

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA

LOURDES LILIANA BELTRÁN LOZANO
DORIS EMILCE QUINTANA CASTILLO
DIANA MARCELA RICAURTE QUIROGA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y
LENGUA CASTELLANA
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD CIENCIAS Y EDUCACIÓN
BOGOTÁ, D. C.
2010

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA

LOURDES LILIANA BELTRÁN LOZANO
DORIS EMILCE QUINTANA CASTILLO
DIANA MARCELA RICAURTE QUIROGA

Monografía presentada como requisito para optar al título de
LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
HUMANIDADES Y LENGUA CASTELLANA

Profesora YEHICY ORDUZ
Magíster en Lingüística española

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD CIENCIAS Y EDUCACIÓN
BOGOTÁ, D. C.
2.010

Nota de aceptación:

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICATORIAS

Dedico este esfuerzo a mi querida familia, especialmente a mi esposo, a mi suegra y a mis hijos quienes siempre me brindaron su apoyo y confiaron en mí, dándome ánimo en los momentos que creí desfallecer.

MARCELA

Al culminar una etapa más de mi vida, dedico este momento que me brinda grandes satisfacciones a mi amado esposo Marcos, a mis hijos Walther y Jean-Paul, quienes siempre han sido mi aliciente en los instantes difíciles; les agradezco su comprensión en los momentos en que no pude compartir con ustedes por continuar mi formación.

DORIS

A Dios, por haberme permitido lograr mi meta, a mi querida madre, por su apoyo incondicional, a mis hijas por su entendimiento y especialmente a Henry mi esposo por su colaboración, comprensión y amor.

LILIANA

AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos a la maestra Yehicy Orduz, directora de monografía, quien con su asesoría constante y paciente dedicación nos guió en el proceso de elaboración de éste trabajo.

Al cuerpo docente y directivas de la Corporación Universitaria Minuto de Dios por su colaboración permanente en el proceso académico de las autoras.

Este trabajo no hubiera sido posible sin la colaboración de las directivas, estudiantes y profesores de la escuela rural “La Laguna” del Municipio de Anolaima, Cundinamarca.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. MARCO LEGAL	5
2. MARCO TEÓRICO	10
2.1 JUEGO DIDACTICO	13
2.1.1 En el intelectual-cognitivo.	14
2.1.2 En el volitivo-conductual	14
2.1.3 En el afectivo-motivacional	14
2.2 CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DIDACTICO	16
2.3 ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO	17
2.3.1 Definición	17
2.3.2 Tipología	18
2.3.3 El juego motor	19
2.3.4 El juego simbolico	19
2.3.5 El juego de reglas	21
2.3.6 El juego de construcción	21
2.4 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA COMUNICATIVA	22
2.5 INTERPRETACIÓN TEÓRICA	24
2.6 EL JUEGO DRAMÁTICO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE	25
2.6.1 Sensomotor	27
2.6.2 Preoperacional	28
2.6.3 Operaciones concretas	29
2.6.4 Operaciones formales	29
2.7 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA	30
2.7.1 El triángulo humano	31
2.7.2 El hexágono pedagógico	33
2.7.3 Etapa pedagógica	33
2.7.4 Etapa didáctica	33
3. MARCO CONCEPTUAL	36
4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	40
4.1 OBJETIVOS	40

4.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	41
		Pág.
4.2.1	Instrumentos de recolección de datos	41
4.2.2	La observación	41
4.2.3	Encuestas	42
4.2.4	Muestra	42
4.2.5	Procedimiento	43
4.2.6	Presentación de la propuesta	44
4.2.7	Actividades	45
4.2.7.1	Sensibilización	45
4.2.7.2	Presentación del tema	46
4.2.7.3	Puesta en común y generalización	46
4.2.7.4	Fábulas	47
4.2.7.5	Matriz de evaluación	48
5.	PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE RESULTADOS	50
5.1	CATEGORIZACIÓN DE DATOS	54
6.	CONCLUSIONES	60
7.	RECOMENDACIONES	64
	BIBLIOGRAFIA	66
	GLOSARIO	68
	ANEXOS	74

INTRODUCCIÓN

"Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura."

José, Martí Pérez.

Dentro de las múltiples transformaciones que se están produciendo en el mundo, el juego se está resiniendo y fundamentando en una dinámica, en su argumentación, en su praxis educativa y en el proceso de evaluación, para lograr una permanencia en el desarrollo de los seres humanos como estrategia educativa. El juego ha sido menospreciado y disminuido por algunos pedagogos y docentes, por creer que sólo cumple la función de distracción y pérdida de tiempo y no como metodología y técnica que facilita el aprendizaje, olvidando que no pretende facilitar¹ el conocimiento, ni proyectarse, como mera metodología o técnica, por el contrario es una valiosa disciplina, que contribuye al conocimiento y al aprendizaje significativo en las nuevas experiencias pedagógicas dentro y fuera del aula de clase.

Por otro lado la enseñanza de la lengua castellana en un ambiente rural, caracterizada por la alta deserción escolar, el ausentismo y la poca motivación de los estudiantes hacia la lectura, exige un compromiso claro por parte del docente con la formación permanente y la innovación en pedagogía, así como con la actualización en términos de manejo e incorporación de recursos que fortalezcan el proceso enseñanza – aprendizaje.

Consecuentemente, nuestro interés se orienta hacia uno de los elementos pedagógicos a los que se alude con mayor frecuencia como potencializador

¹ DIDÁCTICA Y EXPRESIÓN, hacia una didáctica de la expresión, Romero Ibáñez Pablo de Jesús.pg 17, A.C. Editores Scarg. 1999.

fundamental en los procesos de adquisición de conocimiento; “la lúdica”. En esta investigación esperamos fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes a través de la generación de nuevas dinámicas al interior del aula de clase, con el fin de afectar las dimensiones planteadas por la Pedagogía Conceptual, en la cual se entiende que tanto la personalidad como la mente humana se desarrollan en el ámbito cognoscitivo, afectivo y praxicológico-expresivo.

De igual manera buscamos establecer cómo contribuiría la incorporación del juego dramático en el aprendizaje de lengua castellana de los niños de La Institución Educativa Departamental Carlos Giraldo, del grado tercero de la escuela rural La Laguna, del municipio de Anolaima Cundinamarca.

Al describir los tipos de aprendizaje que se generan a partir de la implementación de una propuesta de trabajo basada en el juego dramático como estrategia de interacción en lengua castellana, tratamos de poner en contexto los referentes teóricos, de manera que se logren contrastar las prácticas pedagógicas con la conceptualización que las orienta. Evidentemente resulta difícil abarcar en un proyecto de este tipo las dimensiones inmersas en los diferentes procesos que se manejan al interior de una institución educativa como la antes mencionada; a partir del trabajo desarrollado con los estudiantes del grado tercero se pueden plantear algunas conclusiones de carácter parcial que serán motivo de reflexión y profundización así como de investigaciones más pormenorizadas que se cuestionen sobre la pertinencia de dichos referentes teóricos en nuestro contexto y la necesidad de evaluación continua.

En relación con la escuela rural “La Laguna”, es de especial importancia tener en cuenta el medio socio familiar que incide en el desarrollo de los niños. El estudio de este contexto constituye el marco de referencia para la reflexión, planeación, realización y evaluación de los procesos pedagógicos que promueven el desarrollo

armónico e integral de los mismos. Como profesionales involucrados en el estudio, análisis y planteamiento de los procesos educativos de la infancia, este trabajo responde a la pregunta: ¿Cómo incide el uso de la lúdica, en especial del juego dramático, en el desarrollo de las habilidades comunicativas, particularmente en la escritura, de los niños del grado tercero de la escuela rural La Laguna, del municipio de Anolaima, Cundinamarca?

Se hace evidente que el tema plantea el reto de reflexionar y responder a las necesidades e intereses que se generan a diario al interior de las instituciones educativas. Se trata de articular la labor docente con nuevas formas de trabajo que permitan desarrollar en los educandos diferentes tipos de competencias y promuevan en ellos una actitud lúdica, con el fin de extender los márgenes de autonomía en el aula así como disfrutar aprendiendo.

Esto es relevante en la medida en que la experiencia con los estudiantes del grado tercero de la sede rural La Laguna de la institución Educativa Departamental Carlos Giraldo del Municipio de Anolaima, Cundinamarca, ha evidenciado que las actividades lúdicas promueven dinámicas más participativas al interior del aula a la vez que incrementan la motivación y la autonomía.

La secuencia que orienta el desarrollo de nuestro proyecto responde a los objetivos planteados para nuestra investigación. En primera instancia fundamentamos teóricamente nuestra propuesta, seguidamente creamos los espacios lúdicos dentro de las actividades escolares y llevamos a cabo la aplicación de dichas actividades y finalmente revisamos las utilidades pedagógicas de las mismas. El planteamiento de este proyecto, consiste entonces en el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se conviertan en herramienta útil y en un reto académico, con el propósito de incrementar el interés, motivación y participación de los estudiantes en las actividades estructuradas.

Es claro entonces, que esta investigación permite evaluar y controlar permanentemente el cumplimiento de los objetivos implementando el juego como recurso para mejorar el proceso multidimensional (cognitivo, comunicativo, socio-afectivo, ético, estético, espiritual y corporal)² de desarrollo de los niños. Por esto, el desarrollo de este estudio debe convertirse en el punto de partida para profundizar en el tema, planeando, coordinando, dirigiendo, ejecutando, controlando y evaluando las actividades aquí planteadas. Así mismo permitirá que los estudiantes puedan descubrir conceptos y adquirir habilidades recorriendo un camino previamente planificado por el docente, que va de lo emotivo a lo racional, del universo simbólico al referencial, de la fantasía a la realidad y del sentimiento al conocimiento.³

El trabajo se ha organizado en cuatro grandes bloques; en el primero encontramos un marco teórico sobre el cual se fundamenta la investigación; el segundo tiene que ver con el procedimiento metodológico, es decir, las etapas de la investigación; el tercero consiste en la presentación y análisis de resultados; el cuarto plantea las conclusiones. Todo se ha elaborado siguiendo los lineamientos establecidos en la normatividad ICONTEC.

² MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Indicadores de logros curriculares. Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1.998. p.41.

³ BERNABEU, Natalia, y GOLDSTEIN, Andy. Creatividad y aprendizaje. El juego como Herramienta Pedagógica. Madrid, Narcea. 2009.

1. MARCO LEGAL

Dentro de la constitución política de Colombia de 1991, se contemplan apartes, en donde se defienden y relacionan los derechos de los niños, como en:

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.⁴

Lo mismo que la Ley General de Educación sirve como base para el desarrollo conceptual en torno a la lúdica en las prácticas educativas colombianas⁵. Esta ley hace una articulación normativa sobre la necesidad de utilizar el juego a nivel didáctico. En el artículo 16 sobre los objetivos específicos de la educación se plantea lo lúdico como una instancia educativa en la cual deben participar niños y adultos dentro de las aulas.

Declaración de los Derechos del Niño

Proclamada por la Asamblea General en su resolución 1386 (XIV), de 20 de noviembre de 1959⁶

⁴ <http://web.presidencia.gov.co/constitucion/index.pdf> capítulo de los derechos sociales, económicos y culturales, Art.44

⁵ http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles_85906_archivo_pdf. Ley 0115 de febrero 8 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Congreso de la República.

⁶ <http://www.redcolombia.com/comun/derechoshumanos/infantiles/> Declaración Universal de los Derechos del Niño. Aprobado por la Asamblea General de las Naciones Unidas, 20 de Noviembre de 1959.

PREAMBULO

Considerando que los pueblos de las Naciones Unidas han reafirmado en la Carta su fe en los derechos fundamentales del hombre y en la dignidad y el valor de la persona humana, y su determinación de promover el progreso social y elevar el nivel de vida dentro de un concepto más amplio de la libertad. Considerando que las Naciones Unidas han proclamado en la Declaración Universal de Derechos Humanos que toda persona tiene todos los derechos y libertades enunciados en ella, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, opinión política o de cualquiera otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.

Considerando que el niño, por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidado especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después del nacimiento.

Considerando que la necesidad de esa protección especial ha sido enunciada en la Declaración de Ginebra de 1924 sobre los Derechos del Niño y reconocida en la Declaración Universal de Derechos Humanos y en los convenios constitutivos de los organismos especializados y de las organizaciones internacionales que se interesan en el bienestar del niño.

Considerando que la humanidad debe al niño lo mejor que puede darle,

La Asamblea General.

Proclama la presente Declaración de los Derechos del Niño a fin de que éste pueda tener una infancia feliz y gozar, en su propio bien y en bien de la sociedad, de los derechos y libertades que en ella se enuncian e insta a los padres, a los hombres y mujeres individualmente y a las organizaciones particulares, autoridades locales y gobiernos nacionales a que reconozcan esos derechos y

luchen por su observancia con medidas legislativas y de otra índole adoptadas progresivamente en conformidad con los siguientes principios:

Principio 1

El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración. Estos derechos serán reconocidos a todos los niños sin excepción alguna ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición, ya sea del propio niño o de su familia.

