ESTRATEGIAS LUDICAS: UNA MIRADA HACIA LA TRANSFORMACION DE LA PRAXIS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Autora: WILMARY MARGARITA GARCIA CAMACHO

RESUMEN

la presente investigación está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos de grado transición a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de innovar el quehacer pedagógico. Dicha investigación se desarrolló en el CEIS Virginia Gil de Hermoso teniendo como propósito general desarrollar experiencias lúdicas que propicien el proceso de transformación en la cotidianidad de los niños y niñas del CEIS antes mencionado, a través de actividades más innovadoras donde los niños desarrollen el lenguaje corporal, verbal y de motricidad, Poniendo en práctica el trabajo en equipo, aprenden a acatar órdenes y seguir instrucciones, el proceso se logra con la observación directa de los niños y niñas del nivel Maternal de la institución y el acompañamiento de la docente a cargo, al identificar la situación donde se evidencio la escases de actividades motivadoras para la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, y la rutina de acción dentro del aula. El estudio realizado se encuentra bajo un enfoque cualitativo, y se fundamenta bajo la línea de la investigación acción currículo, una vez identificada la situación se propone emplear estrategias enfocadas en el juego que permita cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que respondan a los intereses y necesidades del niño y niña en la etapa maternal para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil. El grupo de participantes está conformado por un total de veinte (20) personas entre niños y niñas y la docente.

Palabras Claves: Estrategias lúdicas, Juego, motivación, aprendizaje.

ABSTRACT

This research project is aimed at enriching learning in transition grade students through didactic strategies that promote interest and the desire to learn, where play is the essential tool for the training process. The experience begins with the observation of the reality of the educational community, until it becomes aware of the importance of innovating the pedagogical task. This research was carried out at the CEIS Virginia Gil de Hermoso with the general purpose of developing playful experiences that foster the process of transformation in the daily life of the children of the CEIS Virginia Gil de Hermoso, through more innovative activities where children develop the body, verbal and motor language. They put into practice teamwork, learn to follow orders and follow instructions, the process is achieved through direct observation of the boys and girls of the institution's Maternal level and the accompaniment of the teacher in charge, by identifying the situation where evidenced the lack of motivating activities for the teaching and learning of boys and girls, and the routine of action within the classroom. The study carried out is under a qualitative approach, and is based on the curriculum action research line, once the situation has been identified, it is proposed to use strategies focused on the game that allow to change the methodological process and formalize planned actions, that respond to the interests and needs of the boy and girl in the maternal stage to contribute with concrete and pertinent actions to the improvement of the quality of infant education. The group of participants is made up of a total of twenty (20) people, including boys and girls and the teacher.

Keywords: Playful strategies, Game, motivation, learning

Introducción

La educación como un proceso cultural de gran diversidad y complejidad, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones con las personas, con la naturaleza y con su entorno. Quienes están a cargo de este proceso, deberán tener presente, que la educación enmarca unas características singulares, que relacionan dos aspectos fundamentales: uno que corresponde a los espacios, tiempos y agentes que la desarrollan, y otro que representa la educación como una necesidad y obligación social, que permite a los individuos reconocer y apropiar las normas necesarias para vivir y acoplarse a la sociedad.

Para transformar la tradicional formación y transmisión de conocimientos por nuevas alternativas para desarrollar y activar el descubrimiento, y la experiencia de los individuos en su interrelación con el mundo, implica que el juego debe ser la estrategia principal que utilicen las docentes para crear actividades donde el niño y la niña puedan sentirse libres de explorar, crear y descubrir todo el entorno que le rodea y de esta manera poder crear un aprendizaje significativo. Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los niños y niñas requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas, con ello, el juego hace parte inherente a este proceso aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros.

Tal proceso investigativo aplico técnicas como la observación directa de los niños y niñas, entrevistas al personal docente entre otras) del nivel maternal, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde la sala donde es atendido para que el niño y niña logre el desarrollo adecuado de su proceso de aprendizaje, como el proceso desde el cual logre aprender significativamente, sin tenerlo que atiborrar de tareas extensas o de limitarlo a tareas como colorear y rasgar ; problemática que se vivencia, y que en aras de la improvisación de actividades, logran coartar las habilidades propias de los niños para el acto de aprender. Para llevar a reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para generar estrategias lúdicas de los niños en general, y de manera particular del nivel maternal, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades y procesos básicos que requiere el aprendizaje en los niños y niñas de edad preescolar, a partir de la instalación de escenarios innovadores para el aprendizaje significativo; partiendo del análisis de dicha situación y proponiendo acciones conjuntas que motiven y responsabilicen a la institución, de esta manera los logros obtenidos con el desarrollo del proceso de investigación acción, permiten que el docente

reconozca debilidades que aquejan la educación del niño y niña, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro del aula, y así proponer actividades de mejora educativa e innovadoras, que aporten al mejoramiento de la calidad de la educación. La investigación alcanzó logros como ofrecer estrategias a la sala maternal, para la organización del espacio, el tiempo y los recursos del aula a partir de propuestas basadas en lo lúdico, por ello, Rivera & Sarria (2014) sustentan que los docentes deben reconocer que:

"Los niños juegan libremente en un espacio creativo en el que conocer, investigar y jugar forma parte de un mismo proceso y en el que la libertad, el placer y la creatividad pueden ser desplegados y explorados" (p.24).

