Aprender a vivir juntos
- Aprender a ser

El modelo pedagógico trabajado en Dinos es los "Proyectos de aula", a través de los cuales se pueden abordar distintos temas de una manera global e integral. Estos proyectos surgen de las preguntas, inquietudes e intereses de los alumnos y generalmente tienen una duración de un mes o más, dependiendo del tema y del ritmo de los niños, porque bajo este modelo se respeta el ritmo individual de aprendizaje de ellos.

2.2 CONTEXTO DE AULA

⁶ P.E.I. Jardín Infantil Dino's Kinder. p. 4

⁷ Ibid, p. 4

El aula del nivel de Jardín cuenta con un gran espacio de 30 metros cuadrados aproximadamente, para la cantidad de niños del salón, 10 alumnos, de los cuales en el momento de la práctica, ocho eran niñas y dos eran niños. El aula es de tamaño rectangular y tiene dos mesas para realizar actividades, una biblioteca para guardar toda clase de materiales didácticos, un muñequero con cocina, mesa de planchar, casa de muñecas, sala, carros, un rodadero pequeño, el tablero y un escritorio. Los niños se ubican en las mesas de forma redonda de modo que todos se vean las caras, teniendo así gran espacio para realizar las actividades.

En general, el grupo de niños y niñas de este nivel tenían características comunes en cuanto al nivel socioeconómico y cultural, situándose entre los estratos de clase media alta y alta. La edad promedio oscilaba entre 4 y 5 años.

De acuerdo a sus intereses, se puede decir que les llamaba mucho la atención los títeres, los cuentos, los rompecabezas y toda clase de actividad que fuera divertida para ellos, como por ejemplo que la profesora se disfrazara o hiciera mímica.

Pasando a la metodología de enseñanza utilizada por la profesora titular de curso, puedo mencionar que ésta se basaba más que todo en la utilización de actividades lúdicas como rondas, canciones, juegos, y toda clase de materiales didácticos que le proporcionaba a los niños goce y placer, como por ejemplo, títeres, juguetes, rompecabezas, bloques, cuentos, frisos, láminas, etc.

Todos este tipo de actividades se realizan teniendo en cuenta el modelo pedagógico propio de la institución, en este caso "los proyectos de aula", y de acuerdo al tema de cada uno se adaptan las actividades utilizando en todo momento las actividades lúdicas para desarrollar la clase, teniendo en cuenta la dimensión a trabajar. Dentro de esta metodología se imparte una educación personalizada, hecho que facilita que haya en cada curso la cantidad de 10 alumnos máximo, lo que permite el ritmo individual de aprendizaje de cada uno de ellos, ejercitando sus capacidades, su libertad, y edificando su personalidad.

Observando este tipo de metodología y en general todo lo que tiene que ver con el contexto institucional, se ve la influencia que viene desde la gestión administrativa; es decir, desde la Directora de la institución, en la adopción de la misma por parte de las profesoras, porque la Directora, quien es Licenciada en Educación Preescolar y quien tuvo la oportunidad de enseñar durante más de 10 años a niños en edad preescolar como profesora de inglés; ha capacitado a los integrantes de la institución sobre la importancia de ofrecer a los alumnos una educación integral de forma divertida y vivencial, por lo tanto, se ven los resultados que se evidencian en el ambiente cálido y divertido que se siente en toda la institución y en cada una de las aulas, donde se puede apreciar que realmente sí se cumple y se vive la filosofía de la institución.

Teniendo en cuenta los contextos anteriores, se puede ver claramente los contrastes entre enseñanza tradicional y constructivista.

Según Julián De Zubiría, “La escuela tradicional le asigna al maestro la función de transmitir un saber, al tiempo que el alumno debe cumplir el papel de receptor sobre el cual se imprimirán los conocimientos”. El niño es un tábula rasa sobre la que se van imprimiendo desde el exterior saberes específicos. La escuela tradicional dirige esta transmisión de una manera sistemática y acumulativa”.⁸

En el colegio Jonathan Swift, la enseñanza se fundamenta en un programa lineal igual para todos los niños del mismo curso. El maestro, tiene el control de la clase y determina lo que deben hacer los niños. Se trabajan textos donde los maestros los llevan al pie de la letra sin utilizar cualquier otro tipo de actividad que refuercen los conocimientos que se les están dando a los alumnos y sin pensar en la posibilidad de utilizar actividades lúdicas que facilite el proceso el aprendizaje. Mientras que en "Dinos Kinder" se puede ver una enseñanza más constructivista, en la cual según Zubiría: “La escuela permite al niño actuar y pensar a su manera, favoreciendo un desarrollo espontáneo, en el cual el maestro se libera de las obligaciones y restricciones propias de la Escuela Tradicional”.⁹

En Dinos Kinder el maestro es quien proporciona situaciones significativas y funcionales de aprendizaje, sacando provecho de lo que los niños ya saben para ampliar y reevaluar sus conocimientos. Esto se puede ver claramente al utilizar los proyectos de aula como modelo pedagógico, los cuales permiten el ejercicio de la actividad y autonomía tanto de estudiantes como de maestros, buscando la construcción del pensamiento, propiciando la aplicación del conocimiento. El maestro es la guía de los niños y hay un diálogo con ellos que se da en primera medida al hablar sobre sus necesidades y preferencias para escoger el tema del proyecto. Lo más importante en este aspecto es la utilización de actividades lúdicas en el desarrollo de las actividades pedagógicas para obtener aprendizajes significativos, que hacen que el ambiente no se vuelva monótono, sino todo lo contrario permite salirse de la rutina en la que la mayoría de las instituciones tiende a caer.

Vale la pena mencionar que al hablar de la institución "Jonathan Swift" estamos hablando de educación a nivel Primaria que es totalmente diferente al nivel preescolar. En el nivel de primaria no se puede hablar todo el tiempo de juego por las características de los niños y la edad de estos, y porque de acuerdo al progreso de sus dimensiones de desarrollo ya están en un nivel más alto que requiere más exigencia por parte de los profesores por el sólo hecho además, de

⁸ DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián. Tratado de Pedagogía conceptual. Los modelos pedagógicos. Bogotá: Fundación Alberto Merani. Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino, 1994. p. 56

⁹ Ibid. p. 54

ver clases como matemáticas, ciencias, español, inglés, etc., pero esta no es razón suficiente para decir y argumentar que como los niños ya están en primero primaria no merecen la oportunidad de obtener diversas situaciones que les faciliten el aprendizaje de los diferentes conocimientos que se les imparte de forma divertida y placentera para ellos, por el simple hecho de que la exigencia debe ser mayor por la edad de estos.

3. DIAGNOSTICO

Este diagnóstico nace a partir de la observación realizada del contexto administrativo y pedagógico del Colegio Jonathan Swift, contexto, que me interesó como estudiante practicante porque fue a partir de este de donde surgió el tema del presente trabajo.

Volviendo a retomar a Julián De Zuburía, entre las características de la Pedagogía Tradicional se encuentran: “El estudiante es identificado con un receptor, que imita, reitera y reproduce los saberes que le fueron transmitidos. El maestro es un reproductor de saberes elaborados por fuera de la escuela. El estudiante es un elemento pasivo del proceso. El maestro “dicta” la clase y el alumno “toma” la lección. La disciplina crea ambiente para el aprendizaje; garantizarla es asunto de castigos”.¹⁰

El colegio Jonathan Swift presenta muchas características del tipo de Educación Tradicional. Se pueden evidenciar conductas y comportamientos de una metodología de Educación Tradicional en la coordinadora de primaria y en la prefecta de disciplina, así como en algunos de los profesores de este nivel, y en general en todo el manejo que se le da a los niños en diferentes momentos como a la hora de tomar las onces en donde presionan a los niños para que coman rápido, y cuando hacen formar a los niños como si fueran soldados que no tienen derecho casi ni a moverse, o en situaciones dentro del salón de clase en donde el maestro tiene el control de la clase y determina lo que deben hacer los niños ya que a toda hora se le exige y presiona al estudiante que copie, que haga, que mire, que no hable, que este sentado, etc., y en donde muchas veces se le exige esto a gritos, reafirmando la conducta autoritaria del maestro. Todo este tipo de conductas deja de lado el respeto por los diferentes ritmos de aprendizaje y le niega al estudiante la posibilidad de expresar sus ideas, sentimientos, desarrollar su creatividad y aprender de forma significativa para obtener un mayor aprendizaje.

La metodología del desarrollo de la clase del Colegio Jonathan Swift se basa más que todo en la realización de las actividades que propone cada uno de los textos guías de cada materia. Por ejemplo en clase de español, la profesora antes de iniciar la clase toma el texto y de acuerdo a lo que vieron la clase anterior sigue con la hoja siguiente y dirige la actividad de acuerdo a lo que le pida el texto, ya sea poner a los niños a leer o a escribir de acuerdo a la actividad guía. La profesora no realiza actividades de refuerzo sino sólo lo que pide el texto y en muchas ocasiones los niños necesitan de estas para reforzar el área de lectura o escritura. Lo mismo se puede decir de la clase de matemáticas donde el profesor pone a los niños a trabajar lo que dice el libro sin preocuparse en muchas

¹⁰ Ibid. p. 56 - 61

ocasiones de explicar antes el tema y olvidándose de las características del grupo y de los diferentes ritmos de aprendizaje, porque las actividades que ofrece el texto guía son muchas veces difíciles para ellos. Además, utiliza una metodología muy catedrática donde escribe mucho en el tablero y pone a los niños a "copiar" porque éste es el término utilizado la mayoría de las veces, y se va toda la clase en esto y a veces los niños no alcanzan a escribir lo que dice en el tablero, entonces en la clase siguiente los ponen a adelantarse, se pierde mucho tiempo y no se realizan otras actividades diferentes que pueden ser más interesantes y motivadoras para los niños (Ver anexos F y G).

Por todo lo expresado anteriormente, surge la idea de utilizar la lúdica como herramienta pedagógica para dejar de lado la enseñanza tradicional y poder dar a los alumnos la oportunidad de aprender de forma placentera, aún a los niños más grandes como son los de transición y primero primaria, con los que no se debe dejar de prestar atención a la lúdica como posibilidad de mejorar la educación, porque aunque manejan otro tipo de metodología en clase y entre comillas ya son niños grandes porque están en colegio grande, y ven materias y la jornada es más extensa, etc.; con mayor razón están más rutinizados y esquematizados y necesitan con urgencia salirse de esa rutina y explorar nuevas y diferentes formas de aprender.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Reafirmando nuevamente que la manera más fácil y significativa de aprender para el niño es jugando, realizando todo tipo de actividad que le proporcione placer; es decir, sin tensiones, restricciones y castigos, con los que la educación tradicional se ve caracterizada, se observó, como ya lo había mencionado durante mi trabajo como practicante del nivel de primero, que la profesora titular de curso no utiliza la lúdica dentro de su metodología de enseñanza (hecho que se evidencia en los registros de Diario de Campo. Anexos E, F, G, H) y de esta forma está generando un aprendizaje pasivo y receptivo en los alumnos al dictar la clase, esperando que los niños se limiten a copiar datos, repetir y memorizar, creándose así un aprendizaje mecánico ausente de actividades de refuerzo que enriquezca y amplíe sus conocimientos. Además, la metodología tradicional no tiene en cuenta los intereses, preferencias y necesidades de los niños y niñas hacia ciertas actividades y las características de estos, como por ejemplo la edad, ya que no todas las actividades se pueden hacer en general a todos los niños, por lo tanto es necesario trabajar sobre esto para poder implementar estrategias a través de las cuales se pueda hacer la educación más lúdica dentro del aula.

