

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MEDIADORA EN EL PROCESO DE
APRESTAMIENTO LECTO ESCRITOR EN LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN
DEL COLEGIO INSTENALCO CEB 23 DE LA CIUDAD DE BARRANQUILLA**

DAZA; A. FIGUEROA; D. HENAO; L.

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE PSICOLOGIA
BARRANQUILLA**

2008

CONTENIDO

INTRODUCCION 5

1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACION DEL PROBLEMA 7

2. JUSTIFICACION 10

3. OBJETIVOS 13

3.1 Objetivo General 13

3.2 Objetivos Específicos 13

4. PROPÓSITO 14

5. HIPOTESIS 15

6. MARCO TEÓRICO 16

7. VARIABLES 54

7.1 Definición conceptual 54

8. METODOLOGIA 56

8.1 Paradigma 56

8.2 Tipo de investigación. 56

8.3 Diseño 56

8.4 Población 56

8.5 Muestra 57

8.6 Muestreo 57

8.7 Técnicas e instrumentos de recolección de información 57

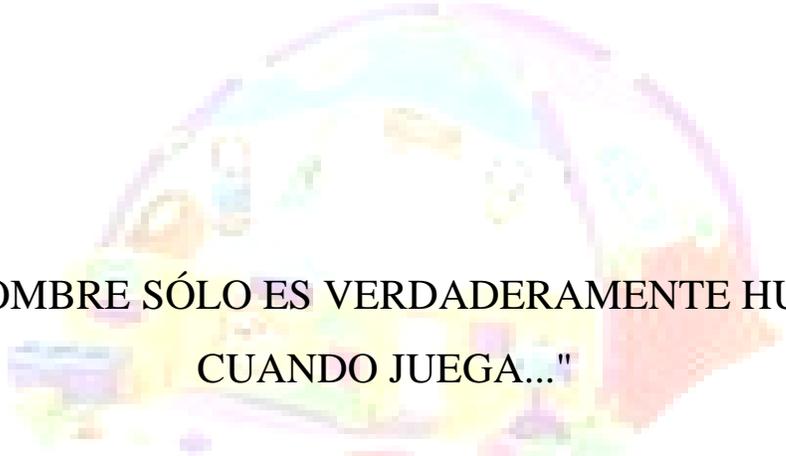
8.8 Procedimiento 58

9. RESULTADOS 60

CONCLUSION

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS



"...EL HOMBRE SÓLO ES VERDADERAMENTE HUMANO
CUANDO JUEGA..."

SCHILLER

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MEDIADORA EN EL PROCESO DE
APRESTAMIENTO LECTO ESCRITOR EN LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN
DEL COLEGIO INSTENALCO CEB 23 DE LA CIUDAD DE BARRANQUILLA**

INTRODUCCION

El juego es una estrategia mediadora que permite un aprendizaje, es una forma de motivar al niño para que se de este proceso, además es una actividad que va acorde a la edad y características propias de los infantes. Dicha estrategia es el epicentro de la presente investigación y se utilizo como facilitadora en el proceso de aprestamiento para el aprendizaje de la lecto-escritura, la cual se define como un, conocimiento que implica la interacción de símbolos y signos que se adquieren a partir de estimulación auditiva y visual, debido a que lenguaje, la lectura y la escritura no pueden ir la una sin la otra; es una de las actividades que requiere mas estimulación y creatividad para que puedan tener un adecuado desarrollo. Uno de los autores guías de esta investigación es Lev Vigotsky quien hizo grandes aportes con respecto a la educación.

Para la realización de esta investigación se trabajo con niños en edades de 4 y 6 años que cursan transición en el colegio INSTENALCO CEB 23 de la ciudad de Barranquilla, el cual permitió llevar acabo la investigación debido a el convenio que tiene con la Universidad Simón Bolívar y al deseo que tiene como Institución para brindarle un mejor bienestar y educación a sus alumnos, otro de los motivos que llevo a realizar el trabajo en dicha institución fue la desmotivación por parte de los niños hacia el proceso del aprendizaje de la lecto- escritura, por consiguiente se pensó en el juego como una herramienta y estrategia mediadora para el proceso de aprestamiento lecto- escritor para hacer mas ameno y didáctico el aprendizaje en los niños, teniendo en cuenta las destrezas que ellos adquieren en este proceso. Inicialmente se aplico el test ABC. que mide el nivel de madurez en el proceso de aprendizaje en los niños, posteriormente se empleo la variable juego teniendo en cuenta que estos eran direccionados hacia el proceso del aprestamiento lecto-escritor, logrando además en los niños un mejoramiento tanto de valores como de conocimientos; una vez realizadas las actividades lúdicas se procedió a aplicar nuevamente el test ABC con el fin de comparar los resultados del antes y el después, dado que estos resultados permitirán conocer y saber que tan apropiados fueron los juegos que se planearon para los estudiantes.

Esta investigación se realizó bajo el paradigma empírico analítico, el tipo de investigación es explicativo preexperimental porque se aplicó el test al iniciar el trabajo de campo y luego al terminarlo, ya que esto permitió observar que tan asertivo fue aplicar el juego como estrategia mediadora para el aprendizaje lecto-escritor.

Finalmente en este trabajo se logró observar que el juego es una forma de motivar al niño hacia el aprendizaje de la lecto-escritura y desde luego también mejora sus habilidades cognitivas y de comportamiento entre otras. Además de incluir en el ámbito escolar una nueva estrategia de enseñanza teniendo en cuenta la edad e interés del niño adaptándola a este con el fin de incentivarlo y lograr un mejor aprendizaje. Esta estrategia no solo es aplicable en la escuela sino que también en la familia ya que esta es el primer ente socializador llamado inicialmente a orientar y acompañar a los niños en el proceso de desarrollo y aprendizaje.

1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACION DEL PROBLEMA

A través de la historia se ha considerado el juego como medio no solo para obtener diversión sino que además permite un desarrollo integral de las personas, a si como también es utilizado para el logro de metas y expectativas propuestas por lo que hoy en día se utiliza como estrategia mediadora que permite hacer agradable el acto pedagógico.

El juego es parte fundamental en el periodo de la infancia puesto que permite al niño la estimulación tanto física como psíquica al utilizarla como herramienta mediadora y pedagógica en el proceso de aprestamiento lecto- escritor, además le brinda la oportunidad al infante de llevar a cabo dicho proceso de forma didáctica y eficaz.

Como antecedente del presente trabajo actuaron los aportes de teóricos de Lev Vigostky quien es el autor guía de dicha investigación, Jean Piaget, Frederich Froebel, Emilia Ferreiro entre otros, quienes postularon hipótesis acerca de el juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de la lecto- escritura.

Por otro lado se realizaron indagaciones en diferentes universidades de Barranquilla en donde se han hecho investigaciones, que hacen referencia al tema del juego como estrategia mediadora en el proceso de aprestamiento lecto-escritor y se encontró que en la Universidad Del Norte se elaboro un proyecto de investigación, cuyo resultado fue la prevalencia de métodos de enseñanza lecto -escritor por medio del juego, implementando las rondas y canciones para este proceso de aprendizaje.

Del mismo modo en La Universidad Del Atlántico se realizo una investigación en la facultad de educación, arrojando el siguiente resultado, la capacidad de simbolizar a través del juego, así como del desarrollo de las habilidades comunicativas como el leer, escribir, escuchar, y hablar. Además se considera en esa investigación a las rondas y las canciones como elementos motivacionales que permiten el desarrollo de las dimensiones físicas, cognitivas, valorativas, actitudinales y sociales, por lo tanto ellas vienen a convertirse en estrategias que facilitan el desarrollo de la lengua escrita. En otra

investigación realizada en La Corporación Institución De Artes Y Ciencias en donde forman estudiantes a nivel técnico y profesional se elaboro un trabajo con relación al juego, presentando resultados importantes como los aspectos básicos de un currículo para el nivel de educación preescolar.

Del mismo modo, se pudo encontrar aportes a nivel local muy importantes como los resultados de algunos proyectos realizados en la escuela Antonio Santos del municipio de Piojo que fue uno de los 28 proyectos sobre la lecto- escritura socializado con los docentes de educación preescolar, en dicho proyecto se encontraron aspectos relevantes del proceso formativo para el nivel vacante del proceso de construcción de la lengua materna, la utilización de estrategias didácticas como los eventos narraciones y la participación de la familia en el proceso de formación integral en los niños en el nivel de educación preescolar.

De acuerdo con el presente trabajo de investigación se han realizado observaciones en el COLEGIO INSTENALCO C.E.B 23 con el fin de ver la metodología empleada teniendo en cuenta la cantidad de niños dentro del aula de clases y la actitud y comportamiento de los niños frente a esto; se puede destacar que para muchos docentes lo primordial es la disciplina y el orden, la terminación del trabajo que en ultimas pueden llevar a los infantes a mostrar reacciones de apatía y poco interés frente a las tareas impuestas por su educador, dichos niños generalmente son distraídos y poco colaborativos frente a las actividades que se realizan dentro del aula de clases, por esta razón se pretende por medio de este trabajo explicar como el juego puede servir como estrategia mediadora en el aprestamiento lecto- escritor que le permita a los niños desarrollar las destrezas del pensamiento a corto mediano y largo plazo en las diferentes dimensiones, por tal razón esta estrategia se convierte en el epicentro de la presente propuesta.

Es importante que en las instituciones educativas se implemente el juego y además actividades lúdicas como estrategias posibilitadoras del aprendizaje lecto- escritor en los niños.

De acuerdo con el trabajo de investigación lo anterior lleva a plantear la siguiente pregunta:

¿Por qué el juego puede ser utilizado como una estrategia mediadora en el aula de clases para implementar el proceso del aprendizaje lector escritor en los niños que cursan el grado de transición?

2. JUSTIFICACION

El juego resulta un medio para enseñar y resguardar los saberes, necesidades e intereses de los niños. Un espacio propio del niño que el docente no solo respeta sino que busca enriquecer y ampliar. La inclusión del juego, el espacio y el tiempo que se le destine, y la forma en que se le plantee, permitirá la contextualización y la ampliación de las zonas potenciales de aprendizaje (Vigotsky, 1978). en la que los niños operen en un nivel cognitivo mayor, y en la que el maestro promueva estrategias de interacción que amplíen el juego propuesto (Sarlé2006). Por ende, el juego es una actividad lúdica que puede ser utilizada como estrategia mediadora, para estimular e impulsar el aprendizaje de la lecto- escritura en los niños, despertando en ellos el interés y la participación dentro del aula de clases, además, permite el desarrollo de habilidades, mejora las relaciones interpersonales, comunicativas, cognitivas y motoras, teniendo en cuenta que estas son de gran importancia en el proceso de aprendizaje lecto-escritor en el nivel de educación preescolar.

Por otra parte, el aprendizaje, es un proceso a través del cual los niños van conociendo y asimilando todo lo que se encuentra a su alrededor, y dicho aprendizaje se adquiere en la escuela dependiendo tanto del trabajo del educador como de la forma de enseñanza, la cual es conveniente que se de en un clima de afecto y simpatía que excluya la aplicación rígida y estereotipada de ejercicios y temáticas, por tanto el factor educativo facilita o dificulta el éxito o fracaso en la enseñanza de la lecto-escritura. Entonces, se propone el juego como estrategia educativa que facilite la motivación en los niños, para lograr involucrarlos mas con los procesos que se realizan en clase, siendo esta una actividad indispensable en la infancia, permitiendo hacer intrínseco e interesante el aprendizaje para el menor, además es una actividad voluntaria que se realiza en cierto limite de tiempo y lugar con un único fin, el cual va acompañado de sentimiento, alegría y de una conciencia de hallarse de forma diferente en el ámbito escolar.

Dentro del juego, se permite la presentación de imágenes que pueden facilitar el aprendizaje lecto-escritor, el cual se define como el conocimiento factible de símbolos y

signos que se adquieren a partir de estimulación auditiva, visual, donde las habilidades del lenguaje, el leer y el escribir no pueden ir la una sin la otra, es decir, van de una forma ligada. Por tal motivo se pretende estimular a los niños que estén en el proceso de aprendizaje lecto escritor para que tengan un mejor desempeño y adquieran actividades cognitivas que les permita desarrollar competencias comunicativas.

Ahora bien, toda Institución Educativa debe manejar el denominado PEI (Proyecto Educativo Institucional), en el cual, se debe exponer de modo diferenciado los grandes propósitos y fines contenidos en la Misión, y la visión de la institución y desarrollar las estrategias generales que han de seguirse para garantizar su cumplimiento. En el PEI se explican las metas y objetivos que han de cumplirse para la realización de la Misión institucional y de los fines formativos que se derivan de ella, determina el plan de trabajo que la institución se da a sí misma para el mediano y largo plazo.

Teniendo en cuenta lo anterior, este trabajo, será de gran importancia para la institución debido a que el actual PEI del INSTENALCO CEB 23, es una propuesta en vía de construcción que busca la excelencia académica fundamentándose en la teoría evolutiva de la mente humana explicándola como una unidad dinámica con tres sistemas que son el afectivo el cognitivo y el expresivo, armado por instrumentos y operaciones mentales, en donde el Sistema afectivo dirige a cada individuo en cada uno de los momentos de su existencia, decide que hacer y que no y para ello se emplean millares de instrumentos afectivos en donde están incluidos las emociones, sentimientos, actitudes, valores los cuales son fundamentales para el desarrollo del niño.

La institución académica no ha puesto aún en practica lo que plantea en el PEI, por lo cual la presente investigación es de gran importancia para esta, porque brinda aportes que permiten optimizar el estilo de educación que quiere implementar el colegio.

Para lograr un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, es importante que los docentes de dicha institución tengan apertura a los cambios, debido a que estos aun utilizan un estilo de educación tradicionalista el cual desmotiva a los

estudiantes y es una de las razones por las cuales la institución desea mejorar, ya que son muchos los niños que están desertando y perdiendo el interés al estudio y desde luego al colegio.