De esta forma, y acorde a los análisis alcanzados en diferentes investigaciones, la autora considera necesario soportar teóricamente las diversas prácticas ejercidas por las docentes del nivel preescolar a partir de la aplicación de estrategias más firmes y respaldadas sobre el juego y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje infantil, de tal forma que se logre con los procesos reconocer que el juego es la actividad educativa primaria del niño, y no considerarlo un elemento alternativo de enseñanza.

Froebel (2003) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba "el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad" (p.9); considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

He aquí la importancia de asumir desde el aula el juego como una de las herramientas más importante para lograr la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas, ya que este es esencial en la vida de los infantes en todos los aspectos puesto que por naturaleza a ellos les gusta jugar, además que ayuda en el desarrollo, evolución, socialización y madurez.

Propósitos De La Investigación

Propósito General:

Desarrollar experiencias lúdicas que propicien el proceso de transformación en la cotidianidad de los niños y niñas

Propósitos Específicos:

Diagnosticar las condiciones socioeducativas que caracterizan a los niños y niñas.

Planificar actividades que propicien el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Ejecutar actividades con componentes lúdicos dentro y fuera del aula.

Reflexionar sobre la experiencia en relación a las actividades.

2. Teoría y conceptos

Estrategias lúdicas:

Permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral. También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 0 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo, En los programas educativos existen juegos o actividades lúdicas que aportan al niño, niña un desarrollo motriz, psicológico y social que les permite desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza; en la actualidad el juego es utilizado en las escuelas como elemento educativo, El Ministerio de Educación, se preocupa en el nivel de Educación Inicial, por brindar a los niños y niñas en esta edad la oportunidad de que desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarle para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea.

El docente, además de conocer las características del niño o niña, debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral, por lo anterior, se puede inferir que el empleo de actividades lúdicas con niños o niñas en edad preescolar, puede de forma efectiva estimular su desarrollo integral, entendiendo este último como el proceso a través del cual el infante supera dificultades, experimenta cambios, adopta posturas, adquiere habilidades y destrezas que van madurándose a través del tiempo por el paso a las subsiguientes etapas de la vida e involucran la interactuación de varios aspectos como lo físico, cognoscitivo, social y lo relacionado a la personalidad, Es de vital importancia señalar que no se trata de convertir el aula de clase en una sala de juegos, sino, la importancia que tiene éste, para un niño o niña en edad preescolar y los efectos positivos que puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para estimular el desarrollo integral de los mismos.

Según plato (427-348), al juego hay que darle un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo; aseguraba que la educación debía comenzarse a los 7 años de edad y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto significativo.

Juego:

El juego sirve para que los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Contribuye al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas, el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, y que se consolida como aspecto básico para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y niñas. Un referente interesante que aporta al proyecto desde el nivel internacional, es el ejercicio de investigación realizado por Castro, Cabrera y Trujeque (2014) el cual permitió reconocer que:

"A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (…). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128)."

Desde la perspectiva de investigadora, se torna fundamental no sólo reconocer la importancia de lo lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas desde el nivel preescolar, sino afianzar acciones concretas desde las sala del preescolar y el ambiente donde se desenvuelve (la familia) para fortalecer en el niño las condiciones que le permitan acceder y aprender, Es así como se estudian los preceptos teóricos de autores como Piaget, Freud, Bruner, Huizinga, Elkonin, Erikson, Klein, que aportan los elementos, El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño. Este tipo de planteamientos retoma en algo la propuesta de adaptación y

supervivencia que en su momento planteo Charles Darwin, considerando la adaptación al medio como algo fundamental para la supervivencia.

Motivación

Es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. El interés por una actividad es "despertado" por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico.

Metodologia

La investigación permite reconocer y apropiar diversos elementos de orden conceptual y teórico, para aportar a la solución de problemáticas educativas, en este sentido, tomando como base la técnica de la observación directa, entrevistas y técnica de encuesta a partir del diseño de un cuestionario al personal, Luego de observación durante tres días consecutivos e indagación del ambiente de aprendizaje, el mobiliario y el clima organizacional del mismo, se realizó un conversatorio con la docente donde se preguntó que si estaría dispuesta a que la investigadora la entrevistara para conocer un poco más del objeto de estudio, la misma estuvo de acuerdo en responder de forma amable y colaborativa a las interrogantes que se les fuera hacer, Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías.