5. JUSTIFICACIÓN

Quiero iniciar con un interrogante presentado por Oscar Vahos Jiménez, que permite la reflexión sobre la verdadera importancia del juego para el niño: "¿Por qué en las escuelas hay que hacer "recreo": tiempo y espacio para "descansar", esto es, para jugar, entre las diferentes jornadas de clases? Si la educación debe ser un recreo en sí, es decir, debe ser lúdica, placentera, culturizante, sociabilizante y recreativa. ¿ Por qué el aula, en los casos cuestionados, es un sitio de tensiones, interrogatorios y repeticiones mecánicas? ; ¿es que está destinado el docente sólo a sentar al niño para que cumpla programas o a enseñarle "habilidades mecánicas"; a transmitirle valores en los que ni siquiera el cree o profesa?. El papel del docente va mucho más allá de esto".¹¹

La pregunta para hacernos después de estos interrogantes, es ¿Hasta donde va el papel del docente?. Estoy de acuerdo con lo que dice Oscar Vahos, porque hoy en día se ve en la mayoría de las instituciones que los niños están en el salón de clases como si estuvieran enjaulados, en un lugar donde las actividades las hacen por hacer; lejos de la oportunidad de encontrar placer, goce y disfrute con estas. Entonces, ¿Dónde se encuentran el juego y la lúdica como elementos posibilitadores de aprendizajes más significativos?, y, ¿Cuál es el verdadero papel del educador en esta materia?

El papel del educador en este tema es muy importante porque de su ingenio, creatividad, inteligencia y carisma a la hora de enseñar depende que los niños obtengan un aprendizaje significativo y hay que tener en cuenta que los niños del mañana son el vivo reflejo de la educación que reciben durante su infancia, y vale la pena aclarar que esta educación no sólo se ofrece en la institución educativa, sino también dentro del seno familiar.

En este orden de ideas quisiera compartir esta reflexión sobre cosas que parecen insignificantes pero que a la larga no lo son: *"Un día en una de las instituciones donde realizaba mi práctica docente me senté a observar a los niños jugar en el recreo, eran felices y demostraban que jugar era lo único importante para ellos, desde ese momento una idea me llegó a la mente y era la de utilizar el juego como metodología de enseñanza, para llevarle a los niños y niñas a sus aulas ese pequeño mundo de felicidad que experimentaban en el recreo cuando todos se sentían libres y felices, en el que querían detener el tiempo para no regresar a la realidad, esa realidad a la que hoy en día muchos la llaman las "jaulas escolares"; y donde a través de esto se puedan obtener aprendizajes más significativos, teniendo en cuenta los beneficios que se obtienen de las actividades lúdicas entre ellas incluida el "Juego" a la hora de enseñar."*

¹¹ VAHOS JIMENEZ, Oscar. Juguemos Dos. Medellín: Edit. Realgráficas, 2000. P. 15.

Este informe tiene una esencia, que parte de una realidad que no se desconoce: "La vida de los niños se centra en el juego", y sí se piensa en la finalidad de la educación que es la de alcanzar la felicidad a través del desarrollo de las potencialidades humanas, con mayor razón se debe pensar y reflexionar en los medios más eficientes para lograr esto y que más, que proporcionar al educando los instrumentos necesarios para desarrollar todas sus dimensiones, teniendo en cuenta la esencia natural de los niños y niñas por medio de los cuales conocen y aprenden del mundo que los rodea: "El juego".

Es por ésta razón, que una de las intencionalidades de este proyecto es la de proporcionar al educando la posibilidad de aprender jugando, y una buena forma de hacerlo es creando una propuesta donde se pueda enseñar mediante diferentes actividades lúdicas, teniendo en cuenta los intereses, preferencias y necesidades del niño, de acuerdo a su edad.

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar la importancia que tiene la utilización de actividades lúdicas como metodología de enseñanza en el desarrollo integral del educando en edad preescolar, que permita diseñar una propuesta metodológica basada en las necesidades y preferencias de los niños, para favorecer el aprendizaje significativo.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar la práctica educativa como estudiante a través del proceso de investigación - acción, mediante la reflexión del problema presentado en el entorno educativo.
- Reflexionar sobre la metodología de enseñanza tradicional, y cómo afecta ésta el proceso de formación del educando.
- Analizar las preferencias y necesidades de los niños respecto a las diferentes actividades lúdicas según las edades, a través de los diferentes instrumentos de recolección de datos e información.
- Priorizar el juego, como uno de los principios básicos dentro de la educación preescolar, y reconocer la importancia de éste como recurso educativo.
- Proponer estrategias para implementar las diferentes actividades lúdicas como metodología de enseñanza dentro de las instituciones.
- Sensibilizar e informar al lector sobre la temática de este proyecto para estimular su reflexión y análisis.

7. EL JUEGO COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

7.1 HISTORIA DE LA LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA

Uno de los mayores pensadores de la Grecia antigua, Platón, afirmaba que los primeros años del niño debía ocuparse con juegos educativos. Luego introdujo una práctica de matemática lúdica. Entre los egipcios, los romanos y los mayas, los juegos servían como medio para que la generación más joven aprendiera con los más viejos sobre valores y conocimientos.

A partir del siglo XVI, los humanistas comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los Jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica.

Jackes Rosseau demostró que el niño tiene modos de ver, sentir y pensar que le son propios, según él, la escuela es una verdadera sociedad, en la cual el sentido de la responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños. El juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

Froebel, establece que la pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora, y despertar por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva. Con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. Este educador hizo del juego un arte, un instrumento para promover la educación en los niños y brindo primordial importancia al juego infantil, incorporándolo a su teoría y práctica didáctica como un medio fundamental para la educación integral del niño y comprendió su relevancia para el desarrollo físico y su valor para el desenvolvimiento intelectual y moral.

Con el gran pensador norteamericano Dewey, se produce una evolución mayor. Para él: "el juego crea el ambiente natural del niño."¹²

María Montessori exalta la necesidad de los juegos educativos para la educación de cada uno de los sentidos. Enfatiza en el objetivo de preparar adecuadamente el medio ambiente para que el niño pueda conocer y asimilar conocimientos; a la vez que puede explorar su realidad, a través del material educativo que se le proporcione.

Jean Piaget menciona que los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entrenamiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual.

¹² CASTRO PEDRAZA, Aura Stella. La lúdica fundamento importante para la pedagogía. En: Internet. Bogotá. (Marzo de 2002); p.1.

A Decroly, no se le escapa el alto valor educativo y motivacional del juego, es por esta razón que su método basado en el principio de globalización y el principio del interés, cuenta con juegos educativos. Decroly entiende que desde el punto de vista psicológico y pedagógico, en el niño antes de los 6 años de edad, se puede descubrir una forma de actividad especial: el juego. " El juego es sobre todo en lo que el niño difiere del adulto. El niño juega constantemente: juega cuando tiene sueño, juega comiendo, juega de paseo: haga lo que haga juega siempre"¹³

Su programa educativo del "Jardín de infantes" contempla los juegos libres y los juegos didácticos.

La educación lúdica cobra su verdadera forma con el enfoque presentado por Celestin Freinet, al definir el "trabajo - juego". El niño debe consagrarse con tanto interés y afición al trabajo como si se tratara de un juego (satisfacción y placer).

Hay un juego funcional, que se ejecuta en el sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre. El juego que se ve como una preparación para la vida.

Freinet entiende que lo esencial de la actividad del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad. Por lo tanto, el trabajo puede incorporar la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se le ofrezcan a los niños actividades que les interesen.

7.2 DIFERENCIA ENTRE LÚDICA Y JUEGO

La lúdica, como dice Carlos Alberto Jiménez ¹⁴, es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce y placer, acompañado de la distensión que produce actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte, las canciones y otras series de actividades que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos.

La lúdica es sinónimo de alegría, felicidad, placer, goce, entusiasmo.

El juego que hace parte de la lúdica, es una actividad libre, natural y espontánea del ser humano. Este en muchas de sus manifestaciones se encuentra ligado al goce, al placer y al deseo, porque cuando jugamos sentimos esta serie de emociones.

¹³ DECROLY. El jardín de infancia en la Escuela Decroly. Ediciones C.I.R.E.B. Bélgica, 1957 p. 10.

¹⁴ JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Lúdica y Recreación. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 2000. p. 16.

7.2.1 Características del juego. La primera característica que se puede mencionar del juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando.

Se pueden nombrar también como características de este sin tener que llegar a una explicación de cada una de ellas: Carácter desinteresado, actividad individual, expresión y convivencia, sentido completo en sí mismo, ritmo y armonía, conocimiento, imitación, imaginación y tensión.

Se piensa que el juego es la actividad que realiza la persona para obtener goce y placer. Así se haga cualquier tipo de actividad como saltar, correr, jugar a las escondidas, cantar, reír; tirar los dados, hacer una ronda, leer un cuento, escribir, etc., estamos obteniendo placer de todas estas acciones. La lúdica es el resultado que se obtiene cuando jugamos, es el ambiente que se genera cuando realizamos alguna actividad que nos proporciona placer; satisfacción y felicidad. La lúdica significa hacer las cosas de forma tal que nos podamos divertir con lo que estamos haciendo, obteniendo un ambiente de alegría, donde se rompa la rutina cuando se hacen cosas que ya no le causan asombro a las personas. Significa ser creativos al realizar diferentes actividades para obtener aprendizajes significativos en los alumnos.

Teniendo en cuenta la diferencia entre los dos términos, se pasará a mencionar todo lo relacionado con la importancia del juego para los niños y niñas.

7.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO.

Según Carlos Alberto Jiménez, en su libro: "Lúdica y Creatividad ", el juego trae numerosos beneficios para los preescolares. Les permite desarrollar muchas habilidades y capacidades: "Cuando los niños juegan, desarrollan su capacidad creadora, aunque acepten reglas, interpreten y elaboren variables a juegos tradicionales o contemporáneos. Con los juegos el niño relaciona, comprueba y elige. Lentamente gana confianza, voluntad y paciencia, logrando así un desarrollo natural e integral de su personalidad. El juego como proceso creativo permite la educación de la sensibilidad infantil. El niño aprende con otros y por sí mismo juega, construye y reconoce. Crea, cree y crece.

En el juego el niño desarrolla el sentido crítico, la percepción, la innovación. A través de este, el niño exterioriza sus interrogantes y encuentra respuesta a ellos. Además, este estimula la comunicación, incita la curiosidad, propiciando un aprendizaje creativo y permanente. Cuando el niño juega convierte lo cotidiano en un espacio - tiempo propicio para la creatividad donde lo que pudiese ser rutinario

aparece provocación y estímulo a la competencia sana y la autogestión. El juego despierta actitudes e inquietudes, es una fuente de inspiración permanente."¹⁵

De acuerdo con todo lo que expresa el autor acerca del juego, lo que más llama la atención es que cuando el niño juega construye su mundo con los demás, porque está conviviendo con otros a la vez que está desarrollando diversos valores que le permitirá desarrollar su personalidad y poder vivir en comunidad. Esta convivencia es muy importante porque a través de esta, el niño está desarrollando valores como la tolerancia, el respeto, la honestidad, la responsabilidad, solidaridad, laboriosidad, empatía, paciencia, recursividad, etc.

Todas estas características del juego y su importancia ya mencionadas se pueden agrupar de acuerdo al desarrollo de varias dimensiones:

- Desarrollo social: El niño necesita de sus iguales para jugar y para aprender a jugar. El juego colectivo permite al niño aprender, respetar a los demás, contar con ellos, observar y dar ejemplo.
- Desarrollo emocional: Como el juego infantil es expresión, a través de este el niño manifiesta alegría, emociones, agresión, tristeza, etc.
- Desarrollo mental: Mediante el juego agudiza su inventiva, se pone en situación de alerta, resuelve los problemas que se le presentan de forma creativa. El juego resalta el aspecto investigador del niño, de manera que ante un mundo cambiante, el niño desarrolla juegos de fantasía y realidad.
- Desarrollo físico: A través del juego el niño va evolucionando y madurando con progresión en la coordinación de movimientos, con perfecto dominio de todos ellos y con capacidad suficiente de control de ciertos grupos musculares.