De igual forma es importante para nosotros como estudiantes de psicología el presente trabajo, ya que nos permitió conocer, observar, experimentar e investigar las diferentes etapas y procesos por los que se avanza no solo a nivel de investigación sino también a nivel de los procesos de enseñanza- aprendizaje, en los que se tuvo en cuenta el juego para el aprestamiento del proceso lecto escritor, haciendo este mas lúdico y eficaz. Debido a que el juego prepara al niño para la vida, ya que este conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta por medio de este.

Esta investigación es de gran importancia para la universidad debido a los referentes que se dejaron servirán para futuras investigaciones no solo desde el área psicológica sino también desde el área educativa brindando a los estudiantes y a los docentes de la universidad oportunidad de profundizar mas dicha investigación para mejorar el estilo de educación y los estilos de aprendizaje que se esta brindando a los niños de hoy en día, y teniendo en cuenta que en la universidad se están abriendo nuevas carreras técnicas como lo son la de cuidado infantil una de las cuales se beneficiara con los aportes de dicha investigación.

Finalmente esta investigación contribuirá al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que el juego es una herramienta que puede garantizar la permanencia del estudiante como ente activo en la escuela, y a su vez desarrolla otras habilidades fundamentales en la construcción de la personalidad del niño para su vida futura.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Implementar el juego como una estrategia mediadora en el proceso de aprestamiento lecto-escritor en los niños de transición del colegio INSTENALCO CEB 23 de la ciudad de Barranquilla.

3.2 Objetivos Específicos

- Identificar la madurez sensorio motor adquirida en los niños con respecto a la dimensión juegos de entrega.
- Identificar la madurez afectiva, lingüística e intelectual adquirida con respecto a la dimensión: juegos simbólicos, juegos configurativos y juegos de reglas.
- Identificar conocimiento adquiridos en los niños con respecto a la lecto-escritura.
- Diseñar actividades lúdicas para el aprestamiento del proceso lecto-escritor.
- Implementar las actividades lúdicas diseñadas para el aprestamiento del proceso lecto-escritor

4. PROPÓSITO

Implementar el juego como una estrategia mediadora para el aprestamiento lectoescritor y a su vez ayudar al niño a desarrollar actividades sociales, cognitivas y afectivas

5. HIPOTESIS

Al utilizar el juego como una estrategia mediadora en el proceso de aprestamiento Lecto–escritor el niño encuentra un modelo mas fácil y motivador para el aprendizaje, debido a que el juego es una parte esencial e inherente en el desarrollo de ellos, logrando aparte de un conocimiento un desarrollo físico, emocional o afectivo y social los cuales serán de gran importancia para su futuro personal y profesional.

6. MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Juego

Desde el surgimiento del mundo, el juego y toda actividad lúdica han sido utilizadas como medio de recreación y desarrollo integral para transmitir, perpetuar y transformar culturas tradicionales, como también para alcanzar metas y expectativas propuestas y desarrollar condiciones tanto físicas como afectivas del ser humano. La palabra juego del latín *Locus* significa broma, diversión, es un juego recreativo sometido a reglas y en el cual se pierde o se gana.

Desde la antigüedad pueden distinguirse varios tipos de juego: aquellos que favorecen la ejercitación de determinadas condiciones físicas (fuerzas, agilidad, velocidad, precisión). Los juegos se basan en las facultades intelectuales, las que dependen del azar. El juego se origina de otras manifestaciones culturales como las leyendas, los mitos, las creencias, es decir, el juego está directamente relacionada con las comprensiones que un grupo humano determinado elabora en torno al mundo, a la existencia, a las transcendencias. Ciertamente el juego influye mucho en la formación integral del educando, porque al imitar el personaje del juego que le corresponde interpretar, aprende costumbres, y necesidades de ellos para exponerlos a los demás; por ejemplo: cuando juega a los bollos de mi casuela, aprende como se hace un bollo, y los ingredientes que lleva, y la forma como los ancianos hacían los bollos.

A partir del siglo XVI los humanistas rescataron el valor educativos de los juegos, desde estas épocas hasta nuestro días grandes pedagogos como Piaget, Froebel, Pestalozzi, encontraron en la lúdica una estrategia metodológica para la enseñanza de la lecto-escritura; Piaget (1963), denominó al juego de roles simbolismos lúdicos y también dicen que estos juegos continúan hasta la época en la cual los niños por avanzar en edad comienzan los juegos con reglas. En este sentido Pestalozzi, (1817) afirma; que el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece con normas de cooperación. Froebel, (1845) establece que la pedagogía debe considerar al niño como una

actividad creadora y despertar por medio de estímulos sus facultades propias para la creación productiva. A su vez Rebeláis propone, enseñar la afición por la lectura y el dirigir e igualmente tener en cuenta que los juegos de cartas las fichas sirven para la enseñanza de la aritmética y la geometría.

Definición de Juegos.

Se han dado opiniones sobre el juego para facilitar el aprendizaje del lenguaje oral y escrito; tales interpretaciones son:

- Jugar es delimitar lo humano de lo inhumano; el hombre es perfectamente humano cuando juega.
- Jugar es el cuarto de hora que todo ser humano necesita.
- El juego es fuente de la eterna juventud.

Frederich Froebel, (1845) fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, lo concibió como la más alta expresión del ser humano en la infancia... La libre expresión de lo que es el alma infantil.

Dicho autor señaló la importancia del juego como desarrollo de habilidades físicas, del uso del lenguaje, la música y la expresión personal como base de la educación en la primera infancia "los niños deben ser atendidos por los educadores como las plantas para los jardineros".

Froebel es consciente de la importancia de la educación preescolar, para la educación de los niveles posteriores, ya que, la educación de cada periodo depende, en parte, de lo que haya recibido de los anteriores. Este autor estudia al niño para ayudarle en su auto educación, para facilitar su auto desenvolvimiento; para Froebel la actividad espontánea del niño será esencial para en el proceso de educativo.

El niño debe ser respetado y considerado como un ser en desarrollo, evitando perturbar a este con toda disciplina que pueda interrumpir la plena libertad de la infancia.

Froebel afirma que el niño es capaz de comprender los símbolos; se funda en el poder del niño de reconocer analogías y semejanzas, dando vida a todo, aun, a las cosas inanimadas.

El juego tiene ventajas intelectuales y morales, así, como su importancia para el desarrollo físico, el juego es fundamental para la educación integral del niño.

Froebel utiliza la tendencia espontánea del niño al jugar, como punto de apoyo para el adiestramiento del este, pero teniendo en cuenta la libertad del estudiante.

Otro de los autores como Edwar Segwin (1812 - 1863) considera que la educación de los sentidos es la primera enseñanza que se debe dar; considera que los juguetes desarrollan la capacidad de análisis y la imaginación. El juego despierta al niño de acuerdo con su propio desarrollo, los juguetes no se deben emplear para obtener una educación prematura.

Ovidio Declory (1871 - 1932), quien plantea que los juegos son los iniciadores de la educación, ya que por medio de ellos el niño aprende con más facilidad atrayendo la atención y permitiendo la creatividad, reuniendo ciertas características:

El juguete debe brindar oportunidad al niño para que muestre su capacidad y contribuir al desarrollo de la observación y la adaptación.

Piaget (1970) determina la etapa pre-operacional (de 2 a 7 años), como el período en que inician los juegos; a lo largo del desarrollo educativo adopta diferentes modalidades, de acuerdo a las características en interés de cada etapa, por lo cual el autor distingue:

Juego sensorio motor (0 a 2 años): el niño obtiene placer al realizar cada ejercicio; el juego consiste en la repetición de movimientos que construyen las llamadas reacciones (circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos.

Durante esta etapa vemos como el niño centra sus respuestas a lo sensorial (táctil, auditivo, olfativo, visual y lo gustativo) enfocándolos al mismo tiempo en lo motor (movimientos musculares).

Juego simbólico (2 - 6 años): su función principal es la asimilación de lo real al Yo; en esta etapa aparecen la capacidad de evocar un objeto.

Juego de reglas (de 6 años en adelante): combina la espontaneidad el juego con el cumplimiento de normas, contribuyen el proceso de sociabilización del niño con los demás.

El juego funcional se considera como parte importante de la personalidad emocional y del desarrollo intelectual o cognición.

Edouard Claparede (1905), afirma: “el juego es el trabajo del niño, y se sustenta a través de cuatro teorías:

Teoría del descanso: Afirma que descansa a través del juego. Aunque esta teoría no resiste crítica alguna, puesto que el niño al presentar fatiga o cansancio ya sea física o mentalmente deja de jugar.

Teoría del excedente de energía: Según esta teoría el niño al no realizar actividades serias que requiera esfuerzo, presentan exceso de energía. Al igual que la anterior teoría, esta se debate, fácilmente se pueden observar niños fatigados, disminuidos física y mentalmente mientras juegan.

Teoría del atavismo: Sostiene que los juegos infantiles son efectos de actividades realizadas por nuestros antepasados y que persisten en el niño a través de la evolución

de la raza y que tienden a desaparecer por medio el juego. Esta teoría tampoco explica el juego del niño.

Teoría del ejercicio preparatorio: El teórico Kart Gross, (1896) plantea que el juego tiene por objetivo desarrollar los instintos heredados, es por esto que considera el juego como agente natural de educación; dice que estos necesitan ser desarrollados para que puedan cumplir con su misión. Esta teoría tal vez pueda explicar el juego de los niños en los primeros dos años, pero no las manifestaciones de juego de los niños después de esta edad.

e. **Teoría psicoanalítica:** Según esta teoría, las actividades como juego y el sueño son medios a través del cual los contenidos reprimidos (que de por sí no son totalmente anuladas y que sobreviven en el inconsciente), Tratan de expresarse. El juego, por lo tanto expresa una tendencia oculta. No se puede negar la intervención en juegos de tendencias que a primera vista no tienen que ver con ellas. Pero es necesario que esas tendencias sean reprimidas y escondidas.

Cuando un niño pierde su pelota, juega con una pelota invisible.

Por otro lado, Como uno de los elementos del juego se habla de las rondas cuyo nombre proviene de la acción de dar vueltas. Las rondas o ruedas son composiciones poéticas que por su ritmo, actividad, melodía, sugiere movimiento y por su definición etimológica del latín redonda se ha asociado con un canto que se realiza acompañado de baile o movimiento circular y se desarrolla de manera colectiva.

En las rondas se involucra una parte importante del movimiento que es el desplazamiento y a través de las canciones se centra la atención y motivación del niño para asimilar el mensaje que se produce de manera repetitiva.

El niño a través de las rondas y canciones esta aprendiendo por medio de la imitación actitudes, que le permitirán expresar sus sentimientos y habilidades o destrezas.

Importancia del juego

El juego para el niño es una actividad de gran importancia en su vida, debido a que le proporciona mucha seguridad y equilibrio en su desarrollo tanto físico como psíquico. En los primeros años de escuela es por medio del juego que el niño aprende a conocer el mundo y a quienes lo rodean, a desarrollar y a conocer su cuerpo. Siendo el juego un elemento importante para el desarrollo del niño, debería utilizarse como herramienta pedagógica en las actividades escolares.

Clases de juego: La naturaleza del juego es variada y se puede decir que abarca toda la naturaleza del infante, a través de este el niño se desarrolla tanto física como psíquica y moralmente, es por esto que se puede hacer una clasificación de juego bajo diferentes modalidades. Estas clasificaciones son relativas ya que habrá juegos que se podrán incluir en más de una clase por sus implicaciones con otros juegos:

Juegos funcionales: Antes de caminar y hablar son los juegos que primero aparecen, porque sirven para desarrollar las funciones latentes. Esta clase de juego es la que el niño desarrolla en la primera infancia dentro del contexto familiar.

Juegos configurativos: Esta denominación por Arnulf Russel, (1970) comprende también clasificación dada por otros autores de juego constructivos. En este grupo cabe los juegos como de modelado, el garabato y hasta algunas modalidades de juego lingüísticos.

Juego de entrega: suelen llamarse así porque lo mas característico de esto juegos es la entrega; estos juegos son generalmente tranquilos y propios de las primeras edades y están mas próximos a los sensorio motor, los juegos típicos de entrega son la pelota, pompas de jabón, los juegos de agua y arena.

Juegos simbólicos: dentro de estos tipos de juegos se encuentra los dramáticos, los representativos de personajes; además tiene una eclosión en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual del individuo.

Juegos de reglas: este es el juego más apropiado para adultos y niños mayores. Sin embargo el niño escolar tiene cierto gusto por establecer sus propias reglas, es muy distinto el juego reglado de los niños más pequeños que el de los adultos, ya que las reglas del pequeño son individuales.

Clasificación de los juegos: Los juegos deben reunir los siguientes requisitos: deben ser plenos de actividad, permitir la participación de conjuntos y fáciles de llevar a cabo, sin demasiadas normas. Además estos constituyen un gran recurso pedagógico que un maestro creativo puede utilizar; contribuye a la formación del carácter, a la disciplina y el autodomínio en general a su desarrollo integral; estos se clasifican de la siguiente forma:

Juegos educativos: se da cuando los juegos buscan para el niño, la construcción de conocimientos y desarrollo de sus fuerzas sobre todo de sus movimientos.

Juegos intensivos: cuando exige actividades cortas y veloces, fundamentos en carreras, flexiones, giros y formaciones.

Juegos deportivos: cuando están sometidos a un reglamento impuesto y escrito para actividades precisas. Los juegos deportivos buscan, ante todo, dar resistencia física y activar el desarrollo neuro muscular; la practica debe ser continua y sostenida.

Jugando aprendemos a leer y escribir

El juego es una representación convencional de la realidad a través de signos elaborados por la sociedad. Por lo tanto la adquisición en el niño no es una, si no que va evolucionando con su crecimiento y el contacto social. A su vez, este enriquecimiento y estructuración le permite desarrollar aspectos del pensamiento indispensables para el inicio del aprendizaje y la escritura.

Piaget (1970) dice que el juego aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje, pero independientemente de este y desempeña un papel considerable en el

pensamiento de los pequeños, como fuente de representaciones individuales y de esquematización representativa, igualmente individual.