Principio 2

El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad. Al promulgar leyes con este fin, la consideración fundamental a que se atenderá será el interés superior del niño.

Principio 3

El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y a una nacionalidad.

Principio 4

El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud; con este fin deberán proporcionarse, tanto a él como a su madre, cuidados especiales, incluso atención prenatal y postnatal. El niño tendrá derecho a disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios

médicos adecuados.

Principio 5

El niño física o mentalmente impedido o que sufra algún impedimento social debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especiales que requiere su caso particular.

Principio 6

El niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, necesita amor y comprensión. Siempre que sea posible, deberá crecer al amparo y bajo la responsabilidad de sus padres y, en todo caso, en un ambiente de afecto y de seguridad moral y material; salvo circunstancias excepcionales, no deberá separarse al niño de corta edad de su madre. La sociedad y las autoridades públicas tendrán la obligación de cuidar especialmente a los niños sin familia o que carezcan de medios adecuados de subsistencia. Para el mantenimiento de los hijos de familias numerosas conviene conceder subsidios estatales o de otra índole.

Principio 7

El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

Principio 8

El niño debe, en todas las circunstancias, figurar entre los primeros que reciban protección y socorro.

Principio 9

El niño debe ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación. No será objeto de ningún tipo de trata. No deberá permitirse al niño trabajar antes de una edad mínima adecuada; en ningún caso se le dedicará ni se le permitirá que se dedique a ocupación o empleo alguno que pueda perjudicar su salud o su educación o impedir su desarrollo físico, mental o moral.

Principio 10

El niño debe ser protegido contra las prácticas que puedan fomentar la discriminación racial, religiosa o de cualquier otra índole. Debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre los pueblos, paz y fraternidad universal, y con plena conciencia de que debe consagrar sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes.

2. MARCO TEÓRICO

El juego infantil hace parte fundamental del desarrollo del individuo ya que es la forma de dominar la realidad paulatinamente, con acercamientos a la misma a través de la creación de situaciones que llevan al experimento y al planteamiento que se aproxima a etapas de dominio de las situaciones del adulto; puede equipararse con la planeación del adulto hacia una nueva realidad. El juego es el escenario donde los niños son los que establecen el mundo imaginario en el cual las necesidades son satisfechas en medio de la ficción, donde el individuo encuentra su identidad, del “Yo”⁷.

En efecto, al jugar los niños establecen roles, parámetros que tienen relevancia solo en el contexto de la actividad lúdica. En las observaciones realizadas como parte del diagnóstico fue evidente que, mediante el juego, los estudiantes establecieron relaciones entre la ficción y la realidad que involucraron la construcción de valores de carácter social y cultural tendientes a regular las relaciones y funciones al interior del juego.

Como herramienta pedagógica el juego es una de las fuentes principales de aprendizaje y desarrollo humano, pues a través del mismo, los niños expresan sus intereses y motivaciones, descubren las propiedades de los objetos y afianzan las relaciones con su entorno social. Lo cual se puso de manifiesto en un alto grado de participación, así como la disposición hacia las actividades diagnosticas planteadas. La importancia de la incorporación del juego como herramienta pedagógica ha sido reconocida por autores como Gimeno y Pérez⁸, Huizinga⁹ y Azubel¹⁰. Sin embargo su implementación depende en buena medida de las

⁷ DIAZ, Hector Ángel, (2006). La función del sujeto, Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas, Mesa redonda. Editorial Magisterio Bogotá Colombia.

⁸ GIMENO, J y PÉREZ, A. (1992).- Comprender y transformar la enseñanza. Madrid. Morata.

⁹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Ed. Alianza, 1990, Madrid. (El libro de bolsillo, 412).

¹⁰ AUSUBEL, DP, y FITZCERALD, D. The role of discriminability in meaningful verbal learning and retention. *educ. Psychol.*, 1961, 52, 266-274 (Received April 13, 1962)

concepciones que el docente tiene acerca de su práctica, así como del contexto y las políticas públicas. Es así como resulta fundamental la comprensión por parte de docentes, directivos y entes gubernamentales de la importancia del juego en el ámbito escolar.

Observando y de cierta manera viviendo dentro del proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, son preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en este proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en las diferentes áreas del saber y por ende en su vida cotidiana, buscando los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas; por lo que el estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la escuela y maestros es formar un (niño) y futuro hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la escuela esta para lograr la socialización, el profesor, para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste. Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario dentro y fuera del aula escolar.

Por lo tanto, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas, ya que las actividades se han guiado por la improvisación y el tradicionalismo desde hace mucho tiempo.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque y experiencia pedagógica hasta la fecha.

La investigación en Colombia dirigida al contexto escolar se ha centrado principalmente en el mejoramiento del currículo, en los recursos del colegio y en el entrenamiento de los maestros como formas de ejercer un impacto en el logro académico de los educandos. Las investigaciones sobre aspectos lúdico - afectivos involucrados en la interacción de maestros y estudiantes son bastante escasas y las pocas iniciativas que han explorado la influencia de las dinámicas de interacción niño(a)-adulto en el desempeño académico se han centrado exclusivamente en las figuras parentales. Por esta razón, el propósito central de esta investigación es ampliar el campo de estudio de las interacciones sociales y afectivas del niño al contexto escolar mediante el uso del juego.

En este trabajo tratamos de describir cómo se da el proceso de transformación en la competencia comunicativa, si la hay, de la enseñanza de lengua castellana al realizar una aproximación desde la lúdica. Para tal efecto se tomo como base la enseñanza de literatura infantil (particularmente la fábula) y se realizó una aproximación al tema partiendo de las dinámicas del juego dramático. Se considera que el uso de nuevas herramientas pedagógicas cambia la enseñanza misma, y que estos cambios deben documentarse de manera adecuada para que constituyan un soporte de nuevas propuestas.

2.1 EL JUEGO DIDÁCTICO

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la

disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo al docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego, se contemplara uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los niños, lo que influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

2.1.1 En el intelectual-cognitivo: se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador.

2.1.2 En el volitivo-conductual: se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, entre otros.

2.1.3 En el afectivo-motivacional. Se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, entre

otros.

El juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo o la creación de juguetes por parte de los participantes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el niño, pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su quehacer matutino, en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es necesaria, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos, como en la actividad de títeres o cualquier otra en la que participen los niños.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de

calidad establecidas en las instituciones, los planes de estudio y programaciones establecidas por coordinadores y maestros.

2.2 CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DÁCTICO

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos¹¹, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

¹¹ GROOS. Karl, El juego como escuela de vida,(1902). Les Jeux animaux. Feliz Alarcán Editeur.Paris.

La idea de aplicar el juego en la escuela no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

2.3 ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO

2.3.1 Definición. La palabra juego tiene muchas acepciones y significados en nuestra cultura y se usa en diferentes contextos. Para los griegos, juego señalaba solamente acciones propias de los infantes y se usaba en el sentido de los que nombraría como “hacer niñerías” entre los hebreos juego quiere decir broma y risa, entre los romanos ludo significa alegría, jolgorio. Entre los germanos la palabra definía un movimiento ligero y suave como el péndulo que producía gran placer. En sánscrito era alegría, posteriormente la palabra juego comenzó a significar en todas esas lenguas muchas acciones humanas que no requieren de un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción. Muchos años después varios autores siguieron intentando una definición que permitiera explicar los rasgos característicos del juego y aun hoy se carece de una delimitación satisfactoria, si bien son innumerables las investigaciones que abarcan desde lo biológico hasta analizar el empleo que los mismos niños hacen de la palabra.

En el juego los niños interpretan y elaboran normas, relacionan, comprueban y eligen; lentamente ganan confianza, voluntad y paciencia, logrando conquistas de desarrollo. En él expresan acontecimientos ocurridos en sus vidas, clarifican conceptos, representan papeles, se hacen cargo de situaciones; es así como el juego aviva la imaginación, permitiendo que fluya la sensibilidad, despertando un sentido crítico, otorgando sentido a los objetos, a las relaciones y al mundo. En el

caso de la escuela rural “La laguna” fue claro para nosotras que los niños se expresaron con mayor libertad en el ámbito del juego, lo cual permitió identificar necesidades puntuales que no son evidentes cuando la comunicación se da en el ambiente altamente regulado y normatizado de la clase regular. En este sentido el juego es también un elemento deshinibidor y una herramienta diagnóstica imprescindible.

Este aspecto se evidenció en el desarrollo de las actividades, pero, más se destacó cuando los estudiantes tuvieron la oportunidad de representar en forma simbólica y gestual la fábula, algunos de diferentes formas asumieron el rol de los animales, sus características corporales, actitudes, sonidos y en el mejor de los casos, cada quien tomó el protagonismo de la actividad, la reacción de los estudiantes fue positiva.

2.3.2 Tipología. Siguiendo la teoría de Piaget¹², se pueden clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se “construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla. En el marco del desarrollo de este proyecto de investigación, determinamos que las tipologías del juego se pueden plantear actividades más motivantes y significativas para cada grupo de estudiantes. El hecho de determinar el grado tercero como grupo de trabajo se debió principalmente a que, dado su rango de edad permitía la implementación de juegos más regulados por la norma como es el juego dramático, el cual incluye elementos de todas las categorías piagetianas además del elemento comunicativo. A continuación presentamos un esbozo general de

¹²JEAN, PIAGET. Modelos cognitivos de la Construcción de Aprendizajes, Nueva York. World. 1956

dichas categorías así como su pertinencia en el trabajo desarrollado.

2.3.3 El juego motor. Este tipo de actividad denominada así ocupa un periodo comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control sobre sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio jugar es una parte, otra, experimentar con todos los sentidos, conocer colores, formas, texturas, tamaños, temperaturas, sonidos, olores y sabores. Casi todos los objetos pueden convertirse en un juguete, en tanto sea un objeto seguro y muchos de los juegos serán inventados entre los bebés y los cuidadores. Variando y combinando tales manifestaciones en cuanto a rapidez, intensidad y finalidad dando lugar a varias sensaciones. Si bien tradicionalmente se determina como perteneciente a los primeros años de vida, esa claro que la necesidad de explorar con nuestro cuerpo y con nuestros sentidos trasciende los primeros estadios de desarrollo y puede relacionarse de manera pertinente con el juego dramático. En este sentido este tipo de actividad afianza el conocimiento del esquema corporal y potencia la exploración de las capacidades sensoriales.

2.3.4 El juego simbólico. Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de

ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero. En un interesante estudio, C. Garvey¹³ sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social. Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras juegan muestran que desde edad muy temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas. La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados. Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa. Lo cual potencia la utilización de recursos propios del ambiente escolar rural. Es en este sentido en el que nuestro proyecto se constituye en una herramienta que facilita la labor docente al hacer uso efectivo de recursos mínimos con fines didácticos

¹³ C. GARVEY. El Juego Infantil. Ediciones Morales. 1980

En los cursos finales de Primaria los jugadores son plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permite, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos. De manera que, como fue claro en la experiencia de realización del proyecto, el juego dramático no solo involucra diferentes fases de desarrollo, por lo cual puede ser usado en casi todos los niveles de escolaridad, sino que potencia la cooperación al subordinar la participación de los estudiantes al cumplimiento de acuerdos que no son impuestos desde la figura del profesor.

2.3.5 El juego de reglas. Los juegos sometidos a reglas tienen una historia natural que comienza con las primeras experiencias de mundo social. Un bebé precisa de ayuda por parte de los demás para aprender a jugar y descubrir el placer que puede obtener de actividades sometidas a reglas, los investigadores como Leif y Brunelle¹⁴ afirman que el juego se sitúa siempre entre la regla y lo arbitrario, lo secreto y lo compartido, lo prohibido y lo autorizado, lo incierto y lo codificado, lo real y lo ficticio.

2.3.6 El juego de construcción. Esta categoría se caracteriza por pertenecer a la etapa en la que se da una transformación interna de la noción que tiene el individuo del símbolo en cuanto a la representación adaptada. El niño inicia su construcción de elementos que se parecen más a la realidad y el juego simbólico termina por convertirse en una imitación verdadera. La participación en juegos de roles implica, bajo esta perspectiva, no solo la subordinación a unos acuerdos establecidos desde lo grupal sino una construcción que involucra el uso de valores personales y sociales. Los niños participantes en el proyecto dotaron a los animales que representaban de un conjunto de características y valores que nos

¹⁴ LEIF, J. Y BRUNELLE, L. *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz. 1978

permitieron como docentes participantes interactuar de manera más efectiva con ellos al conocer de primera mano la aproximación que ellos hacían al trabajo en equipo. Es claro que en el caso de la escuela rural La Laguna se involucró el uso de elementos de la fabula, como personificación y moraleja, y el uso de marcadores textuales de tiempo y lugar como un elemento más de la construcción del personaje. En este sentido el juego de construcción facilita la inclusión de contenidos temáticos sin la presión de la evaluación o el trabajo meramente académico.