Siguiendo este orden de ideas, hay un párrafo del libro de Oscar Zapata, que resume en pocas palabras, toda la influencia positiva que encierra la palabra " Jugar" y sobre la importancia del juego en el preescolar: "El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad, y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora."¹⁶

Con esta afirmación se puede ver que el juego está presente en el desarrollo de las dimensiones del ser humano y como tal debería ser el eje principal de toda

¹⁵ JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Lúdica y Creatividad. Bogotá. 2001. P. 167-169.

¹⁶ ZAPATA A., Oscar. Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva Psicogenética. Editorial Pax México. 1998. Pág.15.

actividad, porque al jugar el niño desarrolla al máximo sus capacidades, todo lo que realiza lo hace porque le gusta, lo disfruta y le encuentra placer a cualquier tarea que haga.

Ahora veamos otra concepción del juego desde el punto de vista del desarrollo cognitivo: La importancia que el juego tiene para el niño radica sobretodo en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo. El juego permite al niño vivir experiencias extremas.

Esto lleva a Vigotsky, como lo cita Rosa Mercedes Navia¹⁷, a considerar el juego como una zona de desarrollo Próximo (distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad del niño por resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz).

La zona de desarrollo próximo, es la concepción que tiene Vigotsky sobre el desarrollo cognitivo; es decir, que el niño puede desarrollar su pensamiento a partir de su nivel de desarrollo, gracias a la orientación de un adulto que le proporcione las herramientas para alcanzar un grado de desarrollo mayor. Estas herramientas, son precisamente los juegos y las actividades lúdicas que el maestro le proporcionará al niño para que él obtenga un desarrollo en todas las dimensiones cada vez más alto.

Siguiendo con la misma línea de importancia y después de haber aclarado la influencia del juego en el aprendizaje del niño, se pasará a abordar todo lo relacionado con la lúdica como metodología de enseñanza y los beneficios de esta en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Retomando nuevamente a Carlos Alberto Jiménez¹⁸: Los aprendizajes lúdicos no se limitan a los programas escolares, se fundamentan en acciones cualitativas que permiten comprender, interpretar, asumir e innovar contenidos. Las metodologías lúdicas generan un cambio cualitativo de actitudes, gestos, condiciones, posturas, y también permiten nuevas señales, estados y situaciones. Los procesos lúdicos permiten que la niñez de hoy aprenda de múltiples formas. El juego permite la incertidumbre y el reto, el asombro y la curiosidad, la rutina se opone al verdadero juego. En el juego se construyen colectivos significativos, las manifestaciones lúdicas permiten construcciones simultaneas de individualidad y de grupo.

Con lo expresado anteriormente, me gustaría resaltar una frase: **La rutina se opone al verdadero juego.** Esta frase es muy valiosa porque en la actualidad y

¹⁷ REYES NAVIA, Rosa Mercedes. El juego, Procesos de desarrollo y socialización. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá, 2000. Pág. 58.

¹⁸ JIMENEZ VELEZ, Op. Cit., P. 180-183.

en la mayoría de las instituciones educativas las actividades escolares que se realizan son rutinarias y para poner un ejemplo, me gustaría mencionar una experiencia vivida como practicante en una institución en el nivel de Párvulos: *Todos los días la profesora del curso como actividad de rutina de asistencia para sus alumnos le hacía la misma actividad que consistía en cantar la misma canción, hacer los mismos movimientos y utilizar los mismos materiales.*

Con el paso del tiempo los niños perdieron el interés en este tipo de actividad y pueden ir perdiendo la oportunidad de desarrollar su creatividad porque se acostumbran a que siempre es lo mismo y por lo tanto ellos tienden a imitar los modelos, a colorear con el mismo color, a utilizar los mismos juguetes y jugar siempre a lo mismo.

De acuerdo a esto, la afirmación señalada tiene mucho valor y el juego se opone a la rutina. Sí en la situación mencionada, la profesora hubiera utilizado otras canciones y varios materiales o juegos para realizar la misma actividad diaria, los niños no hubieran perdido el interés y por el contrario, se hubieran interesado más porque la actividad era diferente cada día despertando así su curiosidad y asombro.

7.3.1 Clases de juegos. Existen una infinidad de juegos y clases de estos, desde el juego libre hasta los juegos de roles y juegos de reglas. Se piensa que todo juego por sencillo que sea como por ejemplo, los juegos de azar, tales como los juegos de dados, o el lanzamiento de monedas a la suerte, permiten desarrollar en el niño algunas destrezas y habilidades ya sea en el desarrollo físico como el lanzamiento de monedas porque requiere coordinación ojo - mano para realizar esta actividad, o el juego de dados que permite el desarrollo del cálculo mental al realizar ejercicios de adición y sustracción con estos.

A continuación, se pasará a clarificar toda la parte de la clasificación de los juegos, según la concepción de varios autores, que viene a ser un aspecto muy importante porque hay que tener en cuenta que según las edades y según la etapa evolutiva del niño, las preferencias en los juegos van cambiando y también las necesidades de los niños.

Según Valeria Mujina¹⁹, existen varios juegos que se pueden clasificar en cotidianos, en donde los niños por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos, sus derechos, sus deberes, de esta forma el niño al imitar a los adultos después de haber adquirido su autoconciencia, pueden situarse en la realidad del otro. Estos juegos son más que todo de imitación.

¹⁹ MUJINA; Valeria. Psicología de la edad preescolar. Madrid: Pablo del río editor. 1978, Pág.121.

Los juegos de roles o protagonizados, son básicos para el desarrollo de la fantasía y de la imaginación y en consecuencia de la creatividad humana. Valeria Mujina, señala al respecto: "El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación. A esta edad preescolar crean con su imaginación los objetos, sus actuaciones con ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado."²⁰

Esta parte sobre el juego interiorizado se considera muy importante, ya que en la medida en que el niño interioriza el juego; es decir, lo asimila, en este momento ha aprendido algo y lo verdaderamente relevante es que el niño aprenda a través del juego.

Siguiendo este orden de ideas, según la concepción de Henri Wallon, científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo de este, los juegos se clasifican correlacionándolos con las siguientes etapas evolutivas²¹: Juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación. Los juegos funcionales se entienden como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además, son movimientos elementales y muy simples, como aquellos que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el auto-conocimiento corporal. Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos. Estos se pueden relacionar con los juegos de la etapa maternal.

Posteriormente, en una segunda etapa, el niño comenzará con los juegos de ficción, o los conocidos como juegos de roles o aquellos en los que el niño se vale de su capacidad simbólica para jugar. Luego vienen los juegos de adquisición que permiten percibir y comprender al niño las cosas que le rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos; o de aprender canciones, etc. Por último en los juegos de fabricación se va a producir la síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir, y en la medida en que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

Complementando lo dicho anteriormente, es importante incluir toda la parte del juego bajo la concepción de Decroly, en donde incluye en su método toda la parte de juegos educativos. Su programa educativo del "jardín de infancia" contempla los juegos libres y didácticos. Según éste: "El juego es sobre todo en lo que el

²⁰ Ibid, p. 122.

²¹ ZAPATA A., Op. Cit., P. 17-21.

niño difiere del adulto. El niño juega constantemente: juega cuando tiene sueño, juega comiendo, juega de paseo"²².

En su contribución a la pedagogía de los niños, por medio de la iniciación de la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos, Decroly adopta la siguiente clasificación:

1. Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y de la aptitud motriz. Comprenden:

- Juegos visuales: juegos de colores, juegos de formas y colores.
- Juegos visuales motores.
- Juegos motores y auditivo - motores

2. Juegos de iniciación aritmética

3. Juegos que se refieren a la noción de tiempo

4. Juegos de iniciación a la lectura

5. Juegos de gramática y de comprensión del lenguaje.

Dentro de las clasificaciones científicas de los juegos, vale la pena mencionar la descripción que de las actividades lúdicas hace Piaget, que en cierta forma están un poco relacionadas a las de Henry Wallon, haciendo los dos la clasificación, teniendo en cuenta cierta etapa o edad de los niños. Piaget describe tres tipos de juegos: de ejercicio, simbólico y de regla, mostrando predominio en la línea evolutiva del niño.

El juego de ejercicio (0 a 2 años): Lo que caracteriza este tipo de juegos es la puesta de acción por el ejercicio, es decir, el placer mismo de su funcionamiento.

El juego simbólico (2 a 7 años): Se caracteriza por el empleo del símbolo, que implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado. Por ejemplo cuando el niño juega con una caja como si ésta fuera un carro.

El juego de reglas (7 a 11 años): Se caracteriza por la presencia de reglas que se deben cumplir para jugar y tiene cierto carácter obligatorio, por ejemplo lanzar una bola desde el mismo lugar y a la misma distancia.

Teniendo en cuenta las diferentes clasificaciones de los juegos según los autores anteriores, se puede ver que existen diversas formas de clasificarlos según cada

²² Ibid. P. 33-34.

autor. Lo importante es retomar los diferentes juegos que sirva para utilizarlos según sea el caso y teniendo en cuenta la edad de los niños, su contexto, sus intereses y necesidades.

Pasando a otro tema, y para finalizar, es necesario incluir dentro de este marco teórico el perfil del maestro necesario para realizar actividades de tipo lúdico y así poder trabajar el juego dentro de las actividades lúdicas como metodología de enseñanza. No todos los maestros tienen las cualidades, habilidades y aptitudes que se requieren para trabajar sus actividades de forma lúdica y no sólo eso sino que muchos de ellos no sienten ese gusto que se adquiere al jugar y de nada sirve entender la importancia del juego y sus características y las clases de juego y todo lo demás, si el educador no posee esas aptitudes para poder utilizarlo como herramienta pedagógica.

Hoy en día a las personas que son especialistas en toda clase de juegos para divertir a los demás y que tienen esas habilidades para generar ambientes lúdicos se les llama "Recreadores". Se piensa que en materia educativa el recreador debe ser ante todo educador para entender porqué hace lo que hace y cuál es el significado real y la verdadera importancia del juego en la vida del niño.

Este perfil debe tener las siguientes características, según Carlos Alberto Jimenez:²³

- Capacidad de tener sentido del humor propio de nuestra cultura
- Capacidad de asombro y curiosidad
- Capacidad de entender los nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo.
- Ser dinámico, alentador, creativo, recursivo y amable para fomentar relaciones de cordialidad en el aula y fuera de ella.
- Que inspire confianza por su sentido de responsabilidad, manejo de grupo y buen trato para sus alumnos, compañeros y demás personas.
- Espíritu para solidarizarse y/o conmovirse frente a éxitos, fracasos y situaciones de calamidad de sus alumnos y de sus compañeros.
- Colaborador con el crecimiento, formación y desarrollo integral de sus alumnos.

De todas estas características, se considera que una de las más importantes que debe tener el educador es la de tener un buen sentido del humor porque a la larga esta es la esencia lúdica y hoy en día se ven muchos educadores serios que reflejan esta seriedad a la hora de ejecutar las actividades pedagógicas y dejan de un lado la alegría y el buen sentido del humor lo que hace que los niños se sientan en un ambiente aburrido, monótono y un poco tensionante. Hay que tener en

²³ JIMÉNEZ VÉLEZ, Op. Cit. p. 88

cuenta que el niño es un ser lúdico que vive del juego y son humorísticos por excelencia, sacando chiste y juego a todas las cosas que hacen ellos mismos y los demás.

8. METODOLOGÍA

8.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación utilizado se llama "experiencia investigativa" como aproximación a la "Investigación Acción en el Aula". La Investigación Acción en el Aula se caracteriza por utilizar un conjunto de procedimientos metodológicos que permiten obtener conocimientos sobre una determinada realidad social. Este tipo de investigación parte de la observación hacia el estudio de los problemas prácticos que se presenta en el entorno educativo permitiendo al práctico reflexionar sobre estos y utilizar la teoría como herramienta de soporte hacia la solución del mismo, llevando la teoría a la práctica. Además, tiene en cuenta de un modo especial la percepción de quien vive el problema (en este caso el investigador) y analiza sus causas, orígenes y las perspectivas que desde su realidad concreta se presentan para la solución del mismo.

