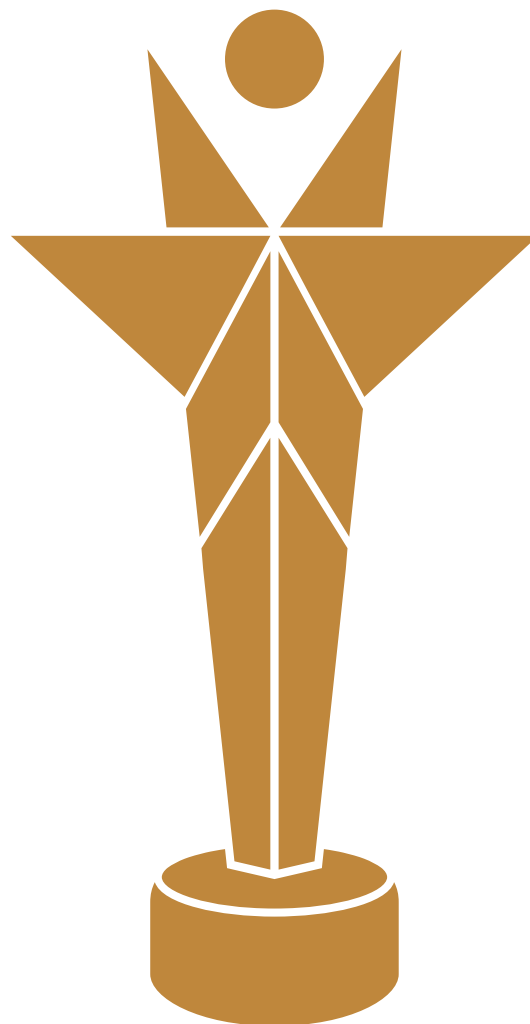


Área: Educación Preescolar

Bogotá



Juguemos en serio

Por: Martha Patricia Carvajal

Prólogo

Bajo la pregunta: ¿Cómo fortalezcó y potencio las competencias de las áreas básicas de los niños en edad preescolar por medio de ambientes lúdicos pedagógicamente estructurados? Quise desarrollar una estrategia que permitiera una buena enseñanza en el campo de la didáctica y una de las mejores descripciones tal como es dada por Fenstermacher (1989) "Preguntar que es buena enseñanza en el sentido epistemológico es preguntar si lo que se enseña es racionalmente justificable y, en última instancia, digno de que el estudiante lo conozca, lo crea o lo entienda"(Pág. 158) "Definir las prácticas de la enseñanza nos remite a distinguir la buena enseñanza y la enseñanza comprensiva, no se trata de fraccionar por dimensiones del desarrollo, asignaturas o áreas sino de adecuar los ambientes para enseñar cada una de ellas de la mejor manera" (Edith Litwin, 1998).

Partiendo de esto, la educación preescolar debe permitir ambientes positivos en donde el niño se desempeñe a plenitud en cada una de sus áreas de desarrollo partiendo de que él es el protagonista y es nuestro deber mantener activa su mente por medio de ambientes lúdicos que lo lleven al conocimiento de nuevas experiencias de aprendizaje (Claudia Rojas Torovich, 2001).

Trabajo con niños de 4 a 6 años que cursan los grados de jardín y transición en el Colegio El Minuto de Dios en la ciudad de Bogotá con el fin de desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje significativos con esta población además teniendo en cuenta la concepción de educación arriba mencionada, decido implementar una propuesta donde el salón de clases se convierta en un lugar mágico que permita la aproximación a diferentes ambientes lúdicos de interacción y aprendizaje. Ambientes que inviten no sólo a jugar sino a involucrarse en una experiencia pedagógica con sentido que estimule la felicidad, la creatividad y la imaginación, y rescate la fantasía que le viabilizará a la búsqueda de significados, símbolos y nociones. El ambiente lúdico, es entendido, como una herramienta que permite crear un contexto pedagógico para la inmersión placentera de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Ya que en estas edades se hace indispensable propiciar la lúdica para desarrollar en los niños la libre expresión, el sentido de pertenencia a un grupo, cumplimiento de deberes y derechos y apropiación de diversos roles (Claudia Rojas Torovich, 2001). Se debe tener en cuenta que los ambientes lúdicos implementados fortalecen conocimientos disciplinarios y proto-disciplinarios, entendiéndose estos como los conocimientos previos a la enseñanza de la disciplina en donde el niño explora y se acerca de manera natural a su contexto. "Si reconocemos que los estudiantes difieren de la manera como acceden al conocimiento en termino de intereses y estilos, nos deberíamos preocupar por