2.4 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA COMUNICATIVA

El fenómeno lúdico se manifiesta en todas las formas de expresión cultural. Más allá de la recreación y el placer, la lúdica no se circunscribe al ámbito del juego infantil pero encuentra allí su mayor expresión. Como acota Héctor Ángel Díaz: “La expresión lingüística “juego” es portadora de una carga semántica muy amplia, aplicada a muchos contextos de la acción humana.”¹⁵ En este sentido es claro que la lúdica permea todos los ámbitos de la realidad humana. El ámbito comunicativo nos remite a Caillois, que en su clasificación de los juegos presta especial atención a la mimesis o mímica:

*“En ella el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es diferente de sí mismo; el sujeto olvida y se disfraza, se despoja pasajeramente de su personalidad para fingir otras. Es claro que la representación teatral y la danza entran con todo derecho en este grupo. El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro y siendo juego no pretende engañar al espectador”.*¹⁶

En este tipo de juego la regla consiste en fascinar al espectador y evitar que

¹⁵ DIAZ M. Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto, Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas, Mesa Redonda. Editorial Magisterio. Bogotá Colombia. 2006

¹⁶ CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres. Bogota. Fondo de Cultura Económica 1986

este rechace la ilusión que se le presenta. Para el espectador consiste en prestarse a la ilusión dando crédito al artificio como realidad.

Al abordar el tema de la lúdica como herramienta comunicativa partimos del juego simbólico colectivo como unidad fundamental del juego infantil¹⁷. Se trata de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales. La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estibaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación. Dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que dicho componente se tornaría implícito.

Para algunos autores las situaciones lúdicas aportan una visión más clara de las capacidades reales del niño. Es en este sentido en el que se calificaba al juego como “guía del desarrollo”.

Según Vigotsky, el juego simbólico es trascendental para el desarrollo del niño, ya que:

*“El juego no es rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El mayor autocontrol del que no es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.*¹⁸

De lo cual podemos inferir que el juego, especialmente el socio drama, genera

¹⁷ VYGOTSKY, L.. La Formación Social de la Mente. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil. 1932

¹⁸ *Ibíd.*, P.39.

áreas de desarrollo potencial. La aplicación de los Juegos recreativos ayuda a los niños a definir el espacio cultural, con el cual va a ser educado, partiendo de lo que conoce; creando una serie de especulaciones con respecto a la vida, que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar. El juego llega entonces a ser parte de los elementos que hacen que la dimensión comunicativa de los niños y niñas se potencie en diferentes campos, dependiendo del tipo de actividades lúdicas que se implementen para hacer del juego una herramienta comunicativa. Partiendo de estos elementos esta investigación hace énfasis en la importancia del juego en la educación, específicamente en la enseñanza de lengua castellana, en el campo de la lectura, la escritura y la expresión oral.

2.5 INTERPRETACION TÉORICA

Al abordar el juego y su relación con el aprendizaje de la lengua castellana dirigimos nuestro interés al juego dramático, como base fundamental de nuestro proyecto, teniendo en cuenta que este incluye elementos generales en las actividades lúdicas, es así que la obra de teatro La paloma y la Hormiga muestra este proceso.

La dramatización se centro en lo que hizo la paloma por la hormiga y viceversa, los niños tomaron diversos roles, era emocionante ver como cada uno aportaba a su personaje características propias de los animales y unas que ellos les agregaban, se noto que querían hacer el papel de los buenos y no los antagonistas en este caso el niño que quería hacerle mal a la paloma, lastimándola con una cauchera, pero la gratitud paga el que recibe. Los gestos mostraron que poco a poco los niños se involucraban con el personaje más y más, sus movimientos en un principio eran inseguros, la voz algo suave y dudosa, la timidez predomino en los primeros 5 minutos, pero luego todo fue más fácil,

asumir la responsabilidad les dio la confianza suficiente y lo hicieron bien.

El modelo que los estudiantes siguieron nos lleva a concluir como docentes investigadoras que, el juego simbólico representa en el niño una guía, orientación y puesto en práctica, le permite crear, analizar, argumentar, representar y escribir sus propias fabulas, facilitándole el aprendizaje significativo, en su desarrollo académico y social.

2.6 EL JUEGO DRAMÁTICO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

El juego dramático como herramienta de aprendizaje no pretende enmarcarse en el campo del teatro como expresión artística, pretende llegar a ser instrumento con el cual los niños y las niñas logran fines educativos como lograr expresar, comunicar y crear en medio del proceso del juego.

El juego dramático incluye diferentes actividades que podrían hacer parte de un taller de expresión dramática; entre los cuales se encuentran diferentes formas de expresión como la corporal, la lingüística y rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos de creación, juegos mímicos, entre otros.

El objetivo de la utilización del juego dramático es posibilitar la expresión personal a partir de actividades que promuevan la creatividad, la utilización de diferentes formas de comunicación haciendo de los participantes estudiantes protagonistas que se relacionan con sus compañeros de diferentes formas, teniendo la posibilidad de recrear la realidad utilizando el cuerpo, la voz, el movimiento, el gesto y la palabra.

En medio de la representación el estudiante logra desarrollo individual, así como el grupo en general avanza en su desarrollo grupal gracias a la interacción. No son

necesarios ni un escenario ni un público, el objetivo se centra en la actividad, en la calidad educativa y los logros relacionados con la misma. Lo más importante es la exploración, el desenvolvimiento expresivo y creador y su intervención desde lo emocional, actitudinal, físico y lúdico.¹⁹

Por otro lado, Jean Piaget plantea la relación entre lúdica y procesos cognitivos como una herramienta que puede contribuir al desarrollo del pensamiento y a las reflexiones metacognitivas, siempre y cuando las prácticas lúdicas estén encaminadas y planteadas en función del desarrollo de pensamiento.

En sus distintas investigaciones Jean Piaget²⁰, buscaba dar respuesta a la forma como se construía el conocimiento sobre pensamiento infantil, estas le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente siguiendo sus propias leyes, sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintos estadios antes de alcanzar al nivel adulto, demostrando que las dos maneras de pensar son absolutamente diferentes.

Piaget considera que el sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas en un proceso interno basado en la dinámica de asimilación y acomodación de las estructuras. Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee; para este erudito, el proceso de asimilación es el reflejo de la succión en una estructura cognitiva, lo que los conductistas llaman aprendizaje, él lo llama acomodación.

El proceso de aprendizaje es dependiente del desarrollo, dice también que la inteligencia es la capacidad de mantener una constante adaptación de los

¹⁹ TEJERINA, Lobo, Isabel. El juego Dramático en la educación primaria. Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria. (2007).

²⁰ Piaget, Jean, El nacimiento de la inteligencia en el niño, Aguilar, Madrid 1972.

esquemas del sujeto al mundo que lo rodea, estos, son las representaciones que posee o construye el sujeto del entorno, lo que significa una concordancia entre sus esquemas cognitivos y el medio en que se desenvuelve permitiendo al sujeto desarrollarse en el.

La adaptación de los esquemas de Piaget que explican la enseñanza – aprendizaje al mundo son:

- *Asimilación*: que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente.
- *Acomodación*: significa revisar un esquema preexistente a causa de una nueva

Experiencia.

- *Equilibrio*: es buscar estabilidad cognoscitiva a través de la asimilación y la acomodación.

Establece cuatro (4) etapas para el Desarrollo Cognitivo:

2.6.1 Sensomotor. (desde que nace hasta los 2 años) Cuando el niño usa sus sentidos y su capacidad motora para explorar y percibir el mundo que lo rodea; en esta etapa, empiezan a formarse las primeras estructuras cognoscitivas que servirán de base a las nuevas de acuerdo al desarrollo evolutivo. Para Piaget, la inteligencia existe antes del lenguaje y en este nivel puede hablarse de inteligencia sensoriomotora. El desarrollo se inicia con movimientos espontáneos.

El niño está centrado en su cuerpo y en su propio accionar, Luego empieza a adquirir los primeros hábitos alcanzando la coordinación entre su boca y su mano y luego entre el ojo y la mano, más adelante empieza a explorar mediante sus sentidos y su capacidad motriz, el mundo que lo rodea. Su conducta es egocéntrica.

Aparece lo que Piaget llama “el juego de ejercicio” donde el niño repite sus conductas sin pensar ni realizar un aprendizaje modificándolas, esto varía cuando surge el Lenguaje.

2.6.2 Pre operacional. (desde los 2 a los 7 años) El juego simbólico comienza al final del periodo sensoriomotor. Según Piaget el símbolo lúdico es necesario para desarrollar la inteligencia adaptada. En él, se refleja el pensamiento egocéntrico y generalmente se observan los conflictos e intereses del niño: angustias, miedos, fobias, agresividad.

Asimismo el niño empieza a dibujar; Piaget plantea que el dibujo tiene que ver con el juego simbólico y la imagen mental al tratar de representar lo real, el dibujo es un intermediario entre el juego y la imagen mental, por lo que se deben analizar algunos puntos:

- La intención que tiene el niño de efectuar algo que tiene en su mente.
- La interpretación, tiene que ver con la explicación que dará sobre lo que quiso dibujar.
- El color.

Por otro lado, los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar.

A partir de los cuatro (4) años aparece “el juego de reglas”, aquí el niño inicia la actividad social ya que emerge al mundo real, este juego tiene que ver con competencias entre individuos y de acuerdo a las relaciones sociales de su entorno.

2.6.3 *Operaciones concretas.* (desde los 7 a los 11 años) Al llegar a esta etapa el niño deberá expresar a través del lenguaje todo lo aprendido en términos prácticos u operatorios. La primera manifestación de un uso más sistemático de los signos verbales es la presencia de una inteligencia preconceptual. Por otra parte, las operaciones concretas también se refieren a operaciones con objetos manipulables donde aparece nuevamente la noción de "agrupación", que es la que permite que los esquemas de acción –ya en marcha- se vuelvan reversibles. Dicho periodo es una fase va de los 2 hasta los 11 o 12 años. Se divide en dos subperiodos: el preoperatorio y el operatorio.

2.6.4 *Operaciones formales.* La etapa de las operaciones formales consiste en la habilidad de trasponer las agrupaciones concretas hasta un nuevo plano del pensamiento, y se da a partir de los 11 o 12 años.

El adolescente es capaz de razonar con base en enunciados e hipótesis no sólo con los objetos que están a su alcance, sino aplicando la lógica de las proposiciones.

Los principales principios piagetanos en el aula son:

- El rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño pueda experimentar la investigación espontáneamente. Los salones de clase deberían estar repletos de oportunidades para los estudiantes, los que deberían tener libertad para comprender y construir los significados a su propio ritmo a través de experiencias y procesos individuales.
- El aprendizaje es un proceso activo donde se cometerán errores y las soluciones serán encontradas, siendo estas importantes para la asimilación, acomodación y para lograr el equilibrio.

- El aprendizaje es un proceso social entre grupos colaborativos con la interacción de los "pares" en contextos naturales.

Actividades desarrolladas por los estudiantes o grupo de estudio, como la dramatización teatral, "cuento agrario", permitió dar un paso hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje; bajo los esquemas de asimilación, acomodación y equilibrio ya que al observar y participar los niños en la obra teatral, adquirieron una nueva experiencia en su estructura mental y la adecuaron teniendo referencias y preconceptos, que les permitió correlacionarla. La acomodación o aprendizaje les permitió una facilidad en la aprensión y comprensión de la realidad vivencial y el equilibrio lo lograron con las dos anteriores lo que facilita un desarrollo cognitivo de acuerdo a la etapa de cada uno.

En la participación de los estudiantes se pudo establecer que cada vez que se integran en las actividades, aportan más de cada uno y se expresan mucho mejor, las reacciones se manifiestan de forma verbal y gestual, lo que ha permitido, evaluar de forma positiva cada actividad individual y grupal.

2.7 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva 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"²¹.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de

²¹ SILVA, L. (1995). En Busca de Una Pedagogía de Igualdad. Editorial Lisboa. Brasilia, Brasil.

construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse unas de otras, puesto que, aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

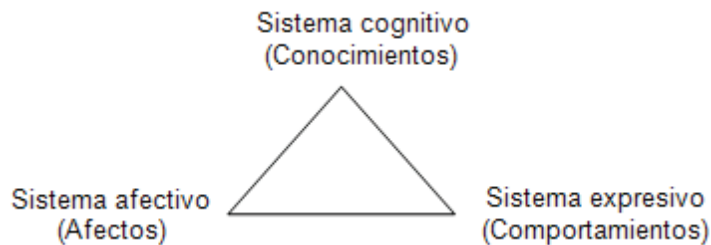
Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Con el fin de proporcionar criterios de validez a nuestra propuesta es preciso adoptar un modelo de diseño pedagógico y didáctico que guíe la ejecución y evaluación de la propuesta de mediación. A continuación presentamos ese modelo y sus fundamentos. Nos basamos en los postulados de la pedagogía conceptual²² cuyos objetivos primordiales son encontrar aquello que humaniza al hombre y crear maneras de promover esa humanidad en los futuros hombres y mujeres. Con el fin de alcanzar dichos propósitos se formularon dos formas de abordar el entendimiento del hombre en tanto Humano y su capacidad de ser educado. La primera de ellas se materializa en el primer postulado de la pedagogía conceptual: El triángulo Humano; la segunda en el segundo postulado de dicha teoría pedagógica referida al hexágono pedagógico.