El fin último que persigue este tipo de enfoque investigativo es mejorar la practica educativa y la labor que realiza el docente de modo que su trabajo tenga validez, al sacar los problemas a la luz de la realidad y reflexionar sobre estos para proponer soluciones practicas.

8.2 TECNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION

8.2.1 Observación Espontánea. Es un tipo de observación en la cual el observador se caracteriza por permanecer por fuera de la situación que observa. El observador estudia el grupo y permanece separado de él. En mi labor como practicante, aunque pasaba parte del tiempo con el objeto observado que en este caso es la profesora consejera, y con el grupo de niños y niñas de cada nivel, igual permanecía separada del grupo y las diferentes situaciones de aula porque no era la profesora titular y no estaba todo el tiempo con los niños.

Mi observación comenzó desde la práctica del nivel de párvulos a partir del primer semestre del año 2001, continuando en la siguiente práctica de Jardín, segundo semestre de 2001, hasta la práctica del nivel de primero primaria, primer semestre de 2002. Esta observación se concentró en mirar las características del grupo, los comportamientos tanto de los niños como de la profesora consejera dentro y fuera del aula, las actitudes de estos, las relaciones entre ellos, así como la relación de la profesora con los demás miembros de la comunidad, la metodología de enseñanza utilizada por la profesora así como los recursos utilizados por ésta, preferencias por parte de la profesora hacia algunos niños, actitudes de los niños respecto a la forma de enseñar de la profesora, gustos de los niños, cómo se expresa la profesora con ellos, qué les llama más la atención, cuáles son sus juegos y juguetes preferidos, qué tipo de actividades les llama más la atención, comportamientos de los niños por fuera del aula (como en el recreo o en otros

salones como el salón de música, artes plásticas, educación física, salón de juegos); o en el propio salón de clases donde los niños ven matemáticas, español, ciencias, etc., como es el caso del grupo del nivel de primero primaria.

8.2.2 Diario de Campo. El Diario de campo, es una técnica de lápiz y papel. Consiste en una narración minuciosa y periódica de las experiencias vividas a diario y los hechos observados por el investigador u observador. Esta narración se llevó a cabo en un cuaderno donde día a día iba llenando el diario con mis observaciones. Lo más relevante del diario de campo es la utilización dentro de él de las notas interpretativas, que vienen a ser la interpretación que, como observador, se puede dar respecto a un hecho o situación significativa. Estas notas me permitieron reflexionar más a fondo sobre las diferentes situaciones que se vivían dentro y fuera del aula, las cuales muchas de ellas hacían énfasis en la falta de una metodología adecuada para generar un ambiente lúdico durante el desarrollo de las actividades pedagógicas. Fue así como comencé a registrar todo lo referente a las diferentes metodologías de enseñanza que utilizaban las maestras de los diferentes niveles de práctica, encontrándome con diferentes situaciones, algunas totalmente opuestas, otras muy similares en las cuales unas profesoras eran muy lúdicas al enseñar y otras no utilizaban ningún tipo de actividad lúdica dentro de su metodología de enseñanza. (Ver Anexos del A al H).

8.2.3 Cuestionario. El cuestionario es una técnica donde se utiliza la interrogación como medio para obtener información. El cuestionario trabajado consistió en un conjunto de preguntas abiertas cuyo fin era obtener datos específicos sobre las preferencias de los niños y niñas en torno al juego.

Se realizaron dos tipos de cuestionarios, uno para los alumnos del nivel de Primero Primaria del Colegio “Jonathan Swift” y otro para los alumnos de los niveles de PreJardín y Jardín de “Dinos Kinder”, para el que fue necesario el desplazamiento hasta esa institución por la ausencia de niños en edad preescolar en el Colegio Jonathan Swift. Las preguntas se realizaron dialogando con los alumnos para obtener información libre y espontánea por parte de ellos, de manera que no existiera presión al contestar las preguntas.(Ver Anexos I y J).

Realizar estos cuestionarios en las dos instituciones educativas mencionadas fue necesario, para reflexionar y comparar las preferencias de los niños y niñas de diferentes niveles del preescolar e instituciones con respecto a sus juegos preferidos, juguetes preferidos, intereses respecto al juego ya sea en el aula o en el recreo, preferencias para escoger con quién jugar, lugares preferidos para jugar, etc., porque al pensar en utilizar las actividades lúdicas como metodología de enseñanza, hay que tener en cuenta lo anterior para crear estrategias basadas en las preferencias y necesidades de los niños y niñas.

8.2.4 Actividades. Se realizaron actividades de tipo lúdico pedagógicas a los alumnos del nivel de primero, en las cuales el juego fue una de las principales herramientas para el desarrollo de estas. Estas actividades me permitieron recoger cierta información para reflexionar sobre la importancia de utilizar el juego como metodología de enseñanza y para observar el comportamiento de los alumnos en el desarrollo de las actividades lúdicas, de manera que se pudiera determinar hacia qué tipo de actividades los alumnos tenían mayores preferencias, qué los motivaba más y cuál era el estímulo producido por estas para obtener mejores aprendizajes. (Ver Anexos K., L, M, N).

TABLA 2. Cronograma de Proceso Metodológico

FECHAS	ACTIVIDADES
Febrero 26/01	Observación Contexto Practica Párvulos
Marzo/01 - Mayo/ 01	Registro Diario de Campo. Nivel: Párvulos
Abril/01 - Noviembre/01	Recolección de fuentes bibliográficas Sobre la temática del proyecto
Agosto13/01 - Septiembre/01	Observación Contexto "Dinos Kinder"
Agosto 13/01 -Nov. 6/01	Registro Diario de Campo. Nivel: Jardín
Febrero 13/02- Marzo/02	Observación Contexto "Jonathan Swift"
Febrero 13/02 - Mayo/02	Registro Diario de Campo. Nivel: Primero P.
Febrero15 /02 - Abril 15/02	Recolección de información
Abril 15/02- Mayo 15/02	Análisis de información
Mayo 20 /02	Conclusiones
Mayo 23/02- Junio/02	Propuesta

9. ANÁLISIS DE LA INFORMACION

La información arrojada por los registros de diario de campo me permite establecer que la buena o mala motivación y atención de los alumnos frente a una actividad depende de la metodología de enseñanza que utilice la profesora y de los recursos didácticos utilizados como medio de apoyo en el desarrollo de la clase. Esto se puede evidenciar en los registros de diario de campo de la práctica del nivel de párvulos. (Ver Anexos A y B).

Según la información obtenida por los registros del diario de campo del colegio Jonathan Swift, (Ver Anexos E, F, G, H), se puede ver que el desarrollo de la mayoría de las clases, con las actividades que los profesores utilizan para enseñar un tema determinado, no es el más apropiado para la edad de los alumnos, edad en la que se necesita del refuerzo de los conocimientos a través de ejercicios, ejemplos y actividades para desarrollar todas sus capacidades. Como se ve, los profesores se limitan a copiar en el tablero la definición del tema para que los niños y niñas hagan lo mismo en sus cuadernos y no realizan ninguna actividad de refuerzo. Esto demuestra el comportamiento característico de un profesor con mentalidad tradicional, el cual utiliza una metodología catedrática, escribiendo en el tablero para que los alumnos copien o dictando para que copien. Con esto, los alumnos están obteniendo un aprendizaje mecánico y memorístico y no se les está estimulando la comprensión e interiorización del tema y desarrollo de su pensamiento.

La información arrojada por los cuestionarios permite establecer que aunque los alumnos del nivel de Primero Primaria, ya no están en el nivel preescolar donde el juego tiene más importancia para los niños y niñas que a nivel Primaria, igualmente los alumnos de este nivel siguen siendo personas en edad infantil y juegan la mayor parte de su tiempo, en su casa, en el recreo y si fuera posible lo harían en el salón de clase, sólo que la profesora no les da la oportunidad de hacerlo y la filosofía de la institución no tiene en cuenta la lúdica dentro de las actividades escolares, ni ningún otro tipo de actividad que se salga de los esquemas que vienen desde la dirección de la institución. (Ver Anexo I).

Se puede ver que la mayor parte de los alumnos prefieren jugar más en la casa que en el colegio y ésta preferencia se puede presentar en gran parte porque en el colegio sólo pueden jugar durante 15 minutos en el recreo ya que el resto del tiempo están tomando onces y en el salón de clase no hay ninguna posibilidad por parte de la maestra de hacer algo diferente y lúdico ya que su mentalidad es muy tradicional, entonces ante esto los alumnos llegan a jugar a sus casas.

Los alumnos muestran una necesidad muy marcada sobre lo que les gustaría que hiciera la profesora en el salón. Según las respuestas, en general el grupo de niños y niñas quisiera que su profesora jugara con ellos, ya que de acuerdo a

éstas, nunca lo hace. También les gustaría que la profesora hiciera diferentes tipos de actividades que no hace como leer o escribir historias, hacer monerías; lo que se puede traducir en la necesidad de los alumnos por romper la rutina y orientar más las actividades escolares hacia las actividades lúdicas a través de las cuales ellos puedan aprender cosas nuevas o reforzar conocimientos de forma divertida.

Lo que más les gusta a los alumnos de ir al colegio es hacer tareas porque realmente no tienen otra posibilidad desde que llegan a la institución, ya que se les exige a toda hora que copien, hagan, trabajen, etc. Se piensa que esto está bien porque al fin y al cabo se va al colegio a aprender cosas nuevas, pero no sólo a eso los niños van al colegio, también van a socializar con sus amigos, a jugar, donde también se aprende; y hay que tener en cuenta que para aprender nuevos conocimientos hay diferentes formas de hacerlo y de motivar a los alumnos para lograrlo.

Con respecto a la preferencia de con quién jugar, se puede ver que les gusta jugar con sus amigos, y les gustaría jugar con la profesora titular si ésta estuviera dispuesta a hacerlo.

En relación a los juguetes preferidos encontramos que la mayoría de las niñas le gusta jugar con muñecas, entre estas las barbies, y con peluches. Los niños en cambio demuestran preferencias hacia los carros para jugar o con otros juguetes que se identifican más con ellos como aviones y super héroes como el hombre araña.

De acuerdo a la preferencia de los juegos, el juego preferido de las niñas es jugar con barbies u otras muñecas, o realizar juegos de roles, como jugar al doctor, mientras que los niños tienen diferentes preferencias por diferentes clases de juegos como nintendo, ahorcadito, jugar con dinosaurios, con carros, etc.

Según los gustos sobre las cosas para hacer en el salón, se ven diferentes respuestas en los alumnos como: colorear, dibujar, hacer tareas, leer y escribir. A la mayoría les gusta colorear y dibujar que son actividades que los niños realizan muy rara vez, sólo cuando en las actividades de los textos guías de las materias de español o matemáticas se lo piden. Esto es algo que la maestra titular de curso debería aprovechar ya que cuando los alumnos realizan actividades que les gusta aprenden más porque la motivación es esencial en los procesos de aprendizaje.

Pasando al cuestionario realizado en "Dinos Kinder", podemos encontrar similitudes en las respuestas acerca de sus gustos con quien jugar ya que en los niveles tanto de PreJardín como Jardín los alumnos les gusta jugar más que todo con sus amigos. (Ver Anexo J).

Con respecto a lo que más les gusta jugar, los alumnos del nivel de PreJardín prefieren jugar con todos los elementos del parque de juegos como los columpios, rodadero y arenera, mientras que los alumnos de Jardín prefieren jugar más con juguetes (muñecas, carros, barbies, etc.) que ir al parque a jugar.

La mayoría de los alumnos juegan más en el colegio, situación que se presenta en gran parte porque ésta institución cree en la importancia de que los niños y niñas desarrollen sus propias herramientas para solucionar problemas a través del juego y otras actividades, según su filosofía.

