

CAPÍTULO 8

TALLER DE SENSIBILIZACIÓN A PADRES DE FAMILIA EN EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PROMOTORA DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y CIENTÍFICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 6 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LOS ANDES DE LA CIUDAD DE BARRANQUILLA EN EL 2014

Grupo de Investigación/sistematización

Innovandes

Institución Educativa

Centro de Desarrollo Infantil Los Andes

Municipio

Barranquilla

Investigadoras

Lilia Campo Ternera, Coordinadora Departamental Programa Ondas Atlántico

Lizzette López Aristizabal, Asesora Línea de Primera Infancia Atlántico

Claudia Martínez Duque, Adulta Acompañante de Crianza

Maylen Truyol Charris, Adulta Acompañante de Crianza

Elina Arrieta Oviedo, Adulta Acompañante de Crianza

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación/sistematización estuvo dirigida a desarrollar un taller de sensibilización a padres de familia en el juego como herramienta promotora del pensamiento crítico y científico en los niños y niñas de 3 a 6 años del Centro de Desarrollo Infantil Los Andes de la ciudad de Barranquilla en el 2014.

La metodología de la investigación fue cualitativa; los instrumentos de recolección de datos durante la sistematización fueron los diarios de campo con las observaciones de las actividades y la revisión del estado del arte.

Durante la revisión del estado del arte, así como la aplicación de cada uno de los instrumentos, el grupo de investigación/sistematización obtuvo como producto de este proceso el diseño y evaluación de un taller de sensibilización a los padres de familia.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo se inició a partir de una pregunta problema que surgió a raíz de los comentarios de los padres de familia, quienes manifestaban su descontento con el hecho de que los niños y las niñas llegaran a los centros de desarrollo infantil “simplemente a jugar”.

Dado que el juego tiene un valor fundamental en el desarrollo social, emocional y cognitivo del niño se hace indispensable buscar la manera de sensibilizar a los padres de familia en el juego como una herramienta promotora del pensamiento crítico y científico en los niños y niñas de 3 a 6 años del Centro de Desarrollo Infantil Los Andes de la ciudad de Barranquilla.

Para ello se propone el desarrollo de un taller de sensibilización a padres de familia que les permita desarrollar una idea clara y experimental del significado del juego y la importancia de este en las relaciones que establecen los niños(as) con los demás, consigo mismo y con el mundo.

Hoy en día la familia es reconocida como eje fundamental y escenario más adecuado para establecer y fortalecer vínculos significativos, propiciar la socialización y el desarrollo humano. Así mismo tienen la capacidad de reproducir, crear, recrear y realizar para sí mismos un conjunto de valores sociales, culturales, y éticos que le permitan al niño desarrollarse como un ser social logrando así abrirse a nuevos campos y explorando nuevos horizontes.

La familia es considerada como un conjunto de personas que conviven bajo el mismo techo organizadas en roles fijos (padre, madre, hermanos, etc.) con vínculos consanguíneos o no, con un modo de existencia social comunes, con sentimientos afectivos que los unen y aglutinan (Instituto Iberoamericano del Niño); es por ello que dentro de lo que la familia ofrece a sus hijos se destaca el derecho a una buena educación permitiéndoles que sean partícipes de nuevos conocimientos y que sean capaces de interactuar con el medio que los rodea, buscando sus propios recursos y herramientas para poder desenvolverse.

Se dice que favorecer el desarrollo del pensamiento crítico y científico en la edad infantil ayuda a los(as) niños(as) a comprender los fenómenos que los rodean, pero también requiere de generar espacios educativos que incentiven el asombro, la experimentación, el descubrimiento, el gozo y el gusto por aprender algo nuevo.

Una de las herramientas utilizadas para el desarrollo de este pensamiento es el juego, ya que por medio

de este construyen su propia identidad, movilizan estructuras del pensamiento, puesto que comienzan a realizarse preguntas que los llevan a expresarse espontáneamente.

A pesar de los múltiples beneficios del juego, las adultas acompañantes de crianza expresan que los padres en el CDI presentan constantes quejas: “los niños pasan jugando todo el día y las libretas están vacías, duran un año dándole las vocales”.

Los adultas acompañantes de crianza expresan que los padres no comprenden que los juegos de roles son herramientas útiles para el aprendizaje de los niños(as) en su relación consigo mismos, los demás y el mundo. Es tal la situación que varios padres de familia no permiten que sus hijos jueguen en sus casas porque no les parece productivo y en múltiples ocasiones solo dejan que vean televisión.

Los padres de familia realizaron una comparación de la educación que se da en el CDI y en otras instituciones dirigidas por las Secretarías de Educación, concluyendo que las agentes educativas de los CDI no son competentes porque enseñan todo por medio del juego a sus hijos.