Jugar significa experimentar las posibilidades y capacidades propias, aprender con los demás en forma autentica, entre los juegos con los demás que podemos utilizar en el proceso lecto-escritor, tenemos:

1. Analogías: los niños forman un círculo, luego un niño pronuncia una palabra, sigue el compañero y pronuncia una palabra evocada por analogía. Ejemplo:

Niño: “plan”

Niño: “harina”

Niño:”orado”

2. Busca una cosa: en este juego los niños pueden buscar hasta en el patio; consiste en mostrar una letra y el niño busca un objeto cuyo significado empiece por la letra señalada y así sucesivamente.

3. La última palabra: en este juego los niños se colocan en círculo y el que se equivoque al decir la palabra paga una prenda, el niño pronuncia una palabra y el niño que le sigue pronuncia otra palabra que comience por la ultima silaba de la palabra que menciono el anterior niño, los niños toman un tiempo para pronunciar la palabra y se equivocan tres veces pagan una prenda y para recuperarla deben realizar una penitencia. Ejemplo: mama, madera, ramón, montón, trazan, zanahoria, ríanse, separa, rata, tasa, zapato.

4. Juegos con señales: estos constituyen una interesante ejercitación para realizar acciones con los códigos lingüísticos. Las señales pueden ser todas a través de discos, campanazos, un gesto, ellos darán el nombre de la señal y se escribirá en el tablero o en carteleras para que ellos puedan asociar la palabra con la señal. A través de las poesías el

niño puede desarrollar la memoria auditiva, mejorar la pronunciación, entonación y enriquece su vocabulario, además, despierta su creatividad.

Componentes psicológicos del juego

En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.

El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

¿Qué es jugar para el niño/niña?

Es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño/a con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil. Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

Es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros. El juego proporciona placer, felicidad al niño/a; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos. A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas, siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles

El/la docente deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego.

Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/niña experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

Escuela y Juego La escuela es un espacio cultural diferente en el que se suceden los juegos de los niños. Como contexto social y cultural, la escuela tiene objetivos diferentes a otras instituciones y las actividades que allí se realizan buscan generar situaciones para alcanzar esos objetivos. Si la escuela define las actividades de enseñanza como situaciones problemáticas que promueven la construcción de conocimientos nuevos y propician diferentes niveles de respuesta y resolución por parte de los niños, las prácticas que se deriven de esto comprenderán ciertos contenidos definidos como válidos y significativos para un grupo particular de niños.

En este caso, el juego resulta un medio para enseñar y resguardar los saberes, necesidades e intereses de los niños, un espacio propio de ellos que el docente no solo respeta sino que busca enriquecer y ampliar. La inclusión del juego, el espacio y el tiempo que se le destine, y la forma en que se lo plantee permitirá la contextualización y la ampliación de las zonas potenciales de aprendizaje Vigotsky, (1978) en la que los niños operen en un nivel cognitivo mayor y en la que el maestro promueve estrategias de interacción que amplíen el juego propuesto Sarlé, (2006). Para que el juego no sea simplemente un “recurso” y tenga valor en sí mismo, pareciera ser necesario considerar el modo en que se modifica esta actividad al situarse en espacios de enseñanza sistemática. Por ejemplo, las reglas de los juegos y la estructura que definen esas reglas, probablemente sufrirán transformaciones al jugarse en la escuela Sarlé, (2001): en el juego dramático se diversificarán los temas al incluir aquellos propuestos por el maestro; la presencia de tableros de damas, fichas de dominó, cartas, rompecabezas o bloques de construcción tendrán un espacio particular en las salas, tiempos específicos para ser utilizados y compañeros con quienes compartirlos.

En la casa y en la escuela pueden aparecer los mismos juegos, sin embargo, el contexto de uso Wittgenstein, (1988) difiere y por lo tanto, los significados y los atributos que se le otorgan también. De alguna manera, esta diferencia marca la vinculación que se establezca entre el juego y la enseñanza y las posibilidades reales que se le brinden al niño para jugar.

La escuela se constituye no sólo en escenario del juego de los niños sino *potenciadora* o enriquecedora de ese mismo juego. Por otra parte, el juego contextualiza la enseñanza al permitirle al niño manipular los contenidos en otro marco y ensayar posibles respuestas Sarlé & Rosas, (2005), Sarlé,(2006).

La declinación del espacio del juego en la escuela y la aparición de pseudos juegos (propuestos por el maestro y no asumidos como tales por los chicos) parecieran mostrar que si la escuela no cambia su mirada sobre el hecho de jugar, difícilmente se puedan

poner en consideración los avances que las diversas investigaciones han realizado en torno a la importancia del juego en la etapa evolutiva que involucra la escuela infantil

Reseña histórica del aprendizaje

En la antigüedad las teorías griegas sirvieron de fundamento a la escuela británica del asociacionismo, lo cual reformulo los principios de Aristóteles hacia el siglo XVIII e inicios del XIX e intento reducirlos en un solo concepto, basándose en el razonamiento lógico. Muchos fueron los que contribuyeron a la evolución del asociacionismo hasta desembocar en la teoría moderna del aprendizaje.

No obstante gracias al trabajo desarrollado por diferentes teóricos interesados por la investigación cuantitativa de los procesos mentales y el aprendizaje verbal humano el asociacionismo filosófico se transformó en asociacionismo experimental y posteriormente evoluciono hacia el campo del aprendizaje contemporáneo llegando a ocupar una posición muy central en la psicología moderna.

El trabajo consistió en investigar diversas variables adicionales que influyen en los cursos de aprendizaje y retención entre ellos.

De igual manera, es importante considerar los experimentos animales realizados por Edwar Thordike, (1903), ofreció al mundo el primer sistema en miniatura del aprendizaje; este experimento consiste en el ensayo - error señalando los principios de: Respuesta múltiple, inclinación y posición, respuesta selectiva, respuesta por analogía y cambio asociativo.

Skinner (1953), hace su aporte con el llamado condicionamiento operante, este se refería al comportamiento que el organismo emite por que se le ha enseñado obtendrá una recompensa o evitara un castigo, es decir el organismo opera en su ambiente para conseguir un resultado específico. De igual manera Albert Bandura, (1963) el más

eminente en cuanto al aprendizaje social se refiere al aprendizaje por observación al cual denomina *Aprendizaje Vicario*.

Concepto de aprendizaje

Son muchos los enfoques dedicados al tema, por lo tanto es difícil dar un significado o una definición donde se especifique de manera precisa el concepto de aprendizaje.

El aprendizaje como actividad del ser humano, esta determinado por factores condicionales o situaciones tales como:

Organización y presentación de los materiales de aprendizaje referido a la labor del docente.

La guía o dirección del aprendizaje que tiende a incrementar la eficiencia de este a través de: directiva, selectiva y motivacional de la evaluación.

La característica del alumno que son motivación y la actitud de confianza en aprender, capacidad y desarrollo intelectual, estructura cognoscitiva y oralidad.

Características del docente: el conocimiento y habilidad emocional entre otros.

Las capacidades sensoriales del individuo dependen de las características cognoscitivas y del aspecto biológico (nivel de maduración de los órganos en referencia a su sistema nervioso).

El aprendizaje en si es un cambio permanente en el comportamiento que refleja una adquisición del conocimiento, habilidades o a través de la experiencia y puede incluir el estudio, la instrucción la observación o la practica; estos cambios que se dan en el comportamiento son razonablemente objetivo y por lo tanto pueden ser medidos.

Es importante tener en cuenta que antes que aparezcan ciertos tipos de aprendizaje, el individuo debe tener un nivel de maduración, la existencia del aprendizaje puede ser deducido a manudo por un cambio en el comportamiento, teniendo en

cuenta la diferencia entre aprendizaje y ejecución, ya que aunque el individuo haya aprendido algo no significa que pueda ejecutarlo.

Actualmente el aprendizaje es considerado como algo más cognitivo y por ende como una adquisición automática de conocimiento sobre el ambiente; los psicólogos cognitivos dirigen más su atención hacia los procesos de pensamiento.

En términos de la psicología el aprendizaje se refiere a una asociación entre acontecimientos es decir entre estímulo y respuesta.

El modelo icónico de aprendizaje implica el uso de imágenes o dibujos; este adquiere una importancia creciente a medida que el niño crea y se le insita a aprender conceptos y principios no demostrables fácilmente; este modelo es de suma importancia para el trabajo con niños de etapas preoperatorios y operaciones concretas.

El modelo simbólico es el nacido del habla y la escritura; a través de este sistema el adulto estructura su aprendizaje durante su desarrollo ya que con este mecanismo aumenta la eficacia del almacenamiento de la información y agiliza la emisión de la ideas; este modelo es el mas empleado en niños en las etapas de operaciones concretas a operaciones formales.

Por otro lado Bruner,(1984) se intereso por la evolución de las habilidades cognitivas del niño y la necesidad de estructurar adecuadamente los contextos educativos lo llevo a desarrollar una teoría, parecida en algunos aspectos a la de Piaget y Ausubel (1995), donde afirma que el ambiente influye el desarrolla intelectual. Este autor concibe el desarrollo cognitivo como una serie de esfuerzos seguido de periodos de consolidación teniendo en cuenta las capacidades. Bruner, (1984) habla de tipos de aprendizaje:

Aprendizaje verbal: Es el proceso por el cual se aprende a responder de forma apropiada a los mensajes verbales; se requiere la emisión de una respuesta hablada o conducta ante un estímulo verbal.

Ejemplo: cuando a un niño se le da una orden verbal este responde de igual manera o a través de una conducta.

Aprendizaje de conceptos: Implica la identificación de características comunes a un grupo de estímulos (objetos o acontecimientos):

Ejemplo: Cuando un niño al terminar de jugar ordena sus juguetes en el lugar respectivo por colores, tamaños o cualidades específicas con un previo conocimiento, podemos decir que existe la asociación de un aprendizaje de conceptos.

Aprendizaje de principios: Es un enunciado entre dos o más variables. Los principios cumplen las siguientes funciones: explican acontecimientos, sugerir o predecir resultados, permitir controlar o cambiar situaciones. Ejemplo: el aire caliente sube, la fricción reduce la velocidad del movimiento, son principios que marcan un inicio.

Aprendizaje de habilidades motoras: Es aquel que requiere la secuencia de movimientos corporales; es aquel que se da a través de pasos específicos para lograr una acción completa, este requiere de coordinación entre la percepción y el movimiento, Ejemplo: aprender a jugar damas o ajedrez.

Aprendizaje significativo: Nusbel ,(1983), Nivak (1985), Bruner (1972).opinan que el aprendizaje significativo se fundamentan en la estructura jerárquicamente del conocimiento; al adquirir en los contenidos generales de una materia escolar para fortalecer el aprendizaje.

Ejemplo: cuando aprendemos las ecuaciones matemáticas, estamos aprendiendo y desarrollando con la practica este concepto en el área requerida

Según (Ausubel, (1995) un aprendizaje es significativo cuando se cumplen ciertas condiciones:

1) Los contenidos a enseñar deben estar organizados en una estructura lógica.

2) El individuo que aprende debe estar predispuesto a hacerlo y poseer ideas que puedan activar nuevos contenidos.

En el área asociacionista, Edwar Thordike, (1903) fue el primero en hablar del conexionismo y quien enfatizo las leyes del efecto.

Vigostky,(1966)en su teoría del desarrollo humano, considera la escritura como un sistema simbólico derivado del lenguaje oral, en un proceso de comunicación del niño, que se desarrolla con el lenguaje escrito y empieza mas tarde con un adecuado aprendizaje, la función del habla en la palabra se inicia en la conducta social. Junto con el lenguaje escrito la problemática lingüística y sus incidencias en el proceso de comprensión de lectura y comprensión de textos.

Habermans, (1987): autor de la teoría de la acción comunicativa dice que para que se halle un verdadero aprendizaje en el aula de clases debe existir básicamente una interacción de los actores del proceso maestro – alumno quienes con sus vivencias y el lenguaje construyen conocimientos teniendo como mediador el dialogo. Es importante que el maestro comprenda cual es su rol como sujeto inserto en la comunidad, que lo lleve a una formación cultural.

Bertin (1972): Es quien habla de los códigos y nos dice que estos difieren en términos de contextos; es así como el maestro debe buscar la manera de orientar a los niños a una estructura de conceptos significativos relevantes que corresponden al contexto cultural en donde se desenvuelven para lograr que experiencia escolar se desarrolle de manera simbólica, colectiva y social debido a que los códigos regulan los sistemas de mensajes entre maestros y alumnos y son transportadores por el lenguaje oral, gestual y escrito durante la interacción comunicativa de los mimos.

Papel de la memoria en el proceso de aprendizaje

La memoria juega por su parte un papel fundamental en el proceso de aprendizaje ya que funciona a través de pasos básicos: percepción, codificación, almacenamiento y recuperación; de acuerdo con el modelo de almacenamiento y transferencia de la información, Shiffrin, (1968): plantea tres tipos de memoria:

- ❖ **Memoria sensorial:** Recoge el estímulo que proviene de los sentidos, estas impresiones pueden desaparecer a menos que pasen a la memoria a corto plazo.
- ❖ **Memoria a largo plazo:** Donde el estímulo recorrido capta la atención por mas tiempo de manera prolongada y detallada para ser codificada y almacenada.
- ❖ **Memoria a corto plazo:** El estímulo recogido se produce de manera intermitente y difusa por lo tanto no se almacena la información pero se puede evocar por corto tiempo.