Con respecto a la preferencia de los juegos los niños y niñas del nivel de PreJardín, prefieren jugar con objetos y juguetes del salón de clases como rompecabezas, bloques, plastilina, cuentos; mientras que los alumnos del nivel de Jardín realizan más que todo juego de roles que tienen que ver más con la socialización con otros niños y con la imitación de un modelo.

Con relación a los juguetes, se puede ver muchas semejanzas en las preferencias de acuerdo a las diferentes edades y sexo de los alumnos, ya que las niñas prefieren jugar con muñecas y los niños con carros.

Los datos obtenidos por las actividades permite establecer que utilizar actividades lúdicas para reforzar conceptos dentro de áreas como español es una buena alternativa para generar motivación e interés en los alumnos. Además, de esta forma los alumnos aprenden y refuerzan nuevos conocimientos, sin necesidad de recurrir a los ejercicios del texto guía sobre lectura que los aburre en muchas ocasiones, obteniendo avances positivos en el proceso de lectura. (Ver Anexos K, L, M). Con estos juegos se pueden reforzar las letras, sonidos y grafía, además del desarrollo de la atención y la memoria. Se puede lograr que los alumnos participen por iniciativa propia. Se piensa que este tipo de actividades son las que se necesitan más a menudo los alumnos para salir de la rutina y lograr que se interesen realmente en hacer las cosas.

La información arrojada por los dibujos me permite establecer que la mayoría de las niñas prefieren los juegos de roles como jugar a la profesora, al doctor, a la vendedora, a la oficina, al cine, a hablar por el celular, etc., es decir, todos aquellos juegos que tienen que ver más con la realidad de la vida cotidiana y con todo lo que los rodea. Además, de encontrar otro tipo de actividades lúdicas entre sus preferencias como los juegos tradicionales del la gallina ciega y el escondite; rondas como, el corazón de la piña; y juegos intelectuales, entre ellos los de atención como ahorcadito, sopa de letras, triqui, etc. (Ver Anexo O).

10. CONCLUSIONES

La vida de los niños y niñas en el nivel de educación preescolar está centrada en el juego, y aún en los alumnos del nivel de primaria, el juego sigue siendo una de las herramientas principales para conocer el mundo que lo rodea y aprender nuevos conocimientos de forma divertida. Se puede evidenciar que todos los niños y niñas son seres humanos únicos e irrepetibles y por lo tanto aunque tienen muchas cosas en común con respecto a sus gustos y preferencias hacia las actividades lúdicas, cada uno tiene cierta inclinación hacia ciertos juegos y actividades, situación que a mi modo de ver se presenta dado el sexo de cada uno, el entorno que los rodea y el ambiente familiar y escolar en el que se han ido formando.

Es claro que la metodología de enseñanza, para el nivel de primero Primaria de la institución educativa de la que se ha venido hablando, no satisface las necesidades de los alumnos en cuanto a su condición de niños. Es evidente que desde la administración de la institución no se está realizando ninguna acción que contribuya al cambio y al rompimiento de las rutinas metodológicas de enseñanza, sino que por lo contrario el método tradicional se fortalece cada día más.

La acción del profesorado es directamente proporcional a la acción de la administración. De directores tradicionales se forman profesores tradicionales.

La metodología tradicional no satisface las necesidades personales y académicas de los alumnos. Se piensa que no satisface las necesidades de ninguna persona, ni de las personas adultas que ya han pasado por un proceso de formación y se encuentran nuevamente ante esta situación, porque hay que aceptar que hoy en día todavía existe este método no sólo en colegios, sino también en instituciones de Educación Superior.

No cabe la menor duda que a los niños y niñas en edad preescolar y a nivel de Primero Primaria les gusta jugar. Hay que aprovechar esto hacia la creación de estrategias que favorezcan el aprendizaje de los alumnos, dirigiendo las actividades hacia un fin que sería, aprender jugando.

Pensar en tomar en cuenta a las actividades lúdicas como opción para enseñar es una buena elección para salir de la rutina y ofrecer al educando diferentes alternativas de aprendizaje, a través de las cuales se puedan perfeccionar todas sus dimensiones del desarrollo y no seguir con los mismos modelos que de cierta forma bloquean el aprendizaje y niegan la posibilidad de aprender de forma divertida.

11. PROPUESTA

Retomando algunas de las características de la enseñanza tradicional, que hace referencia a la metodología de aula, vemos que esta se fundamenta en un programa lineal y rígido, igual para todos los alumnos de un nivel en el cual el maestro tiene el control de la clase y determina lo que deben hacer los alumnos, imponiendo las cosas a su manera, sin tener en cuenta sus necesidades y los diferentes ritmos de aprendizaje. Se puede evidenciar con esto que la rutina es uno de los elementos que más se resalta dentro de este tipo de metodología.

Los niños y niñas en edad preescolar tienen una característica muy notoria y propia de su edad: "Jugar". Cuando los niños y niñas juegan desarrollan su creatividad, su personalidad, aprenden a socializar, a expresar sus ideas y emociones, a tomar decisiones, a conocerse a sí mismos, a resolver problemas, a respetar a los demás, a coordinar sus movimientos, en fin, son numerosos los beneficios que le trae el juego a la vida de los niños y niñas y la oportunidad que tienen de obtener aprendizajes significativos a través de este.

Una alternativa de cambio para el colegio "Jonathan Swift", y para los Jardines Infantiles que manejan una metodología tradicional o aquellos que tienen en cuenta el juego dentro de la filosofía de su institución, es la utilización de actividades lúdicas como metodología de enseñanza teniendo siempre presente las diferentes edades de los alumnos, sus necesidades y preferencias en cuanto al juego y juguetes o materiales para jugar, lo cual permite salir de la rutina, representada en la repetición de acciones de los profesores en el desarrollo de sus clases.

Es necesario concientizar tanto a los directivos de la institución, como a los demás miembros de la comunidad educativa entre ellos los padres de familia sobre la importancia del juego en el buen desarrollo de los niños y niñas y sobre la necesidad de romper la rutina a través de actividades que les proporcione a los alumnos interés y motivación y que sean agradables para ellos. Por esta razón, la propuesta va dirigida a los profesores, y padres de familia, ya que estos pueden ser el puente para comunicar a la administración sobre la necesidad de innovación a través de la lúdica.

NOMBRE DE LA PROPUESTA: Ludometodología

OBJETIVOS:

- ◆ Utilizar actividades lúdicas como método de enseñanza partiendo de los intereses y preferencias de los alumnos sobre estas.
- ◆ Crear un instrumento que permita la autoreflexión sobre el quehacer educativo.
- ◆ Construir un espacio de reflexión para padres de familia acerca de la importancia del juego en la formación integral de sus hijos.

ESTRATEGIAS

Las estrategias que propongo van enfocadas a:

- 1) Formación del profesorado
- 2) Transformación de la metodología de enseñanza a través de la Ludometodología.
- 3) Formación de padres de familia

I. Formación del profesorado:

Antes de proponer la metodología lúdica es importante que los maestros evalúen su labor educativa. Para llevarla a cabo es necesario que el profesorado reflexione sobre lo que están haciendo mal, lo que están haciendo bien y sobre la importancia de esta metodología para sus alumnos. Hoy en día es muy poco el tiempo que los profesores le dedican a la reflexión sobre la acción. Esta estrategia va enfocada a la autoreflexión por parte del profesorado sobre su quehacer docente centrado en la metodología utilizada, ya que se pueden estar cometiendo muchos errores, pero si nadie los hace caer en cuenta de estos no se van a corregir nunca. Para que esto suceda, propongo que cada 15 días se realice un test de autoevaluación, partiendo del siguiente modelo que se verá a continuación:

"Qué tan lúdico eres en el aula?"

Califique las siguientes afirmaciones conforme a una escala del 1 al 5, de acuerdo con lo siguiente: 5= Siempre, 4= Casi siempre, 3= A veces, 2= Pocas veces, 1= Nunca.

- Juega con sus alumnos en el recreo _____
- Realiza actividades lúdicas en el aula _____
- Permite jugar a sus alumnos en el salón de clases _____
- Realiza actividades extraescolares _____
- Utiliza material didáctico en el desarrollo de su clase _____
- Realiza comentarios chistosos a sus alumnos para hacerlos reír _____
- Deja las mismas tareas a sus alumnos _____
- Permite que sus alumnos traiga material de la casa que sirva de apoyo a la clase _____
- En el tiempo libre permite que sus alumnos jueguen _____
- Presenta un comportamiento autoritario ante sus alumnos _____
- Tiende a solucionar los problemas de la misma forma _____

El profesor debe analizar las respuestas y de acuerdo a estas y a su criterio, él mismo se calificará.

Este puede ser un modelo de test, lo que se busca es que expertos en el tema, entre ellos sicólogos, lo realicen para llevarlos a la institución para que los mismos profesores se autoevalúen, y puedan corregir sus conductas.

II. Transformación de la metodología de enseñanza a través de la Ludometodología:

Esta estrategia hace referencia a la utilización de las actividades lúdicas como rondas, canciones y juegos, como metodología de enseñanza, teniendo en cuenta que los últimos tienen diferentes clasificaciones y preferencias dependiendo de la edad del niño, ya que los juegos del nivel de Párvulos son completamente diferentes a los de los niños de 6 años de edad porque las características de los niños difieren según las edades. Para poder implementar la "Ludometodología" es necesario tener en cuenta los gustos, necesidades, preferencias de los alumnos, de acuerdo a las edades, con respecto al juego y juguetes.

Metodología:

Está basada en las siguientes etapas para ser trabajada en los niveles de educación Preescolar.

- 1) **Identificar preferencias alumnos:** Realizar algunas actividades para descubrir preferencias de acuerdo al nivel correspondiente: Párvulos, PreJardín, Jardín, Transición; con respecto a las actividades lúdicas como juegos, rondas, canciones, juguetes materiales didácticos, etc., las cuales se deben hacer cada mes ya que los gustos y preferencias de los alumnos tienden a cambiar con el tiempo.
- 2) **Definir la temática:** Esta se escoge de acuerdo a los intereses de los alumnos hacia un tema. (Esta parte se puede llevar a cabo teniendo en cuenta el modelo pedagógico que se trabaje en cada institución, ya sea el método de proyecto, en el cual el tema nace a partir de los intereses de los estudiantes, o el método de las unidades pedagógicas, donde el tema lo escoge la mayoría de las veces el maestro o lo de determina la administración).
- 3) **Planeación:** Una vez definido lo anterior, se procede a planear las actividades utilizando como herramienta pedagógica los juegos preferidos, de acuerdo a las diferentes dimensiones de desarrollo humano. Es importante que esta planeación con el paso del tiempo no se vuelva monótona, porque también se puede caer en la rutina si a diario se llevan a cabo las mismas actividades lúdicas o parecidas. Para que esto no suceda se deben variar los juegos e inventar otros para que el interés y motivación de los alumnos nunca se pierda.
- 4) **Determinar Recursos:** Estos se deben escoger de acuerdo a las preferencias de los alumnos con respecto a los juguetes o materiales didácticos como rompecabezas, cuentos, bloques, o material naturales como por ejemplo, piedras, plantas o animales.
- 5) **Determinar Espacio:** Escoger el espacio que sea más apropiado para la actividad que se quiera hacer. Si es un juego que requiere que los niños corran, pues se debe escoger un espacio al aire libre o lo suficientemente amplio para que se puedan desplazar.
- 6) **Ejecución :** Se refiere en llevar a la practica todo lo planeado.
- 7) **Evaluación:** A parte de la evaluación por logros e indicadores de logros, al final del día se debe llenar el siguiente cuadro.

Alumno(a)	Motivación			Participación			Atención			Esfuerzo		
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M

Se le pregunta al grupo en general, para tomar ideas sobre: ¿Qué fue lo que más les gusto en éste día?