En los CDI el modelo pedagógico que se maneja es el constructivista social con un enfoque comunitario, el cual propone el juego como principal herramienta para el desarrollo integral del niño y la niña.

De lo anteriormente expuesto se formula la siguiente pregunta: ¿Cómo sensibilizar a padres de familia que el juego es una herramienta promotora del pensamiento crítico y científico en los niños y niñas de 3 a 6 años del Centro de Desarrollo Infantil Los Andes de la ciudad de Barranquilla en el 2014?

3. DISEÑO DE TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN

3.1. Objetivo general

Desarrollar un taller de sensibilización a padres de familia en el juego como herramienta promotora del pensamiento crítico y científico en los niños y niñas de 3 a 6 años del Centro de Desarrollo Infantil Los Andes de la ciudad de Barranquilla en el 2014.

3.2. Objetivos específicos

- Diseñar un taller de sensibilización a padres de familia en el juego como herramienta promotora del pensamiento crítico y científico en los niños y niñas de 3 a 6 años del Centro de Desarrollo Infantil Los Andes de la ciudad de Barranquilla en el 2014.
- Implementar un taller de sensibilización a padres de familia en el juego como herramienta promotora del pensamiento crítico y científico en los niños y niñas de 3 a 6 años del Centro de Desarrollo Infantil Los Andes de la ciudad de Barranquilla en el 2014.
- Evaluar un taller de sensibilización a padres de familia en el juego como herramienta promotora del pensamiento crítico y científico en los niños y niñas de 3 a 6 años del Centro de Desarrollo Infantil Los Andes de la ciudad de Barranquilla en el 2014.

3.3. Fuentes de recolección de datos

- Documentos y fichas bibliográficas para registrar el material impreso y virtual producido en los libros y revistas científicas.
- Entrevista estructurada con preguntas concretas sobre el tema para los padres de familia.
- Fichas de recuperación fotográfica.
- Diarios de campo.
- Registros de audio.

3.4. Cronograma de salidas de campo

Actividad	Lugar	Meses
Consulta y revisión bibliográfica acerca de la importancia del juego para el pensamiento crítico	Bibliotecas e Internet	Julio
Consulta y revisión bibliográfica acerca del taller de sensibilización	Bibliotecas e Internet	Julio
Registros fotográficos	Centro de Desarrollo Infantil Los Andes	Permanente
Diarios de campo	Centro de Desarrollo Infantil Los Andes	Permanente
Diseño de taller, implementación y evaluación	Centro de Desarrollo Infantil Los Andes	Agosto

4. RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN

4.1. Estado del arte

A continuación se muestra lo investigado en cuanto al juego en el desarrollo del pensamiento crítico y científico.



Centro de Desarrollo Infantil Los Andes, Barranquilla, 2014. Niños realizando un juego de roles.

4.1.1. Taller de sensibilización

Concepto

Teniendo en cuenta que la palabra taller se utiliza y se aplica a diferentes ámbitos de actuación, se comenzará delimitando su significado en cuanto a sistema de enseñanza-aprendizaje.

Se puede decir entonces, que “taller es una palabra que sirve para indicar un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado” (Ander-Egg, 1991). Aplicado a la pedagogía el taller “es una forma de enseñar y, sobre todo de aprender, mediante la realización de “algo” que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo” (Ander-Egg, 1991).

De acuerdo con esta característica, el taller se apoya en el principio de aprendizaje formulado por Froebel en 1826: “aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas”.

Supuestos y principios pedagógicos del taller

Ander-Egg plantea unos componentes fundamentales para caracterizar el taller:

- a) Es un aprender haciendo: Los conocimientos se adquieren en una práctica concreta. Por ello el taller se fundamenta en el llamado “aprendizaje por descubrimiento” (Dewey y Bruner) en donde los conocimientos, métodos, técnicas y habilidades se adquieren en un proceso de trabajo (haciendo algo) y no mediante la entrega de contenidos, reemplazando el mero hablar repetitivo por un hacer productivo en el que se aprende haciendo.

- b) Es una metodología participativa: Requiere del aporte de todos los integrantes para resolver problemas y llevar a cabo tareas; la participación activa es un componente fundamental del taller que no se aprende por teoría sino que se aprende a participar participando.
- c) Es una pedagogía de la pregunta, contrapuesta a la pedagogía de la respuesta propia de la educación tradicional. En la enseñanza tradicional el conocimiento es algo que se puede depositar en otros. En el taller, el proceso del conocimiento es producto de la construcción de respuestas a preguntas, lo que permite desarrollar una actitud científica ya que implica detenerse a pensar, problematizar, interrogar, sin estar coartados por respuestas absolutas.
- d) Es un entrenamiento que tiende al trabajo interdisciplinario y al enfoque sistémico: Interdisciplinariedad, entendida como “la interacción y cooperación entre dos o más disciplinas. Esta interacción y esta cooperación puede ir desde la simple comunicación de ideas hasta la integración mutua en un terreno estudiado” (Roy Walke).

