

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR
DEL INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA

CASTELLAR ARRIETA GEIDY MARIA
GONZALEZ ESCORCIA SANDRA LUCIA
SANTANA RAMIREZ YASNEIDY

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA EN CONVENIO CON LA
UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
CARTAGENA 2015

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO MADRE
TERESA DE CALCUTA

TRABAJO PRESENTADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
PEDAGOGIA INFANTIL

ASESOR
LUZ CORONADO

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA EN CONVENIO CON LA
UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
CARTAGENA
2015

CONTENIDO

RESUMEN.....	1
INTRODUCCION	3
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACION.....	4
JUSTIFICACIÓN	6
3. OBJETIVO	7
3.1 General.....	7
3.2 Específicos.....	7
4. MARCO REFERENCIAL.....	8
4.1 Antecedentes	8
4.2 Marco Teórico conceptual	9
5. MARCO OPERACIONAL	44
5.1 Tipo de Enfoque de Investigación.....	44
5.2 Fuentes de Información	44
5.2.1 Fuentes Primarias	44
5.2.2 Fuentes Secundarias.....	45
5.3 Tipo de Muestreo, Población y tamaño de la muestra	45
5.4 Tabulación, traficación e interpretación de datos	45
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	57
BIBLIOGRAFÍA	58
ANEXOS.....	62

RESUMEN

El presente trabajo se titula "Las Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta" utilizando como pregunta de investigación ¿Cómo utilizan la lúdica los docentes de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Cartagena en el proceso de formación integral de los niños y niñas?.

El principal objetivo es “determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de la ciudad de Cartagena de Indias (Colombia); ya que se considera que por medio del juego y/o actividades lúdicas, se estimula al niño para que desarrolle su aprendizaje; ya que por naturaleza e instinto los niños disfrutan del juego como un ejercicio natural y placentero.

Por medio del juego, los niños desarrollan el lenguaje corporal y verbal, motricidad, ponen en práctica el trabajo en equipo, aprenden a acatar órdenes y seguir instrucciones.

Con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas al desarrollo, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que los rodea, limitando el uso de esta estrategia natural y su valioso valor pedagógico para desarrollar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer el proceso de formación integral.

Las diferentes actividades que desarrollen los niños, lo van a estimular a diversas áreas de aprendizajes; entre los tipos de juego podemos destacar:

- Juegos exploratorios: este tipo de juego le permite al niño alcanzar conocimientos a través de sus propias experiencias.
- Juego vigoroso: son actividades que requieren de mucha energía y estimulan al niño a que su parte corporal mantenga un equilibrio físico.
- Juego de habilidades: Desarrollan habilidades contralando manos y ojos
- Juego Social: Este tipo de juego permite que el niño tenga contacto con otros.
- Juego de Imaginación: Este tipo de juego le permite al niño producir; en este el niño crea, imagina e imita lo que no está.
- Juego de Ingenio: Este juego le permite al niño desarrollar la resolución de conflictos y/o problemas. (Curso Deficiencia Visual. Dora Céspedes. Universidad de Antioquía. Facultad de educación. 2009-1).

Los estudios permiten afirmar que los juegos son una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que este guarda conexiones sistémicas con lo que no es el juego; es decir se crea el desarrollo en otros planos como son la solución de problemas, creatividad, entre otros, con numerosos fenómenos cognitivos y sociales (Garaigordobil, M., 1990; Bañeres. et al., 2008)

Podemos entonces decir que el juego es vital e indispensables para el desarrollo del niño, ya que este contribuye con el desarrollo psicomotriz afectivo-social e intelectual.

INTRODUCCION

Los niños de nivel preescolar, es muy frecuenten que se distraigan y pierdan la atención de las cosas que realizan, observan o escuchan y es normal que esto suceda, dado que se encuentran en una etapa de desarrollo mental, es una etapa de atención integral, donde hay que promover el aprendizaje bajo experiencias que le permitan desarrollar habilidades y destrezas.

El trabajo que se presenta a continuación, se titula "**Las Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta**", el cual se refiere a los tipos de actividades lúdicas que se le pueden implementar a los niños de preescolar con la finalidad de que estos le permitan desarrollar un aprendizaje integral.

El trabajo está estructurado en varias partes, dentro de ellas podemos indicar la situación problema, la cual contiene la pregunta de los hechos que originan la situación; seguido el planteamiento de los objetivos que buscar dar la solución al problema, la justificación que contiene los argumentos para llevar a cabo el desarrollo el trabajo.

La temática se eligió, teniendo en cuenta la importancia que el tema de la lúdica tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje del nivel de preescolar.

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACION

Descripción del problema

En la actualidad, la educación preescolar es de vital importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas, es por ello que los objetivos de aprendizaje cada vez son más exigentes, convirtiéndose, en muchos casos, en un cúmulo de tareas repetitivas que ocasionan que los niños muestren apatía hacia el aprendizaje, convirtiendo a los padres en educando y docentes en el sistema de aprendizaje, lo que se convierte en muchos casos en un problema familiar; es por ello, que los docentes deben utilizar una variedad de recursos que les permiten lograr el desarrollo pleno de las competencias básicas en los niños y niñas.

Es de conocimiento general, que el juego en los niños es su principal ocupación, la naturaleza de los niños y niñas es jugar; lo hacen por instinto, es un ejercicio natural y placentero, durante el juego ellos disfrutan el trato con los demás, ejercitan su lenguaje verbal y no verbal, su desarrollo psicomotriz, aprenden a seguir instrucciones y a acatar las reglas que los mismos imponen como también desarrollan su autonomía.

Por medio del juego o actividades lúdicas, se alterna la formalidad en los niños, que implica el compromiso, la responsabilidad que asume, y el goce de la actividad misma; por ende toda la recreación en los niños y niñas de preescolar debe girar en torno a este tipo de actividades, como una experiencia de aprendizaje significativo, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que los rodea, limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para desarrollarlas capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de formación integral.

Formulación Del problema

Es de vital importancia que .los docentes propicien el desarrollo integral de los niños y niñas en forma placentera, estimulando su amor por la Institución y al aprendizaje; por lo tanto ¿Cómo utilizan la lúdica los docentes de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Cartagena en el proceso de formación integral de los niños y niñas?

JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la presente investigación es de mucha importancia para la comunidad educativa de preescolar, porque le muestra lineamientos específicos en la utilización de la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo integral de los niños y niñas, además de que les presenta un instrumento que les permitirá evaluar la dinámica utilizada con las competencias que desea formar.

A través de la lúdica en preescolar, los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, la observación, la memoria, la lógica, a concentrar su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamientos, competencias genéricas y no genéricas que los docentes pretenden que desarrollen; además, se estimula el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprendizaje.

Para nosotros como estudiantes, nos permite afianzar más el empoderamiento sobre las diferentes teorías que existen sobre lúdica en preescolar como herramienta pedagógica, así como su valoración en el proceso de formación de los niños y niñas de preescolar.

A la universidad le servirá como banco de consulta para futuras investigaciones en este campo.

De otra parte, el desarrollo de este trabajo se hace necesario para consolidar una línea de investigación sobre lúdica y educación infantil en la Universidad de Cartagena que ayude a buscar soluciones a los problemas de enseñanza y aprendizaje que se presenten en estos ámbitos en las instituciones educativas de la ciudad y la región.

OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

3.2.1 Identificar diferentes tipos de lúdica utilizados para el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar.

3.2.2 Establecer las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y destrezas que se desarrollan al aplicar ciertas actividades lúdicas.

3.2.3 Evaluar en los docentes de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta el grado de utilización de actividades lúdicas en el desarrollo de las diferentes dimensiones y competencias de los niños y niñas en edad preescolar.

4 MARCO REFERENCIAL

4.1 ANTECEDENTES

Entre los antecedentes que podemos citar, relacionados con la temática propuesta y el problema de investigación formulado, tenemos entre otros los trabajos realizados por:

Silva, M. (2011) Estudio sobre la Pedagogía Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la Socialización del niño en el Preescolar. Cuenca, Ecuador

Botacio de G. C. y Acosta de C., M. (2007) Experiencias Innovadoras en la Formación Inicial de Docentes. Colección: Investigación y Desarrollo Educativo Regional (IDER). San José, Costa Rica.

Carr, W., y Kemmis, S. (1988): Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado. Barcelona, Martínez Roca.

Jiménez (200) Citado por Cuervos Prados Mónica LA IMPORTANCIA DE LA PEDAGOGÍA EN LAS FACULTADES DE EDUCACIÓN disponible en http://www.iberamericana.edu.co/images/R04_ARTICULO5_HORIZ.pdf

Martínez M. P. O, PH. D. Grados de Lúdica Educativa. La Fundación Universitaria Juan de Castellanos, citado por Esp. Jaime Hernán Echeverri, Esp. José Gabriel Gómez en el artículo Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tomado del: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación. 2009.

Tobón, S. (2006). Formación Basada en Competencias, Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctico, 2º edición, Ediciones ECOE, Bogotá, Colombia.

Algunos trabajos de grado realizados en la ciudad de Cartagena de Indias, que tienen que ver con el tema desarrollado en el presente trabajo de grado, son los siguientes:

Título: La Lúdica como estrategias pedagógica de la práctica docente en la Institución Educativa José Manuel Rodríguez Torices INEM-Cartagena.