¿Qué no les gustó?

Para tener una idea más clara de este proceso me parece conveniente mostrar el siguiente ejemplo:

1) **Preferencias:**

Juegos Tradicionales: El juego del lobo

Juegos de roles: Jugar a la cocina, jugar a la profesora.

Juguetes: Rompecabezas, cuentos, títeres.

2) **Temática:** "La casa". Teniendo en cuenta que este tema se escogió previamente de acuerdo a los intereses de los alumnos o se acordó, situación que depende del modelo pedagógico utilizado en la institución.

3) **Planeación :** Se planea de acuerdo a la dimensión a trabajar en cada día. Si por ejemplo se va a hacer una actividad con la dimensión comunicativa, se puede hacer la motivación con el títere que prefieren los niños o con un cuento en el que se cuente la historia de una familia que vivía en una casa, etc. Se puede realizar el juego de la cocina resaltando ésta como una parte de la casa, jugando con los objetos que hay en la cocina, comparando tamaños, colores, figuras; es decir, se puede relacionar con las demás dimensiones de desarrollo y no sólo que se quede el trabajo en la dimensión comunicativa. También ésta actividad se puede realizar escogiendo el juego del lobo para desarrollar el tema: Después de una motivación en donde se explica lo que vamos a jugar, se ubican los niños en círculo y se les pide que hagan una ronda", luego se escoge el niño que quiera hacer de lobo y estando el lobo en el centro del círculo, los demás niños empiezan a girar, cantando todos a la vez: "Juguemos en el bosque a ver si el lobo está, el lobo está?- Se está poniendo la camisa". ¿Dónde está?. Está en el baño... Con este juego se puede enseñar de forma lúdica las partes de la casa, y de paso las prendas de vestir que corresponde a los objetos que se encuentra en el cuarto, en el armario.

4) **Recursos:** Cuentos, Títeres, casa de juguete con cocina, juguetes de objetos de la casa.

5) **Espacio:** Salón de clase o parque sí es el caso de realizar el juego del lobo.

6) **Ejecución.**

Para trabajar esta metodología con los alumnos de Primero Primaria, el procedimiento difiere un poco debido a las características del grupo. Las actividades van enfocadas al refuerzo de los diferentes temas que los alumnos vean en una clase, sin perder la esencia de la "Ludometodología".

Etapas:

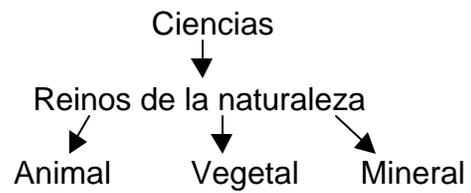
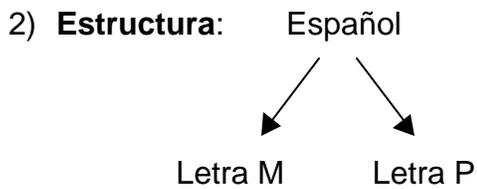
- 1) **Identificar preferencias alumnos:** De acuerdo a los juegos, juguetes, materiales didácticos, a través de actividades significativas para corroborar los intereses. (Se deben hacer cada mes.)
- 2) **Estructura:** Realizar una estructura de todas las áreas de enseñanza de los alumnos con los temas a tratar que se debe hacer semanalmente.
- 3) **Recursos:** Definir los materiales a utilizar en cada día, entre ellos los juguetes preferidos, o materiales didácticos que más les llama la atención, de acuerdo a cada área: Matemáticas, Español, Ciencias, Inglés, etc.
- 4) **Organizar temáticas y planear:** Revisar semanalmente las temáticas diarias a tratar, para planear las actividades de refuerzo de acuerdo al tema, y así haya una relación y concordancia entre éstas.
- 5) **Espacio:** Definir el espacio donde se va a realizar la actividad. Aunque la mayoría de las clases se hacen en el salón, sería bueno para romper la rutina hacer algunas clases en el parque o patio u otro lugar dependiendo del tema.
- 6) **Ejecución.**
- 7) **Evaluación:** Esta es aparte de la evaluación por logros e indicadores de logros. Al final del día se llena el siguiente cuadro.

Alumno(a)	Motivación	Participación	Atención	Esfuerzo
	B R M	B R M	B R M	B R M
	B R M	B R M	B R M	B R M
	B R M	B R M	B R M	B R M
	B R M	B R M	B R M	B R M
	B R M	B R M	B R M	B R M

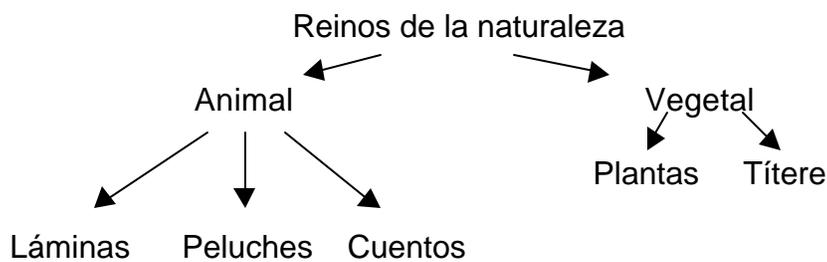
Se le pregunta al grupo en general, para tomar ideas sobre: ¿Qué fue lo que más les gusto en este día?, ¿Qué no les gustó?.

Ejemplo:

- 1) **Preferencias:** Se puede hacer una actividad para obtener información sobre las preferencias de los juegos a través del juego del noticiero donde el periodista entrevista a cada niño y le pregunta sobre su juego preferido y juguetes con los que suele jugar.



3) **Recursos:** De acuerdo a las preferencias de los alumnos.



4) **Temáticas:**

Materia	Español	Ciencias
Día		
Lunes	Letra M	Reino Animal
Martes	Letra P	Reino Vegetal

Planeación: Si entre las preferencias se encuentra los concursos de lectura, pues la actividad de refuerzo puede consistir en realizar un concurso con una historia que tenga muchas palabras con la letra "M". También se les puede dar una revista para recortar palabras con ésta letra y que cada uno arme oraciones con éstas palabras o hagan crucigramas o sopas de letras, etc.

5) **Espacio:** Salón de clase

6) **Ejecución.**

III. Formación de padres de familia:

Esta estrategia tiene como objetivo informar a los padres de familia sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas en la formación integral de sus hijos, para que los padres se puedan involucrar en este proceso y puedan ofrecer

desde sus casas oportunidades de aprendizaje a través del juego, siendo la familia uno de los generadores de educación más importante.

La metodología a utilizar está basada en talleres para padres, los cuales se realizarán por lo menos una vez al mes en la institución educativa. La encargada en realizarlo será la maestra titular de curso, porque al fin y al cabo es ella la única que conoce a sus alumnos y sus necesidades.

En cada encuentro se tratarán diferentes temáticas que giran todas en torno a la lúdica:

- ◆ Importancia del juego en la vida de niñas y niños
- ◆ ¿Con qué juegan hoy en día los niños?
- ◆ Aprende a descubrir el niño que hay en nosotros
- ◆ ¿Cómo aprovechar el tiempo libre?
- ◆ Ayudemos a hacer tareas jugando
- ◆ Desarrollar habilidades a través del juego
- ◆ El juego como instrumento de unión familiar
- ◆ El juego en la solución de problemas de la vida diaria

Algunos de estos temas se desarrollarán a través de conferencias por un experto conocedor del tema acompañado de la maestra titular de curso, y los demás, se harán a través de las siguientes dinámicas de grupo:

- Dinámicas para conocerse.
- Sociodramas.
- Talleres sobre algunas temáticas.
- Juegos de mímica y juegos de roles, como por ejemplo que los padres sean niños por un momento y se pongan en su lugar, y entre ellos jueguen y se diviertan por un rato.
- Presentación de películas, videos o comerciales como el de la Comisión Nacional de Televisión: "La responsabilidad compromiso de todos", para reflexionar sobre esto.
- Método del caso
- Trabajos en grupo
- Taller de manualidades en el que los padres elaboraran material lúdico para sus hijos.

Por último los padres harán la evaluación del taller en la que se tendrán en cuenta sus opiniones con respecto a la metodología de desarrollo de este, temáticas tratadas; o en referencia a algún tema en particular que ellos deseen que se hable para el siguiente taller.

BIBLIOGRAFÍA

CASTRO PEDRAZA, Aura Stella. La lúdica fundamento importante para la pedagogía. En: Internet. Bogotá. (Marzo de 2002); p.1.

DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián. Tratado de pedagogía conceptual. Los modelos pedagógicos. Bogotá. Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino. 1994. p.54-74.

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Lúdica y Recreación. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio. Colección Aula Alegre. 2000. P. 16.

JIMENEZ V, Carlos Alberto, MARROQUIN MOTTA, Jesús Alberto y DINELLO, Raimundo Angel. Lúdica y Creatividad. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio. Colección Aula Alegre. 2001. p.167-183.

MUJINA, Valeria. Psicología de la edad preescolar. Madrid. Pablo del río editor. 1978. p.121.

REYES NAVIA, Rosa Mercedes. El Juego, Procesos de Desarrollo y Socialización. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio. Colección Aula Abierta. 2000. p.58.

VAHOS JIMENEZ, Oscar. Juguemos Dos. Juego y pedagogía, cerebro-endorfinas - lúdica - arte. Realgráficas. Medellín. 2000. p.15.

ZAPATA A, Oscar. Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva Psicogenética. México D.F. Editorial Pax México 1998. p.15-34.

ANEXO A. DIARIO DE CAMPO

<p>Nombre del instrumento: Diario de campo. "Observación de contexto de aula" Objetivo: Analizar la importancia del proceso metodológico en el desarrollo de una clase. Situación a reflexionar: "El cómo es importante a la hora de enseñar". Fecha: Abril 24/01 Hora: 9:00a.m. Lugar: Salón de clases Nivel: Párvulos</p>
<p>Descripción de la actividad: Teniendo en cuenta que esta semana es la semana del idioma, por lo de el 23 de abril, la profesora titular de curso le dijo a los niños que les iba a enseñar una poesía, la de "Rin Rin Renacuajo". Al empezar a enseñárselas empezó a recitarla por oraciones y les decía a los niños que fueran repitiendo oración por oración. Los niños escasamente repitieron "Rin Rin renacuajo salió esta mañana", y no más. Ella no utilizó ninguna ayuda didáctica, sólo recitaba la poesía y los niños tenían que repetirla.</p>
<p>Notas interpretativas: Pienso que este tipo de poesías es muy larga para enseñarla a los niños de este nivel teniendo en cuenta que tienen de 2 a 3 años de edad, y si se les va a enseñar se podría enseñar una o dos estrofas, utilizando material didáctico como por ejemplo un friso o láminas que les facilite el aprendizaje de ésta, más que a esa edad, los niños tienen más memoria visual y con imágenes pueden recordar y aprender de forma más fácil. Además, es importante el "cómo" enseñamos algo y dentro de esta parte iría la enseñanza de forma lúdica, ya que la profesora pudo utilizar un títere que representara al renacuajo de la poesía para motivar más a los niños a aprender ésta.</p>

ANEXO B. DIARIO DE CAMPO

Nombre del instrumento: Diario de campo. " Observación del contexto de aula"
Objetivo: Comparar la metodología utilizada por el estudiante practicante con la metodología de enseñanza utilizada por la maestra titular.
Situación a reflexionar: Importancia de enseñar de forma lúdica.
Fecha: Abril 4/2001 Hora: 11:45 a.m. Lugar: Salón de clases
Nivel: Párvulos

Descripción de la actividad: Les realice a los niños la actividad de la familia de osos, teniendo en cuenta que esta semana estamos viendo el tema de la familia. Les conté una historia sobre Papá oso, Mamá osa, e hijo oso, en la cual los padres se levantan, desayunan y luego llevan al hijo al colegio y luego lo recogen. Los osos eran de peluche y los utilicé como si fueran títeres dándole una voz diferente a cada uno y motivando a los niños a participar durante la historia. Resalté durante la actividad la importancia de la unión familiar. Los niños estuvieron muy motivados y atentos durante la actividad.