2.7.1 El triángulo Humano. El postulado # 1 de la pedagogía conceptual afirma que al ser humano lo componen tres sistemas que actúan de manera integrada: el cognitivo, el afectivo y el expresivo. Dichos sistemas tienen conexión pero

²² www.pedagogiaconceptual.com en PEDAGOGIA CONCEPTUAL: NIVEL AVANZADO, ALBERTO MERANI. Fundación internacional de pedagogía conceptual <http://pedagogiaconceptual.com/index2.html>

esencialmente son independientes de los otros. Puesto en un esquema lo anterior puede plasmarse así:



El Sistema cognitivo está integrado por los instrumentos de conocimiento, los productos de las operaciones intelectuales son los conocimientos. El sistema afectivo está integrado por los afectos sentimientos, actitudes valores, etc. Los productos de las operaciones afectivas son las valoraciones. El sistema expresivo está integrado por los instrumentos expresivos, sus operaciones y los textos orales y escritos.

En el caso del juego dramático buscamos involucrar estos tres niveles cognitivos determinados por Merani. A partir del juego libre como elemento que involucra el ámbito afectivo y la cooperación grupal pretendemos romper las barreras naturales que se manifiestan como elemento inhibitor del aprendizaje. El estudiante se manifiesta de manera mucho más espontánea y directa y manifiesta más disposición al desarrollo de las actividades. El hecho de que cada estudiante deba dotar los roles que representa de un conjunto de valores de construcción individual y grupal envuelve un trabajo de tipo valorativo que tiene retroalimentación inmediata en el grupo de trabajo y en los espectadores de su puesta en escena. Finalmente, al introducir los elementos propios del género a trabajar (en este caso la fábula) se potencia el desarrollo de nuevos conocimientos a partir de consenso grupal y trabajo escénico. De esta manera se relacionan los tres ámbitos de desarrollo en un ambiente donde el estudiante es

responsable de su propio proceso de construcción.

2.7.2 El hexágono pedagógico. En cuanto al proceso que permita una práctica pedagógica estructurada basada en este postulado, la pedagogía conceptual propone el hexágono pedagógico, éste está conformado por seis elementos a saber: Los propósitos, las enseñanzas, la evaluación, la secuencia, las didácticas y los recursos.

De acuerdo a este postulado el proceso educativo estos elementos están agrupados en dos etapas dentro de las cuales debe incorporarse tres factores fundamentales: el afectivo, el cognitivo y el expresivo.

2.7.3. Etapa pedagógica. Propósitos, enseñanzas, evaluación. Los propósitos, dan sentido y orientan la función educadora teniendo en cuenta los fines de la educación, los intereses y la situación real de los estudiantes y la institución. Las enseñanzas, se desarrollan alrededor de los conocimientos, las aptitudes y las destrezas. Promueven el aprendizaje de lo relevante desechando la memorización. Y la evaluación, establece un nivel de logro para los propósitos y las enseñanzas. Durante esta etapa es de vital importancia tener en cuenta el contexto en el que se lleva a cabo la acción formadora, valorando las necesidades de los participantes, que en éste caso pertenecen a un ambiente rural, el cual requiere aprendizajes específicos, procesos de evaluación que se acerquen a determinar el desarrollo de habilidades de los estudiantes y en especial propósitos que hagan de la educación una acción con sentido.

2.7.4. Etapa Didáctica. Secuencia, las didácticas y los recursos. La secuencia es la organización estratégica y pedagógica de las enseñanzas, de modo que se facilite el proceso de aprendizaje tanto como el de enseñanza. Existen diversas formas de organizar las enseñanzas; algunos prefieren establecer un orden a

partir de lo simple a lo complejo²³, otros prefieren la organización en ciclos en la cual se determinan actividades que siguen una secuencia repetitiva que crece paulatinamente en nivel de dificultad. Las didácticas son estrategias utilizadas para que el aprendizaje se dé efectivamente. Afronta la tarea de escoger las actividades apropiadas para los determinados temas teniendo en cuenta los elementos de la etapa pedagógica. Y los recursos, deben estar ligados estrechamente con el lenguaje ya que a través de este se representa la realidad.

Como vemos, en la primera etapa se requiere una reflexión sobre ¿para qué enseñar? (propósitos), ¿Qué enseñar (las enseñanzas) y ¿Hasta dónde pueden aprender los alumnos y cómo determinar cuánto aprendieron? (Evaluación).

Las fabulas, las representaciones, los títeres y todas las actividades realizadas marcaron una diferencia en los dos grupos tanto en el de experimentación que fue en el que se dio el cambio y en el de control que no se altero en nada, al evaluar los diferentes niveles, la seguridad de los niños aumento, su capacidad de asimilación, de análisis y confianza en sí mismos, el conocimiento académico, el afecto por sus compañeros el respeto y el comportamiento a nivel individual y grupal cambiaron notablemente.

En cuanto a la fase de diseño didáctico, se puede decir que es allí donde se configura la estrategia de acción coherente con los requerimientos de la primera etapa. Esta etapa “etapa pedagógica” tiene propósitos, enseñanzas y evaluación establecidos; por lo tanto el juego como estrategia didáctica debe diseñarse con exigencias mayores a las habituales que contribuyan en el alcance de los elementos de la primera etapa. Debe contar con elementos que mantengan al niño en medio de la calma y la ansiedad. El diseño didáctico debe buscar que el juego retenga la atención del niño sin esfuerzo haciendo que el cerebro descanse y

²³ GRAVES, Kathleen, 1996. Teachers as Course developers, Cambridge University Press. United States of América.

produzca asociaciones cognitivas de alto nivel.²⁴

Teniendo en cuenta lo antes enunciado respecto a la pedagogía conceptual, nuestra propuesta articula dos ejes principales. En el primero de ellos comprende las etapas planteadas y en el segundo las dimensiones afectiva cognitiva y expresiva infantil. Entendemos que en la dimensión expresiva se verán reflejados los procesos de aprendizaje que se espera desarrollar en los estudiantes.

²⁴ JIMENEZ, Carlos Alberto (1998). Pedagogía de la creatividad y la lúdica, Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia.

3. MARCO CONCEPTUAL

Dentro de las declaraciones de los derechos del niño, también están contemplados los derechos al deporte, al juego y a la recreación, los cuales contribuyen en el desarrollo físico y mental de los educandos. La declaración surge en primera instancia en 1986, luego de que un grupo de expertos compuesto por profesores, entrenadores y especialistas en la práctica deportiva durante la infancia. Recibieron el encargo de elaborar unas orientaciones destinadas a las personas que trabajan con niños entre seis y trece años.

Esta declaración surgió en 1988 y consta de 11 apartados, los que después de leer y analizar se ha llegado a la conclusión en que hacen énfasis en la proposición de que el juego sea incluido en todas las áreas interdisciplinarias del quehacer pedagógico, específica en el área de humanidades.

La práctica de un juego orientado y controlado reduce la violencia y promueve un comportamiento adecuado y acorde a la edad y convivencia social de los niños. Lo mismo que los educandos se divierten también aprenden con más facilidad, puesto que perciben el aprendizaje y lo adquieren de una forma diferente, indagan, buscan y exploran nuevas expectativas, sienten curiosidad por lo tanto exigen competencia.

Disfrutar de un ambiente sano, a campo abierto, no solo los anima sino que mantienen el interés para una mayor participación de las actividades a desarrollar. La inclusión del juego y la lúdica en el quehacer escolar lo que les facilita, también un trato digno entre ellos y las personas que los rodean, desarrollando más seguridad y desenvolvimiento en situaciones cotidianas, compartiendo con sus compañeros y la familia.

El juego dentro del contexto pedagógico debe centrarse a nivel interdisciplinario, puesto que permite al niño manifestarse como un ser racional dinamizando emociones y actuando en forma diferente frente a la comunidad y a sí mismo. El juego trabajo (la escuela) practicado desde la edad temprana fortalece al niño en todas sus dimensiones.

En nuestra investigación, se describe como se concibe el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje, cuáles son sus teorías, sus diferencias y semejanzas. El juego se puede clasificar en cuatro categorías: En la primera categoría: el juego motor, el niño en su primera etapa de vida juega por que es su forma natural de expresión y de explorar todo aquello que lo rodea ya que para el todo es interesante.

En la segunda categoría, el juego simbólico es donde aparecen las primeras manifestaciones de fingir en forma individual centrado en sus propios intereses y deseos, no se trata de la mera imitación de una persona sino del concepto mismo de cada rol definido por sus acciones más características.

Por esta razón es de vital importancia reconocer que en el periodo de la edad preescolar el niño se encuentra en una transición entre lo argumentativo-concreto y la utilización de diferentes sistemas simbólicos. El lenguaje se convierte en una herramienta esencial en la construcción y representación e imágenes, está ligada a su animación permitiendo que le habla exprese las relaciones que forman su mundo interior.

En la tercera categoría: juegos de regla, se hace presente al final de la edad preescolar su inicio depende del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que se encuentran a su disposición.

Se puede decir que el niño en edad preescolar desde su propia lógica, construida

en la interacción consigo mismo y con el otro, tiene una amplia y articulada visión del mundo, por tanto la pedagogía brinda la posibilidad a los niños, de recibir y ofrecer afecto y establecer lazos de amistad, compañerismo y solidaridad, con capacidad y deseo de comunicarse con los demás.

Como factor determinante del juego en el desarrollo de la creatividad de las personas y definitivo para su desarrollo integral, es de esta forma que se hace necesaria una planeación de trabajo adecuado a un cronograma con el fin de estimular la interacción comunicativa.

Ahora bien, con relación a lo expuesto anteriormente, puede decirse que, en el ámbito del proceso de enseñanza aprendizaje, las clases son magistralmente tradicionales, llevando al niño a tener procesos memorísticos poco significativos y cohibiéndolo de la posibilidad de concebir el conocimiento con placer y gusto.

Desde la fundamentación teórica relacionada con el juego se confirma que este hace parte de la inteligencia del niño, permitiéndole que exprese conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos, fenómenos de la realidad y a establecer relaciones con sus compañeros para un buen desarrollo en el transcurso de su vida escolar y posteriormente en su vida personal.

Teniendo en cuenta el grupo de control y el grupo experimentación se puede determinar que el niño mediante actividades lúdicas presta más atención y muestra emoción y sentimiento en todo lo que hace, de esta forma su comunicación, se centra en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va elaborando de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento.

Se llevo a cabo el contraste entre el grupo de experimentación implementando talleres con el fin de corroborar nuestra teoría, el resultado obtenido fue positivo en el grupo experimentación, las actividades realizadas por los niños se

destacaron frente al otro grupo, que no realizó nada por lo tanto no reflejaron cambio alguno, a diferencia del grupo de experimentación en el que se obtuvieron buenos resultados, reflejados en su rendimiento académico y participación en el salón de clase.

4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 OBJETIVOS

En primera instancia nuestra investigación plantea diseñar una estrategia de mediación pedagógico didáctica para la generación de procesos de aprendizaje, particularmente de la concierne a la educación básica primaria, usando el juego dramático como elemento deshinibidor. Para lograr este objetivo, es indispensable establecer y alcanzar algunos objetivos específicos a nivel pedagógico y didáctico.

Respecto a los objetivos de nivel pedagógico, es de vital importancia determinar los propósitos, contenidos y niveles de logro cognitivos, afectivos y expresivos de la estrategia.

En cuanto a los objetivos específicos a nivel didáctico es indispensable inicialmente determinar la secuencia de ejecución de los contenidos cognitivos afectivos y expresivos en la clase real. A continuación diseñar las estrategias didácticas para afectar la cognición, la afectividad y expresión de manera que se logren los propósitos formativos teniendo en cuenta la importancia de diseñar los recursos didácticos necesarios para hacer efectivas las ejecuciones didácticas; (actividades de juego dramático) y por último diseñar, aplicar y evaluar la estrategia para comprobar su validez en el contexto educativo de la escuela primaria.

4.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Nuestra investigación se enmarca dentro de la categoría experimental, caracterizada por la manipulación deliberada de las condiciones normales que determinan los eventos en los que el investigador está interesado.²⁵ Sin embargo el diseño de nuestra investigación se encuentra dentro del modelo llamado pre-experimental, ya que se basa en la medición de una variable dependiente que en este trabajo de investigación se conocerá como los procesos normales de adquisición de una competencia comunicativa, sobre la cual se realiza una manipulación experimental, para el caso la estrategia del uso del juego dramático.