Elsner (1978): plantea que a Partir del desarrollo el hombre va adquiriendo ciertas habilidades que de una u otra forma le permite mejorar el estilo de aprendizaje, por lo tanto es necesario dar a conocer algunas habilidades necesarias en el niño para comenzar con el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, tales habilidades son:

- ❖ **Desarrollo socio afectivo:** permite que el niño en la escuela desarrolle ciertas actitudes que le permitan adaptarse a un nuevo ámbito, donde el se familiarizara con compañeros, maestros y de esta manera no se sienta ajeno a ese lugar. Por lo tanto es necesario tener en cuenta algunos criterios, antes de comenzar con actividades lúdicas en las cuales el niño desarrollara su proceso de aprendizaje:

La necesidad de que el niño se adapte a la vida escolar: Debemos tener en cuenta que la escuela es un mundo nuevo y desconocido para el niño y que este le puede afectar tanto positiva como negativamente, por lo tanto, el objetivo es que el niño acepte el ambiente de una manera favorable, integrándose y participando activamente en las labores propias de la escuela; de la forma como se realice este proceso de adaptación depende del

futuro del niño, ya sea, como estudiante, formando parte de toda la institución escolar o como individuo perteneciente a un grupo social.

Satisfacer las necesidades básicas de afecto, seguridad y reconocimiento personal: Ya que el amor y la aprobación de los adultos crean el marco de seguridad y confianza que el niño necesita para crecer y transformarse en un ser plenamente integrado. Las experiencias afectivas con el medio que lo rodea deben hacerlo sentir que se le admite sin rechazo, estimulándolo en sus logros positivos y ayudándole superar obstáculos.

Proporcionar al niño actividades que estén reacuero con sus intereses y necesidades: Unas de las formas de hacer interesante al niño su permanencia en la escuela es proporcionarle actividades variadas y sugestivas que satisfagan su curiosidad y colmen su dinámica.

Capacidad de trabajo; el maestro debe tener siempre presenta que el niño necesita manipular constantemente asuntos diversos, por lo tanto, las actividades deben alternarse para mantener despiertos el interés y la curiosidad del niño.

Favorecer el manejo de la libertad individual y la conciencia grupal: En los primeros años, el niño necesita organizar el mudo entorno a el (pensamiento egocéntrico) y, por lo tanto, tiende la satisfacción inmediata de sus impulsos, pero, paralelamente a este proceso de auto afirmación, el niño debe ir tomando conciencia de que no esta solo y que debe aprender a respetar a los demás. Las actividades compartidas, el aprender a dar y a recibir, llevar al reconocimiento de la existencia de los demás y a la diferenciación de las propias necesidades y los deseos. Las gratificaciones afectivas que el niño recibe por parte de sus maestros y compañeros, lo orientan hacia el equilibrio entre la independecia y las limitaciones.

❖ **Diferencia entre las conductas sociales de cada niño:** A través de las diferentes actividades escolares, el maestro debe observar la conducta social que desarrolla cada niño

con el propósito de establecer las causas que hayan incidido en su comportamiento para afianzarlo y disminuirlo.

❖ **Desarrollo de la expresión lingüística:** teniendo en cuenta que el lenguaje es una representación convencional de la realidad a través de signos elaborados por la sociedad, por lo tanto, la adquisición en el niño no es innata, sino, que va evolucionando con su crecimiento y el contacto social. A su vez, este enriquecimiento y estructuración le permite desarrollar aspectos del pensamiento indispensable para que inicie el aprendizaje de la lecto escritura.

Al nacer el niño se encuentra imposibilitado para hablar, y si bien es cierto, que a los tres meses puede decirse que comprende algunas relaciones que mantiene con los adultos cercanos (cariño, alimentación, etc.), solo hasta cumplir un año comienza a emitir sonidos con significados; será preciso esperar hasta los dos años para que pueda hacer uso del lenguaje como instrumento de comunicación y elaboración de pensamientos; al final de los tres años se producen importantes cambios que, según, Piaget (1962), no están motivados solo por dicha conquista, sino, por la importancia fundamental que desempeña en la vida del niño el juego simbólico.

El desarrollo del pensamiento que se da con la adquisición del lenguaje, está ayudado por el juego simbólico juego de imaginación, que le permite el uso de símbolos individuales.

Teóricamente a los seis años el niño habla casi como un adulto, indaga, pregunta y trata de explicar lo que llama su atención, desde luego con las limitaciones propias de su edad; a esta edad ya habrá adquirido las bases esenciales de la lengua y estará en capacidad de empezar una etapa de enriquecimiento y precisión de la misma.

Es de gran importancia desarrollar en el niño capacidades para expresarse ya sea de forma oral o escrita, además, aprender a escuchar y comprender a través de la comunicación que se establece entre maestro y estudiante, donde el maestro es quien permite que vayan desarrollando ciertas capacidades que va adecuando al método que utiliza el maestro, ya

sea, narración de cuentos donde desarrolla la capacidad de observación, memoria auditiva y otro método como el aprendizaje de poesía que permite ir despertando la creatividad, pronunciación y entonación del niño, es así, como el niño va abriendo mas su mente lo que permite utilizar la actividad lúdica para estimular mas el aprendizaje de la lecto-escritura.

❖ **Desarrollo físico de los órganos de los sentidos:** se llama sensación a todas las impresiones primarias producida por los órganos de los sentidos, entre las cuales se encuentran el gusto, la vista, el tacto y el oído, pero se ha concebido la importancia básica en el aprendizaje: la vista y el oído, debido a que no se puede enseñar a leer, escribir o contar sea cual fuera el grado. Sin antes comprobar que cada uno de los alumnos ve y escucha bien, debido a que se expone al fracaso.

Triada cerebral

Es importante tener en cuenta que a nivel cerebral se activan ciertas áreas en el proceso del aprendizaje de la lecto-escritura como lo es el área occipital posterior, el giro angular, el área temporal de Wernick y el área frontal de Broca, teniendo en cuenta que aumenta la actividad en las áreas auditivas; en el tálamo se da la función denominada memoria y vigilia verbal, hay una mayor asimetría en el plano temporal izquierdo.

Al leer se dan los procesos de codificación activándose el área temporal, la comprensión de los significados activan la región parietal inferior aunque actualmente se ha planteado la teoría tricerebral, el investigador Paúl Malean (1990), dice que el cerebro tiene físicamente tres sistemas que se forman en tres capas, el primero es el complejo reptiliano caracterizado por los patrones de comportamiento y supervivencia. El segundo es el sistema límbico el cual es importante en el estudio de la psicología ya que en este se almacenan los sentimientos ansiedades y el altruismo. El tercer sistema es la neocorteza cerebral esta es primordial debido que en esta se depositan la mayoría de las funciones cognitivas del ser humano.

Esta teoría formula que el cerebro es especial la mente tiene una función triádica, entonces el ser como tal piensa siente y actúa, es esta función la que debe estar dirigida a la educación y a la programación cerebral.

La enseñanza en preescolar

La enseñanza en preescolar puede ser una de las mejores y más satisfactorias experiencias del mundo. Los niños comprendidos entre las edades de 2 y 5 años atraviesan etapas fascinantes y muy veloces de su desarrollo. Poseen personalidades vigorosas, son entusiastas, despliegan una gran energía física y tienen una gran voluntad. La infancia es la única etapa en la vida humana en la que mas se aprendemos en un periodo corto de tiempo Bloom, (1969).

Este vigor y este exuberante crecimiento representan un desafío para el profesor que comienza, ya que por un lado es regocijante y por otro lado atemoriza las tareas grandes. El profesor debe intentar crear un clima educativo que envuelva el desarrollo del niño y estimule el aprendizaje. El medio debe también nutrir y sostener la salud emocional y alentar el crecimiento físico y la destreza muscular, fomentar una satisfactoria interacción social, alentar la creatividad, desarrollar habilidades lingüísticas. Todo esto debe llevarse en un clima de afecto y felicidad, para establecer los sentimientos básicos de bienestar, que son esenciales para un aprendizaje correcto.

Enfoque del desarrollo interactivo

El enfoque de desarrollo interactivo contempla a los niños como seres humanos en desarrollo, que atraviesan varios estadios, mientras maduran como seres humanos, en los cuales, el conocimiento de las cosas (el yo intelectual) se combina el sentir cerca de ellas (el yo emocional). Desde este punto de vista, el crecimiento forma parte d individuo, pero también sucede, en parte como resultado de la interacción del niño y su entorno Biber, (1981, 1984,) Weber, (1984).

De modo, que para hacer un buen trabajo, debemos ver al niño como un ser humano complejo, que se compone de muchos atributos y aspectos debemos encarar la enseñanza como la estimulación y revalorizadora de todos estos aspectos.

Más que insistir en facilitar un currículo para cada individuo, debemos considerar una premisa básica adicional:

La primera es que los niños atraviesan varias etapas, mientras se desarrollan.

Piaget ha sido investigador de este tema por excelencia, en cuanto al desarrollo intelectual. Una vez identificado la etapa debemos proveer una educación apropiada para cada uno.

La segunda premisa es que uno de los fines de la educación es incrementar las competencias en todos los aspectos del desarrollo del yo. Es mucho más importante enseñar a los niños a enfrentarse a los hechos que atiborrarlos de información.

La tercera premisa consiste en considerar que la salud física y emocional es fundamental para el bienestar de los niños. Cualquier programa que ignore este hecho construirá su currículo sobre cimientos de arena. La cuarta a partir de la base de que los niños aprenden más fácilmente cuando están inmersos en una experiencia con gente y con actividades. Esto se consigue mejor siempre que exista un ambiente abierto y con una planificación cuidada en el que los niños deben responsabilizarse y tomar sus propias dediciones y donde se les ofrezca la oportunidad de aprender a través del juego.

La premisa final es que los niños necesitan tiempo para ser niños. El propósito de la educación preescolar y del cuidado infantil no debe ser el de presionar para pasar a la siguiente etapa. Necesitan tiempo para ser ellos mismos, para hacer nada, para estar y observar y repetir lo que hicieron antes, resumiendo, necesitan tiempo para vivir en su niñez, más que a través de ella. Si ofrecemos al niño las posibilidades de un aprendizaje

apropiado, con el tiempo suficiente para disfrutar y experimentar plenamente estas oportunidades, estaremos abarcando por completo la etapa de la niñez y no violándola.

Por otro lado, para llevar las premisas a la práctica hay que tener en cuenta que todos los buenos programas se planifican sobre la base de unas buenas relaciones humanas. La comprensión enfática y cálida ha demostrado ser un medio efectivo que influye positivamente sobre la adaptación de los niños pequeños a la escuela Truax y Tantom, (1966).

Del mismo modo un programa debe ser adecuado al desarrollo, con la adecuación al desarrollo se quiere decir que las actividades de aprendizaje preparadas para los niños han sido pensadas para un nivel apropiado a su edad, se corresponden bien con los gustos y habilidades de cada niño. Si el material preparado se adecua al nivel correcto, los niños se sentirán atraídos por el y querrán aprender más Bredekamp, (1986), Pero cuando los niños son presionados o están colocados en un nivel superior a sus posibilidades y el currículo no se adecua a sus habilidades es como arrojarlos a las aguas profundas, antes de que sepan nadar.

En estas primeras etapas de escolarización, es crucial para los niños que el aprendizaje sea algo que se puede hacer con entusiasmo y que no le produzca ansiedad. Por tal razón, es vital que los profesores tengan un buen conocimiento de cómo son los niños en las diversas edades y comprendan que pasan de una etapa a otra cuando se desarrollan y planifiquen el currículo, de acuerdo a esto Miller (1985) analizó los factores que, según los niños, influyen en la atención que prestan a las tareas escolares cuando las hacen en casa y en la escuela, llegando a la conclusión de que, para los niños de 5 a 8 años, los factores más importantes eran estar callados (no hacer ruido) y centrados en lo que explica el maestro (interés por la tarea), no moverse de su sitio y observar lo que hace el profesor (aspectos extrínsecos a la tarea de aprender). Sin embargo, los niños mayores, atribuyen la falta de atención a factores que suelen tener un carácter más psicológico, como la falta de motivación, la dificultad de la tarea o el hecho de desviar el interés hacia otras cosas ajenas a la escuela (aspectos intrínsecos de la tarea de aprender).

Así mismo un programa debe ser amplio en cobertura, como se mencionaba anteriormente, una forma válida de pensar en esto es pensar en el niño como compuesto de muchos yo. El yo físico, el yo emocional, el yo social, el yo creativo y el yo cognoscitivo.

El yo físico no solo abarca el desarrollo de los músculos, sino también las destrezas manuales.

El yo emocional, tenemos en cuenta unas formas de aumentar y mantener la salud mental como utilizar la disciplina para fomentar el autocontrol, para encauzar la agresión y alimentar la autoestima.

El yo social se consideran formas de estructurar la preocupación social y la amabilidad, aprender a disfrutar en el trabajo y a valorar la cultura de otra gente.

El yo creativo cubre las áreas de la autoexpresión con el uso de materiales artísticos y la creatividad expresada a través del juego y aplicada al pensamiento.

El yo cognitivo se considera en términos del lenguaje y del desarrollo de habilidades específicas del razonamiento.

Es importante tener en cuenta que el aprendizaje debe basarse en experiencias modernas y en la participación, todos los niños aprenden mejor si se les permite utilizar todos sus sentidos como vías para el aprendizaje. La experiencia participativa es un ingrediente esencial en la educación preescolar. Esto significa que el currículo en la educación preescolar debe basarse en experiencias reales, con objetos reales, más que verse limitados a discusiones verbales o dibujos, que pueden utilizarse en la enseñanza de niños mayores.

Autores como Montessori, y cols (1997) han enfatizado el valor de las experiencias reales como fundamentales para conseguir éxito en la educación.

El juego: “un camino indispensable para el aprendizaje”

Otro valor tradicional en la educación de los niños es el reconocimiento del juego como medio para el aprendizaje. Aunque faltan investigaciones en esta área, la evidencia

comienza a acumularse Rivkin, (1986), Jonson, Christie y Yawkey, (1987) y apoyan lo que generaciones de profesores de niños pequeños han aprendido a través de la experiencia, Los profesores que han observado los juegos de los niños conocen el propósito, la intención y la seriedad que invierten en esta actividad. El juego es el medio que utilizan los niño para trasladar sus experiencias hacia algo que internamente tiene sentido.