Jean Piaget asocia las fases evolutivas del pensamiento humano con tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). En 1956 planteo el juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Jean Piaget dedico su atención a la cognición, es por ello que el tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz, (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

En la etapa sensomotriz el niño aprende de su entorno a través de la exploración y manipulación constante, aprenden gradualmente sobre de los objetos y su continuidad. La etapa pre operativo se caracteriza porque en esta, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como sí creyera en ellas. En La etapa operativa o concreta, La comprensión todavía depende de experiencias concretas con

determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas, en esta etapa el niño asume un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, La etapa del pensamiento formal, inicia a partir de los doce años ya que de allí en adelante se tiene la capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Vygotsky considera que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. El juego, su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social, y a través de él se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, Para Vygotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

A través del juego y gracias a la cooperación con otros niños, estos logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, es por ello que lo establece como una actividad de tipo social. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, debido a que es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos contribuyendo al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Conclusión

Al finalizar esta Investigación, puedo mencionar que se obtuvo satisfactoriamente los objetivos esperados, ya que se logró evidenciar

como debe ser el papel del docente en la promoción del aprendizaje significativo de los estudiantes, en el cual no necesariamente debe actuar como un transmisor de conocimientos o facilitador del aprendizaje, si no también mediar el encuentro de sus niños y niñas con el conocimiento de manera que pueda orientar y guiar las actividades constructivistas de los mismos.

De esta manera se exploraron las actividades didácticas utilizadas por la docente en el aula de maternal, permitiendo encontrar la realidad de los niños y niñas, así como también el contexto donde se encuentran, Observando que las docentes del aula planificaban solo para supervisión administrativa y al momento de ejecutar las actividades repetían a diario la misma estrategia convirtiendo la estadía de los infantes en la institución en una jornada rutinaria que las conllevaba a un déficit de atención por parte de los mismos al momento de realizar alguna actividad o acatar normas.

La práctica educativa para articular los procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y con el compromiso adecuado para establecer explícitamente las intenciones de enseñanza que desarrollaron el docente en cada actividad y en el entorno educativo. Por otra parte posibilita planear de manera estructurada y desarrollar el proceso respondiendo qué, quiénes, dónde, cómo y porqué orientar con arte el proceso de aprendizaje de los niños en la realidad cotidiana del aula.

Las estrategias didácticas deben ser planificadas de forma que el docente pueda plasmar acciones de acuerdo a un criterio lógico adaptado a los niños y niñas contemplando todos los períodos de trabajo, como también, los períodos de receso para el desarrollo de las actividades. Siendo así, que se sientan motivados y entusiasmados a participar en la clase de manera espontánea y dinámica, donde ellos sean protagonista de su propio aprendizaje y su interés por lo que desean aprender ya las estrategias no es más que el modo, manera o forma preferente en que el sujeto percibe el medio, resuelve situaciones o actúa, Mientras que el docente cuando realiza su planeamiento didáctico, debe tener en cuenta que uno de sus propósitos es el de crear y despertar la motivación de los estudiantes y las condiciones internas, que estimulan la participación y el interés de los niños / niñas en cada experiencia, Es decir que, la motivación en los niños y niñas es muy importante para la adquisición de nuevos conocimientos, ya que logran sentir confianza en sí mismos, seguridad al participar y que en consecuencia favorezca a un carácter personal positivo.

Recomendaciones

Luego de haber culminado de forma satisfactoria la ejecución consecutiva de planificaciones estratégicas que valoran las necesidades, habilidades y el potencial de todos los niños y niñas

involucrados en la investigación, así como también de analizar los resultados que se obtuvieron, entendemos que si queremos continuar con un buen aprendizaje en los niños(as), como verdaderos profesionales debemos aportar todo lo mejor y a través de esta investigación recomendamos.

La puesta en práctica de la propuesta que se consigna en la investigación, con el fin de promover el uso de la Planificación Estratégica en maternal del Centro de Educación Inicial, que la planificación estratégica no solo se tome como un requisito administrativo, si no que se le dé seguimiento, supervisión constante y control de las estrategias y actividades que se implemente en el aula.

Se recomienda que el personal docente tome conciencia en cuanto al tema de Planificación estratégica y Aprendizajes Significativos, y realice estudios y talleres de capacitación, para adquirir los conocimientos necesarios para lograr su diseño y ejecución de forma efectiva, Promover, activar y generar conocimientos previos mediante la motivación, la presentación de actividades y el uso de diferentes tipos de estrategia de enseñanza que capten la atención de los niños(as).

Referencias bibliograficas

González Y. (2011) Importancia del juego para las maestras de los tres grados de la Escuela Básica José Félix sosa del municipio Naguanagua, Edo Carabobo. Tesis de Licenciatura de la Universidad de Carabobo.

M.E.D (2005) Currículo de Educación Inicial. Disponible: Grupo didáctico 2001, ciudad: Caracas, Edición: Grupo didáctico 2001, C.A (2005).

M.P.P.E (2007) Subsistema de Educación Inicial Bolivariana. Disponible: Fundación centro nacional para el mejoramiento de la enseñanza de ciencia, CENAMEC, ciudad: caracas, Edición: CENAMEC (2007).

Vygotsky, L. S. (1982). "El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño", versión castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal.

Piaget J y Montessori M. (2006). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. [Resumen en línea].