Después de la intervención el investigador mide de nuevo las actitudes del grupo para relacionar los resultados de las dos mediciones.²⁶ Específicamente queremos determinar sobre unas condiciones existentes; el efecto que produciría la aplicación de unas actividades propuestas para el desarrollo de competencia comunicativa a través de teorías propias de la pedagogía conceptual aplicadas al juego dramático.

4.2.1 Instrumentos de recolección de datos. Para el desarrollo de este trabajo investigativo se utilizaron instrumentos de recolección de información que fueron esenciales en la búsqueda de la problemática. Entre los instrumentos empleados están: la observación y la encuesta.

4.2.2 La observación. La observación ha sido un elemento esencial en el proceso investigativo; en ella como investigadoras nos hemos apoyado para obtener el mayor número de información. Por medio de esta herramienta nos hemos dado

²⁵ COHEN Louis, MANION Laurence y MORRISON Keith, Métodos de investigación en educación Routledge Falmer, London, 2000, 211.

²⁶ Op. Cit, págs.212-213

cuenta, que los niños tienen poca motivación en el desarrollo de sus actividades escolares.

Por esta razón buscamos incluir el juego en las diferentes actividades pedagógicas, estimulando al niño a realizar los ejercicios propuestos para facilitar su forma comprensiva y expresiva en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.2.3 Encuestas. En el desarrollo de esta investigación como tutoras del proyecto, tomamos la encuesta como técnica para la obtención de variados datos del grupo de estudio. Con el objetivo de identificar, un diagnóstico que nos permita corroborar que nuestra teoría busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego. Se aplicó un test para conocer y determinar la actitud de los educandos frente a las responsabilidades académicas, el cual consta de 10 preguntas de respuesta múltiple. Una vez recolectada la información se procederá a tabular los datos con la presentación de cuadros estadísticos cuyo análisis e interpretación saldrán en los resultados de la investigación. (Ver Anexo A).

4.2.4 Muestra. La implementación de la investigación se desarrolló con un grupo de estudiantes de escuela rural La Laguna, del municipio de Anolaima Cundinamarca, pertenecientes al tercer grado. Determinamos que se realizaría la intervención pedagógica con un grupo de experimentación, otro como grupo de control para desarrollar criterios de validez en la experimentación. Relación de los estudiantes que participaron de la investigación: (Ver Anexo B)

Estos 13 estudiantes están divididos en 8 niñas y 5 niños, los cuales pertenecen al grado tercero de la institución educativa departamental Carlos Giraldo, Sede rural La Laguna. Sus edades oscilan entre 8 a 9 años. Son niños que pertenecen a los estratos 1 y 2. Sus padres y abuelos no culminaron sus estudios académicos, en su gran mayoría sólo tienen hasta quinto grado de enseñanza básica y algunos

hasta grado tercero. La actividad económica de sus padres es la agricultura, algunas madres trabajan en los galpones de la región.

4.2.5 Procedimiento. En nuestra intervención pedagógica con el grupo de estudiantes desarrollaron diferentes actividades que tenían como eje principal el uso del juego dramático. En primer lugar determinamos un conjunto de fábulas con las que se trabajó para lograr la creación propia e individual de fábulas.

Se propuso al grupo de experimentación un tema, se realizó una sesión de juego dramático donde los niños adoptaban diferentes roles (cigarrá, vaca, pastor, hormiga, gallina, lobo y ovejas) de manera que ellos crearan de su propia autoría una fábula, luego se les sugirió que desarrollaran una situación grupal, la situación fue creada por ellos mismos. Luego se les presentaron las fábulas establecidas para el proyecto y compararon con las que ellos habían elaborado; en consenso decidieron cuál de las dos dar a conocer en forma escénica ante sus compañeros. La fábula presentada por los alumnos se evaluó de acuerdo con la matriz desarrollada para el proyecto. Esta estrategia se enmarca en los postulados planteados anteriormente y busca responder a preguntas como ¿qué enseñar? (enseñanzas), ¿para qué enseñar? (propósitos) y como determinar hasta donde enseñar y que tanto pueden aprender los estudiantes (evaluación).

Además busca determinar una secuencia específica para el desarrollo de las actividades propuestas (didáctica) así como las herramientas necesarias (recursos) para cumplir con su finalidad. De manera que esta estrategia presenta dos ejes: el primero de ellos presenta categorías pedagógicas (propósitos, enseñanzas, evaluación, secuencias didácticas y recursos); el segundo califica el sentido psicológico mediante las dimensiones humanas presentadas en el triángulo humano de la pedagogía conceptual (dimensiones cognitiva, afectiva y

expresiva). Es en este eje donde cobra relevancia la nueva propuesta, es donde la dimensión expresiva se subdivide en propósitos de adquisición y de función comunicativa. El siguiente formato sintetiza la propuesta.

	DISEÑO PEDAGÓGICO			DISEÑO DIDACTICO		
	PROPUESTA	ENSEÑANZA	EVALUACIÓN	SECUENCIA	DIDACTICA	RECURSOS
Cognición						
Afectividad						
Expresión						
Adquisición						
Función						
Comunicativa						

4.2.6 Presentación de la propuesta. La estrategia de mediación implementada busca la adquisición de estructuras cognitivas en donde además se trabaje desde la dimensión afectiva usando el juego teatral como herramienta que permita la desinhibición del estudiante así como un mayor vínculo afectivo hacia los contenidos cognitivos que hagan el aprendizaje más significativo para él. De esta

manera la propuesta se basa en distinguir dos tipos de contenidos expresivos: contenidos relacionados con el desarrollo de funciones comunicativas específicas (preguntar, responder, e interactuar), O CONTENIDOS EXPRESIVOS FUNCIONALES y contenidos referidos a los principios de estructuras sintácticas o CONTENIDOS DE ADQUISICIÓN sin cuya adquisición no es posible cumplir la función comunicativa específica.

4.2.7 Actividades.

4.2.7.1 Sensibilización

- *Objetivo:* Motivar a los estudiantes hacia el juego dramático mediante la realización de ejercicios teatrales grupales.
- *Descripción:* Se presentará la propuesta de trabajo para la semana mediante el desarrollo de una actividad grupal de juego de roles y creación libre de historias para la presentación grupal. Cada grupo deberá determinar sus normas de interacción para la realización de la actividad así como el objetivo de su presentación y los roles a cumplir dentro del grupo (determinados por ellos). Buscamos generar ambientes de clase propicios para que la construcción grupal del concepto tenga lugar al mismo tiempo que potenciamos la autonomía y auto confianza de los estudiantes.
- *Evaluación:* El grupo determinará si la interacción fue o no efectiva, esto es, si cada miembro del equipo aportó para el desarrollo de la idea planteada en principio como eje narrativo.

4.2.7.2 *Presentación del tema.*

- *Objetivo:* Desarrollar los juegos teatrales en el contexto de la fabula. Es decir incorporando la personificación a través del uso de animales u objetos como roles.
- *Descripción:* El juego dramático se desarrolla en esta oportunidad como elaboración de personajes a partir de características culturalmente percibidas (como astucia, bondad, laboriosidad, etc.). En el marco de la dinámica de interacción grupal se representará el carácter de cada animal u objeto según preguntas como: ¿cómo es una zorra? ¿Cómo sería la personalidad de un conejo?, entre otros. Luego se desarrollara la construcción de historias a partir de esos caracteres en forma escrito y grupalmente.

Evaluación: Los grupos leen y dan una retroalimentación sobre las historias usando criterios como claridad, organización y enseñanza. Basados en el material de referencia (fábulas)

4.2.7.3 *Puesta en común y generalización.*

Objetivo determinar grupalmente las características particulares del tema e implementarlas en un proyecto escénico como producto final.

- *Descripción:* Los niños preparan un proyecto de presentación final que incluye una escritura individual de fábulas y su selección para la presentación de acuerdo a los elementos dados por la docente.
- *Evaluación:* El grupo desarrollará una matriz para la evaluación de las

presentaciones la cual incluirá los criterios que ellos creen debe tener una fabula. (Ver Anexo C)

4.2.7.4 Fábulas.

- EL PASTORCITO MENTIROSO

Apacentando un joven su ganado, gritó desde la cima de un collado: “¡Favor! que viene el lobo, labradores”. Éstos, abandonando sus labores, acuden prontamente, y hallan que es una chanza solamente. Vuelve a clamar, y temen la desgracia; segunda vez la burla. ¡Linda gracia!

Pero ¿qué sucedió la vez tercera? que vino en realidad la hambrienta fiera. Entonces el zagal se desgañita, y por más que pateo, llora y grita, no se mueve la gente, escarmentada; y el lobo se devora la manada.

MORALEJA: ¡Cuántas veces resulta de un engaño contra el engañador el mayor daño!

- LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Un buen día, un hombre paseaba por el bosque y se encontró una hermosa gallina. Se la llevó a su casa y a los pocos días se dio cuenta de que cada día ponía un huevo de oro. Se creyó que dentro del estómago de la gallina habría mucho oro y se haría rico y la mató.

Pero cuál fue su sorpresa cuando al abrirla vio que por dentro era igual que las demás gallinas. Resulta que la gallina ponía huevos de oro pero ella no era de oro. De modo que como la había matado se quedó sin la riqueza que la madre

naturaleza le había otorgado al dejarle en el bosque la gallina de los huevos de oro.

MORALEJA: Estad contentos con lo que tenéis y huid de la insaciable codicia.

- LA CIGARRA Y LA HORMIGA

Era un día de verano y una hormiga caminaba por el campo recogiendo granos de trigo y otros cereales para tener algo que comer en invierno. Una cigarra la vio y se sorprendió de que fuera tan laboriosa y de que trabajara cuando los demás animales, sin fatigarse, se daban al descanso.

La hormiga, de momento, no dijo nada; pero, cuando llegó el invierno y la lluvia deshizo el heno, la cigarra, hambrienta, fue al encuentro de la hormiga para pedirle que le diera parte de su comida. Entonces, ella respondió: "Cigarra, si hubieras trabajado entonces, cuando yo me afanaba y tú me criticabas, ahora no te faltaría comida".

MORALEJA: Cada uno debe aprender a responder de su propia conducta.

4.2.7.5 *Matriz de evaluación.*

- Elementos de la fábula

¿Se presentan los elementos de la fábula?

Moraleja

Personificación

¿Se reconoce la brevedad como característica de la fábula?

- La fábula como relato

¿Se identifica claramente la iniciación el nudo y el desenlace de la historia?

- La fábula como texto

¿Qué elementos de cohesión textual se utilizan?

¿Qué elementos de cohesión temporal se utilizan?

(Ver Anexo D)

5. PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

El número total de estudiantes que desarrollaron las actividades fue de 13 estudiantes, están divididos en 8 niñas y 5 niños, los cuales pertenecen al grado tercero de la institución educativa departamental Carlos Giraldo, Sede rural La Laguna. Sus edades oscilan entre 8 a 9 años, correspondientes al 100% de la muestra seleccionada.

Son niños que pertenecen a los estratos 1 y 2. Sus padres de familia y abuelos no culminaron sus estudios académicos, en su gran mayoría sólo tienen hasta quinto grado de enseñanza básica y algunos hasta grado tercero. La actividad económica de sus padres es la agricultura, algunas madres trabajan en los galpones de la región.

La encuesta, que consistió en 10 preguntas con referencia al juego realizada a los estudiantes, grupo de experimentación con el fin de obtener una mayor y mejor información y un juicio de valoración de la situación inicial y el concepto de lo que para ellos era el juego en su diario vivir, tanto en la escuela como en su contexto en general. (Modelo de encuesta)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL CARLOS GIRALDO
SEDE ESCUELA RURAL LA LAGUNA
MUNICIPIO DE ANOLAIMA
GRADO 3°

Nombre del Estudiante: _____ Edad: _____

Fecha: _____

ENCUESTA

1. ¿Para ti que es el juego?
 - a. Deporte
 - b. Aprender
 - c. Ejercicio
 - d. Salud
 - e. Todos los anteriores
2. ¿Qué tipos de juego practicas?
 - a. Futbol
 - b. Baloncesto
 - c. Beisbol
 - d. Escondidas
 - e. Canicas
3. ¿Algunas veces juegas en clases?
 - a. Si
 - b. No
 - c. Ocasionalmente
 - d. Nunca
4. ¿En cuál clase crees que juegas más?
 - a. Inglés
 - b. Español
 - c. Matemáticas
 - d. Ed. Física
5. ¿En qué otros espacios de la escuela le gustaría que se realizara la clase?
 - a. Patio

- b. Zona verde
 - c. Salón múltiple
 - d. Salón de clases
6. ¿Cuándo juegas con tus compañeros aprendes más?
- a. Si
 - b. No
 - c. Algunas veces
 - d. Regularmente
7. ¿Crees que el juego es importante por qué?
- a. Si
 - b. No
 - c. Ocasionalmente
 - d. Algunas veces
 - e. Casi siempre
8. ¿Te gusta jugar con tus compañeros incluido el profesor?
- a. Si
 - b. No
 - c. Ocasionalmente
 - d. Algunas veces
 - e. Casi siempre
9. ¿Qué tipos de juegos te gustaría practicar?
- a. De mesa
 - b. A campo abierto
 - c. De salón
 - d. Solitario
10. ¿Juegas con tus pares en casa?
- a. Si
 - b. No
 - c. Algunas veces
 - d. Regularmente

Haciendo un análisis de esta primera actividad con el grupo de experimentación, se observó que fue positiva, porque se notó el cambio en la aplicación de la misma, algo que no se les había aplicado, como una encuesta que recopilaba sus conceptos y opiniones acerca del juego. Los niños, expresaron en forma verbal lo que pensaban, algunos en un comienzo con timidez, temor y pena, es de resaltar que todos trataron de ser explícitos a medida que avanzaba la encuesta. No se hicieron esperar las preguntas, ¿Profesoras, para que son esas preguntas? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Qué vamos a hacer?. Los estudiantes se entusiasmaron porque estaban seguros que algo diferente a las clases normales experimentarían.