Piaget (1962) esta de acuerdo con los profesores y sostiene que los niños utilizan el juego como actividad simbólica importante, que además sirve para otros muchos fines, al margen de su función simbólica. El juego clarifica conceptos, brinda un escape emocional, facilita el desarrollo social y crea periodo de puro deleite.

A veces, los profesores analizan el valor del juego como una experiencia estructurada para conseguir fines educativos.

Lo más valioso que un profesor puede hacer es convencer a los niños de que la escuela es un lugar divertido y de que deseen regresar al día siguiente. La experiencia no solo debe ser agradable para los niños, sino también para los mayores.

El papel del juego en el desarrollo del niño

La definición de juego como actividad placentera para el niño resulta inadecuada por dos razones. Primero, porque existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, por ejemplo, succionar un chupete aunque ya no lo sacie. Segundo, porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en si misma, estos suelen predominar al final de la edad preescolar y al principio de la etapa escolar.

A menudo se describe desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales, todo niño se presenta a nosotros como un teórico que, caracterizado por un nivel más alto o más bajo de desarrollo intelectual, pasa de un estadio a otro. Pro si

ignoramos las necesidades del niño, así como los incentivos que los mueven a actuar, nunca podremos llegar a comprender su progreso de un estadio evolutivo a otro, porque todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos, no podemos ignorar que el niño satisface ciertas necesidades por medio del juego. Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad.

Un niño pequeño tiende a gratificar sus deseos de modo inmediato, pero al alcanzar la edad escolar, emergen numerosas tendencias irrealizables y deseos propuestos, es por esto que según Vigostky (1929) si las necesidades que no pudieron ser realizadas inmediatamente en su tiempo no surgieran .

Durante los años escolares, no existiría el juego, ya que este parece emerger en el momento de que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables. El niño en edad escolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que todos aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es el que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño.

Por otro lado, la situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene ya en sí ciertas reglas de conductas, por lo que se puede asegurar que no existe juego sin reglas.

Separación de acción y significado

En un niño de edad preescolar, la acción domina en un principio sobre el significado, siendo comprendido solo a medias. El pequeño es capaz de hacer muchas cosas de las que puede comprender. El niño no se comporta de modo puramente simbólico en el juego, sino que desea y realiza sus deseos dejando que las categorías básicas de la realidad pasen a través de experiencia. El niño, al mismo tiempo que desea, lleva a cabo sus deseos. Al pensar actúa. La acción interna y externa son inseparables: la imaginación, interpretación, y voluntad son procesos internos realizados por la acción externa. Concluyendo, el juego no es un rasgo predominante de la infancia, sino un factor

básico en el desarrollo. Es totalmente incorrecto considerar al juego como el prototipo de la actividad cotidiana de un niño, así como su forma predominante. Para el pequeño, la seriedad en el juego significa que juega sin separar la situación imaginaria de lo real.

Gestos y signos visuales

El gesto es el primer signo visual que contiene en sí la futura escritura del niño. Como acertadamente se ha dicho, los gestos son escritura en el aire, y los signos escritos suelen ser gestos que han quedado fijados.

Adolfo Würth (S.f) señaló el vínculo existente entre los gestos y la escritura gráfica o pictórica al discutir el desarrollo de la escritura en el desarrollo de la historia humana. Puso de manifiesto que los gestos figurativos a menudo denotan simplemente la reproducción de un signo gráfico; por otro lado, los signos suelen ser la fijación de los gestos.

Hay otros campos en que los gestos también están vinculados al origen de los signos escritos. El primero es el de los garabatos de los niños. En algunos experimentos sobre dibujos se ha observado que los niños acostumbran a desviarse hacia la dramatización, pintando mediante gestos aquello que debería figurar en el dibujo; los trazos con el lápiz no son más que suplementos de la representación gesticular un niño que se le pide que dibuje el acto de correr, empieza describiendo el movimiento con sus dedos, y las marcas y puntos resultantes en el papel los considera como una representación del acto de correr. No dibujan, indican, y el lápiz simplemente fija el gesto indicador.

Desarrollo del simbolismo en el juego

El segundo campo que une a los gestos con el lenguaje escrito es el de los juegos infantiles. Para los niños, algunos objetos pueden designar otros, sustituyéndolos o convirtiéndolos en signos de los mismos; en el grado de similitud entre un juguete y el objeto que designa carece de importancia. Lo que sí resulta importante es la utilización del juguete y la posibilidad de ejecutar con él un gesto representativo. Esta es la clave de toda

función simbólica del juego de los niños. Toda actividad simbólica representativa esta plagada de dichos gestos indicativos.

El juego simbólico del niño puede comprenderse como un complejo sistema de “lenguaje” a través d gestos que comunica e indican el significado de los juguetes. Dichos juguetes adquieren gradualmente su significado, al igual que los dibujos que, a poyados inicialmente por un gesto, se convierten en signos independientes.

Lo importante es que los objetos admiten el gesto apropiado y pueden funcionar como punto de aplicación del mismo. Por ello, los niños rechazan rotundamente las cosas que no pueden ser representadas a través d dicha estructura gesticular.

Bajo la influencia de los gesto, los niños mayores realizan un importante descubrimiento: que los objetos pueden indicar las cosas que designan, así como sustituirla. De este modo el objeto adopta una función de signos con una historia evolutiva propia, que ahora es independiente del gesto del niño .este s el simbolismo llamado segundo orden, y puesto que se desarrolla en el en el juego, vemos que el jugo d fingir contribuye considerablemente al desarrollo del lenguaje escrito, un sistema d simbolismo de segundo orden.

En el juego, así como en el dibujo, la presentación del significado surge inicialmente como un simbolismo d primer orden. Como ya se ha señalado, los primeros dibujos arrancan de los gestos de la mano (provista de un lápiz), y el gesto constituye la primera representación del significado. Únicamente mas tarde, la representación grafica empieza a designar independientemente ciertos objetos.

Hetzer, (1978) se dedico a estudiar experimentalmente como se desarrolla la representación simbólica de las cosas, tan importante para el aprendizaje d la lecto-escritura, en niños de tres a seis años. Sus experimentos abarcaban cuatro series básica. La primera d ellas investigaba la función simbólica del juego. Los niños tenían que describir, a modo de juego, un padre y una madre llevando a cabo las cosas que tenían que hacer

diariamente. La segunda serie incluía materiales de construcción, mientras que la tercera consistía en dibujar con lápices de colores. La cuarta consistía en investigar, a través del juego con la oficina de correos, hasta que punto eran capaces de percibir combinaciones de signos puramente arbitrarios. De este modo el experimento relacionaba explícitamente estas distintas formas de actividad, cuyo único rasgo común era que todas ellas estaban implicadas en una función simbólica, que trataba de unirla al desarrollo del lenguaje escrito.

Este teórico mostró claramente que significados simbólicos emergen en el juego a través de gestos figurativos y cuales a través de las palabras. El porcentaje de acciones puramente lúdicas disminuye con la edad, mientras que el lenguaje predomina cada vez más. La conclusión más importante que se puede extraer de esta investigación, afirma el autor, es que la diferencia de que se observa en la actividad lúdica entre los tres y los seis años no reside en la percepción del símbolo, sino del modo en que se utilizan las diferentes formas de representación. Esta conclusión indica que la representación simbólica en el juego es, esencialmente, una determinada forma de lenguaje en un estadio temprano, una forma que nos conduce directamente al lenguaje escrito.

Antecedente de lecto-escritura

Hace varios siglos el leer y escribir eran actividades profesionales, quienes se destinaban a ellas aprendían un oficio. En todas las sociedades en donde se inventaron algunos de los 4 o 5 sistemas de escritura. Hubo escribas quienes formaron un grupo de profesionales especializados en un arte particular como era el grabar en arcilla o en piedra, pintar en seda, tablillas de bambú, papiros o en muros; esos signos misteriosos tan ligados al ejercicio mismo del poder, de hecho, las funciones las funciones estaban tan separados que los que controlaban el discurso que podía ser escrito no eran quienes escribían y muchas veces tampoco practicaban la lectura. Quienas escribían no eran lectores autorizados y los lectores autorizados no eran escribas; en esa época no había fracaso escolar, quienes debían dedicarse a ese oficio se sometían a un riguroso entrenamiento,

seguramente algunos fracasaban pero la noción de fracaso escolar no existía (aunque existieran escuelas de escribas).

Concepto de lecto-escritura

A partir de estudios realizados por Kennet S. Gooman, (1982) ha caracterizado a la lectura como un “juego de adivinanzas psicolingüísticas” (A psicolinguistic guessing game); es un proceso en el cual el pensamiento y el lenguaje están involucrados en continuas transacciones cuando el lector trata de obtener sentido a partir del texto impreso. Según Emilia Ferreiro, (1997) leer es identificar palabras y ponerlas juntas para lograr textos significativos. Aprender a leer fue considerado como el dominio de la habilidad para reconocer palabras y adquirir un vocabulario de palabras visualizadas, palabras conocidas a la vista

Leer es la posibilidad de descifrar los signos lingüísticos y de producir los sonidos que se corresponden por estos. Pero leer no es solo identificar el repertorio de signos que conforman un alfabeto y poder agruparlos en sílabas, palabras y frases; leer no es únicamente vocalizar esas letras, Leer es mucho mas.

Leer es comprender, interpretar, descubrir., es valorar un texto, reflexionar acerca de su sentido e interiorizarlo. Es apropiarse del significado y la intención de un mensaje. Es relacionar lo que esos vocablos expresan con nuestros propios sentimientos, creencias, emociones. Es una invitación a pensar, es percibir una señal luminosa que lanza el autor, una aventura, un reto estimulante; una vivencia personal única, ya que, cien personas pueden leerse el mismo libro, pero cada una de ellas reaccionara de diferentes formas, de acuerdo con sus experiencia vitales y lo enriquecerán con su grado de madurez intelectual y emocional.

Además, de percibir y entender la secuencia escrita de signos y llevar a ellos el pensamiento, para interpretar, recuperar y valorar, la información subyacente en los textos

configurados como ideas, conceptos, problemas, razonamiento, aplicaciones, relaciones y vivencias actitudinales y estéticas, de acuerdo con el tipo de discurso o género.

La lectura y la escritura como fundamento de la comunicación del ser humano

Generalidades: La lecto-escritura se entiende como una interrelación comunicativa donde las habilidades de lenguaje, leer y escribir no puede operar por separado si no en conjunto.

La crisis de la lecto-escritura ha sembrado raíces, que afectan de manera crítica el trabajo educativo.

Apreciaciones y evidencias del problema de la lecto-escritura:

Bajo índice en los alumnos, en los padres de familia, en los maestros y la comunidad.

Pobreza en el vocabulario, la redacción y poco uso del diccionario.

En la lectura y la expresión oral encontramos bajos niveles de comprensión, interpretación, análisis, síntesis y explicación.

Se ha descuidado el valor de la memoria en este proceso, entendida como la capacidad de retener para explicar.

Es claro que el papel de algunos medios de comunicación especialmente la televisión han sido nocivas para la motivación de la lecto-escritura.

La lecto-escritura repercute en el lenguaje oral, que a su vez influye en el manejo de las ideas.

No hay programas que cultiven el buen uso y esparcimiento de las bibliotecas.

Anteriormente en las escuelas se había operado con al principio que la lectura y la escritura debían ser enseñados en la escuela; La enseñanza antigua se basaba en que la

enseñanza de rasgos ortográficos, nombre de las letras, relación de la letra y el sonido de las mismas.

Orientar a los niños a comprender los textos para cambiar el modo de enseñanza que se da en las escuelas es un paso importante para la interdimencionalidad de conceptos del aprendizaje.

Los primeros estudios de las actividades gráficas de los niños se centraron en la evaluación del dibujo. Rouma y Leguet (1912), distinguieron diferentes periodos en las actividades gráficas, poco después se planteó el desarrollo del proceso del dibujo como alternativa de evaluación observación en relación con los gráficos escritos y ortográficos.

Más tarde los estudios psicopedagógicos de los niños con determinadas dificultades para el aprendizaje de la lectura y la escritura proyectaron la relación entre el dibujo y los grafos.

Por otro lado dentro de proceso de la lecto-escritura podemos destacar que la escritura es un proceso comunicativo entre los seres humanos como una necesidad de vida; dicho proceso se establece por medio del lenguaje que es la capacidad que tiene toda persona; durante este proceso intervienen varios elementos:

Emisor: quien emite el mensaje.

Receptor: quien recibe el mensaje e invertir el proceso.

Mensaje: Ideas expresadas por el sujeto emisor.

Código: Normas o reglas establecidas para transmitir o cifrar el mensaje.

Canal: Medio que utilizan el emisor o receptor.

Principios del desarrollo de la escritura

Se desarrollan a medida que el niño resuelve el problema de cómo escribir. La significación que tenga este proceso repercutirá en su vida, de acuerdo a las necesidades que tenga el niño de un lenguaje escrito.

Los principios lingüísticos se desarrollan a medida en que el lenguaje escrito. También se desarrollan las normas ortográficas

Los principios relacionales se desarrollan a medida en que el niño interrelacione el lenguaje oral y escrito.

Los niños desarrollan diferentes niveles para el aprendizaje de la escritura: presilábica, Silaba inicial, silábica y alfabética.

Implicaciones prácticas

Un repaso de la historia evolutiva del lenguaje escrito en los niños nos conduce a tres conclusiones prácticas importantes: La primera es que, desde el punto de vista del autor, resultaría natural transferir la enseñanza de la escritura a la edad preescolar. En efecto si los niños pequeños son capaces de descubrir la función simbólica de la escritura, tal como han puesto de manifiesto los experimentos de Hetzer, (1978) entonces la enseñanza de la misma debería ser da la incumbencia de la educación preescolar. Las investigaciones de Hetzer, (1978) señalan que un ochenta por ciento de niños entre los tres años son capaces de dominar una combinación arbitraria de signos y significados, mientras que los niños de seis años pueden realizar dicha acción, es por ello que la enseñanza de la lectura durante los primeros años es de gran importancia teniendo en cuenta su grado de madurez a nivel cerebral. Montessori, (1945)

Por su parte también defiende la enseñanza de la lecto-escritura a temprana edad. Según ella, durante las situaciones de juego, y por lo general a través de ejercicios preparatorios, todos los niños que asisten a su párvulo en Italia empiezan a escribir a los cuatro años y son capaces de leer perfectamente a los cinco.