Autores: Ludís María Tuiran Dávila y Maribel Castro Padilla

Institución Educativa: Fundación Universitaria Juan De Castellanos, Programa Académico Especialización En Lúdica Educativa

Titulo: Estilos Y Usos Del Juego Interactivo En La Utilización Del Tiempo Libre, En Niños Y Jóvenes De La Ciudad De Cartagena.

Autores: Almanza Artuz, Yelenka, Miranda Nassi Teresa De Jesús, Montiel Ortiz Jairo Alonso, Peñaranda Santos Rafael, Velasco Cortina Graciela.

Institución Educativa: Fundación Universitaria Juan De Castellanos, Programa Académico Especialización En Lúdica Educativa

4.2 MARCO TEORICO CONCEPTUAL

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

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.

La tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y según Groos, sirve precisamente para jugar y prepararlo para la vida; ya que considera el juego como pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Teoría Piagetiana:

Jean Piaget asocia las fases evolutivas del pensamiento humano con tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); 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 dedicó 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 preoperativa (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 los objetos y su continuidad.

La etapa preoperativa 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 si 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.

Teoría Vygotskyana:

Lev Semyónovich, Vigotsky, 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 Vigotsky 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.

El Juego Como Herramienta Educativa

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".

Por otra parte Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la

principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Las Actividades Lúdicas

En Gran Bretaña existen escuelas públicas con propuestas educativas para la enseñanza basada en los juegos y actividades lúdicas como medio educativo eficaz, las cuales llevan más de 10 años funcionando sobre esa base.

Sin embargo, 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 y en jardines infantiles.

El juego educativo adquiere importancia después del siglo XVI y son los colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico.

Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética.

Pestalozzi, educador Suizo del siglo XIX, Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento

pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales, por lo que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas

Es de vital importancia la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar y esto depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar.

Las actividades 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 3 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 alumno 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, Cultura y Deportes se preocupa en el nivel preescolar, 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.

Por ello, propone a través de sus programas, actividades para satisfacer sus necesidades e intereses propios en cuanto a salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación tomando en cuenta las características propias de la edad preescolar.

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.

Para lograrlo se hace necesario que el docente conozca qué tipo de actividades lúdicas puede desarrollar, al tiempo de también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad y cuales son propias del contexto donde se encuentra inmersa la escuela, para lo cual debe activarse el óptimo funcionamiento de la triada escuela-familia-comunidad, con la finalidad de establecer un trabajo mancomunado que permita la puesta en práctica de un

modelo educativo, verdaderamente contextualizado, atractivo, integrador, centrado en el niño, además de asegurar la participación de todos los factores relacionados con su formación para la vida y por ende para su desarrollo integral.

Tipos de Actividades Lúdicas

Mattos (2002), considera que existen cuatro tipos de juegos así:

Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego

activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

Juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

Contribuciones de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, ya que el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos.

Por otra parte el juego contribuye 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.

Los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

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.

Rol del Educador

Las actividades lúdicas del educador son resumidas por muchos autores y entre ellos Fernández(2000), en las siguientes funciones:

- Preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.
- Dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.
- Seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

- Enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.
- Permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.
- Enriquecer los juegos de los niños o niñas, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego. Por ejemplo: después de ir en autobús a un parque o a un zoológico, se puede relacionar los juegos con las actividades realizadas, para que así permanezcan nuevos personajes que han conocido en su excursión e incluso nuevas formas de expresión que han escuchado y nuevas acciones sobre objetos o animales que antes no conocían.

- Reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios, la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.
- Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir.
- Respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo.
- No reproducir los papeles sexistas. Los niños y niñas expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará

expresiones como "los varones no juegan a..." o "eso no es propio de una niña", estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas.

- Observar el juego de los niños o niñas, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor.
- Fomentar en las familias de los mismos el interés por el juego, interesarse por los juegos que realicen en casa. El docente conocedor de la situación de la familia actual y de la necesidad de juego de los infantes, deberá sensibilizar a los padres sobre la importancia que este elemento tiene en el marco familiar. Jugar con sus hijos e hijas permite a las familiar establecer un medio de comunicación privilegiado. Por ello, se deben establecer los medios oportunos para esta actividad. Igualmente, podrá orientarlos sobre la adquisición de juguetes para los pequeños, a fin de que eviten caer en los usos consumistas frecuentemente opuestos a los intereses de los infantes.

DIMENSIONES DEL DESARROLLO INFANTIL

DIMENSIÓN CORPORAL: Es la expresividad del pensamiento y se traduce en la manera integral como el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo. En esta acción el niño se articula con su afectividad, sus deseos, sus representaciones, como también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

DIMENSIÓN COGNITIVA: Es el desarrollo de la capacidad humana para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad permitiendo la construcción de su conocimiento. Este conocimiento está basado en sus

experiencias, preconcepciones, intereses, necesidades y la visión de su mundo interior y exterior.

DIMENSIÓN ÉTICA, ACTITUDINAL Y VALORATIVA: Es la manera de interrelacionarse teniendo en cuenta la socialización y la efectividad para llegar a un desarrollo armónico e integral con su entorno. La educación basada en valores, posibilita la formación de un ser íntegro, autónomo, capaz de actuar con criterios propios, distinguiendo lo correcto e incorrecto.

DIMENSIÓN COMUNICATIVA: Esta dimensión es una parte del proceso formativo que se refiere a la adquisición de formas de expresión, oral y escrita. Está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad, a construir mundos posibles, a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

DIMENSIÓN ESTÉTICA: La estética se fundamenta en el conocimiento, manejo y expresión, a través de las actividades gráficas, plásticas y manualidades que desarrolla el niño y la niña mediante sus capacidades, habilidades y destrezas artísticas.

DIMENSIÓN SOCIOAFECTIVA: Se refiere a la capacidad del ser humano para reconocer la existencia del otro y de sí mismo a través de la expresión de sentimientos, de emociones enmarcados en las relaciones interpersonales

DIMENSIÓN ESPIRITUAL: El desarrollo de esta dimensión en el niño, le corresponde en primera instancia a la familia y posteriormente a la institución educativa, al establecer y mantener viva la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana, la espiritualidad. El espíritu

humano crea y desarrolla mediante las culturas y en las culturas un conjunto de valores, de intereses, de aptitudes, actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza.

JACQUES DELORS, plantea que el desarrollo del ser humano es un proceso dialéctico que comienza por el conocimiento de sí mismo y se abre después a las relaciones con los demás, por ello propone cuatro aprendizajes fundamentales como pilares del conocimiento, válidos para la acción pedagógica de niños, jóvenes y adultos.

SIGNIFICADO Y SENTIDO DE LA EDUCACION PREESCOLAR.

La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido los pilares del conocimiento: Aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno ; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas, y, por último , aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto, estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio.

APRENDER A CONOCER

Este tipo de aprendizaje consiste en aprender a comprender el mundo que lo rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, su justificación es el placer de comprender, de conocer, de descubrir. Aprender para conocer supone aprender a aprender, para poder aprovechar la posibilidad que ofrece la educación a lo largo de la vida.

significativos en situaciones que tienen valor especial para el que aprende a través de la acción, intercambio de información con los demás, toma de decisiones y puesta en práctica de lo aprendido. Es a partir de la observación y experimentación con lo que hay y sucede a su alrededor, que los niños son capaces de obtener e incorporar un gran caudal de información, formular hipótesis establecer relaciones, comprender y generalizar. Y pueden hacerlo, gracias a las formas de acción e interacción que establecen con los objetos y elementos del entorno y con los otros niños, compañeros y adultos.

APRENDER A VIVIR JUNTOS

Aprender a vivir juntos es aprender a vivir con los demás, fomentando el descubrimiento gradual del otro, que enseña sobre la diversidad de la especie humana y contribuye a una forma de conciencia de las semejanzas, las diferencias y la interdependencia entre todos los seres humanos. El descubrimiento del otro pasa forzosamente por el conocimiento de uno mismo, para saber quién es; sólo así se podrá realmente en el lugar de los demás y comprender sus reacciones.

Es el respeto, cuidado y atención de los niños, un punto de partida, para el logro de la convivencia humana.

APRENDER A SER

La función esencial de la educación es propiciar en todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimiento y de imaginación que se necesitan para que sus talentos alcancen la plenitud y de esta manera puedan ser artífices, en la medida de lo posible, de su destino.

HOWARD GARDNER, con su teoría de las Inteligencias Múltiples proporciona a la educación infantil un sistema para formar de manera más completa, aspectos importantes del desarrollo; se centra en el estudio de las capacidades humanas

en su conjunto, que abarca otros aspectos y abre la perspectiva del aprendizaje a otras áreas del desarrollo.

Las inteligencias relacionadas que investiga y propone GARDNER son:

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: Capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica y sus dimensiones prácticas.

INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA: Capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera efectiva, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.

INTELIGENCIA ESPACIAL: Habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representar gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones.

INTELIGENCIA FÍSICA Y CINESTÉSICA: Habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como perceptivas y táctiles.

INTELIGENCIA MUSICAL: Capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: habilidad para distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL: Habilidad de la autoinspección y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una auto imagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR.