La entrevista dio una idea de lo importante que es incluir el juego dentro de las actividades curriculares, las respuestas dadas lo confirman, a la mayoría de los estudiantes les gusta el juego al aire libre, quieren incluir actividades lúdicas en todas las áreas, para hacer las clases más activas, menos monótonas. También que el profesor se incluya en el juego con ellos, que la lengua castellana se aprende de mil formas, que el juego es fundamental y facilitador en el aprendizaje autónomo.

La investigación describe al juego en un proceso de enseñanza – aprendizaje en donde sus teorías, sus diferencias y semejanzas son un capítulo a estudiar en el grupo de investigación. La entrevista arrojó un resultado de agrado y conocimiento sobre el juego, pero poca práctica en los momentos en que los niños lo quisieran ejercer.

El 54% de los estudiantes, practican el juego frecuentemente pero en horas de ocio y no orientado, el 54% de los niños creen que el juego solo se debe practicar cuando hay educación física y que en esta clase es permitida por los profesores. Al 62% les gustaría que se incluyera juego en todas las clases sin importar cual sea. El 77% piensa que jugando se aprende, al 77% de los estudiantes les llama

la atención que el profesor juegue con ellos, pero piensan también que las normas o reglas serían más estrictas. El 77% de los estudiantes le llama la atención jugar a campo abierto porque pueden expresar libremente sus ideas y roles como líderes. El 54% de los estudiantes no juegan o no comparten espacios con sus padres lo que ha repercutido en una confusión del respeto por el miedo y el alejamiento tanto de padres como hijos, el 100% de los estudiantes creen que el juego es importante para aprender.

Se puede decir que el niño en la edad como los del grupo de estudio desde su propia lógica tiene una amplia y articulada visión de lo que es el juego, pero el grupo de experimentación del grado 3° de la escuela rural La Laguna de Anolaima, Cundinamarca, piensa que la única área en donde se permite el juego es en educación física. A la vez que manifiestan su gusto e importancia por la inclusión del mismo en el resto de clases. (Ver Anexo A)

5.1 CATEGORIZACIÓN DE DATOS

De acuerdo con la pregunta de investigación ¿Cómo incide el uso de la lúdica, en especial del juego didáctica en el desarrollo de las habilidades comunicativas, particularmente en la escritura de los niños del grado tercero de la escuela rural la Laguna, del municipio de Anolaima Cundinamarca? A lo que se plantearon las siguientes categorías:

- Elementos de organización textual (EOT).
- Elementos de valoración afectivos-emotivos (AE).
- Elementos de organización temporal (OT).
- Elementos específicos del género (fabula) El Fab).

Grupo de experimentación etapa inicial:

EOT	AE	OT	El Fab
Organización en párrafos, uso de conectores en los escritos realizados los párrafos uso de conector temporal la organización textual no es muy buena	“Por la noche, con un dolor espantoso”	“Acostumbrado a comer almendras todos los días a cada rato...” Por la noche, con un dolor espantoso.	Personificación perro, ostra. Moraleja “Pensar antes de actuar pa’ no llevarse sorpresas”

De la categorización de resultados se pueden inferir algunas conclusiones:

La interacción grupal permitió al grupo llegar a acuerdos sobre los elementos que deben incluirse en una fábula con igual eficiencia que la que se obtendría al ser aportada esta información por parte del docente. Todos los grupos coincidieron en que las mejores fábulas presentaban elementos de valoración afectiva- emotiva, elementos de organización textual como una clara división en párrafos y conectores textuales de carácter temporal y causal, una moraleja coherente así como una longitud propia del género.

Todos los participantes identificaron la personificación como la característica primordial de las fábulas y al asignar características humanas a animales o elementos inanimados, lograron establecer grupalmente una serie de valores comunitarios como la colaboración y el dialogo para resolver las dificultades.

En todas las fábulas analizadas bajo esta matriz es claro que la valoración y aceptación de la diferencia se presenta como un alto valor para la convivencia. Esto tiene especial importancia teniendo en cuenta que los conceptos fueron contruidos a partir de la dinámica de trabajo grupal donde estos no fueron dados desde la óptica de las docentes encargadas, sino que se elaboraron desde las

vivencias de los estudiantes. (Ver Anexo E)

Las fábulas elaboradas por el grupo de control no fueron sometidas a categorización dado que el objeto de la intervención es llegar a la construcción de conceptos a partir de dinámicas donde prime el elemento lúdico y al comparar las fabulas de uno y otro grupo fue claro que si bien corresponden a niveles de logro equivalentes, las del grupo experimental se obtuvieron a partir de la implementación de una forma de trabajo que asigna un papel activo al estudiante en su formación ya que en ella prima la colaboración, la autogestión y el juego dramático como elemento desinhibidor y potenciador de conocimiento.

TRABAJO DE CAMPO

En el diario de campo se desarrollaron actividades con los estudiantes que permitieron ver de cerca el progreso de la metodología aplicada con durante la investigación. Como actividad inicial, se presentó al grupo de estudiantes de grado tercero de primaria de la escuela rural “La Laguna” una obra teatral llamada; “CUENTO AGRIO” contando con la participación y colaboración del grado sexto del Colegio Departamental Carlos Giraldo, quienes presentaron dicha obra.

La presentación de la obra “Cuento Agrio” se llevó a cabo teniendo en cuenta un escenario propicio que ambientara la historia de una forma atractiva para los estudiantes. Para captar la atención de los estudiantes involucrados en la investigación se creó un escenario colorido y vistoso que incluía diferentes imágenes relacionadas directamente con la historia representada.

La obra fue muy significativa para los estudiantes de la escuela rural “La Laguna” ya que éstos mostraron gran interés y aceptación frente a la puesta en escena, su atención se mantuvo en la historia y en diferentes detalles como la expresión de los actores, su vestuario, el escenario, las voces, los sonidos y como se evidenció en la retroalimentación de la presentación de la obra realizada inmediatamente después de dicha presentación.

Contando con esta motivación y el interés manifestado por los estudiantes se dio a conocer la propuesta de trabajo a realizar tanto a los estudiantes como a la docente titular de grado tercero, los cuales reaccionaron favorablemente aceptando participar en las actividades incluidas en el propuesta. Gracias a ésta motivación contamos con la aceptación y autorización por parte de la Institución educativa para llevar a cabo nuestra investigación. Así que se estableció un

cronograma de actividades a realizar con los estudiantes y la docente titular. (Ver anexo F)

- Para continuar con el trabajo de campo, días después se comunicó a los estudiantes las actividades a desarrollar sobre la lectura de fábulas y de lo que se esperaba de ellos en la creación textual de otras partiendo de las leídas.

Posteriormente se llevaron a cabo sesiones de sensibilización frente a la actuación de fábulas ya que a pesar de la motivación de los estudiantes era evidente que se encontraban temerosos y rechazaban la actividad por sentirse avergonzados, comentaban que les daba pena, otros que nunca habían actuado y por lo tanto pensaban que lo iban a hacer de forma incorrecta. Comentaban además, que era muy difícil imitar a una persona y mucho más a un animal como se les proponía en la representación de fábulas.

A partir de la sensibilización, se continuó con la orientación y organización mediante la planeación, creación y representación de las fabulas en el grupo de experimentación, explicándoles a los estudiantes como podrían realizar la actividad. De esta forma, se les dio pautas generales que contribuyeron en el desarrollo de las representaciones.

Como ejemplo y patrón a seguir se presentó a los niños la lectura y representación de distintas fabulas, apoyándonos en material audio visual y didáctico logrando mayor interés y motivación en el grupo.

Teniendo ya el objetivo claro, el grupo empezó a trabajar en la creación de sus obras teatrales; proceso en el cual los niños participaron activamente en la

búsqueda del material para la creación de los personajes y del escenario, el producto final fue la representación de la fábula “El grillo y la flor”.

Durante la creación y preparación de la puesta en escena de las fábulas se hizo seguimiento a los estudiantes teniendo en cuenta la interacción afectiva. Se evidenció que los estudiantes presentaban bastante dificultad en el momento de organizar las ideas de los participantes y llegar a acuerdos. A pesar de esta dificultad lograban establecer los elementos de la fábula, determinaban la historia, la escribían y definían cada personaje.

Finalmente la obra fue presentada a la comunidad educativa obteniendo resultados positivos, evidenciando que superaron los miedos y logrando mejorar su expresión corporal y expresiva. La creatividad e imaginación de los estudiantes permitió llegar a la creación de fábulas con contenidos relacionados con su imaginación y con su contexto real. (Ver Anexo G)

6. CONCLUSIONES

Después de llevar el proceso investigativo hasta el final podemos concluir aunque no de manera definitiva, que el objetivo que se planteó al inicio de la misma ha sido alcanzado. Se logró determinar las acciones pertinentes para la implementación de una didáctica basada en un sustento teórico sólido que permitirá desarrollar nuevas aplicaciones del modelo en diferentes áreas de formación.

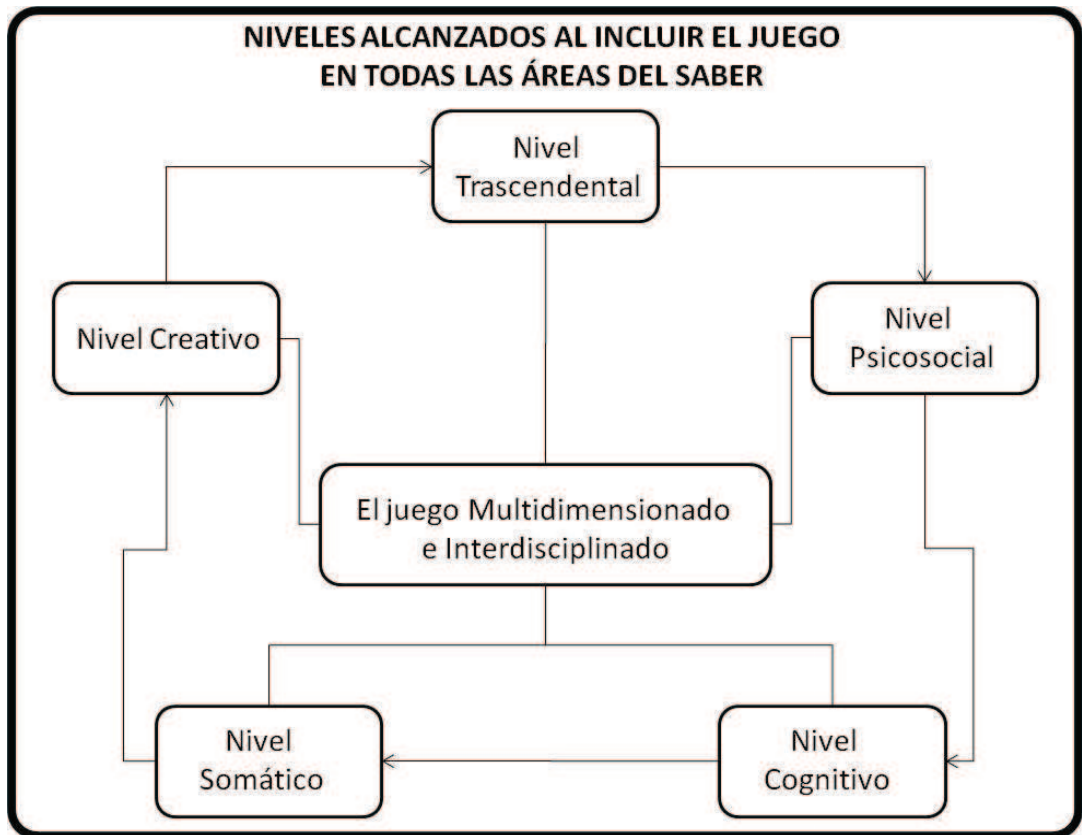
El juego y la actividad lúdica, permiten y facilitan el aprendizaje significativo en los estudiantes, puesto que la sensibilidad, la expresión física, la creatividad, el conocimiento, la habilidad y los valores son ejes esenciales en el desarrollo integral.