La enseñanza debería estar organizada de modo que la lectura y la escritura fueran necesarias para algo. Si solo se utiliza para escribir felicitaciones oficiales a la plantilla de la escuela o lo que se le ocurra al profesor, entonces los ejercicios se convertirían en algo puramente mecánico que no tardara en aburrir al pequeño.

Una segunda conclusión es que la escritura debería poseer un cierto significado para los niños, debería despertar en ellos una inquietud intrínseca y ser incorporada a una tarea importante y básica para la vida. Solo entonces podremos estar seguros de que se desarrollara no como una habilidad que se ejecuta con las manos y con los dedos, sino como una forma de lenguaje realmente nueva y compleja.

EL tercer punto que trataremos es la necesidad de que la escritura se enseñe de modo natural. Montessori, (1945) ha demostrado que el párvulo es el lugar apropiado para aprender a leer y a escribir; ello significa que el mejor método es aquel según el cual los niños no aprenden a leer y a escribir, sino que estas actividades se encuentren en situaciones de juego. Para ello es necesario que las letras se conviertan en elementos corrientes de la vida de los niños, al igual que lo es el lenguaje. Del mismo modo en que los niños aprenden a hablar, deberían aprender a leer y a escribir.

Los métodos naturales de enseñanza de la lecto- escritura comprenden operaciones adecuadas en el entorno del pequeño, ambas actividades deben convertirse en necesarias para sus juegos; Es preciso llevar a los niños a una comprensión interna de la escritura y disponer que esta sea un desarrollo organizado más que un aprendizaje, al igual que los trabajos manuales y el dominio de dibujos son para Montessori, (1945) ejercicios preparatorios para el desarrollo del lenguaje escrito de los niños. Los educadores deberían organizar todas estas acciones y todo el complejo proceso de transición de un tipo de lenguaje escrito de los niños. En resumen se podría decir que a los niños se les debería enseñar el lenguaje escrito, más no la escritura de letras.

Respuestas y resolución por parte de los niños:

Las prácticas que se derivan de esto comprenderán ciertos contenidos definidos como validos y significativos para un grupo particular de niños. En este caso, el juego resulta un medio para enseñar y resguardar los saberes, necesidades e intereses de los niños, un espacio propio del niño que el docente no solo respeta sino que busca enriquecer y ampliar. La inclusión del juego, el espacio y el tiempo que se le destine, la forma en que se lo plantee permitirá la contextualización y la ampliación de las zonas

potenciales de aprendizaje (Vigostky, 1978), en la que los niños operen en un nivel cognitivo mayor y en la que el maestro promueve estrategias de interacción que amplíen el juego propuesto por Sarlé en el 2006.

Para que el juego no sea simplemente un recurso y tenga valor en si mismo, parecería ser necesario considerar el modo en que se modifica esta actividad al situarse en espacios de enseñanza sistemática. Por ejemplo, las reglas de los juegos y la estructura que definen esas reglas, probablemente sufrirán transformaciones al jugarse en la escuela Sarlé, (2001) en el juego dramático se diversifican los temas al incluir aquellas propuestas por e maestro; la presencia de tableros de damas, fichas de domino, cartas, rompecabezas o bloques de construcción tendrán un espacio particular en las salas de juegos, tiempos específicos para ser utilizados y compañeros con quienes compartirlos.

En la casa y en la escuela pueden aparecer los mismos juegos, sin embargo, el “contexto de uso wittgentein (1988) difiere y por lo tanto, los significados y los atributos que se le otorgan también. De alguna manera, esta diferencia marca la vinculación que se establezca entre el juego y la enseñanza y las posibilidades reales que se le brinden al niño para jugar. La escuela se constituye no solo en escenario del juego de los niños sino potenciadora o enriquecedora de ese mismo juego .por otra parte, el juego contextualiza la enseñanza al permitirle al niño manipular los contenidos en otro marco y ensayar posibles respuestas Sarlé &rosas, (2005).Sarlé,(2006). La declinación del espacio del juego en la escuela y la aparición de pseudos juegos (propuesto por el maestro y no asumidos como tales por los chicos) parecieran mostrar que si la escuela no cambia su mirada sobre el sobre el hecho de jugar, difícilmente se puedan poner en consideración los avances que las diversas investigaciones han realizado en torno a la importancia del juego en la etapa evolutiva que involucra la escuela infantil.

Simbolismo en la escritura

En algunos experimentos que realizo Luria (1984) se pedía a niños que no sabían escribir que hicieran anotaciones simples. Los pequeños recordaban cierto número de

frases, una vez que los niños se convencieran que no podían recordarlas todas, se les entregó una hoja y se les dijo que escribieran las palabras presentadas.

Los niños se sentían desconcertados, alegando que no sabían escribir, el experimentador les ofrecía algún procedimiento a emplear y observaba hasta que punto podía el niño dominarlo y en que momento los trazos en el papel dejaban de ser simples garabatos para convertirse en símbolos destinados a recordar determinadas frases. A la edad de tres a cuatro años, los apuntes realizados no sirven de ayuda para recordar frases, puesto que al tratar de repetir palabras el niño no mira el papel. Sin embargo, había niños que trazaban garabatos y líneas sin significado, pero a la hora de reproducir las frases parecía como si las estuvieran leyendo, sin cometer error alguno. Por primera vez los trazos se convertían en símbolos mnemotécnicos. Este estadio mnemotécnico se puede considerar como el primer precursor de la escritura.

Los niños transforman gradualmente estos trazos y van siendo sustituidos por imágenes y dibujo, que a su vez dan paso a los signos. Por otra parte cuando se les introduce los colores y las formas conduce al niño al descubrimiento del principio de la escritura. Ej. Frases como “el cielo es azul”, “Liliana tiene ojos y nariz”. Resulta fácil comprobar de esta forma, que los signos escritos son símbolos de primer orden que designan directamente objetos y acciones; el niño, debe alcanzar un simbolismo de segundo orden, que abarca la creación de los signos escritos para los símbolos hablados de la palabra; para esto debe realizar un descubrimiento básico, a saber: que uno no solo puede dibujar solo objetos, sino, que también palabras. Gracias a este descubrimiento la humanidad alcanzó el brillante método de la escritura mediante la palabra y letras; esto mismo es lo que conduce al niño a la escritura. Desde el punto de vista pedagógico, al niño se le debe ir cambiando de actividades de este modo pasará de dibujar objetos a dibujar el lenguaje. El secreto de la enseñanza es la preparación y organización adecuada de esta transición natural.

Dado el nivel actual de conocimiento psicológico y la noción de que el juego de fingir cosas, el dibujar, y el escribir pueden considerarse como momentos distintos de un

proceso de desarrollo esencialmente unificado del lenguaje escrito demuestra que, por muy compleja que pueda parecer el proceso de desarrollo del lenguaje escrito, o por muy confuso y desarticulado que aparezca a nivel superficial, existe una línea histórica unificada que conduce a las formas superiores del lenguaje escrito. La comprensión del lenguaje escrito se realiza, en primer lugar, a través del lenguaje hablado, pero paulatinamente este camino se va abreviando hasta que el lenguaje hablado va desapareciendo como vínculo intermedio.

P.E.I Del Colegio Instenalco Ceb 23

El plan educativo institucional de dicho colegio argumenta que han decidido realizar un cambio teniendo en cuenta los estamentos y la proyección que tienen como colegio hacia la excelencia académica en el modelo pedagógico y argumentan que el actual PEI es una propuesta en vía de construcción que busca la excelencia académica fundamentándose en la teoría evolutiva de la mente humana explicándola como una unidad dinámica con tres sistemas que son el afectivo el cognitivo y el expresivo armado por instrumentos y operaciones mentales.

Sistema afectivo dirige a cada individuo en cada uno de los momentos de su existencia, decide que hacer y que no y para ello se emplean millares de instrumentos afectivos en donde están incluidos las emociones, sentimientos, actitudes, valores y que a su vez funcionan en operaciones como valorar optar y a tribuir.

Sistema cognitivo se ocupa de aprender instrumentos de conocimiento ya sea nociones pensamientos conceptos entre otros que permitan alimentar la memoria semántica para comprender el mundo y adquirir potentes operaciones intelectuales, analizar, inducir, deducir, permitiendo el despliegue al máximo de las competencias intelectuales.

Sistema expresivo le corresponde convertir pensamientos y afecto en lenguaje el cual hace posible la cultura humana

El ideal que propone el modelo de la pedagogía de la institución es educar individuos plenos, afectivos, alegres, amorosos poseedores de valores éticos y morales fundamentales en la parte cognitiva brillantes y expresivamente talentosos, trabajando con competencias instrumentales y operacionales. Se forman analistas simbólicos, talentosos intelectualmente y capaces de dominar lenguajes transversales.

Es así como se propone la institución formar un grupo de jóvenes apasionados con sus primeras opciones lúdicas continuando hacía las primeras opciones motivacionales en primaria y concluyendo de manera provisional con la formulación del proyecto de vida al finalizar su secundaria.

La pedagogía conceptual ha sido trabajada en Colombia basándose en las investigaciones de Jean Piaget , lev Vigostky y Miguel de Zubiría Samper este ultimo es psicólogo y director científico de la fundación internacional de la pedagogía Alberto Merani, además es el director pedagógico del instituto de neurociencia aplicadas INEA, y vicepresidente del colegio oficial de psicólogos de Colombia.

El respaldo pedagógico de dicha institución esta basado en los postulados de la pedagogía conceptual en donde el intelecto esta a cargo de lo emocional.

Después de revisar el PEI de la institución y observar el trabajo de la docente de transición pudimos constatar que lo planteado en el plan de estudios institucional no se lleva a cabo dentro del plantel debido a que se preocupan mas por la parte cognitiva dejando de lado la parte emocional la cual es esencial en la educación de los niños porque un estudiante que tenga problemas de tipo afectivo no va a rendir igual en clases además de que el método que se utiliza en dicho plantel educativo no es tan actualizado como lo quieren mostrar en el PEI debido a que se utilizan métodos antiguos como es el magistral en el que los niños deben tomar apuntes obedecer y si no son reprendidos con regaños fuertes que no son aptos para un niño de esa edad que apenas esta aprendiendo a obedecer y que solo quieren estar jugando.

7. VARIABLES

7.1 Definición conceptual

EL JUEGO: es concebido como la mas alta expresión del ser humano en la infancia, la libre expresión de lo que es el alma infantil y que permite desarrollar las habilidades físicas musicales cognitivas y corporales como base de la educación en la primera infancia. El juego tiene ventajas intelectuales y morales, físico complementando de forma integral el desarrollo del niño. Frederich Froebel (1845)

Aprestamiento lecto escritor

A partir de diferentes estudios se puede decir que la lecto escritura es como un “juego de adivinanzas psicolinguísticas” (A psicolinguistic guessing game); que es un proceso en el cual el pensamiento y el lenguaje están involucrados en continuas interacciones. Kennet S. Gooman, (1982).

Variable conceptual: juego

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES
JUEGO	Juego funcional Juego configurativo Juego de entrega Juego simbólico	Juegos, rondas Motricidad física motricidad gruesa Creatividad Habilidades cognitivas	Estrategia mediadora que permite el aprestamiento lecto-escritor proporcionando seguridad y equilibrio tanto físico como psíquico

Variable conceptual: aprestamiento lecto escritor

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES
APRESTAMIENTO LECTO ESCRITOR	Adquisición de conocimiento Interacción de signos Y símbolos	Cuentos Canciones Rondas juegos	Conocimiento factible de símbolos y signos que se adquieren a partir de estimulación auditiva, visual, donde las habilidades del lenguaje, el leer y el escribir no pueden ir la una sin la otra, es decir, van de una forma ligada

Variable operacional

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES	SUB-INDICES
APRESTAMIENTO LECTO ESCRITOR	Aprestamiento	Adquisición De conocimientos	Identificación y codificación de estímulos del medio de interacción.	
			Son símbolos que al integrarse forman palabras e indican un conocimiento	Nivel de comprensión de textos Por interacción lecto escritora
	Lecto escritura	Interacción de signos símbolos y letras	Relación que hay para la formación de frases y palabras	

8. METODOLOGIA

8.1 *Paradigma*

La presente investigación se centra en el enfoque empírico analítico debido a que parte del fraccionamiento de la realidad para estudiar las características más relevantes del proceso de aprendizaje lecto- escritor tomando como herramienta la aplicación del test ABC y la observación para encontrar cada uno de los elementos que pueden servir como indicadores de los fenómenos. Todo estudio empírico analítico abre camino de la experiencia, la cual permite comparar y analizar los fenómenos de dicha investigación en este fenómeno educativo para poder crear una teoría científica.

Esta investigación esta orientada a la comprobación de los datos obtenidos a través de la aplicación del instrumento ABC.

8.2 *Tipo de investigación.*

Esta investigación es de corte explicativo debido a que se pretende explicar por que ocurre un fenómeno y en que condiciones están relacionadas.

8.3 *Diseño*

El diseño de nuestra investigación es de corte explicativo pre-experimental debido a que se realizo una medición de un antes y un después para observar y explicar como fue el progreso de los niños al introducir la variable del juego en el proceso de aprestamiento lecto –escritor.

8.4 *Población*

La población objeto de estudio la conforman la totalidad de los niños que son quince niños, del grado transición los cuales son estudiantes que oscilan entre los 4 y 6

años de edad y que estudian en el colegio INSTENALCO CEB 23 de la ciudad de Barranquilla.

8.5 Muestra

La muestra la conforman 15 estudiantes en edades entre los 4 y 6 años, de un nivel económico bajo que cursan el grado transición en el colegio público INSTENALCO CEB 23 de la ciudad de Barranquilla.