NIÑOS DE 4-6 AÑOS DE EDAD: En esta fase los niños ya están capacitados para caminar y correr, alimentarse por sí mismos, controlar en gran parte sus funciones corporales, satisfacer sus propias necesidades y comunicarse

DESARROLLO FÍSICO Los niños en edad preescolar, con edades entre los 4 y 6 años que cursan pre jardín, jardín o transición, tienen las siguientes características físicas y motoras:

Promedio de

Altura: 90 cm. y 1.10 Mt.

Promedio de peso: 14 a 17 kl.

Proporción corporal: Piernas largas en relación con la longitud total del cuerpo (del 34 al 44% del tamaño del cuerpo).

Desarrollo cerebral: Peso del cerebro del 75 al 95% del peso de su cerebro cuando sea adulto.

Fortaleza muscular: Se incrementa significativamente en contextura y resistencia.

Dentición: Dientes de leche. A los 6 años, aproximadamente, se desprenden y son reemplazados por dientes permanentes.

DESARROLLO MOTOR: Hay desarrollo motor grueso

Hay control intestinal y de la vejiga (del 80% a los 4 años y del 90% a los 5 años).

Hay aún cambios en el control motor fino y en la coordinación motora fina. En la pre escritura y escritura se refleja el incremento de esta coordinación.

Las principales destrezas motoras son:

A los 4 años: Bajan escaleras en un pie (aún necesita ayuda); saltan en un pie, brincan hábilmente, suben escaleras (60%), y montan en triciclo.

A los 5 años: Saltan amplia, hábil y ordenadamente con 1 ó 2 pies, saltan de 8 a 10 veces en un pie, lanzan bien pelotas a lo alto, agarran bolas medianas al lanzárselas.

A los 6 años: Saltan, patean, lanzan bolas ágilmente y montan en bicicleta con equilibrio.

Manejo de figuras: Producen figuras concéntricas – circulares. No pueden disponer fácilmente las figuras ni trasladar diseños en la producción de conjuntos.

Representación pictórica: Pueden representar objetos y componer dibujos de conjunto, al principio simples (4 años), y al final más complejos (5 y 6 años).

DESARROLLO COGNITIVO Y PERCEPTUAL

a) Manejan las formas de representación activada; sin embargo, las representaciones icónicas están limitadas a los objetos y sucesos concretos, pero las representaciones simbólicas ya se dan aunque los símbolos no tienen relación directa con los objetos o sucesos que simbolizan.

Su conocimiento es pre operacional, caracterizado por:

Concreción: No les permite comprender los conceptos abstractos.

Realismo mágico: No distinguen las fantasías de la realidad.

Egocentrismo: No pueden considerar una situación desde el punto de vista de otra persona.

Animismo: Le dan a los objetos sus propias cualidades del niño.

Centración: Responden únicamente por un solo aspecto de una situación.

Dominio perceptual: Su pensamiento va sobre lo percibido, pero no sobre la reflexión acerca de esa percepción.

Atención estática: Ven las cosas como son, pero no reflexionan sobre sus posibles orígenes y transformaciones.

Irreversibilidad: No pueden retroceder sus pasos en el pensamiento.

b) Su razonamiento es transductivo, no puede ser ni inductivo (de lo particular a lo general), o deductivo (de lo general a lo particular); va de algo particular a otro algo particular, sin tener en cuenta lo general; por tanto, no concluye bien (ni de forma analítica o sintética), y no maneja el proceso de las relaciones causa-efecto. Su razonamiento es distorsionado.

c) Sus conceptos, iniciando la primera infancia, son:

Simplista: Usa pocas características de los objetos

Idiosincrásicos: Poco entendido por la comunidad social.

Irreales: Pobrementemente definidos.

Absolutistas: Un concepto no puede representar dos o más objetos o hechos.

Inaccesibles: No puede describir los conceptos.

d) Su forma de clasificar no es sistemática, por tanto clasifican con características, pues ellos eligen como relevantes y descartan las irrelevantes. No sobre ordenan o subordinan jerárquicamente.

e) Su memoria de reconocimiento es mejor que la de recuerdo. Tienen memoria sensorial, de corto y largo plazo y repiten frecuentemente las informaciones.

f) Su percepción está bien desarrollada, aunque a veces se dificulta la percepción de la profundidad (por la concreción y centración de su forma de conocer). La percepción de la distancia se desarrolla progresivamente, pero son susceptibles a las ilusiones; también les falta habilidad para reconocer objetos si se les da poco apoyo para identificarlos. Identifican las partes y el todo, pero con algunas partes no identifican el todo.

g) El concepto de número en ellos es limitado; pueden contar pero no comprenden qué es contar ni qué son los números; tampoco conservan los conceptos de número.

h) Tienen problemas con los conceptos de espacio y de relaciones espaciales y con la comprensión de la medición de las distancias (por su egocentrismo al conocer).

i) La concepción del tiempo es distorsionada. Asocian el tiempo con la acción; siempre viven en el aquí y ahora. En ellos el pasado es vago por su memoria desorganizada y el futuro es especulativo-presente.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

Gran parte del desarrollo del lenguaje se da en la edad preescolar: el desarrollo fonético (habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales, aunque no todos los consonánticos); el desarrollo semántico (manejo del vocabulario, significado de las palabras); desarrollo sintáctico (expresiones de una y dos palabras, inflexiones, reordenación de frases, creación de oraciones simples y compuestas con ideas simples).

DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

El niño, en la primera infancia de la edad preescolar (4 a 6 años) es:

Negativista: Por mostrar su autonomía

Dependiente: De la reafirmación de los adultos y de la atención que le presten.

Emprendedor: Con iniciativas.

Imitador: Busca modelos para imitar y se identifica con ellos.

DESARROLLO MORAL

Las limitaciones en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños en la primera infancia no les permiten comprender los conceptos abstractos de moralidad; por eso la conducta de los niños es el reflejo de la moralidad de los padres, adultos y docentes con quienes comparte su ambiente escolar, familiar y social.

DESARROLLO SOCIAL

En la primera infancia el niño necesita la socialización, la compañía de otros niños o adultos y/o de quienes los remplace (mascotas).

Vive juegos sociales:

Paralelo: juega con otros, pero está pendiente es de su juego.

Asociativo: Juega en grupos con el mismo material, pero usándolo de diferente forma entre ellos.

Cooperativo: Juega en grupos con actividades coordinadas y con roles definidos.

La agresión, al principio física y luego verbal, es propia de la primera infancia y se expresa según la relación con sus padres y profesores (si son autoritarios y /o permisivos).

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA EN EL NIVEL INICIAL

En el nivel inicial escolaridad inicial se privilegia el juego como el recurso más apropiado, dadas las características del momento evaluativo de los educadores.

Naturaleza del juego infantil.

El juego es la actividad espontanea que desarrolla el niño y la niña. Diversas corrientes psicológicas han analizado su naturaleza funciones. A fin de sistematizar las diferentes teorías se pueden agrupar en:

- a) Teorías psicogenéticas.
- b) Teorías compensatorias.
- c) Teorías funcionales.

Teorías psicogenéticas.

Para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificarla realidad externa para adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña.

Teorías compensatorias.

Según la teoría psicoanalítica el juego posibilita a las niñas y los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimiento del mundo externo.

Desde esta concepción el niño y la línea a través del juego realizan proyecciones inconscientes, resuelve deseos conflictivos y modifican los aspectos de la realidad que no le satisfacen.

Teorías funcionales.

Estas teorías asignaron al juego una función adaptativa, como para pre-ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre.

La evolución de los juegos.

La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes fases:

Juegos funcionales: se desarrolla durante el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puros ejercicios de las funciones sensorias motoras que compromete tan sólo movimientos, acciones y percepciones. Por ejemplo succionar cualquier objeto que tienen a su alcance.

Juego de ficción o simbólico: en este juego, que se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento. La función noción del juego simbólico es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto.

En este proceso se realiza una asimilación deformadora del objeto y los esquemas del pensamiento. Por ejemplo: un niño cuando juega a los bomberos transforma un recipiente en el casco de bomberos una caja en el auto bomba, etc.

Juego de reglas: comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea. En estos juegos es necesario aprender y respetan determinadas normas y acciones.

Dentro de los juegos reglados se ha observado una evolución que expresa el proceso de descentralización paulatina del pensamiento infantil. Esta evolución va de los juegos de reglas arbitrarios, con recurso consenso grupal hasta el juego con reglas convencionales, institucionalizado socialmente pasando una etapa intermedia de juegos con algunas reglas, constituidas y acentuadas como cierto consenso grupal.

Juegos de construcciones: éste tipo de juego coexiste con todo los otros y está presente en toda la fase partir del primer año de vida.

En estos juegos se combina con el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar algo por ejemplo: construir con bloques, moldear con masilla, apilar objetos, coleccionar elementos, etc.

El juego para la acción didáctica.

Hay que considerar el juego como el modelo peculiar de interacción del niño y de la niña consigo mismo, los otros y las cosas implica privilegiar las actividades lúdicas como recursos metodológico más apropiado para la consecución de los objetivos y contenidos del nivel inicial.

Desde esta perspectiva se consignan algunas las nociones que se describe:

Es el vehículo que posibilita la transición de la sensación al pensamiento, de los esquemas sensomotores a la conceptualización.

Es un medio de expresión de la personalidad infantil, como tal permite el docente descubrir y comprender las actitudes y comportamiento del niño para intervenir en ellos, ayudando los a superar dificultades y orientándola conclusión de los aprendizajes hacia la consecución de los objetivos y contenidos educativos.