Es decir, el taller tiende a la interdisciplinariedad por cuanto es un esfuerzo por conocer y actuar, asumiendo un carácter multifacético y complejo de toda realidad, ya que esta última no se encuentra fragmentada de acuerdo a la clasificación de las ciencias sino que está todo interrelacionado. Por lo tanto el aprendizaje que se da dentro de un taller es globalizante ya que el conocimiento de un tema se adquiere desde múltiples perspectivas dando como resultado un aprendizaje significativo al integrarse conocimiento adquirido al ya existente.

Así mismo es necesario desarrollar un pensamien-

to sistémico en sus cuatro formas principales (Ander-Egg, 1991):

- Como método de investigación: Aborda la realidad con un enfoque holístico.
 - Como forma de pensar: Capacidad de entender las interacciones o interrelaciones de los problemas y la búsqueda de soluciones a través de acciones desde diferentes campos o sectores de intervención.
 - Como marco de referencia común: Busca similitudes de los fenómenos desde y en diferentes ciencias o disciplinas, mediante una forma de abordaje común.
 - Como metodología de diseño: Describe el enfoque globalizador y se utiliza para crear planes y estrategias.
- e) La relación docente/aprendiz –adulto acompañante de crianza y niño(a)– queda establecida en la realización de una tarea común: Supone el rompimiento de todo tipo de jerarquización por cuanto el docente o educador –adulto acompañante de crianza o agente educativo– anima, orienta, asesora y el aprendiz hace parte del proceso pedagógico como sujeto activo de su propio aprendizaje, contrario a lo planteado por la educación tradicional.
- f) Carácter globalizante e integrador de su práctica pedagógica: La modalidad de taller crea un ámbito y las condiciones necesarias para desarrollar la unidad entre enseñar y aprender, teoría y práctica, el conocer y el hacer, el pensamiento y la realidad.
- g) Implica y exige un trabajo grupal, y el uso de técnicas adecuadas: El taller es un grupo social organizado que con las técnicas adecuadas logra conseguir su mayor productividad y gratificación grupal. Sin embargo a pesar de ser el trabajo

grupales una característica fundamental del taller, este no excluye actividades y tareas que se realizan individualmente.

4.1.2. Juego en el desarrollo del pensamiento crítico y científico de los niños y las niñas



Centro de Desarrollo Infantil Los Andes, Barranquilla, 2014. Juego de roles del Pastorcito mentiroso.

El psicólogo suizo Jean Piaget (1970) sostiene que el juego contribuye a la formación del símbolo en el niño ya que a partir de este asimila lo real mediante esquemas de acción y lo acomoda a las características de su desarrollo cognitivo.

El juego simbólico que supone la representación de la imagen mental aparece entre los 2 y los 4 años; de los 4 a los 6 años aparece el juego de reglas y la regla reemplaza al símbolo como resultado de una vida más colectiva.

Según este autor el juego es una actividad en la que

...el niño reproduce determinadas conductas simplemente por placer con una mímica de sonrisa o risa... y, esta es una forma en la que se ponen en práctica las conductas imitadas, que a su vez estimulan la reestructuración de los esquemas de for-

ma placentera y al ser placentera, el infante puede relacionar estructuras de forma más sencilla, ocasionando a su vez la aparición de nuevas situaciones en medio que lo estimulen a reestructurar y, de igual manera, relacionar estructuras encontrando nuevos usos a lo ya aprendido, practicando sus actividades de manera minuciosa ocasionando el perfeccionamiento de estas.

De lo anterior se puede concluir que el juego está estrechamente relacionado con el desarrollo cognoscitivo y social del niño así como con la evolución del pensamiento, y de allí radica su importancia.

Por otro lado, la familia juega un papel fundamental en los diferentes procesos del desarrollo de los niños(as), sin embargo muchos padres piensan que jugar es “una pérdida de tiempo” ya que para ellos no hay contenidos que intervengan en el desarrollo de la mayor cantidad de facultades intelectuales.

La educación y la formación de los padres deben formar parte de la propia educación de los niños(as) ya que es un recurso necesario para ayudarlos a crecer y a desarrollarse así como una herramienta para estimular su curiosidad de autodescubrimiento, de exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños(as) aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. “El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento

de investigación cognoscitiva del entorno...” (Domènec, 2008).