8.6 Muestreo

La población objeto de estudio fue seleccionada aleatoriamente y posteriormente se aplico el test ABC, cuyo objetivo es medir el grado madurez de los niños para el proceso de aprendizaje.

8.7 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas e instrumentos de recolección de información de esta investigación fueron la aplicación del test ABC , el cual consta de ocho ítems que miden el grado de madurez de los niños para el aprendizaje, en ellos se puede evaluar coordinación visomotora, memoria inmediata, memoria auditiva, memoria lingüística, coordinación, pronunciación, memoria motora, coordinación motora y atención y fatigabilidad. Posteriormente, se aplicaron unas actividades lúdicas, las cuales, fueron previamente elaboradas por las investigadoras con el fin de mejorar el proceso de aprestamiento lecto escritor en los niños y de esta forma hacerles mas agradable dicho proceso, teniendo en cuenta la edad en la que se encuentra la población objeto de estudio. Finalmente se realizo una comparación en donde se pudo ver el avance logrado por los niños al introducir la variable del juego por lo que se aplico nuevamente el test ABC, además se realizo una IAP ya que las investigadoras primero realizaron una inspección del estado de aprendizaje en el que se encontraban los estudiantes entrevistando a la docente que se encontraba a cargo del aula de clases, las investigadoras tuvieron una participación directa ya que se

involucraron en el proceso de los juegos para el mejoramiento del aprestamiento lecto escritor.

8.8 Procedimiento

Esta investigación surgió por el interés de conocer como influye el juego como estrategia mediadora en el aprestamiento de la lecto escritura. Teniendo en cuenta, que es importante dar a conocer a los padres y profesores que los niños aprenden de una forma mas amena con la utilización de métodos de enseñanza propios de su edad, como lo es el juego a través del cual el va desarrollando ciertas habilidades que de una u otra forma estimulan y motivan para el aprendizaje.

Por esta razón se inicio dicha investigación, buscando la información sobre los conceptos básicos del juego el aprendizaje y la lecto escritura para luego profundizar sobre los conocimientos acerca de la influencia que estos pueden ejercer en el proceso de aprestamiento lecto escritor en los niños de transición; Esto se logro a través de una revisión bibliografía de los contenidos teóricos existentes, hasta el momento además, permitió elaborar los objetivos y creación del marco teórico.

Posteriormente, las investigadoras se trasladaron hasta el colegio en donde se encuentra la población con la cual se trabajo, los cuales, fueron 15 niños de transición del colegio INSTENALCO CEB 23 de la ciudad de Barranquilla, conformando, de esta forma, la población, la muestra y el muestreo; se le realizo una serie de preguntas a la docente encargada, con el fin, de conocer el nivel de aprendizaje que poseían los niños, además, para confirmar dicha información se le aplico el test ABC, en el que se evalúa coordinación visomotora, memoria inmediata, motora, auditiva, lingüística, pronunciación, atención y fatigabilidad. Teniendo dicha información se procedió a aplicar los juegos que son la estrategia mediadora para el proceso de aprestamiento lecto-escritor, seguidamente, se indago en que universidades de la ciudad de Barranquilla se habían realizado estudios sobre el juego como estrategia mediadora en el proceso de aprestamiento lecto escritor, luego se programo una exploración de tesis por parte del equipo de investigadores

trasladándose a las universidades correspondientes para conocer dichos documentos y tener contacto directo con las investigaciones, pudiendo a si establecer y definir las variables de investigación y la operacionalización de las mismas, luego se definió la metodología preliminar ubicando el paradigma, población, muestra y muestreo e identificación de las técnicas e instrumentos que se aplicaron; escogiendo de esta manera el tipo de investigación.

9. RESULTADOS:

La presente investigación fue realizada con 15 niños de 4 a 6 años de edad que cursan el grado de transición del colegio INSTENALCO C.E.B 23 de la ciudad de Barranquilla, en donde se les fue aplicado el test ABC , con el fin de observar el grado de madurez de la población objeto de estudio con respecto al aprendizaje. En la primera aplicación del test se obtuvo resultados poco favorables en los niños, ya que se encontraron en un rango medio y bajo, lo que indica que no tenían una adecuada madurez, esto hace casi imposible que estos adquieran un aprestamiento lecto escritor; de esta forma, en la escala de coordinación visomotora, los niños (ver tabla #1) obtuvieron una puntuación de 0 a 1, lo que indica un bajo nivel; del mismo modo, en la escala de pronunciación, se ubicaron en un nivel bajo, con una puntuación de 0 a 1; en la escala de coordinación motora, los niños permanecieron en un nivel bajo con una puntuación de 0 a 1, en la escala que evalúa atención y fatigabilidad se obtuvo de igual manera un resultado de 0 a 1. Analizando dichos resultados se puede decir que en lo que corresponde a actividades que incluyen motricidad y coordinación visomotora, los niños presentaron grandes dificultades se salían de los bordes, no sabían utilizar bien la tijera, no alcanzaban a llegar a la mitad de los recortes de las figuras en el tiempo determinado por la prueba. Por otro lado, en las escala que evalúa memoria auditiva, lingüística, motora, e inmediata se obtuvo por parte de los niños una puntuación de 1 a 2, lo que los ubica en un nivel medio y bajo presentando dificultades en la pronunciación de las palabras que se les decía, cambiaban la palabra, no las decían completas, la historia que se les leía del test no la decían de forma correcta, le aumentaban o disminuían cambiando el sentido de la historia.

Después de la aplicación del test ABC y teniendo en cuenta los resultados obtenidos se procedió a implementar la variable del juego para el proceso de la lecto escritura. Los juegos fueron diseñados con el fin de evaluar y desarrollar tanto el nivel cognitivo como el físico, para mejorar dicho proceso, teniendo en cuenta las dificultades que presentaron.

Además Los niños, presentaban un grado de apatía en el aula de clase cuando debían realizar actividades alusivas a alguna temática, esto se daba debido al estilo de enseñanza tradicionalista que utilizaba la docente a cargo de la población infantil objeto de estudio. A partir de las cuatro observaciones inicialmente realizadas al plantel, los niños empezaron a evolucionar y a mostrar interés por la participación en las actividades, a tal punto que no querían que las investigadoras se fueran de la institución, manifestando que querían que se trabajara con ellos todos los días, a partir de esta motivación por parte de los niños las investigadoras decidieron asistir 3 días a la semana a la institución. Para ello se realizaron actividades que consistieron en la aplicación de juegos de entrega, en donde se les proporcionaba diferentes tipos de material, para recorte, plastilina etc., con el fin de generar un ambiente tranquilo y alcanzar cierto nivel de madurez sensoriomotor, teniendo en cuenta los datos obtenidos en la aplicación de la prueba, además se utilizaron juegos simbólicos, en donde se dramatizaban y representaban personajes, estos son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual, también se realizaban juegos que conllevan directamente al aprendizaje de vocales, letras palabras y oraciones, actividades que posibilitaron aumentar el grado de interés en los niños y desde luego mejorar el proceso. Debido a la intensidad de observaciones se logro aumentar significativamente la participación de los niños en las diferentes actividades y por ende esto influyo en que se aumentara los conocimientos básicos y el desarrollo de destrezas y habilidades que permitían potencializar las actividades, para que los niños estuviesen en el mismo nivel de madurez visomotora, espacial , cognitiva lingüística corporal, emocional entre otras ya que de esta manera los niños estaban en igualdad de condiciones para iniciar el proceso de aprestamiento lecto escritor.

Una vez llevado a cabo este proceso, se aplico nuevamente el test ABC, con el fin de observar el nivel de madurez alcanzado luego de ser utilizado el juego como estrategia, en donde se encontraron resultados favorables. Se observo de esta forma grandes avances en los niños y mejoramiento en los puntajes de las diferentes escalas. De esta forma los niños se ubicaron en un nivel medio y alto con una puntuación aproximada de 2 a 3 en las diferentes escala, (ver tabla #2), se puede observar que el

puntaje total mínimo alcanzado fue de 14 puntos y el puntaje total máximo alcanzado fue de 19.

Con base a lo mencionado anteriormente las investigadoras por medio del juego lograron mejorar en la población el proceso de aprestamiento lecto escritor, desarrollando en ellos valores como el respeto, trabajo en grupo, disciplina y motivación.

Además, se tuvo en cuenta que al jugar se activan diferentes áreas cerebrales como lo son el área de wernicke, el área occipital posterior y el área frontal de broca lo que lleva a un aumento del nivel de actividad, concentración y adquisición de nuevos conocimientos en los niños, es por ello que al implementar el juego en el proceso de aprestamiento lecto escritor en niños de transición se obtuvieron muy buenos resultados, debido a que los niños se encuentran en una edad en la que las actividades lúdicas se convierten en instrumentos indispensables para sus vidas y de ser bien direccionados y manejados se obtiene excelentes resultados que mejoran el nivel de aprendizaje en la población infantil con la que se trabajo.

El niño debe ser respetado y considerado como un ser en desarrollo evitando perturbar a este con toda disciplina que pueda interrumpir la plena libertad de la infancia y es por ello que gracias al uso del juego y los métodos empelados por las investigadoras los niños obtuvieron un mejor desarrollo a nivel intelectual, moral y físico, que contribuye al desarrollo integral de su educación, debido a que es esta una representación convencional de la realidad a través de signos elaborados por la sociedad, por lo tanto la adquisición de los conocimientos del niño van evolucionando con su crecimiento y contacto social permitiendo un enriquecimiento y estructuración que lo lleve a desarrollar aspectos del pensamiento indispensables para el inicio del aprendizaje de la lectura y escritura; el juego aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje permitiéndole a los niños una mayor interacción social con quienes los rodean.

Es preciso enfatizar que la población objeto de estudio presento al comienzo un rango medio bajo con respecto a los resultados del test aplicado el cual mejoro de acuerdo a la realización de las actividades lúdicas que tenían como objetivo desarrollar no solo su proceso de aprendizaje sino también su desarrollo físico, emocional y la interacción social. Al final de cada actividad se pudo observar que los niños se encontraban a gusto y aprendían mas rápido y con mas facilidad los diferentes signos y símbolos enseñados por medio de las actividades, también se pudo observar que luego de implementar los juegos en grupo estos tenían una mejor relación social con sus compañeros ya que al comienzo del proceso se oponían o rechazaban el trabajo en grupo.

Finalmente se puede decir que el juego no es solo una actividad física, sino que sirve para que los niños desarrollen habilidades sociales, intelectuales, y se fomenten valores como lo son la disciplina y el respeto hacia los demás. Es decir tengan una formación integral que les permitan desempeñarse mejor en las diferentes dimensiones no solo a nivel intelectual, sino también a nivel personal y social.

CONCLUSION

Teniendo en cuenta que el objetivo del presente estudio es implementar el juego como una estrategia mediadora en el proceso de aprestamiento lecto-escritor en los niños de transición del colegio INSTENALCO CEB 23 de la ciudad de Barranquilla, en la que se aplicó el test ABC se pudo concluir que:

El juego es un medio no solo para obtener diversión, sino que es fundamental para la educación integral del niño, puesto que tiene ventajas intelectuales, lingüísticas, morales, así, como su importancia para el desarrollo físico. Esto se pudo percibir comparando los resultados obtenidos en la primera y segunda aplicación del test ABC. Luego de ser implementado el juego como estrategia de aprendizaje, se pudo observar grandes avances, como lo son el desarrollo a nivel de motricidad fina y gruesa, mas concentración e interés por la actividades, mejoraron en cuanto a su expresión verbal y corporal, empezaron a socializar mas con sus otros compañeros y a bajar los niveles de agresividad entre si, esto se debe a que el juego es una actividad propia de los infantes, que les proporciona mucha seguridad y equilibrio en su desarrollo físico, psíquico y mental, ya que por medio del juego el niño aprende a conocer el mundo y a quienes lo rodean, así como también desarrollan y conocen su cuerpo, por tal motivo debe ser utilizado y tenido en cuenta como estrategia mediadora en las actividades escolares.

Por otro lado, existen diferentes tipos de juegos, con los que se pueden desarrollar diversas habilidades en los niños, dentro de estos juegos se encuentran: juego simbólico, juego de de entrega, juego de reglas, juegos configurativos y juegos funcionales, los cuales fueron utilizados por las investigadoras con el fin, de facilitar el proceso de aprestamiento lecto escritor, ya que este tipo de juego esta próximo a lo sensorio motor, en este se incluye la entrega de materiales para la manipulación, como plastilina, recortes, etc. Teniendo en cuenta los juegos realizados y la aplicación del test ABC se puede identificar el nivel de desarrollo y madurez sensoriomotor alcanzado por los niños el cual fue positivo alcanzando un nivel medio y alto en las escalas que evalúa motricidad. Del mismo modo se encuentran los juegos simbólicos que incluyen dentro

de estas dramatizaciones y representaciones de personajes. Por otro lado están los juegos configurativos, en este grupo caben los juegos de garabato y hasta modalidades de juegos lingüísticos. Las investigadoras implementaron estos tipos de juegos con el fin de desarrollar habilidades intelectuales, lingüísticas y afectivas, en donde se pudo identificar a través de los mismos medios mencionados con anterioridad, obteniendo resultados favorables en donde los niños se posesionaron en un nivel medio y alto en las escalas del test ABC donde se evalúa pronunciación y memoria.

Gracias al juego como estrategia mediadora en el proceso de aprestamiento lecto escritor y finalmente, teniendo en cuenta el desarrollo y madurez de dichas habilidades, se puede facilitar el proceso de aprestamiento lecto escritor y el aprendizaje en general en los niños. Además que el juego es una forma de mantener a los niños motivados dejando a un lado sentimientos de frustración tanto para los niños como para el docente.