En las prácticas educativas cotidianas, aplicar el juego en las áreas interdisciplinarias haciendo énfasis en las dinámicas pedagógicas educando multidimensionalmente, se haría compromiso con la sensibilidad, la creatividad, la ética, la autonomía y el aprendizaje, en las que se debe integrar los diversos niveles del ser humano.

Nivel semántico, psicológico, cognitivo, sensible, creativo y el trascendental.

El proceso de incluir el juego interdisciplinariamente es positivo para el desarrollo del niño, ya que alcanza su desarrollo integral.

Se dinamizaron cada uno de estos niveles para lograr armonía en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes del grado 3º del Institución Educativa Departamental Carlos Giraldo sede Escuela Rural La Laguna del Municipio de Anolaima, Cundinamarca.



1. A nivel trascendental, la principal motivación para el desarrollo del proyecto es la implementación de dinámicas de interacción diferentes al interior del salón de clase, con el fin de aportar soluciones a los problemas de deserción y falta de motivación hacia el aprendizaje de la lengua castellana. En este sentido la implementación de la propuesta permitió que los niños desarrollaran criterios de autonomía en el trabajo grupal e individual al tiempo que participaban como evaluadores de su propio trabajo. De manera que el rol del docente se redefine para situarse como dinamizador de las actividades en la clase más que como dador de conocimiento, lo cual tiene repercusiones en la construcción de relaciones de cooperación y confianza al interior del aula.

2. A nivel psico-social se evidenció el cambio en la estructura de las relaciones de cooperación intergrupales al desarrollar trabajos destinados a recibir retroalimentación de manera regular. La convivencia y la interacción con los compañeros de clase en forma continua permite evaluar el comportamiento y convivencia con la comunidad educativa, ubicándolo en un contexto acorde a su edad, nivel social y cultural.

3. A nivel cognitivo se concluye que la implementación de la estrategia logra el desarrollo de aprendizajes más argumentativos y contextuales, lo que en términos de Vigotsky constituye aprendizaje significativo. Al privilegiar el juego grupal como herramienta, como estrategia y como eje fundamental en el proyecto mostrando las extensiones de un elemento básico que conduzca hacia niveles superiores, y complejos que contribuyan al desarrollo individual y grupal.

4. A nivel somático, la comunidad a la cual beneficia el proyecto, también ha sido partícipe de las nuevas perspectivas de trabajo en el área, mostrándose cada vez más propicios a instancias de interacción con la institución. La realidad en la que esos infantes se desarrollan, así como de las implicaciones sociales de los procesos de formación; esto tiene repercusiones directas en el modelo de escuela que plantea, una formación tradicional por una de participación e innovación en donde haya integración por parte de la comunidad educativa.

5. El proyecto de intervención ha tenido en cuenta en su formulación y ejecución, no sólo los referentes teóricos enfocados en el desarrollo de niños sino que ha tenido en cuenta todo el proceso y desarrollo de las actividades que los han llevado a desarrollar en un alto nivel la creatividad e inventiva en la construcción de sus propios textos.

Los resultados de la investigación se analizan de manera parcial dado que para desarrollar conclusiones de más largo alcance se requeriría extender la estrategia

a diferentes áreas y temas. Sin embargo, este proyecto es un punto de partida hacia la generación de interacciones escolares basadas en el juego, particularmente en el juego dramático, en diferentes áreas que incluyan la formación en valores comunitarios y culturales.

Es importante tener en cuenta, que los juegos presentados a los niños para estimular su aprendizaje deben tener mayores exigencias que las habituales, si el juego exige poco al niño se aburre, si tiene que ocuparse de muchas cosas se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es el que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir en una zona de estado de flujo, en la que el cerebro y las emociones se hallen en sintonía con la exigencia del juego.

La didáctica no es un conjunto de metodologías, herramientas e instrumentos que pretenden facilitar el conocimiento, por el contrario, está en la permanente preocupación por hacer realidad el aprendizaje significativo, donde el conocimiento no navegue en el laberinto del olvido y la mente no se convierta en la inútil red por donde se pierdan los conocimientos.

7. RECOMENDACIONES

1. Continuar implementando actividades que incluyan la lúdica en sus diferentes facetas como herramienta de enseñanza, no sólo en el área de la lengua castellana sino en las diferentes asignaturas teniendo en cuenta las bases teóricas plasmadas en este trabajo, las cuales dan a conocer las características de cada tipo de juego.
2. Involucrar a la comunidad educativa en los procesos de enseñanza para hacer de la lúdica un elemento enriquecedor en los ambientes de aprendizaje.
3. Se sugiere la creación de un grupo gestor dirigido a la investigación sobre la lúdica que profundice en las posibilidades que ofrece cada tipo de juego, partiendo del trabajo realizado con el “juego dramático”.
4. Se invita a la reflexión continua frente a las prácticas pedagógicas tradicionales que a pesar de los múltiples estudios se siguen aplicando en las aulas de clase.
5. Desarrollar un proyecto institucional que fomente el estudio de las tradiciones culturales propias de la comunidad, haciéndolas parte de las prácticas educativas institucionales.
6. Se considera de vital importancia que los integrantes de la institución construyan un banco de actividades y recursos que faciliten la implementación de los juegos didácticos en las diferentes áreas del conocimiento.
7. Propiciar cambios en la adquisición del quehacer pedagógico, valores,

conocimientos y actitudes relacionados con el desarrollo y participación de las actividades lúdicas.

8. Replantear los roles tradicionales y de participación en juegos libres que permitan la interacción de ambos géneros.
9. Promover modificaciones en viejas tradiciones familiares de corte patriarcal con referencia a los juegos en donde se involucra la familia en especial a los padres.

BIBLIOGRAFÍA

AUSUBEL, DP, y FITZCERALD, D. The role of discriminability in meaningful verbal learning and retention. *educ. Psychol.*, 1961, 52, 266-274 (Received April 13, 1962)

BERNABEU, Natalia, y GOLDSTEIN, Andy. *Creatividad y aprendizaje. El juego como Herramienta Pedagógica*. Madrid, Narcea. 2009.

BIRCH, S. H., y LADD, G. W. 1998. Children's interpersonal behaviors and the teacher-child relationship. *Developmental Psychology*, 34, 934-946

DIAZ, Héctor Ángel, (2006). *La función lúdica del sujeto, Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*, Mesa Redonda. Editorial Magisterio. Bogotá Colombia.

GARVEY, C (1980), *El Juego Infantil*. Ediciones Morales.

GIMENO, J y PÉREZ, A. (1992).- *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid. Morata.

GRAVES, Kathleen, 1996. *Teachers as Course developers*, Cambridge University Press. United States of America.

HOWES, C., MATHESON, C. C., & HAMILTON, C. E. (1994). Maternal, teacher, and childcare history correlates of children's relationships with peers. *Child Development*, 65, 264-27.

[Http://pedagogíaconceptual.com/index2.html](http://pedagogíaconceptual.com/index2.html)

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Ed. Alianza, 1990, Madrid. (El libro de bolsillo, 412).

JIMENEZ, Carlos Alberto (1998). *Pedagogía de la creatividad y la lúdica*, Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia.

McCKAY, Mattew y FANNING Patrick, *Autoestima, Evaluación y Mejora*. Editorial Martinez Roca. 1998.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA. *Indicadores de logros curriculares*. Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1.998. p.41.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA. *Ley General de Educación, Artículo 16*. Santa fe de Bogotá: Unión Ltda., 2004

PIAGET, J (1956). Modelos cognitivos de la Construcción de Aprendizajes, Nueva York. World.

PUGMIRE-STOY, M. (1998). El juego Espontáneo, Vehículo de aprendizaje y comunicación, Nancea. Madrid, España.

SILVA, L. (1995). En Busca de Una Pedagogía de Igualdad. Editorial Lisboa. Brasilia, Brasil.

VYGOTSKY, L. 1932. La Formación Social de la Mente. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.

http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles_85906_archivo_pdf. Ley 0115 de febrero 8 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Congreso de la República.

<http://www.pedagogiaconceptual.com> en Pedagogía Conceptual: nivel avanzado, Alberto Merani Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual

<http://www.redcolombia.com/comun/derechoshumanos/infantiles/> Declaración Universal de los Derechos del Niño. Aprobado por la Asamblea General de las Naciones Unidas, 20 de Noviembre de 1959.

<http://www.web.presidencia.gov.co/constitucion/index.pdf> Capitulo de los derechos sociales, económicos y culturales, Art.44

GLOSARIO

Autoestima: Es la confianza plena y consciente de los propios actos a partir del reconocimiento como un ser útil. Es la valoración de sí mismo, la confianza de la persona en su ser, basado en el conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades, en el poder de sus convicciones y su energía, vigor y fortaleza espiritual. La importancia de la autoestima radica en la que cada individuo da a su propia identidad, a su auto concepto. La autoestima incide en el rendimiento de los individuos y forma parte de los elementos que establecen las expectativas de los seres humanos.

Capacidad: “Es un conjunto de habilidades que demuestran las competencias cognitivas en ciertas actividades.

Competencia: Varios teóricos han definido el concepto de competencia de diversas maneras. Para efecto de nuestra investigación retomamos el concepto de Chávez en el sentido de que la competencia es “el resultado de un proceso de integración de habilidades y de conocimientos; saber, saber-hacer, saber-ser, saber-emprender...”

Tradicionalmente el concepto de competencia en el área del lenguaje nos remite a Chomsky quién adiciona al concepto de competencia el de actuación.

Desde la perspectiva de Chomsky la competencia es el dominio de los principios que gobiernan el lenguaje y la actuación es la manifestación de las reglas que subyacen al uso del lenguaje. Por ello a partir de Chomsky surge el concepto de competencias como el de dominio de los principios: capacidad, y la manifestación de los mismos, actuación o puesta en escena.

Piaget, a diferencia de Chomsky postula que esas reglas y principios están subordinados a una lógica de funcionamiento particular, y no a una lógica de funcionamiento común. Sin embargo, ambos definen la competencia como un conocimiento actuado de carácter abstracto, universal e idealizado con una considerable independencia del contexto.

Por su parte Hymes, desde la teoría sociolingüística considera que en el desarrollo de la competencia es el conocimiento el que se adecua a todo un sistema social y cultural que le exige utilizarlo apropiadamente. En esa misma línea Vigotsky propone que el desarrollo cognitivo, más que derivar el despliegue de mecanismos internos, resulta del impacto que tiene la cultura sobre el individuo en la realización de las funciones psicológicas, como en el caso del lenguaje. Por ello la competencia puede entenderse como “capacidad de realización, situada y afectada por y en el contexto en que se desenvuelve el sujeto”.

La competencia también puede ser entendida como una “actuación idónea que emerge de una tarea concreta, en un contexto con sentido” por lo tanto exige del individuo la suficiente apropiación de un conocimiento para la resolución de problemas con diversas soluciones y de manera pertinente, por ello la competencia se desarrolla en una situación o contexto determinado.

Didáctica: Es el arte de saber transmitir los conocimientos de la forma más adecuada para su asimilación. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

Educación en la creatividad: Es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

Elaboración: Es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos. Es la actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas, es la exigencia de llevar el impulso creativo hasta su realización. En otro sentido la elaboración es la capacidad de profundización y detenimiento en la consolidación de una idea, es la búsqueda de perfeccionamiento y precisión de la acción.

Estrategia: Es el proceso reflexivo sobre los mecanismos que implica abordar una tarea. Es un proceso que implica una toma de decisión consciente e intencionada y meta cognitiva. Es la construcción de los procesos mentales los cuales interactúan de manera directa con el medio ambiente, facilitando de esa manera la internalización de la realidad.

Flexibilidad: Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, y métodos.

Fluidez: Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Es la productividad del pensamiento técnico en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas profesionales

Habilidad: Es la posibilidad de realizar ciertos procesos intelectuales y que se pueden fomentar en la escuela.

Innovación: Es la habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos. Es la cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles.

Invencción: Es la capacidad de resolución eficaz, en concordancia con la disposición de recursos.

Juego. Definición: el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma. Es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en la que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. El juego conlleva en su desarrollo distinta evolución y se convierte para el niño en la forma de interactuar consigo mismo (los bebés) con su juego solitario o con otros en distintas etapas y transiciones (juegos de equipo, colaboración, etc.) facilitándoles el desarrollo de sus capacidades de individualización, esto es, con su entorno físico y social del que se diferencia.

Lúdica: La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de

afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos.