Notas interpretativas: La buena disposición que tuvieron los niños durante la actividad se debió en parte porque les llamó mucho la atención los osos; es decir el material fue llamativo para los niños, y porque el cuento de la familia fue contando utilizando una metodología diferente centrada en parte en el juego y la lúdica.

ANEXO C. DIARIO DE CAMPO

Nombre del Instrumento: Diario de campo. " Observación Contexto de aula".
Objetivo: Analizar la metodología de enseñanza utilizada por el profesor.
Situación a reflexionar: ¿Cómo se desarrolla la metodología en las actividades pedagógicas?
Fecha: Agosto 29/2001 Hora: 9:30 a.m. Lugar: Salón de clases
Nivel: Jardín

Descripción de la actividad: La profesora titular les realizó una actividad donde le daba a cada alumno un teléfono para reconocer este con sus partes. Luego ella les decía que iba a llamar a cada uno. Al llamarlos, ella les preguntaba dónde estaban, qué estaban haciendo, con quién estaban, etc. Después de esto les mostró un teléfono pintado en hojas blancas y les explico que estos eran para que cada niño coloreara los números del teléfono de su casa así como el mismo. Los niños estuvieron muy motivados y realizaron las cosas con gusto.

Notas interpretativas: El desarrollo de la actividad me pareció adecuado para la edad de los niños porque parte del juego como motivación para llegar a trabajar la dimensión cognitiva con el reconocimiento de los números. Además se trabaja la dimensión socioafectiva, la cual es muy importante para el desarrollo de cualquier actividad, ya que sí el niño no está motivado o interesado en algo no va a obtener un aprendizaje significativo.

ANEXO D. DIARIO DE CAMPO

Nombre del Instrumento: Diario de campo. " Observación Contexto de aula".

Objetivo: Analizar la metodología utilizada por el profesor

Situación a reflexionar: Se puede aprender jugando?

Fecha: Septiembre 17/2001 Hora: 9:45 a.m. Lugar: Salón de lenguaje

Nivel: Jardín

Descripción de la actividad: En clase de lenguaje la profesora les hizo una actividad basada en "El juego del barco que llegó de la China cargado de...", en donde los niños tenían que decir una parte de la casa a medida que se iban pasando una pelota (teniendo en cuenta el proyecto de "La casa y sus partes"). Después se hizo el mismo juego pero con los objetos de una parte específica de la casa, por ejemplo, " La sala". Cada niño decía un objeto de la sala y le pasaba la pelota al otro y así sucesivamente.

Notas interpretativas: Me pareció una actividad diferente y lúdica ya que se utilizó el juego para alcanzar un fin que era el de motivar a los niños a pensar en las diferentes partes de la casa y objetos de estas. De esta forma se les reforzó el tema del proyecto de forma divertida. Los niños estuvieron muy motivados y aprendieron palabras nuevas y objetos de la casa.

ANEXO E. DIARIO DE CAMPO

<p>Nombre de instrumento: Diario de campo. " Observación contexto de aula" Objetivo: Analizar si la metodología utilizada por el profesor desarrolla la creatividad. Situación a reflexionar: Cuando los alumnos copian algo, no desarrollan la creatividad!. Fecha: Febrero 19/02.....Hora: 10:00 a.m.....Lugar: Salón de clases Nivel: Primero primaria</p>
<p>Descripción de la actividad: En clase de informática, el profesor puso a los niños a dibujar una casa que él había pintado en el tablero con ventanas, puerta, mesa, cuadro, computador, teclado, impresora, etc. Luego les dio la instrucción de que la dibujaran igual y después escribieran el nombre de casa cosa debajo del objeto y por último colorearan todo. Los niños hicieron el dibujo pero se quejaban mucho del porqué tenían que hacerla igual. La mayoría no disfrutó la actividad.</p> <p>Notas interpretativas: Supuestamente el fin de la actividad era que los niños identificaran dentro de la casa donde quedaba el computador e identificaran sus partes. Me parece que la clase no les favoreció mucho a los niños porque la metodología no desarrolla la creatividad de ellos, ya que al ponerlos a dibujar algo que sea igual a otra cosa no permite desarrollar su imaginación. Ahí los niños están aprendiendo a copiar y la clase fue aburrida para ellos.</p>

ANEXO F. DIARIO DE CAMPO

Nombre del Instrumento: Diario de campo. " Observación Contexto de aula".

Objetivo: Analizar la metodología de enseñanza utilizada por el profesor.

Situación a reflexionar: Metodología de la clase de matemáticas

Fecha: Abril 2/2002

Hora: 10:00 a.m.

Lugar: Salón de clases

Nivel: Primero primaria

Descripción de la actividad: En clase de matemáticas se explicó el tema del orden de los dígitos por parte del profesor, que tiene que ver con las escalas ascendentes de los números del 0 al 9.

El profesor les escribió el título en el tablero y la explicación para que ellos copiaran en el cuaderno. No les dio ningún ejemplo, porque según él en el tablero estaba todo. Los niños terminaron de copiar y se acabo la clase.

Notas interpretativas: :El profesor fue demasiado catedrático para la edad que tienen los niños. Me parece que pudo haber explicado el tema con muchos ejemplos y ejercicios que se pueden hacer con los niños, además, pudo utilizar un juego para reforzar los conceptos. La metodología utilizada por el profesor no fue la más adecuada y como consecuencia de esto los niños se aburririeron, no hubo motivación ni aprendizaje significativo.

ANEXO G. DIARIO DE CAMPO

Nombre de Instrumento: Diario de campo. " Observación de contexto de aula"

Objetivo: Reflexionar sobre el efecto en los niños del método tradicional de enseñanza.

Situación a reflexionar: Aprendizaje mecánico

Fecha: Abril 10/2002

Hora: 9:00 a.m.

Lugar: Salón de clases

Nivel: Primero primaria

Descripción de la actividad: En clase de español la profesora les hizo un dictado a los niños sobre un párrafo de seis oraciones acerca de la historia de unos osos. Cuando todos acabaron, la profesora pasó a corregir de puesto en puesto.

Notas interpretativas: Me llamo mucho la atención que la gran mayoría de los niños no escribieron todas las palabras y se notaron muy confundidos durante el dictado pidiendo ayuda constantemente. Esto demuestra que se han acostumbrado a copiar del tablero y a repetir modelos porque cuando copian del tablero, todos reconocen bien las letras y escriben bien, pero esa no es la idea porque se están mecanizando y están aprendiendo a "copiar" y no a escribir y mucho menos a comprender el significado de lo que escriben y leen.

ANEXO H. DIARIO DE CAMPO

Nombre de Instrumento: Diario de campo. " Observación contexto de aula"
Objetivo: Pensar en otras alternativas para brindar a los niños aprendizajes más significativos.
Situación a reflexionar: Los niños no comprenden ni aprenden, solo copian.
Fecha: Abril 18/2002 Hora: 9:00 a.m. Lugar: Salón de clases
Nivel: Primero primaria

Descripción de la actividad: En clase de ciencias están viendo el tema de las plantas y sus partes. La profesora escribió en el tablero el título y la definición de "plantas" con sus partes. Luego les pidió a los niños que copiaran lo que había en el tablero.

Notas interpretativas: La clase fue muy magistral, no se explicó el tema, simplemente se escribió en el tablero para que los niños copiaran. No se utilizó por parte de la profesora ningún tipo de material adicional o actividad o juego donde los niños pudieran experimentar por ellos mismos las partes de la planta. Hubiera sido muy enriquecedor para ellos una salida al parque a experimentar con la naturaleza, o si estos no es posible se hubiera podido llevar varias plantas al salón y compararlas.

ANEXO I. CUESTIONARIO NIVEL 1º PRIMARIA COLEGIO JONATHAN SWIFT

¿ Te gusta Jugar?	¿ Con qué cosas te gusta jugar?
Nivel: PRIMERO PRIMARIA	
Edad: 6-7 años	
María paula Monroy: Sí Stefany Acero: Sí Laura Camila Rosales: Sí Natalia Ximena Salomón: Sí Laura Jimena Caro: Sí Dominique Jagelka: Sí Juan Daniel Arias: Sí Juan Nicolás Ortiz: Sí Davis Rojas: Sí Nicolás celis: Sí Juan felipe Durán: Sí	Con barbies Con barbies Con mis perros y gatos Con los peluches Con muñecas y juguetes Con juguetes y muñecas con la pista de carreras, con mi avión de control remoto Con peluches y carros. Con muñecos, carros y con mi amigo imaginario. Con el hombre araña y con los carros. Con mis carros de carreras.
¿Te gusta Jugar con tus amigos?	¿ Tu profesora juega contigo?
María paula Monroy: Sí Stefany Acero: Sí Laura Camila Rosales: Sí Natalia Ximena Salomón: No Laura Jimena Caro: Sí Dominique Jagelka: Sí Juan Daniel Arias: Sí Juan Nicolás Ortiz: Sí Davis Rojas: Sí Nicolás celis: Sí Juan felipe Durán: Sí	No No No No No No No No No No No
¿Te gustaría jugar con tu profesora?	¿ Donde juegas más, casa o colegio?
María paula Monroy: Sí Stefany Acero: Sí Laura Camila Rosales: Sí Natalia Ximena Salomón: Sí Laura Jimena Caro: Sí Dominique Jagelka: Sí Juan Daniel Arias: Sí Juan Nicolás Ortiz: Sí Davis Rojas: Sí Nicolás celis: Sí	En el colegio porque en la casa hago tareas En mi casa En el colegio Colegio Colegio En el parque de mi casa con los columpios En la casa En la casa En la casa En la casa

Juan felipe Durán: Sí	En la casa
¿Cuál es tu juego preferido?	¿Qué juegas en tu casa?
<p>María paula : Jugar con barbies</p> <p>Stefany Acero: Jugar con las barbies.</p> <p>Laura Camila: Jugar a las burbujas</p> <p>Natalia Ximena : Jugar osos peluche</p> <p>Laura Jimena Caro: Jugar con muñecas</p> <p>Dominique Jagelka: Jugar al Doctor</p> <p>Juan Daniel Arias: Jugar al ahorcadito</p> <p>Juan Nicolás: Jugar con mis dinosaurios</p> <p>Davis Rojas: El juego del honguito</p> <p>Nicolás celis: Nintendo</p> <p>Juan felipe : Play nintendo y game boy.</p>	<p>Juego a la profesora</p> <p>Al escondite</p> <p>Juego en la hamaca con mis perros</p> <p>A la mamá</p> <p>Juego con mis vecinas al escondite</p> <p>Juego a la doctora</p> <p>Play nintendo</p> <p>Con Barney</p> <p>Con mis carros y con el nintendo</p> <p>Nintendo</p> <p>Play Nintendo</p>
¿Qué es lo que más te gusta hacer en el salón?	¿Qué te gustaría que hiciera tu profesora En el salón?
<p>María paula Monroy: Hacer tareas</p> <p>Stefany Acero: Colorear</p> <p>Laura Camila Rosales: Leer</p> <p>Natalia Ximena Salomón: Colorear</p> <p>Laura Jimena Caro: Dibujar</p> <p>Dominique Jagelka: Colorear</p>	<p>Que hiciera monerías</p> <p>Que escriba historias</p> <p>Que juegue con nosotros</p> <p>Nada</p> <p>Jugar con nosotros</p> <p>Que cante</p>
<p>Juan Daniel Arias: Colorear y dibujar</p> <p>Juan Nicolás Ortiz: Colorear</p> <p>Davis Rojas: Hacer tareas</p> <p>Nicolás celis: Escribir</p> <p>Juan felipe Durán: Leer</p>	<p>Que nos leyera historias</p> <p>Que nos ponga juegos</p> <p>Que nos hiciera juegos de ahorcadito</p> <p>Que nos haga juegos</p> <p>Que nos deje jugar</p>
¿Te gustaría jugar en el salón?	¿Qué te gustaría jugar en el salón?
<p>María paula Monroy: Sí</p> <p>Stefany Acero: Sí</p>	<p>A las escondidas</p> <p>Jugar al ahorcadito.</p>
<p>Laura Camila Rosales: Sí</p> <p>Natalia Ximena Salomón: Sí</p> <p>Laura Jimena Caro: Sí</p> <p>Dominique Jagelka: Sí</p> <p>Juan Daniel Arias: Sí</p> <p>Juan Nicolás Ortiz: Sí</p> <p>Davis Rojas: Sí</p> <p>Nicolás celis: Sí</p> <p>Juan felipe Durán: Sí</p>	<p>Jugar con mis amigas</p> <p>Me gustaría colorear.</p> <p>Jugar a hacer crucigramas.</p> <p>Hacer sopa de letras</p> <p>Jugar a las escondidas</p> <p>Ahorcadito y sopa de letras.</p> <p>Jugar a los concursos de lectura con premios</p> <p>Jugar con juguetes</p> <p>Jugar a las escondidas</p>
¿Tu profesora juega contigo?	¿Qué es lo que más te gusta de venir al colegio?