Es el medio idóneo para favorecer la integración del niño y la niña al contexto sociocultural favoreciendo en la comprensión del mundo que sí mismo y de su relación con los otros.

En un medio privilegiado de comunicación expresión y creatividad infantil permite el pasaje de la actividad lúdica al trabajo a partir de la misma experiencia lúdica.

El período del juego trabajo.

El juego trabajos es el período didáctico del cual los niños realizan en forma individual grupal distintas actividades que le permite el desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades el niño tiene posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, el hogar, interactuar.

Las actividades que se desarrolla en este período pueden surgir a partir de los intereses espontáneos del niño y del grupo.

Las concepciones educativas que sirven de base a la propuesta curricular del nivel inicial plantean la necesidad desarrollar procedimientos de trabajos coherentes con requerimientos de niños y niñas en esta etapa.

A través de los tiempos se ha diseñado distintos modelos educativos, privilegiando aquellos que toman en cuenta la integridad de los niños y niñas y que rescatan la dimensión lúdica como su forma natural de aprender.

Nancy Rudolph resalta el valor educativo del juego al afirmar que no se necesitan grandes dotes psicológicas para reconocer que todos los niños requieren de una oportunidad para jugar sin restricciones, de reflexionar, modelar y remodelar su mundo. Debe contar con sitios donde puedan construir y echar abajo con libertad y el espacio necesario para aprobarse asimismo los y los materiales y herramientas que les rodean. (Nancy Rudolph. citada por Joanne Hendrick en su libro "Educación Infantil" (pág. 38) editorial CEAC. Rudolph. N. (1990)

También plantea que los niños necesitan de adultos empáticos e interesados que le tienen una mano, que medien, modifiquen el ritmo de sus actividades, escuche. Todo niño su descubridor, un explorador un ser únicos y todo niño merece y reclama el derecho de comprometerse en la aventura de la vida a su manera.

Esta conceptualización refleja los elementos y los objetos y metodológicos se orientan el juego trabajo como práctica educativa ya que destaca: el juego como necesidad los niños y como mediación educativa.

La necesidad de ofrecer espacios materiales que permitan a los niños y las niñas construir transformar.

El papel del educador en promoción del aprendizaje que se le genera de manera espontánea.

El respeto a la individualidad de cada niño sus condiciones de explorador descubridor.

Carl Rogers también enfatiza la importancia de la acción y el autodescubrimiento cuando sostiene que: *"me parece que todo lo que puede enseñarse a otro es relativamente minúsculo y tiene poca o ninguna influencia en su conducta. He llegado a pensar que el único aprendizaje que tienen influencia significativa en el comportamiento es el autodescubrimiento y las enseñanzas que cada uno elabora y asimila por sí mismo"*. (Carl Rogers Citado por Mindess, Marry y David. "Guía para Un efectivo programa del Jardín de Infantes". Ed. Kapeluz. Buenos Aires 1979.pag.71)

El juego trabajo es una de las forma más efectiva para dinamizar el aprendizaje dentro de un ambiente reflexivo, libre y creativo de que experimente, dialogue, interactúe con su grupo de iguales, elabore y resuelva conflictos, construya y cree.

Sin duda, es una de las metodologías más apropiadas para promover aprendizajes indicativos en un ambiente cordial y placentero, en el que se respeta la creatividad y el ritmo individual de cada niño y cada niña, al tiempo que se crea condiciones que se constituyen en retos permanentes para avanzar en el proceso de aprender.

¿En cuales aspectos se vincula el juego trabajo a la transformación curricular?

El juego trabajo sirve a los propósitos educativos planteado en la propuesta teniendo como finalidad principal el desarrollo integral de los niños y las niñas. Rescata la dimensión lúdica como medio natural de aprendizaje en etapa que corresponde a su educación inicial.

Promover aprendizajes significativa a través de experiencias cualitativas y la resolución de problemas, a partir de situaciones de los niños y niñas que laboran en susurros espontáneos.

Favorece el autodescubrimiento, el aprendizaje múltiple y el trabajo de niños y niñas como actores de su propio progreso en interacción con su grupo de iguales, con la educadora y con los materiales.

Canaliza los ejes transversales a través del juego dramático que se desarrolla las diferentes zonas de juegos y la reflexión que acompañe estas actividades. Integran a los padres, madres y otros familiares y miembro de la comunidad, lo cual aportan elabora materiales, comparten experiencia con los niños y niñas educadores e intercambian informaciones en una interacción permanente.

Posibilita la mediación del maestro la maestra su rol de facilitador de procesos de desarrollo de que su papel es el mediar y promover la participación.

Concretiza las estrategias que se privilegia en los fundamentos del currículum, ya que el juego trabajo conlleva como parte su progreso de indagación, solución de problemas, descubrimiento, socialización, el rescate permanente de las opciones de los niños y niñas, la creación y la reflexión entre otros.

¿Cuáles principios orientan el juego trabajo como práctica educativa?

Esta metodología se fundamenta en una serie de principios los cuales refleja la concepción psicológica y pedagógica que lo sustente.

El juego como actividad característica de la niñez en su forma natural de aprender es placentera, creador, elaborado de situaciones, por lo tanto la acción educadora debe ser coherente con esta necesidad y desarrollarse a partir de la misma.

El niño o niña como integridad y el carácter sintético de las percepciones infantiles. Cuando un niño juega compromete su personalidad total, su capacidad social, física, afectiva e intelectual, por lo tanto los métodos de enseñanza de promover el aprendizaje integrado en múltiples dimensiones.

El conocimiento de la resolución de las capacidades intelectuales como base para promover el desarrollo de una personalidad y la sana, independientes, creadora y responsable.

La actividad como principio básico de aprendizaje y la experiencia directa entendido como el mejor camino para manipular, descubrir, transformar y crear.

La actividad creadora y las soluciones situaciones problematizante que sabores como medio para promover aprendizajes significativos en interacción con compañeros, materiales, educadores y otros elementos del medio.

El respecto a cada niño y niña como ser únicos, que posee unas características particulares y un ritmo de desarrollo que es necesario estimular y respetar.

¿En qué consiste el juego trabajo?

El juego trabajo puede definirse como "un momento dentro del período de tareas en el jardín donde se cumplen distintas actividades creadoras en forma individual con pequeños grupos".

Permite con jugar lo placentero del juego con intencionalidad del trabajo, en un ambiente flexible participativo en el que los niños y las niñas pueden manipular, crear y transformar en interacción con los compañeros, materiales y con él o la

que le acompañe en ese entorno. El acompañante canaliza logros determinados propósitos, sin que los niños lo adviertan.

Se trata de canalizar el juego espontáneo hacia el logro de las finalidades educativas del nivel inicial en una interacción que posibilite respeto a la necesidad de los niños y niñas, a sus procesos evolutivos, su ritmo de aprendizaje de su capacidad expresión.

Dentro de esta concepción se valoriza el trabajo como la energía, el esfuerzo activo que conllevan actividad lúdica y tiempos a los niños y niñas a actuar sobre los objetos y a transformarlos. Se rescata el carácter placentero del juego y se promueve el trabajo como medio de realización personal y social. Este planteamiento es coherente con el interés manifestado por los niños y las niñas en sus actividades lúdicas, la cual asume como "estar muy ocupados" por "están trabajando" en los diferentes juegos de roles que desempeña, interpretando el juego como su trabajo en el cual comprometer su personalidad total.

Este es una oportunidad para revalorizar el trabajo como fuente de autorrealización, desde edades tempranas y como una dimensión importante en el desarrollo personal y social.

Juego: actividad espontánea natural de los niños y niñas, expresión de la creatividad en individualidad.

Trabajo: esfuerzo activo, impulsa energía transformadora, actividad constructiva y significativa.

Juego trabajo: interacción entre lo placentero y espontáneo del juego y la intencionalidad del trabajo. Integración.

¿Ha cuáles propósitos sirve el juego?

Joanny Hendrick planteados objetivos del juego referido cinco categorías básicas.

- Fomenta el desarrollo físico.
- Fomenta el desarrollo intelectual.
- Promoción del desarrollo social.
- Fuente de valores emocionales.
- Desarrollo aspectos creativos de la personalidad infantil.

Las finalidades es promover el desarrollo integral de los niños y niñas mediante el juego y las oportunidades creadoras que esto propicia.

¿Qué puede lograr de manera concreta en cada dimensión del desarrollo?

Que los niños y niñas puedan dentro de una situación del juego:

En la situación social:

- Aprender a compartir.
- Situación del juego.
- Compañeros de juego.
- Materiales.
- Proyecto de ideas.
- Formar hábitos.
- Aumentar enriquecer la capacidad de comunicar.
- Favorecer la integración progresiva grupo.

En la dimensión cognoscitiva:

- favorecer el desarrollo las capacidades perceptivas.
- Promover la actividad reflexiva frente al mundo natural y social.
- Adquirir de forma progresiva conceptos.
- Desarrollar las capacidades críticas resolución de problemas.
- Sentar las bases para nuevos y más profundos niveles de aprendizaje.

En la dimensión física motrices:

- Favorecer el desarrollo psicofísico mediante un adecuado manejo de su cuerpo en el espacio.
- Desarrolla la musculatura gruesa y fina mediante el trabajo gráfico, plástico y las conclusiones libres.
- Desarrollar su lateralidad.
- Ejercitar el adecuado dominio de postura.