generar puertas de entrada diferentes para que inicien el proceso de conocimiento" (Edith Litwin, 1998). Por ello los ambientes lúdicos son flexibles y potencian habilidades indiscriminadamente con toda la población de estudiantes ya que promueven diversas maneras de aprendizaje y diferentes niveles de conocimientos previos. A partir de esto, para el desarrollo de esta estrategia, se ha implementado la asignatura de LUDICA desde la cual se han generado 5 ambientes lúdicos diferentes: Genios activos, La locomotora lectora, Pequeños artistas, ¿Qué seré cuando grande? y Científicos en acción. Dichos ambientes espacialmente diferenciados en cada salón de clases, aclarando que se dotaron con material didáctico mas no estuvo sujeto a ampliar la planta física, buscan apoyar y reforzar los conocimientos y habilidades desarrolladas en las asignaturas básicas de la siguiente manera: Genios activos (matemáticas),

Trabajo con niños de 4 a 6 años que cursan los grados de jardín y transición en el Colegio El Minuto de Dios en la ciudad de Bogotá con el fin de desarrollar procesos de enseñanza- aprendizaje significativos con esta población.

La locomotora lectora (habilidades comunicativas), Pequeños artistas (psicomotricidad), ¿Qué seré cuando grande? (Ciencias Sociales) y Cientí-

ficos en acción (Ciencias Naturales) aclarando que los niños ven de manera independiente las asignaturas ya mencionadas. Por otro lado la metodología empleada para la implementación contiene un proceso específico que permite la aplicación eficiente de la estrategia ; tomando como ejemplo la asignatura de matemáticas y su ambiente lúdico de genios activos se desarrollan los siguientes procedimientos: 1. Identificación, por parte de los estudiantes del nombre del ambiente lúdico; 2. Presentación, por parte del docente, de la dinámica pedagógica a desarrollar; 3. Organización de los equipos de trabajo y ejecución de la actividad ; 4. Socialización de aprendizajes obtenidos; 5. Co-evaluación de la actividad realizada, teniendo en cuenta los propósitos anuales y los propósitos bimestrales establecidos que son los que se evalúan en cada sesión de clase en la planilla habitual de valoraciones del docente. Por otra parte, la intensidad horaria para dichos ambientes lúdicos está estructurada para ejecutarla una vez por semana en un bloque de 3 sesiones de clase. Igualmente, se tiene establecido realizar rotación por los diversos ambientes y para ello se visita cada 8 días un ambiente diferente, para lo cual se ha debido lograr una organización del horario que permita que todos los cursos de preescolar vean la asignatura de lúdica al tiempo. En el año 2010 los niños de preescolar veían las asignaturas básicas agrupadas por dimensiones según el decreto 2247, la asignatura de lúdica era vista en cada aula con la docente directora de curso en el orden aleatorio otorgado por el horario convencional y se trabajaba con talleres y actividades según las necesidades académicas de los niños. Al final del año se aprobó el proyecto de ambientes lúdi-

cos, mientras que en el año 2011 el Colegio adquirió el material didáctico para cada uno de los ambientes lúdicos que están ubicados en cada una de las aulas de clase de los grados de preescolar la asignatura dejó de ser orientada por la directora de curso y se inició la rotación semanal de manera que cada ambiente se visitaba 2 veces por periodo por cada uno de los cursos en el bloque de lúdica.

El ambiente lúdico, es entendido, como una herramienta que permite crear un contexto pedagógico para la inmersión placentera de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Ya que en estas edades se hace indispensable propiciar la lúdica para desarrollar en los niños la libre expresión.

En el año 2012 se logró la implementación elaborando el planificador incluyendo los propósitos anuales, los propósitos por periodo con sus acciones reflexivas (elementos propios del modelo pedagógico y la estrategia metodológica del colegio), así como la planeación conjunta de las actividades en reunión de grado programada una vez por semana con acta como evidencia formal de la misma, formando un solo planificador bimestral (unidad de planeación pedagógica del colegio) y se inició el uso de la planilla de valoraciones por periodo manejan-

do la escala evaluativa: A alcanzado, AD alcanzado con dificultad, NA no alcanzado evaluando durante al año como competencias básicas: el cumplimiento de normas, la responsabilidad y los fundamentos de acuerdo al PEI institucional el amor, la justicia, el servicio y la libertad. Durante el año 2013 en la escala de valores de la planilla se incluyó la valoración AA alcanzado ampliamente y en cada uno de los ambientes se adecuó la decoración que lo caracteriza.