4.2. Análisis de otros datos

El inicio de este proyecto se dio a partir de la realización de un marco teórico que permitió la observación de la problemática a la luz de diversos autores; así mismo se obtuvo información sobre cómo elaborar una escala Likert, qué es un taller y cómo diseñar uno para los padres de familia, con el cual pudieran vivenciar la problemática planteada de una manera amena y lúdica.

CUESTIONARIO SEMIESTRUCTURADO
PRETEST Y POSTEST

1. PARA USTED ¿QUÉ ES EL JUEGO?
 - a) Actividad de entretenimiento y diversión
 - b) Estrategia de enseñanza – aprendizaje
 - c) Actividad habitual de los niños y las niñas
2. ¿PARA QUÉ SIRVE EL JUEGO?
 - a) Para nada
 - b) Para divertirse
 - c) Para aprender a relacionarse consigo mismo, con el mundo y con los demás
3. ¿CONSIDERA QUE LOS NIÑOS APRENDEN JUGANDO?
 - a) Sí
 - b) No
4. ¿CÓMO OREE QUE APRENDEN MEJOR SUS HIJOS?
 - a) Con cuadernos y libros
 - b) Con clases magistrales
 - c) Con juegos y rondas

Cuestionario semiestructurado, pretest y postest.

5. REFLEXIÓN DE LA ONDA

Con la revisión realizada en diferentes artículos de investigación, se pudo diseñar el taller de sensibilización con los siguientes puntos:

1. Ambientación (música infantil, rondas y canciones).
2. Aplicación del pretest (escala diseñada para reconocer los preconceptos que tienen los padres acerca del juego).
3. Presentación de padres a partir de dinámica con pelota.
4. Presentación en Power Point en donde se define el juego y sus beneficios.

5. Actividad lúdica: Aprendizaje por medio del juego.
 - Momento I: Simulación de un momento pedagógico en donde los adultos representan a los niños.
 - Momento II: Momento pedagógico en el cual los adultos asistentes hacen parte de un aprendizaje a través del juego.
6. Aplicación del postest (se tomará el instrumento que se utilizó inicialmente para ver si se presentaron cambios en la percepción de los padres o no).
7. Socialización de la experiencia lúdica por parte de los padres.

Las evidencias del taller se obtuvieron a partir de registros fotográficos y la lista de asistencia. Los resultados del cuestionario semiestructurado pretest y postest fueron tabulados y a partir de ellos se encontró que asistieron al taller 20 padres de familia, de los cuales más del 50 % tenían una percepción negativa hacia el juego al iniciar el taller; posterior a su realización, los padres habían mejorado significativamente la impresión que tenían acerca del juego como estrategia de aprendizaje que fomenta el pensamiento crítico y científico.

6. PROPAGACIÓN DE LA ONDA

Se realizó la socialización en la Feria Departamental del Programa Ondas Atlántico y se creó un Facebook para compartir con otros grupos de investigación, los resultados del proyecto.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ander-Egg, E. (1991). *El taller, una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires, Argentina: Magisterio del Río de la Plata.

- Domènec Bañeres, A. J. (2008). *El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa*. Barcelona: Graó.
- Garcés Sierra, M. E. (2013). *Caja de herramientas para la estrategia de formación y desarrollo del espíritu crítico y científico en la primera infancia*. Bogotá: TC Impresores Ltda.
- Garcés Sierra, M. E. (2013). *Estrategia de formación de adultos acompañantes de crianza con énfasis en la formación y desarrollo del pensamiento y el espíritu crítico y científico en la primera infancia*.
- Gonzales, R. & Albarrán, S. (2009). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la historia en la II etapa de la educación básica*. Universidad de los Andes, Núcleo Universitario Rafael Rangel. Extraído en octubre de http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2713
- ICBF (1999). *Guía técnico-administrativa de Hogares Infantiles*. Bogotá: División de Recursos Físicos, ICBF. Instituto Interamericano del niño (2001). Recuperado de http://www.in.oea.org/cursos_a_distancia/Lectura%2012_UT_1.PDF. Ciudad Montevideo. Documento explicativo del video es mi familia.
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y la lúdica*. Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Manjarrés, M. R. (2013). *Xua, Teo y sus amigos en la onda de la investigación*. Bogotá: TC Impresores Ltda.
- Piaget, J. (1970). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo Editorial Cultura.
- Velásquez, E. (1996). *Jugar: vivir, crear lugares*. Memorias del Segundo Congreso del Juego y del Juguete, celebrado en Cali, noviembre 7-8-9.