En la dimensión emocional:

- Favorecer el autoconocimiento.
- Fortalecer el desarrollo de la autonomía.
- Promover actitudes de responsabilidad.
- Ofrecer un medio para canalizar intereses y sentimientos.
- Favorecer la sensibilidad estética.
- Favorecer el desarrollo paulatino de valores sociales espirituales.

En la dimensión creativa:

- Fortalecer progresivamente la capacidad auto expresión.
- Desarrollar la capacidad imaginativa.
- Favorecer la capacidad de resolver problemas.
- Favorecer el desarrollo del pensamiento divergente, de modelos alternativos de reacción ante situaciones similares.
- Favorecer el desarrollo de la expresión por diversos medios gráficos, plástico ser dramáticos.

Lugar del juego trabajo dentro del horario actividades que se desarrolla en el centro.

- En horario de trabajo con niños y niñas pequeños interesantes actividades:
- Ceremonial entradas.
- Iniciación.
- Juego trabajo.

- Expresión y comunicación oral.
- Presentación de técnicas.
- Festejos, actos patrióticos, a consentimientos comunicativos, personales otros.
- Exploración activa.
- Educación física expresión corporal.
- Experiencia directa.

El juego trabajo se considera como parte integral de la dinámica de trabajo diario. Se desarrollan momentos pacíficos entre las actividades del centro. Su duración va a depender de la madurez del grupo, la experiencia acumulada y la riqueza de las horas de juego. La frecuencia dependería de los condiciones del centro, lo ideal es que sea un periodo diario.

Los períodos del juego trabajo con los niños y las niñas de tres años suelen ser cortos y bulliciosos dada la brevedad los ciclos de atención concentración, y su necesidad de movimiento para acción. Pueden durar hasta media hora aproximadamente, la idea es ejercitar los para que pueda realizar periodo de juego trabajo más largos en grupos y grados posteriores.

5 MARCO OPERACIONAL

5.1 TIPO Y ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La investigación sobre las actividades lúdicas y el aprendizaje en los niños y niñas corresponde a una investigación de tipo descriptivo, ya que los estudios de tipo descriptivo buscan especificar propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Por lo tanto a través de esta investigación, se busca establecer la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar.

El método de investigación usado fue cuantitativo porque se recogen y se analizan datos sobre variables; además es objetiva, confirmatoria, inferencial, deductiva y está orientado hacia el resultado porque los datos son sólidos y repetibles, la investigación partió de la recolección de información sobre las actividades lúdicas utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje.

5.2 FUENTES DE INFORMACIÓN

5.2.1 Fuentes Primarias

Las fuentes de información primaria corresponden a las encuestas estructuradas que se aplicará a las docentes de preescolar de la Fundación Instituto Madre Teresa de Calcuta de Cartagena Bolívar.

5.2.2 Fuentes Secundarias

Las fuentes de información secundarias se obtuvieron de los diferentes libros de texto que referencie el tema, información clasificada de Internet, datos de revistas indexadas e investigaciones ya elaboradas en este tema e información escrita proporcionada por la Institución Educativa.

5.3 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

5.3.1 TIPO DE MUESTREO, POBLACIÓN Y TAMAÑO DE LA MUESTRA

Las encuestas y entrevistas, se les practicó al 100% de los docentes de preescolar y equipo interdisciplinarios (5 docentes) que forman a los niños y niñas en las dimensión cognitiva, comunicativas, socio afectiva, corporal y estética,

5.4 TABULACION, GRAFICACION E INTERPRETACION DE DATOS

Una vez recolectados los datos mediante el instrumento, se llevó a cabo el análisis e interpretación de las respuestas obtenidas, llegando a las siguientes

partir de enero de 1992 y en febrero del mismo año labores académicas con el nivel de preescolar y primaria hasta tercer grado con carácter mixto y naturaleza privada, calendario A, con un total de 42 alumnos.

El año siguiente 1993, el Instituto se trasladó a un inmueble que constaba de dos plantas ubicada en el mismo barrio La Consolata sector paraíso Manzana J Lote 10, en este año la institución abrió los grados 4° y 5° completando así el ciclo de primaria. La legalización definitiva de estudios del Instituto Madre Teresa de Calcuta, fue tramitada en el transcurso del desarrollo curricular año lectivo de 1993 para obtener la aprobación de estudios en septiembre 14 de 1993 según resolución # 1809. La Fundación Instituto Madre Teresa de Calcuta funcionó 6 años en este lugar, luego el inmueble fue vendido motivo por el cual la institución fue trasladada a un barrio vecino (Altos Jardines).

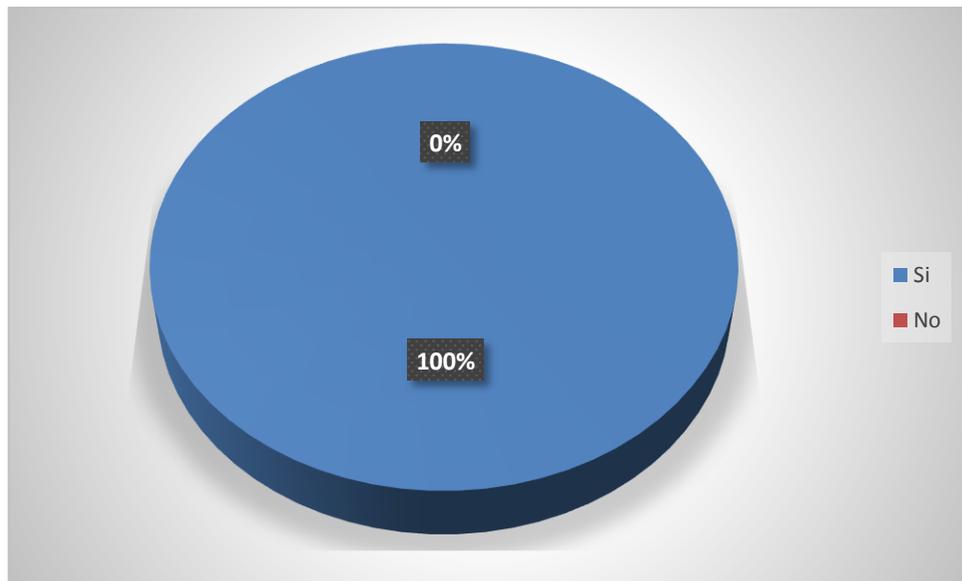
A partir del año de 1999 la institución comienza a funcionar en esta nueva dirección ubicada en el barrio Altos Jardines Manzana E Lote 1 continuando con todos los grados de preescolar y primaria, jornada mañana y tarde. En el año 2003 se realiza por primera vez la contratación con la Secretaría de Educación Distrital en el programa “Educación para todos” (Plan Becario) con un número de 103 estudiantes de estratos 1 y 2.

En el 2004 se amplió la cobertura con el grado 6° de educación secundaria con la aprobación de la Secretaría de Educación mediante decreto # 0665 de 25 de noviembre de 2004.

Una vez recolectados los datos mediante el instrumento, se llevó a cabo el

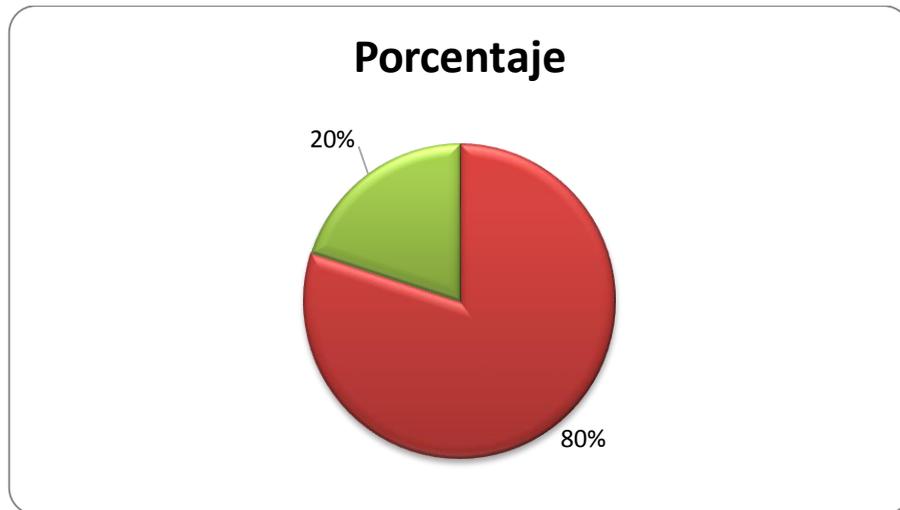
análisis e interpretación de las respuestas obtenidas, llegando a las siguientes conclusiones:

1. ¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar?



El resultado indica, que por lo menos en teoría, el cuerpo docente de la institución encuentra relevante el papel de la lúdica en los procesos formativos de los niños y niñas; así como su incidencia como estrategia pedagógica.