RECOMENDACIONES

Al haber realizado el análisis y las conclusiones obtenidas, en cuanto a la investigación realizada, surge la necesidad de dar a conocer tanto a las instituciones escolares como a docentes y personas que se están formando actualmente para desempeñarse en el ámbito educativo y profesional los resultados obtenidos, en donde se podrá dar a conocer la importancia del juego en el desarrollo integral del niño, y los diferentes tipos de aprendizaje que se puede lograr con ellos. Es de gran importancia dar a conocer las diferentes ventajas que brinda el juego, que no solo es un medio para obtener diversión, sino que permite desarrollar grandes habilidades físicas, cognitivas, lingüísticas y sociales, estas habilidades se lograrán si el juego es encaminado de forma adecuada para dichos propósitos.

En el ámbito escolar sería de mucha ayuda tanto para los docentes como para los niños utilizar el juego como estrategia para el aprendizaje; ya que el docente puede lograr desarrollar un aprendizaje más eficaz y significativo en sus estudiantes manteniéndolos constantemente motivados y atentos en las actividades que se realizan en el aula de clases.

Por otro lado los niños se beneficiarían puesto que no se verán de una u otra forma frustrados, ya que es una actividad propia de la infancia, lo que les proporciona seguridad y equilibrio, además tendrán la posibilidad de utilizar su imaginación y creatividad, para desarrollar así habilidades que le serán de gran utilidad en un futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

UNIVERSIDAD DEL NORTE, .1987, *descripción análisis de los antecedentes y métodos utilizados para le enseñanza de la lecto escritura en preescolar de Barranquilla, proyecto de atención integral de preescolar costa atlántico.*

Revista Psicogente N° 11, Universidad Simón Bolívar, Barranquilla, 2003

HERNANDEZ, S. R. (1997) *Metodología de la investigación.* .México: Editorial. Mc Graw Hill

SARLE 2006 Enseñar el juego y jugar la enseñanza, Buenos Aires Argentina, Editorial paidos.

FLORES. O. R, (1998) "*Una pedagogía del conocimiento*" Medellín

FERREIRO Emilia y TEBEROSKY A. 1997, *Pasado, y presente de los verbos leer y escribir.* México, argentina editorial fondo de cultura económica

LURIA, A. R. 1984., *Lenguaje y comportamiento, Fundamentos,* Madrid.

ABORDO Gregorio. (2006).*triada cerebral.* Extraído el 11 de febrero del 2002 de <http://www.abordo.com.br/cibermetica>.

BRUNER, J., *Acción, pensamiento y lenguaje,* Alianza, Madrid, 1984

CASTILLO CEBRIAN cristina, Maria, FLOREZ ZAPATA Carmen y colaboradores, educación preescolar, adición Perú, Barcelona España.

CERVANTES Noris, Morales Maria PADILLA Orfelina, Polo Cenit. *La Lúdica como estrategia metodología en la enseñanza de la lecto–escritura en el grado primero del CEB No5 del distrito de Barranquilla.*

DE LA CRUZ, Vitoria Brittmayr, FONTALVO PEREZ, Rosiris. *El juego como estrategia practica para incentivar el habito de la lectura en la escuela Normal superior Santa Ana de Baranoa en el grado segundo A*, Universidad Simón Bolívar, Facultad de educación básica,2001.

FANDIÑO Gabriel. *Lectura y Escritura*, Universidad Santo Thomas, centro de enseñanza escolarizad. Bogota. 1998.

GOODMAN kenneth. *El proceso de la lectura: Consideraciones a través de las lenguas y del desarrollo .tomado del libro “nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura”*, FERREIRO Emilia y GÓMEZ PALACIOS margarita (compilado).Editorial siglo XXI, México,1982.

NIÑO ROJAS V. *Los procesos de la comunicación y del lenguaje fundamentos y practicas*. Bogota: Editorial Ecoe, 2000.

REALES UTRIA A. (2002) *Socio investigación*. Barranquilla: Editorial Antillas

SARLE.2006 *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial paidos

RIVIERE A. "El sujeto de la psicología cognitiva. Madrid 1987.

UNIVERSIDAD DEL ATALANTICO, *Las rondas y las canciones como alternativas pedagógicas para facilitar el aprendizaje del la lengua escrita de los niños del municipio de piojo*

JOANNE H. *Educación infantil, disminución física afectiva y social.*, tomo1, editorial ceac,.Barcelona-España.

HENDRICK J, *Educación infantil, dimensión física afectiva y social*, edit ceac, Barcelona España

VIGOTSKY, L. S., *Pensamiento y lenguaje*, La Pléiade, Bos Aires, 1977

CORPORACION INSTITUTO DE ARTES Y CIENCIAS CIAC, “*Plan curricular para niños de 3 a 6 años de la urbanización soledad.*”.

RODRIGUEZEduardo.<http://www.extenciones.educ.ayatoacorona.es/educa/aprender/>

CONDEMARIN, Mabel. *Madurez Escolar*. Edit Mac Graw Hill.

LOGAN F., (1976) “*Fundamento del aprendizaje y motivación*” Trillas México

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1751>.

ATKINSON, RC. y Schifffrin, R.M.. (1968). *Human Memory.: a proposed system and its control processes*. En K. W. Spence y J.T. Spence (de): *The psychology of learning and motivation* Vol. 2, pp. 89-195. New York, Academic Press.

ROJAS. N, V. 2000. *Los procesos del comunicación y del lenguaje fundamentos y practicas*, editorial Ecoe, Santa fe de Bogota.

ABORDO G, 2006/02/11, *triada cerebral*, <http://www.abordo.com.br/cibermetica>.

LURIA, A. R., *Lenguaje y comportamiento*, Fundamentos, Madrid, 1984.

MILLER, G. A., *Lenguaje y habla*, Alianza, Madrid, 1985

BRUNER, J., *El habla del niño*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1986.

PIAGET, J., *El lenguaje y el pensamiento del niño*, Guadalupe, Bos Aires, 1972.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE M^a Inmaculada Ramírez Salguero Dpto. de Psicología Evolutiva y de la Educación Universidad de Granada

http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo/piedra/2006_06/05.asp

ANDRICAIN Sergio, Marín de S. F, Rodrigues O., 2001. *Puertas a la lectura*, Editorial Mesa redonda magisterio, BOGOTA, COLOMBIA

MULLER, A y cols, 1998” *juego libre en el Jarrín de infancia*”, editorial CEAD, Barcelona España,

RIVIERE. A. 1987 " *sujeto de la psicología cognitiva*. Madrid

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1751>

TEJERA. L, Utria, N, 1998, *.Proyecto de aula de la Escuela “Antonio Santos del Municipio de Piojo”*, cuentos rondas y juegos alternativos para iniciar al niño en el proceso de la lecto escritura,

ANEXOS

TABLA N° 1
PRIMEROS RESULTADOS DEL TEST ABC

Nombre	Edad	Sexo	CMV	MI	MM	MA	ML	PR	CM	AF	Puntaje Total
Robert	5	M	1	0	1	1	1	0	2	0	6
Angelis	5	F	0	1	1	1	2	0	1	2	8
Daniela	6	F	2	1	1	0	1	0	0	2	7
Natalia	5	F	1	1	1	2	0	0	1	2	8
Alberto	5	M	2	1	1	2	0	0	0	1	7
Moisés	6	M	1	0	0	2	2	1	1	0	7
Camilo	6	M	1	2	2	1	1	0	0	1	8
Maria carolina	6	F	0	1	0	2	1	1	0	2	7
Jesenia	6	F	1	1	0	2	1	0	1	0	6
Braulio	6	M	0	2	1	1	0	2	1	1	8
Dayan	6	M	0	1	0	2	1	1	1	2	8
Duvan	5	M	2	2	0	0	1	1	1	0	7
Sharon	6	F	2	1	1	0	1	0	0	2	7
Carlos	6	M	1	1	0	2	1	1	2	1	9
Andrés	5	M	0	1	1	2	0	1	0	2	7

CMV: Coordinación visomotora

MI: Memoria inmediata

MM: Memoria Motora

MA: Memoria Auditiva

ML: Memoria Lingüística

PR: Pronunciación

CM: Coordinación Motora

AF: Atención y Fatigabilidad

TABLA N° 2
RESULTADOS DE LA SEGUNDA APLICACIÓN DEL
TEST ABC

Nombre	Edad	Sexo	CMV	MI	MM	MA	ML	PR	CM	AF	Puntaje Total
Robert	5	M	1	2	3	2	1	2	2	2	15
Angelis	5	F	2	2	1	2	2	2	1	2	14
Daniela	6	F	3	2	3	2	3	3	2	1	19
Natalia	5	F	3	2	3	2	2	3	2	2	19
Alberto	5	M	1	2	1	2	2	1	3	2	14
Moisés	6	M	1	2	2	2	3	2	1	2	15
Camilo	6	M	3	3	1	2	3	2	2	2	18
Maria carolina	6	F	2	2	2	1	3	2	2	1	15
Jesenia	6	F	1	2	1	2	1	3	3	3	16
Braulio	6	M	2	3	1	2	2	1	3	2	16
Dayan	6	M	1	2	3	3	2	1	1	2	15
Duvan	5	M	2	2	3	2	1	1	2	2	15
Sharon	6	F	3	2	2	2	3	2	2	2	18
Carlos	6	M	1	2	2	3	2	2	2	2	16
Andrés	5	M	2	2	3	2	2	1	2	2	18

CMV: Coordinación visomotora

MI: Memoria inmediata

MM: Memoria Motora

MA: Memoria Auditiva

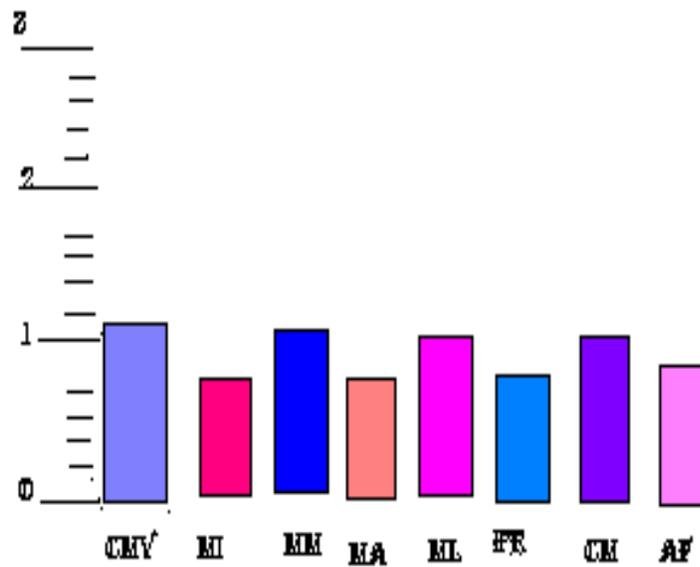
ML: Memoria Lingüística

PR: Pronunciación

CM: Coordinación Motora

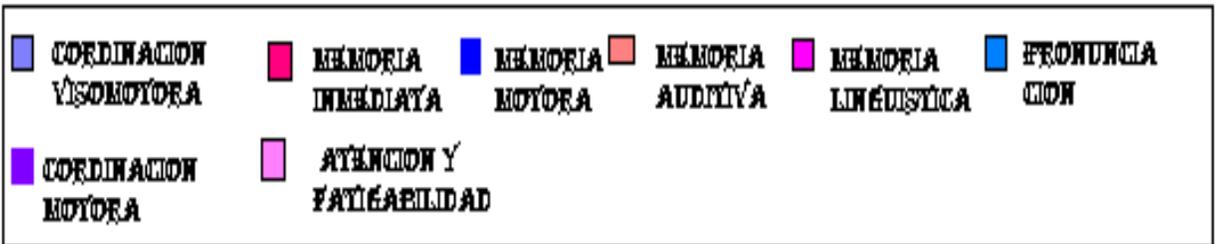
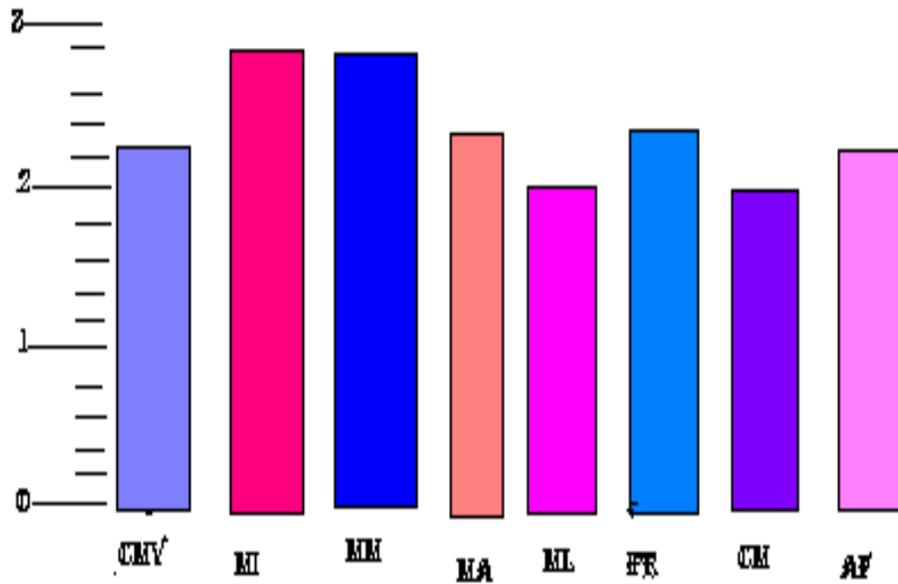
AF: Atención y Fatigabilidad

PRIMERA APLICACION DEL TEST A.B.C



- | | | | | | |
|----------------------------|----------------------------|------------------|--------------------|-----------------------|-----------------|
| ■ COORDINACION VISO MOTORA | ■ MEMORIA INMEDIATA | ■ MEMORIA MOTORA | ■ MEMORIA AUDITIVA | ■ MEMORIA LINGÜÍSTICA | ■ PRONUNCIACION |
| ■ COORDINACION MOTORA | ■ ATENCION Y FATIGABILIDAD | | | | |

SEGUNDA APLICACION DEL TEST A.B.C



COMPARACION DE RESULTADOS DE LA APLICACION DEL TEST ABC