En el año 2010 los niños de preescolar veían las asignaturas básicas agrupadas por dimensiones según el decreto 2247, la asignatura de lúdica era vista en cada aula con la docente directora de curso en el orden aleatorio otorgado por el horario convencional y se trabajaba con talleres y actividades según las necesidades académicas de los niños.

De igual manera, se trabajó desde el inicio del año para que el planificador describiera detalladamente cada juego o dinámica a desarrollar con sus respectivas fechas y retroalimentaciones, además se generó la actividad bimestral denominada "chiquiencuentros" en donde se comparte con las familias y los niños demues-

tran sus habilidades artísticas, ya en el año 2014 se creó la malla curricular de lúdica propia del estilo pedagógico implementado en la institución incluyendo área, homologada al proceso de dimensión establecido en el decreto 2247, grado, periodo, eje y tema.

La aplicación de esta estrategia ha evolucionado paulatinamente además gracias a la adecuada disposición de los docentes implicados, ya que "el discurso educacional contiene una profunda potencialidad para compartir y negociar significados con el objeto de los alumnos construyan el conocimiento" (Edith Litwin, 1998), esto ha posibilitado la efectividad de la propuesta evidenciado un alto impacto en la motivación y el desempeño de los niños.

Resultados

Se ha logrado tener 5 ambientes lúdicos importantes para los niños sin depender de adecuaciones locativas en la institución (problema muy común en las instituciones), se ha dinamizado la relación de las diversas actividades con los propósitos anuales y bimestrales. Se ha percibido que los ambientes lúdicos se han convertido en una oportunidad para promover el aprendizaje integral ya que se han observado progresos significativos en la asimilación de conocimientos, la construcción de valores, el desarrollo de la capacidad de comunicación, establecimiento de relaciones recíprocas y equitativas traduciéndolos en ambientes placenteros generadores de felicidad a los estudiantes. De igual manera se han disminuido

los casos de estudiantes promovidos con asignaturas pendientes.

Impacto académico

Esta propuesta ha permitido trascender, por momentos el cuaderno y el lápiz por espacios que respetan su esencia infantil como lo es el juego; dichos momentos son aprovechados eficientemente para mejorar su desempeño, produciéndose la negociación de significados cuando las docentes son capaces de suspender la construcción social para favorecer el proceso de comprensión por parte de los alumnos mediante la lúdica (Edith Litwin, 1998)

Las experiencias vividas en cada uno de los ambientes lúdicos han favorecido la participación activa de los niños haciéndolos más críticos, propositivos, fomentando las sanas relaciones personales, la auto regulación, el cumplimiento de normas y la interiorización rápida de lo aprendido.

La comunidad en general ha vislumbrado el impacto de los ambientes lúdicos en preescolar y sus apreciaciones, ya que se compartió esta experiencia y sus alcances con toda la comunidad educativa en una jornada pedagógica y grosso modo, permi-

ten concluir: El 100% de los niños por medio del ambiente lúdico disfrutaron y aprenden, los padres se muestran agradados por los avances de sus hijos y su motivación por el estudio y, la institución se muestra satisfecha por los buenos resultados tanto académicos como convivenciales.

Conclusiones

La implementación de esta propuesta me ha permitido comprobar en mi quehacer diario que la educación infantil debe ser un medio que favorezca la felicidad y un vehículo para promoverla es el ambiente lúdico como estrategia pedagógica. Partiendo de esto surge un interrogante ¿Por qué los niños aprenden más rápido mientras juegan? Las experiencias vividas en cada uno de los ambientes lúdicos han favorecido la participación activa de los niños haciéndolos más críticos, propositivos, fomentando las sanas relaciones personales, la auto regulación, el cumplimiento de normas y la interiorización rápida de lo aprendido, además de la participación activa de los padres en actividades lúdicas con sus hijos. Por último la proyección a mediano plazo de esta propuesta es que sea implementada en todos los colegios propios de la corporación educativa Minuto de Dios a nivel Cundinamarca.

Referencias bibliográficas:

El campo de la didáctica: la búsqueda de una nueva agenda, Edith Litwin (1998)

La lúdica: una efectiva metodología en la educación, Claudia Rojas Torovich (2001)

Que se entiende por buena enseñanza, Gary Fenstermacher (1989).



**MEJORES
PROPUESTAS**
Premio Compartir

2015



Compartir
PALABRA
MAESTRA



Bogotá - Colombia
Marzo de 2016