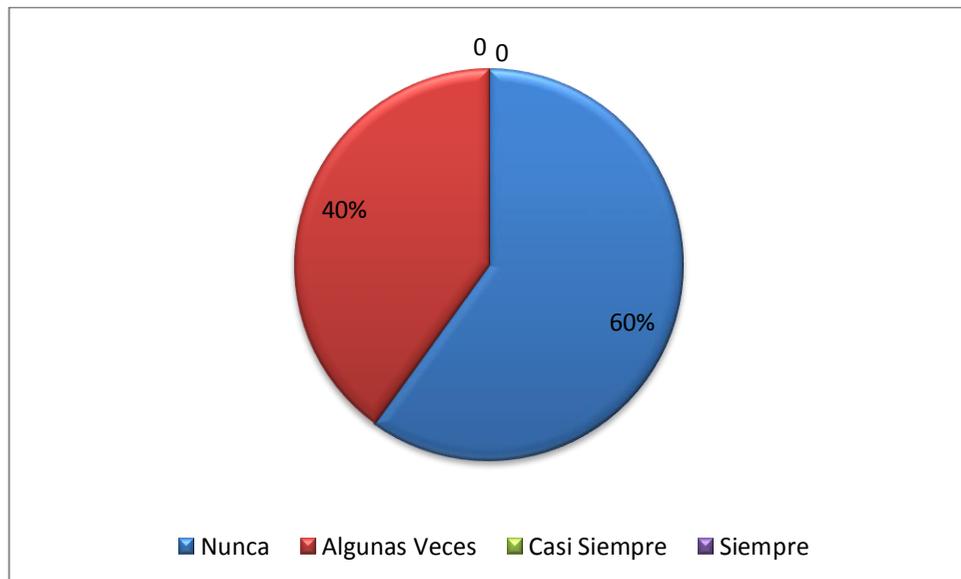
2. ¿Utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?



Solo el 20% de los docentes utilizan casi siempre en sus clases juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas; mientras que el 80% algunas veces lo hace.

Al contrastar este resultado de la pregunta N° 2 con el resultado de la pregunta N° 1 vemos que muy a pesar de aceptar la lúdica como un aspecto importante en los procesos con los niños y niñas, el uso de la misma como estrategia no está lo suficientemente posicionado y su implementación no está de forma clara en la práctica pedagógica habitual del cuerpo docente de la institución.

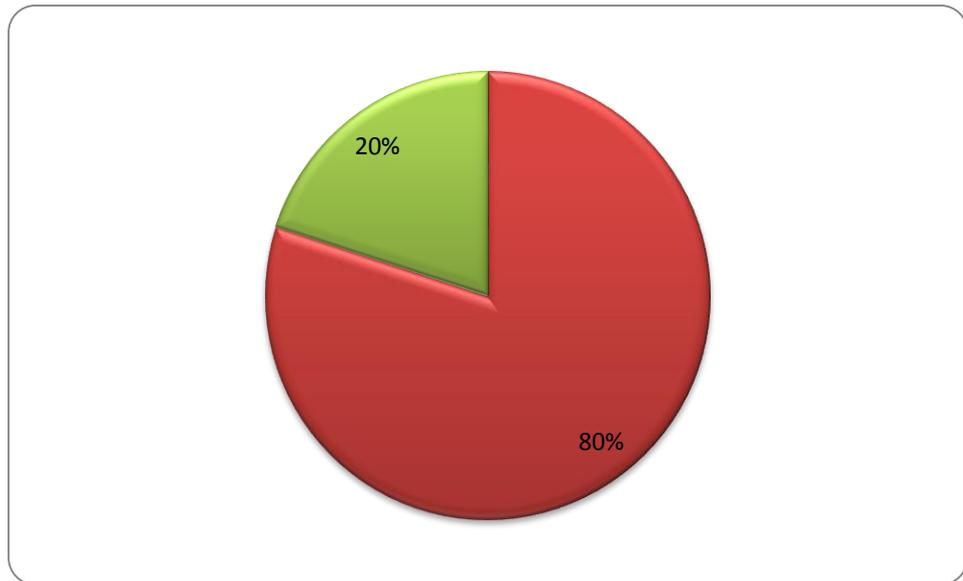
3. ¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?



El 60% de los docentes de preescolar no planean las actividades lúdicas a desarrollar con los niños con debida anticipación, y solo el 40% algunas veces lo hace.

Los procesos en general y los educativos con mayor razón, requieren para su debida gestión por lo menos cuatro pasos: planeación, ejecución, control y evaluación. Se entiende por el resultado de esta pregunta que la etapa inicial del proceso, es decir la planeación de las labores pedagógicas considerando la lúdica como estrategia formativa, no es suficientemente planeada con los cual los resultados no siempre serán los mejores. No está claro si se realiza un seguimiento y una valoración a los procesos que si emplean esta estrategia al interior de la institución educativa, con lo cual se podría aportar aquí una recomendación importante para mejorar los procesos de la institución con los niños y niñas.

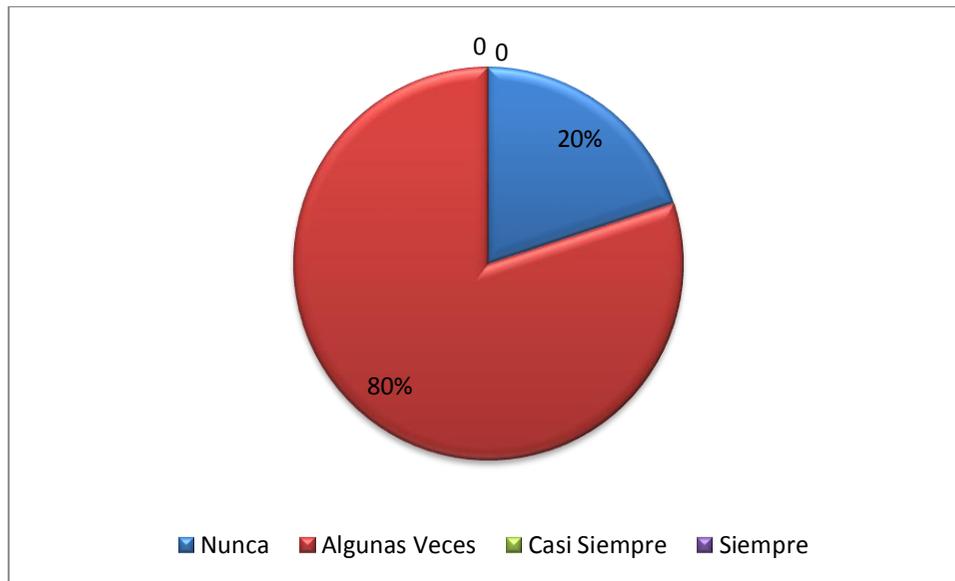
4. ¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?



El 80% de los docentes de preescolar algunas veces utilizan juegos motores o de ejercicios y el 20% de los mismos casi siempre lo utilizan.

No se le está dando mucha importancia a este tipo de lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños.

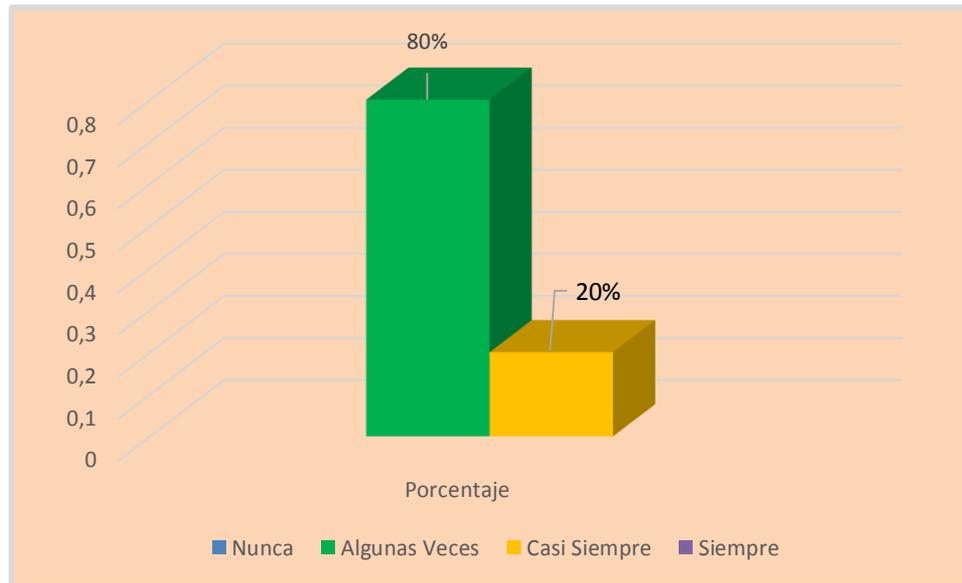
5. ¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?



El 80% de los docentes algunas veces utilizan juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños, y solo el 20% lo utiliza casi siempre.

Los docentes pocas veces utilizan este tipo de juego para el desarrollo de imaginación, creatividad y comunicación en los niños que a esa edad es de suma importancia.