María paula Monroy: No	Venir a leer
Stefany Acero: No	Venir a leer
Laura Camila Rosales:No	Me gustaría traer mis juguetes de la casa
Natalia Ximena Salomón:No	Jugar en el recreo
Laura Jimena Caro:No	Estudiar
Dominique Jagelka: No	Jugar en el recreo
Juan Daniel Arias: No	Leer
Juan Nicolás Ortiz: No	Jugar
Davis Rojas: No	Estudiar
Nicolás celis: No	Jugar en el recreo
Juan felipe Durán: No	Estudiar

ANEXO J. CUESTIONARIO DINOS KINDER

¿ Te gusta jugar? Nivel: JARDÍN	¿ Te gusta jugar? Nivel: PREJARDIN
Preguntas realizadas a: 6 Niñas Edad: 4-5 años Sí Sí Sí Sí Sí Sí	Preguntas realizadas a :4 niñas, 2 niños Edad: 3-4 años Niña: Sí Niña: Sí Niña: Sí Niña: Sí Niño: Sí Niño: Sí
¿ Con quién te gusta jugar?	¿ Con quién te gusta jugar?
Con mis amigos Con mis amigos Con mis amigas Con mi mamá y amigas Con mi hermana y amigas Con mis amigos	Con mis amigos Con mis amigos Con mis amigos Con mis amigos Con mis amigos Con mis amigos
¿ Con qué cosas te gusta jugar?	¿ Con qué cosas te gusta jugar?
Con el pasamanos y el rodadero Con los columpios y el pasamanos Con muñecas Con barbies Con muñecas Con carros	Con carros y en la pista de carreras En los columpios y rodadero En la arenera con los baldes Con los columpios Con los baldes y palas en la arenera Con bloques
¿ Dónde juegas más, casa o colegio?	¿ Dónde juegas más, casa o colegio?
Casa Colegio Colegio Casa Colegio Colegio	Colegio Casa con mi mamá y mi perro Colegio Casa Colegio Colegio
¿Cuál es tu juego preferido? Nivel: JARDIN	¿Cuál es tu juego preferido? Nivel: PRE-JARDIN
Jugar en los columpios Jugar a las escondidas Jugar a la profesora Jugar en el pasamanos y al doctor Jugar con muñecas y que me lean cuentos Jugar a la profesora	Ver cuentos Jugar a las perseguidas Jugar con bloques Jugar con plastilina Jugar con rompecabezas Con carros

<p>¿Cuál es tu juguete preferido?</p> <p>Las barbies y winnie Pooh Muñecas y barbies Osito de peluche Muñecas y barbies Mi muñeca Queca Peluches</p>	<p>¿Cuál es tu juguete preferido?</p> <p>El cuento de risitos de oro Muñecas Barney Muñecas Mi burrito Carros de carreras</p>
<p>¿ Te gusta jugar en el salón. A qué juegas?</p> <p>Sí. Me gusta jugar a la doctora Sí. Juego en el muñequero Sí. Juego a la doctora Sí. Juego a la profesora</p>	<p>¿ Te gusta jugar en el salón. A qué juegas?</p> <p>Sí. Juego con plastilina a hacer trabajos Sí. Juego con bloques Sí. Juego con rompecabezas Sí. Juego con las muñecas</p>
<p>Sí. Juego con rompecabezas Sí. Juego en la cocina</p>	<p>Sí Juego con los juguetes del salón Sí juego con los carros</p>
<p>¿Qué es lo que más te gusta de venir al Colegio?</p> <p>Jugar Jugar a las escondidas Jugar Jugar Jugar Venir a jugar</p>	<p>¿Qué es lo que más te gusta de venir al Colegio?</p> <p>Jugar Jugar Jugar Jugar Jugar Jugar</p>
<p>¿ Tu profesora juega contigo?</p> <p>Sí Sí Sí Sí Sí Sí</p>	<p>¿ Tu profesora juega contigo?</p> <p>Sí Sí Sí Sí Sí Sí</p>

ANEXO K. ACTIVIDADES

<p>Nombre de la actividad: Diviértete leyendo!</p> <p>Objetivo: Romper la rutina del proceso de actividades de lectura que se les hace a los alumnos.</p> <p>Fecha: Febrero 20 / 2002</p> <p>Nivel: Primero primaria</p>
<p>Descripción de la actividad: Se realizó un concurso de lectura por filas, en donde cada fila debía leer un párrafo de una adivinanza que anteriormente se había escrito en el tablero. A medida que los niños iban leyendo, se iban colocando puntos positivos en el tablero. Poco a poco se borraban algunas palabras de la adivinanza para motivarlos a recordar y hacer más interesante la lectura del párrafo. Al final los niños contaron de qué se trataba la adivinanza.</p>
<p>Recursos: Tablero, marcador Adivinanza</p>

ANEXO L. ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: "Tingo, Tingo, Tango"

Objetivo: Realizar una clase de español de forma lúdica y reflexionar sobre la actitud y comportamiento de los niños durante el desarrollo de ésta.

Fecha: Marzo 21/ 2002

Nivel: Primero primaria

Descripción de la actividad: Se realizó la actividad del juego del "tingo tango" con letras, donde le repartía a cada niño una letra y a medida que iba rotando la pelota cuando se dijera "tango", los niños debían decir una palabra que comenzara con esta letra. Al final del juego armamos una historia entre todos con las letras dichas por cada uno para motivarlos a leer bien.

Recursos: Fichas con letras

Marcador

Pelota

Tablero

ANEXO M. ACTIVIDADES

<p>Nombre de la actividad: Juguemos al ahorcadito! Objetivo: Reflexionar sobre la preferencia de los alumnos por los juegos intelectuales. Fecha: Abril 18 / 2002 Nivel: Primero primaria</p>
<p>Descripción de la actividad: Se inició la actividad jugando al "Ahorcadito", juego en el cual se escriben en el tablero una líneas donde los niños deben adivinar las letras hasta adivinar una palabra. La participación se fue haciendo por filas y cada fila escogió un nombre, por ejemplo, las filas de las niñas superpoderosas. Se iban anotando los puntos en el tablero y la fila que más puntos tuviera ganaba. Después del juego los niños querían seguir jugando, entonces jugamos a la sopa de letras donde cada niño pasaba y escribía una letra y luego la profesora, en éste caso la practicante, las organizaba para formar palabras de forma que cada niño buscará una palabra dentro de la sopa de letras.</p>
<p>Recursos: Tablero Marcador</p>

ANEXO N. ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: ¿ A qué nos gusta jugar?

Objetivo: Motivar a los alumnos a pensar en sus gustos y preferencias sobre el juego.

Fecha: Abril 4 / 2002

Nivel: Primero primaria

Descripción de la actividad: Inicé la actividad contándole a los alumnos sobre los juegos que más me gustaba jugar cuando era niña. Ellos empezaron a participar y todos querían contar sus juegos preferidos a sus compañeros, entonces les entregue una hoja para que dibujaran éstos y luego cuando terminaran mostraran el dibujo a los compañeros y explicaran lo que dibujaron.

Recursos: Hojas blancas

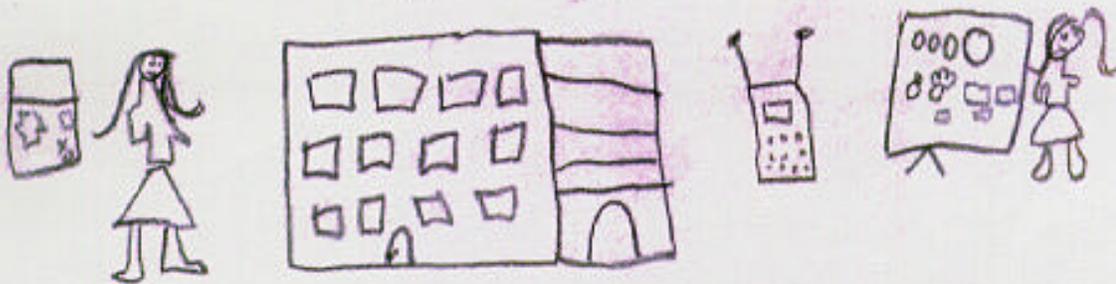
Lápices y colores

ANEXO O. DIBUJOS

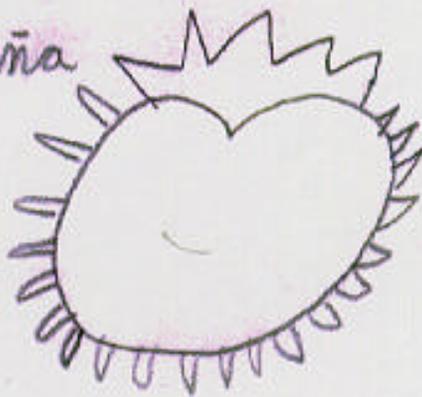
maria paula monroy

abril 11/21

Me gusta jugar a: play nintendo
barbi a la oficina
al celular game boy aprender joyas



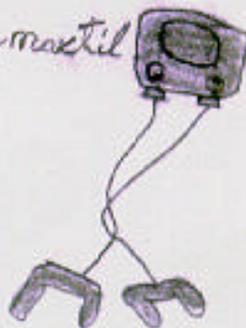
al corason de la pina



Nicolaz Adis Diaz

abril 11

Me gusta jugar a: play y maxtil



y



game boy



y la pasa



Dominique J. abril 11

Me gusta jugar a:

play

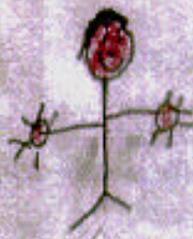
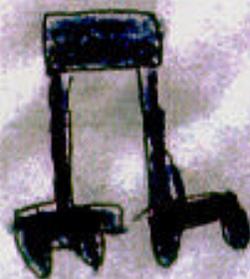
barbri



David Orostegui

abril 17/2002

Me gusta jugar a:
play a la gallina ciega, al onigito, encendidas



maria Camila garca abril - 11/2002

Me gusta jugar a:

la profesora:



al juego del onigito:

Mi juego preferido



es el juego del onigito

daniella latorz abril 11 2002

Me gusta jugar a: superheros, barbi.

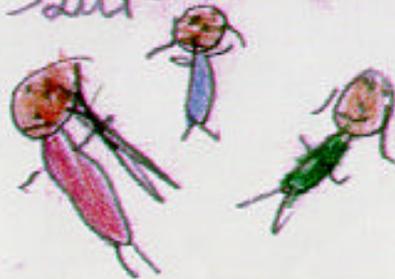


el doctor



al cine

al la niña
superheros



El Estacion
de la pira



Angelica Sierra Lara



abril 11

Me gusta jugar a: barros