Originalidad: Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

Pedagogía conceptual. Pedagogía Conceptual es un modelo pedagógico orientado al desarrollo de la inteligencia en todas sus manifestaciones. La pedagogía conceptual es un modelo pedagógico desarrollado en la fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia, FAMDI, como modelo pedagógico para suplir las necesidades y responder a los retos educativos de la sociedad del próximo siglo.

Busca desarrollar las operaciones intelectuales y privilegiando los aprendizajes de carácter general y abstracto sobre los particulares y específicos.

Dentro de sus postulados plantea estados de desarrollo a través de los cuales atraviesan los individuos a saber, el pensamiento nocional, conceptual, formal, categorial y científico. Su objetivo es, en definitiva promover el pensamiento, las habilidades y los valores en sus educandos, diferenciando a sus alumnos según el tipo de pensamiento por el cual atraviesan (y su edad mental), y actuando de manera consecuente con esto, garantizando además que aprehendan los conceptos básicos de las ciencias y las relaciones entre ellos.

Sensibilidad: Es la capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones. Es la capacidad de identificación con una situación o problema planteado, es la concentración y compenetración con la acción.

Teoría: Es un sistema lógico compuesto por observaciones, axiomas y postulados, cuya función es afirmar bajo qué condiciones se desarrollar ciertos supuestos.

ANEXOS

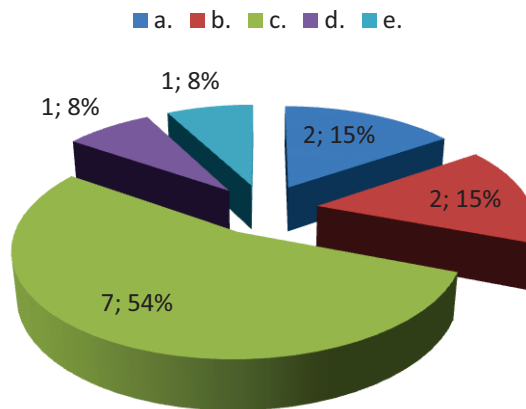
ANEXO A

TABULACIÓN DE LA ENCUESTA

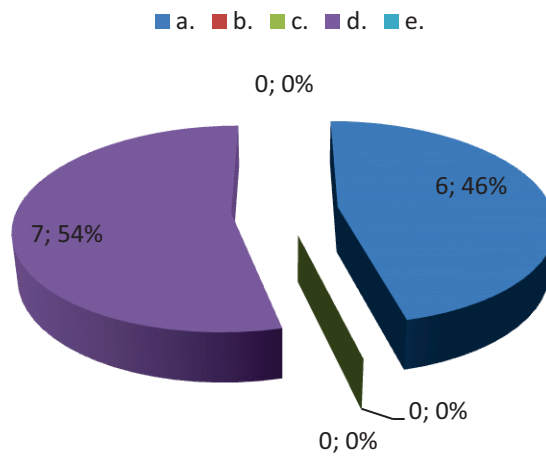
Pregunta No.1					Pregunta No.2					Pregunta No.3					Pregunta No.4					Pregunta No.5				
¿Para ti qué es el Juego?					¿Qué tipo de juegos practicas?					¿Algunas veces juegas en clases?					¿En cuál clase crees que juegas más?					¿En que otros espacios de la escuela te gustaría que se realizara la clase?				
a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.
2	2	7	1	1	6	0	0	7	0	5	0	8	0	0	0	2	1	10	0	0	2	1	10	0

Pregunta No.6					Pregunta No.7					Pregunta No.8					Pregunta No.9					Pregunta No.10				
¿Cuándo juegas con tus compañeros, aprendes más?					¿Crees que el juego es importante?					¿Te gustaría jugar con tus compañeros incluido tu profesor?					¿Qué tipos de juegos te gustaría practicar?					¿Juegas con tus padres en casa?				
a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.	a.	b.	c.	d.	e.
10	0	0	3	0	13	0	0	0	0	9	4	0	0	0	2	6	0	5	0	2	7	4	0	0

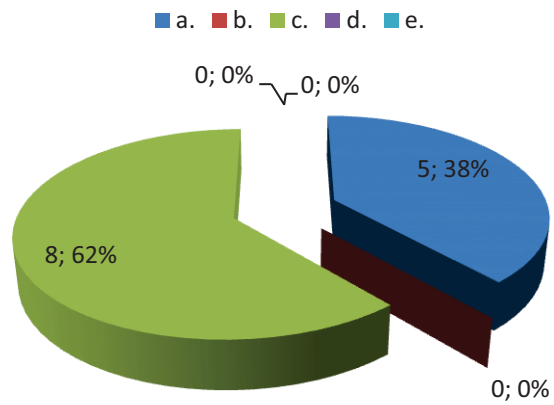
1. ¿Para ti qué es el juego?



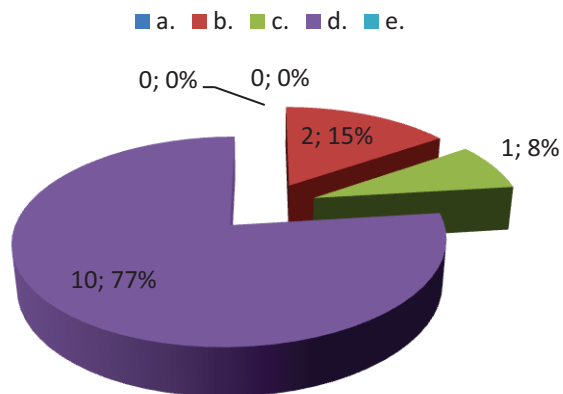
2. ¿Qué tipo de juego practicas?



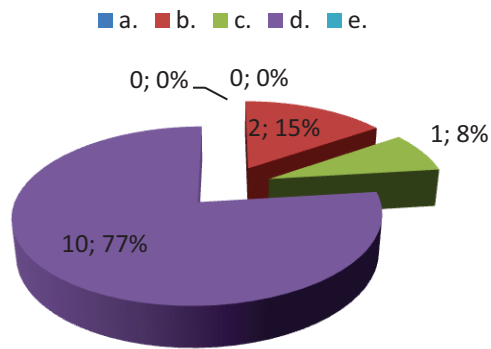
3. Algunas veces juegas en clases?



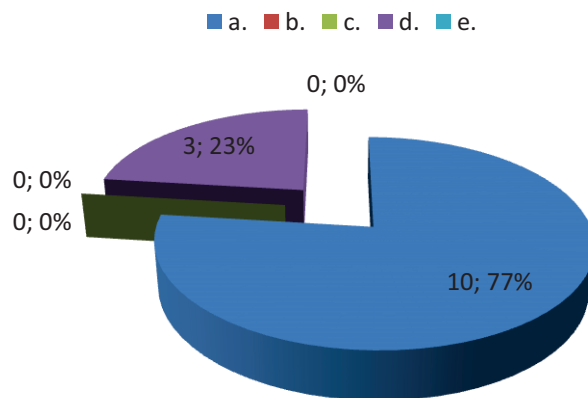
4. ¿En qué clase crees que juegas más?



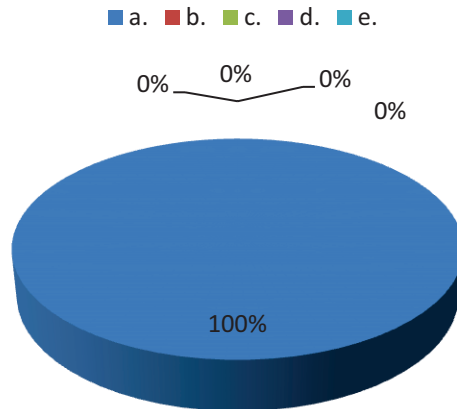
5. ¿En qué otros espacios de la escuela te gustaría que se realizara la clase?



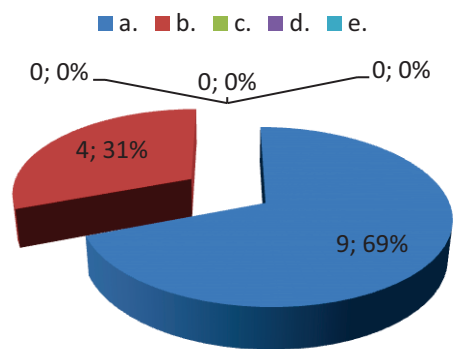
6. ¿Cuando juegas con tus compañeros, aprendes más?



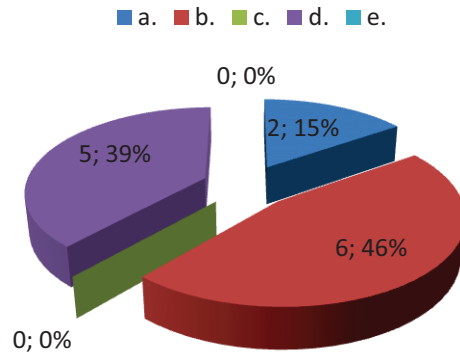
7. ¿Crees que el juego es importante?



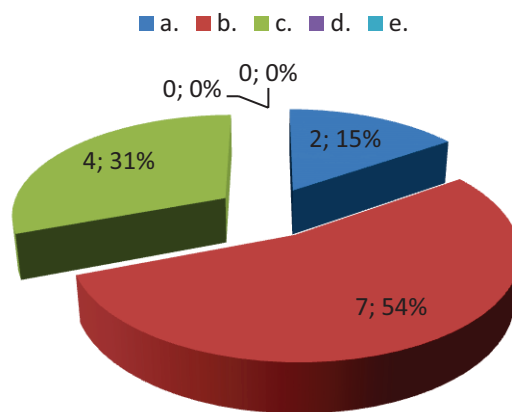
8. ¿Te gustaría jugar con tus compañeros incluido tu profesor?



9. ¿Que tipos de juegos te gustaría practicar?



10. ¿Juegas con tus padres en casa?



ANEXO B
LISTA DE ESTUDIANTES GRUP DE EXPERIMENTACIÓN

INTEGRANTES DEL GRUPO DE EXPERIMENTACIÓN		
APELLIDOS Y NOMBRE	DOCUMENTO DE IDENTIDAD	ESTRATIFICACIÓN SOCIOECONÓMICA
ARIZA JIMÉNEZ DIANA MARCELA	1007153073	1
CÁRDENAS FLÓREZ JAVIER ANDRÉS	1001343149	1
CASALLAS GUERRERO ESTEBAN ASDRÚBAL	1003474497	1
CASTRO MARTÍNEZ JOAN ALBEIRO	1003474476	2
GÓMEZ GIL SANDY LORENA	1003474541	2
MARTÍNEZ CASALLAS MAICOL	1003474496	2
MIRANDA ALDANA PAOLA ANDREA	1010038710	2
MORERO CASTRO JULIANA KATHERINE	1001294679	1
PACHÓN CAMELO JHONATAN ALEXANDER	1003474588	2
RODRÍGUEZ ESQUIVEL EALIN DAYANNA	1007728640	1
RODRÍGUEZ QUINTO KAREN TATIANA	1000784463	1
ROJAS VALERO MICHELLE ANDREA	99112505950	2
SOLANO CASTRO MONICA YISELL	1003474480	2

ANEXO C
VIVENCIAS DE LOS ESTUDIANTES



GRUPO DE EXPERIMENTACIÓN

ANEXO D
CREACIÓN DE FABLAS GRUPO EXPERIMENTACIÓN

LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Érase una gallina que ponía un huevo de oro al día, cada día.

Un centavo ganancia malcontento que se el rico avariento desearía de una vez la mina de oro y hallar en menos tiempo más tesoro.

Maldito abrió el vientre de contaba peso después de haberlo registrado ¿qué sucedió? oye, muerta la gallina, perdió su huevo de oro y no halló mina.

¡Cada día hoy que, teniendo la bastante, enriquecerse quieren al instante, abarazando proyectos a veces tan rápidos efectos que sólo en pocas meses cuando se templaban ya moragues, contando sus millores, se vieron en la calle sin calzados!


Juliana Moreno

**FABULA:
EL MONO AVARO.**

Se encontró el mono un calabazo con mucho grano adentro, metió la mano hasta el fondo y tomó un puñado tan como alcanzó.

No pudo sacarlo así por ese estrecho agujero y aunque apareció el estanciero gritándole: "¡Te cogí!" no quiso aflojar ni un grano; el terco se quedó preso y luego allí mismo murió. Entonces el avaro lo amarra su ansia de oro y antes que aflojar algo prefiere perder libertad, decoro y vida; ese tesoro que guarda será pronto despilfarrado por otro.

paola Miranda



ANEXO E
VIVENCIA DE LOS ESTUDIANTES
REPRESENTACIÓN TEATRAL



ANEXO F
GUION TEATRAL
GRUPO DE EXPERIMENTACIÓN



ANEXO G
REPRESENTACIÓN SOCIALIZACIÓN A LA COMUNIDAD



GRUPO DE CONTROL