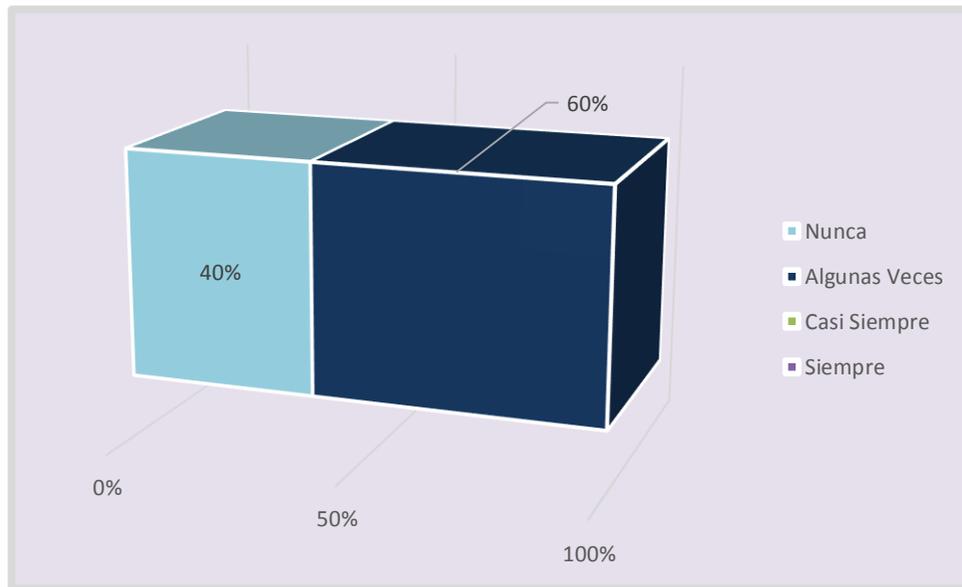
6. ¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?



El 80% de los docentes utiliza algunas veces el juego de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños, y solo el 20% lo utiliza casi siempre.

Se observa que los docentes poco utilizan este tipo de juegos para lograr en los niños el seguimiento de reglas, normas, instrucciones que sirven de base para la convivencia social.

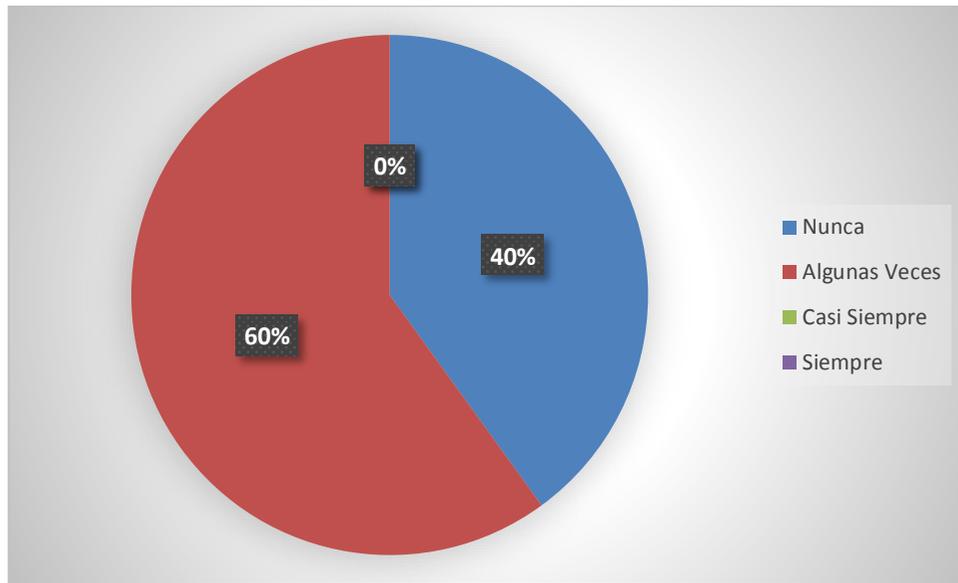
7. ¿Utiliza juegos de dramatización y de roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?



El 60% de los docentes de preescolar algunas veces utilizan juegos de dramatización y de roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones, mientras que el 40% de los mismo nunca lo utilizan.

Se evidencia la poca utilización de este tipo de juegos que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones y así lograr una mayor armonía en las relaciones con los demás.

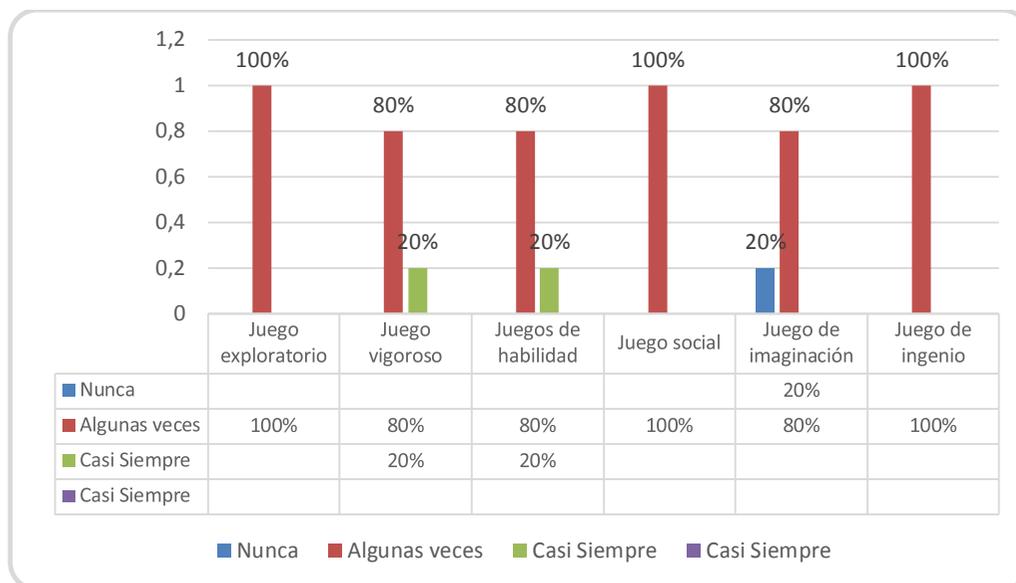
8. ¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que están desarrollando o adquiriendo en ese momento?



El 60% de los docentes de preescolar algunas veces son conscientes del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que propician en los niños con las actividades lúdicas que desarrollan mientras que el 40% no lo están.

De acuerdo a los resultados podemos establecer que las actividades lúdicas cuando son realizadas no han sido planeadas de manera formal, determinando las habilidades, competencias o conocimientos que quieran desarrollar.

9. De los siguientes tipos de juegos cuales utiliza



El 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación.

Según los resultados arrojados por la encuesta, los docentes que algunas veces utilizan la lúdica como herramienta pedagógica lo hacen utilizando solo los juegos exploratorios, social y de ingenio, lo que evidencia poca variedad en la utilización de juegos.

Esta realidad identificada puede servir como un justificante para aportar un conjunto de estrategias a la institución para que mejore o fortalezca sus procesos educativos empleando la lúdica como estrategia con sus niños y niñas, esto pasa con capacitar el personal docente e incorporar elementos de planeación más rigurosos para asegurar la implementación de la lúdica en la labor formativa integral.

6. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos con la encuesta practicada a los docentes de preescolar de la Fundación Instituto Madre Teresa de Calcuta de la Ciudad de Cartagena, se deduce lo siguiente:

- A pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.
- No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.
- La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.
- A los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar.

7. RECOMENDACIONES

Los docentes deben documentarse sobre la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar.

Deben realizar una planeación anticipada de las actividades a desarrollar, determinando el tipo de competencia, habilidad, destreza o conocimiento que desea que adquieran los niños.

Identificar las variedades de juegos y la pertinencia de habilidades, competencias y conocimientos que estos desarrollan.

La institución debe adecuar las aulas de clase y demás espacios para que los niños y niñas puedan realizar este tipo de actividades en un ambiente adecuado.

De acuerdo a lo anterior se sugiere la realización y ejecución de un plan de mejoramiento que conlleve a fortalecer las debilidades presentadas.

BIBLIOGRAFÍA

BAÑERES, Domenec; BISHOP, Alan; CARDONA, Maria Claustre; COMAS, Oriol, Escuela Infantil Platero y YO, GARAIGORDOBIL, Maite; HERNANDEZ, Teresa; LOBO, Elena; MARRÓN, María Jesús, ORTI, Joan et al. (2008) El juego como estrategia didáctica. Editorial Laberinto Educativo y Editorial Grau. Primera Edición. Barcelona, España

C. COLL, Marchesi, J. PALACIOS, (1992). Desarrollo Psicológico y educación. Psicología evolutiva, tomo I. Madrid, Editorial Alianza.

Chateau, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz.

Cifuentes, María Cenadida. (1998). Concepto de historia y teorías del juego y la lúdica. Revista seminario investigativo, número 179.

Corporación día del niño (2007). Importancia y beneficios de la lúdica. Recuperado el 16 de septiembre de 2011, de <http://www.net/infancia/beneficios.php>.

Frisancho, S. (1996). El aula, un espacio de construcción de conocimientos. Lima:Revista Tarea. Tarea Publicaciones

Goldschmied, E. y Jackson, S. (2007). La Educación Infantil de 0 a 3 años. Madrid,

High/ScopeEducationalResearchFoundation.(2000)Thehigh/scopepreschooleducationalapproach: a prospectusfor pre-kindergarten programs. Michigan:USA.

Jensen, A. R. (1979). Bias in mental testing. New York: Free Press. Llorca, M, Ramos, V., Sánchez, J., Vega, A. (2002). La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento. Málaga: Aljibe.

Martínez Medrano, E. (1983). El juego infantil: análisis y aplicación escolar. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.

Morata González, A (2002). Un camino hacia la matemática. Caracas: Universidad Metropolitana.

Ministerio de Educación (1997). Serie lineamientos curriculares de preescolar y Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997. Bogotá: mineducación.

Ministerio de Educación, (2007). Lineamientos curriculares de preescolar, Educación preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011, de <http://www.oei.es/quipu/colombia/col07.pdf>.

Ministerio de Educación, (2007). Lineamientos curriculares de preescolar, Respeto, Pluralismo y Tolerancia. Recuperado el 22 de septiembre de 2011, de http://www.salonhogar.net/Diversos_Temas/respeto.htm.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de, <http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=5>.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de, <http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=6>.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de, **91**
<http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=13>.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de,
<http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=14>.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 15 de septiembre de 2011 de,
<http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=4>.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de,
<http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=15>.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de,
<http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=6>.

Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de,
<http://menweb.mineduacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=17>.

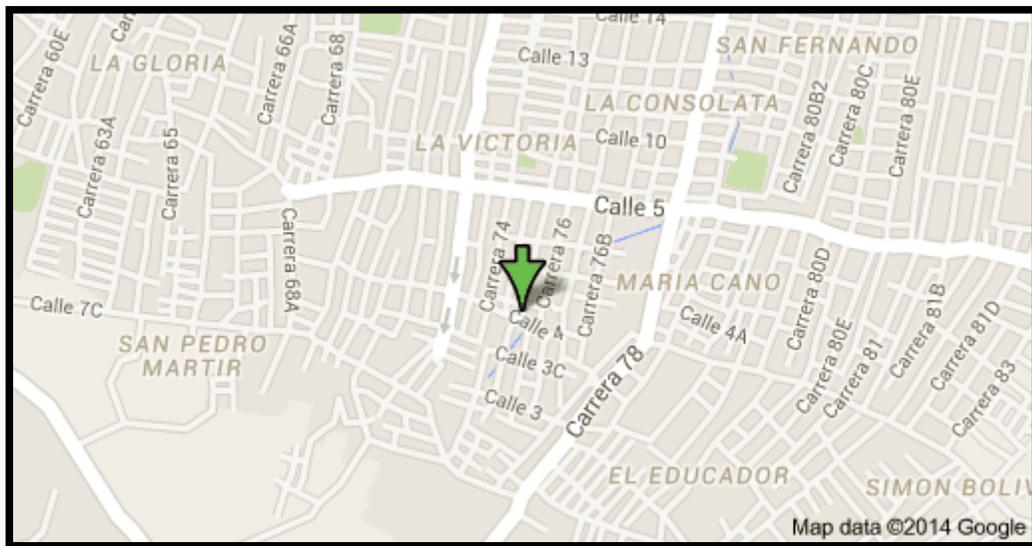
Ministerio de Educación, (2008). Lineamientos curriculares de preescolar. Lineamientos de preescolar. Recuperado el 14 de septiembre de 2011 de, <http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=5>.

Vallejo Magdalena. (2005). Docente de educación dirigida a niños con NEE. Reflexión: "la lúdica y el juego" Medellín, Colombia.

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

ANEXOS

Anexo 1. Mapa de ubicación de la institución



Anexo 2. Modelo de encuesta aplicado a las docentes de la institución

ENCUESTA

Objetivo: determinar si las maestras de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta utilizan la lúdica en el proceso de formación integral de los niños y niñas y si estimulan el desarrollo de las dimensiones del desarrollo de estos.

1. ¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar?.

SI () NO ()

2. ¿Utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?.

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

3. ¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

4. ¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

5. ¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

6. ¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?.

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

7. ¿Utiliza juegos de dramatización y de roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?.

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

8. ¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que están desarrollando o adquiriendo en ese momento?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

9. De los siguientes tipos de juegos cuales utiliza

1-Juego Exploratorio: El juego exploratorio del niño se alimenta de la variedad de sus experiencias. Se puede, pues, estimular el juego exploratorio del niño llenando su mundo de objetos y acontecimientos diferentes: Mirar móviles, objetos colgantes, juguetes atados a una cuerda, juegos de bolas, etc. - Producir ruidos; olores y sabores diferentes, etc., - Juegos con agua, arena, etc., Esconder objetos para que el niño los encuentre, Juegos de escondite.

2- Juego vigoroso: Nos referimos a las actividades que requieren mucha energía: trepar, saltar, jugar a la pelota, etc.: - "Lucha libre".- A caballo,- "A que no me coges"- Trepar, subir y bajar escaleras, brincar, saltar al suelo, saltar obstáculos, saltar a la cuerda, patines de ruedas, chutar, lanzamiento, etc.

3- Juegos de habilidad: Se trata de actividades que requieren la utilización hábil y controlada de manos y ojos:- Juegos de martillar, palillos de tambor, juegos de argollas, ensartar, enhebrar, construcción con cubos, dibujo, pintar con los dedos, recortar, doblar papel...

4- Juego social: Llamamos juego social lo que el niño hace cuando juega con otros: columpio, soka-tira, carretilla de mano, pelota voladora, juegos de pelota, carreras de tres piernas, dominó, dardos, juegos de persecución, carreras, juegos de salto, tejo...

5- Juego de imaginación: En los juegos de imaginación, el niño pone algo de su propia cosecha. Imagina y se figura algo que no hay: jugar a mamá, a las muñecas, títeres, disfraces, juegos de simulación, teatro y mímica, escenificar un cuento, teatro de títeres...

6- Juego de ingenio: Se refiere a la resolución de problemas: juegos de emparejamiento (dominó de colores, dominó ilustrado, juego de las familias, bingo ilustrado, parejas...), juegos de clasificación (de imágenes, color, forma...), etc.

TIPO DE JUEGO	FRECUENCIA			
	Nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
Juego exploratorio				
Juego vigoroso				
Juegos de habilidad				
Juego social				
Juego de imaginación				
Juego de ingenio				

Anexo 3. Estadísticas institucionales

GRADO	AÑO 2012		AÑO 2013		AÑO 2014	
	No. Docentes	No. Alumnos	No. Docentes	No. Alumnos	No. Docentes	No. Alumnos
Pre-jardín	1	19	2	24	2	28
Jardín	2	20	2	24	2	29
Transición	1	25	1	27	1	35

Fuente: Fundación Instituto Madre Teresa de Calcuta

Anexo 4. Seriado fotográfico de las labores que se realizan o realizaron

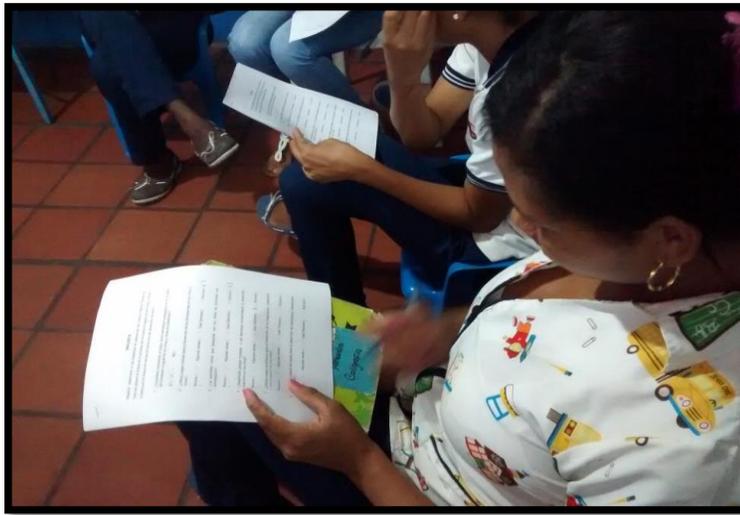
Fotografía 1.



Fotografía 2.



Fotografía 3.



Fotografía 4.



Fotografía 5.



Fotografía 6.



Fotografía 7



Fotografía 8



Fotografía 9.



Anexo 5. Estructura de un ejemplo modelo de actividad lúdica

Nombre de la actividad: Aplauso

Edad: 3 a 6 años

Justificación: Contribuir con el desarrollo de la atención y del pensamiento lógico matemático de manera divertida.

Objetivos:

- Desarrollar la atención
- Consolidar el concepto de cantidad
- Contribuir al razonamiento lógico matemático.

Materiales: ninguno.

Procedimiento:

Realizar un círculo con los niños separándolos un poco unos de otros.

El docente explica que contará (por ejemplo hasta 4) y cuando diga el número “cuatro” todos deben dar un aplauso; si dice otro número no es necesario aplaudir, simplemente se aproximan las palmas de las manos.

El docente dirige el juego 3 o 4 veces, después se equivoca adrede al pronunciar “dos” o cualquier otro número diferente a “cuatro” (separa y une muy rápido las manos como si fuera a aplaudir pero sin hacerlo). El niño o niña que se equivoque debe sentarse detrás del círculo y continuar jugando hasta que no se equivoque y pueda ubicarse dentro del círculo nuevamente.

Espacio: salón de Clases o patio de recreo

Tiempo: 20 minutos

Anexo 7.

Visión

Promover el desarrollo humano a través de un servicio educativo integral, fundamentado en los valores religiosos, éticos, morales y sociales, en un ambiente familiar con un espíritu emprendedor, que permita a los estudiantes crear y construir individual y socialmente conciencia en términos de reciprocidad y comunicación con el entorno.

Misión

La FUNDACION INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA se proyecta hacia el año 2015 como una institución que motive a los estudiantes a ser líderes, comprometidos con su entorno, para ser del ser humano personas integral, autónomas con habilidades comunicativas que ayuden a plantear soluciones en pro de su desarrollo personal y social.