

LA DINAMIZACIÓN DE LA LITERATURA INFANTIL, LÓGICO MATEMÁTICA Y CONVIVENCIA ESCOLAR A TRAVÉS DEL JUEGO.

Autores:

Andrés Felipe López Palacios, estudiante Licenciatura en Pedagogía Infantil, correo: alopezpalac@uniminuto.edu.co, Corporación Universitaria Minuto de Dios Sede Buga.

Natalia Palacios Mazabel, Terapeuta Ocupacional, Magíster en Desarrollo Infantil, correo: natalia.palacios@uniminuto.edu. Docente de investigación programa académico de Licenciatura en Educación Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios Sede Buga.

Simposio: Acceso a una educación básica inclusiva, equitativa y de calidad

Resumen:

Actualmente se evidencia que los procesos de enseñanza aprendizaje en el primer grado de la básica primaria, priorizan el contenido de las matemáticas y lenguaje siendo poco flexibles, orientando la praxis pedagógica desde el modelo educativo tradicional y teniendo mucha resistencia a los nuevos enfoques educativos y didácticos que permiten que el aprendizaje de estos contenidos sea mucho más significativo, ocasionando sentimientos de frustración en los niños y niñas que afectan directamente la convivencia escolar.

Esto se ocasiona debido a que el contenido académico que se presenta en el preescolar se encontraba basado en el juego principalmente, pero transitan a uno en donde esta herramienta es olvidada y menospreciada. Razón por la que se evidencia la necesidad de fortalecer las competencias en estas áreas a través del juego como estrategia didáctica favoreciendo la convivencia escolar en los niños y niñas del grado primero del Gimnasio Norte del Valle del municipio de Roldanillo-Valle, Colombia.

Para ello se presenta la siguiente sistematización de experiencias pedagógicas, evidenciando la importancia de la flexibilidad curricular y la implementación de estrategias pedagógicas pertinentes que permitieron no solo mejorar el desempeño académico de los estudiantes sino también el trabajo colaborativo y la convivencia escolar.

Palabras Clave: Estrategias didácticas, juego, convivencia escolar, literatura infantil, lógico matemática.

INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas ya sean de carácter público o privado se apoyan en directrices establecidas por el gobierno nacional para el cumplimiento adecuado de sus funciones, sin embargo está claro que basados estos requerimientos gubernamentales, algunos docentes justifican y limitan su capacidad creadora y prefieren imitar modelos de enseñanza o continuar con los que han desarrollado en años anteriores los cuales según su criterio han sido efectivos.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante destacar que el sistema educativo colombiano está organizado por ciclos, (preescolar, primaria, básica secundaria y media) y cada uno de ellos trae consigo una serie de estrategias didácticas distintas que de acuerdo al modelo pedagógico aplicado por la institución o al estilo personal de cada docente lo que implica la generación de diversas emociones positivas en los estudiantes como alegría, tranquilidad, curiosidad, satisfacción, pero también se pueden presentar otras negativas como: prepotencia por la competencia, temor, tristeza, angustia antipatía, las cuales repercuten en la convivencia y ocasionan situaciones de conflicto entre los estudiantes y el docente encargado.

Cuando las emociones se reprimen o se expresan de modo inadecuado, tenemos problemas de disciplina. Los profesores podemos activar emociones productivas. Es común entre los estudiantes recordar una salida

de campo, un experimento científico más tiempo que la mayoría de las clases. La buena enseñanza no evita las emociones, sino que las abarca. (Jensen, 2004, p. 114).

Lo anterior se genera debido a que durante los primeros años de estudio, específicamente en el preescolar los niños y niñas reciben clases bajo los cuatro referentes técnicos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional -MEN- los cuales hacen parte de su lenguaje natural, como lo son el juego, la literatura, la exploración del medio y el arte. Estos hacen que el aprendizaje se vuelva dinámico, interactivo, interesante y vivencial, lo que contribuye a fortalecer sus habilidades sociales, la autoestima, los valores y otra serie de capacidades que aprenden a partir del reconocimiento de ellos mismos y del trabajo con los demás. Una vez culmina esta etapa preescolar los estudiantes ingresan al grado primero y es precisamente allí donde todo cambia. Atrás quedan los juegos, el trabajo en equipo y las demás actividades realizadas por los niños de acuerdo a sus gustos particulares. Puesto que se tiene la creencia de que la educación básica y media debe ser mucho más formal, estricta y orientada al aspecto académico. En varias ocasiones, este cambio produce en los niños apatía, infelicidad, desinterés por el estudio, dificultades para el reconocimiento de las normas, entre otras las cuales causan problemas de convivencia.

La etapa de los cero a seis años ofrece al maestro la posibilidad de conseguir un conocimiento mayor de sus alumnos a través del dominio de aspectos propios de esa etapa a nivel físico, motriz, cognitivo, afectivo, relacional y social. Así como la forma de abordar las relaciones familiares e interpersonales en la escuela. (Palau, 2011, p. 10).

De acuerdo a lo anterior, es indispensable que el docente se encuentre en la capacidad de generar estrategias pedagógicas, que permitan tener una transición mucho más amigable y significativa cuando los niños y niñas ingresan al grado primero, sin dejar de lado la intencionalidad académica y los objetivos trazados por el MEN y cada institución educativa. Por ello se plantea el proyecto "*Mejor Juguemos*" utilizando el juego como estrategia didáctica para poder contribuir al

fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes de grado primero, planteando como estrategia pedagógica la transversalización de la literatura infantil y la lógica matemática, ya que estas son las asignaturas que más se priorizan en este nivel y también fortalecer la convivencia entre los niños y niñas.

OBJETIVOS

El objetivo principal de la sistematización realizada fue el de fortalecer las competencias en literatura infantil y lógico matemáticas de los niños y niñas de grado primero del colegio Gimnasio Norte del Valle a través del uso del juego como estrategia didáctica favoreciendo el trabajo en equipo. Además de la implementación de estrategias didácticas no convencionales para el fortalecimiento de estas competencias y del trabajo colaborativo

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la sistematización se tiene como referencia el modelo Socio Crítico, pues se identifica una problemática específica y a través del diseño del proyecto, se logran hacer transformaciones significativas en la población.

Las investigaciones desde este enfoque, se hacen con el interés de conocer para cuestionar, relativizar y transformar formas imperantes de la sociedad y proponer alternativas para su cambio y mejoramiento. Posibilitan articular comprensión y explicación para develar contradicciones e ideologías implícitas que restringen la acción libre. Se busca la transformación crítica del mundo social. (Cifuentes, 2011, p. 32)

Se trabaja con 27 estudiantes, 15 niños y 12 niñas del grado Primero de Gimnasio Norte del Valle. Se tiene en cuenta como instrumentos, una guía de observación estructurada, una entrevista con la docente encargada y la coordinadora del colegio, llevando un registro de la información y actividades a través de diarios de campo.

Para el desarrollo de la sistematización se consideran cuatro etapas

1.Observación y recolección de información: consistió en la visita al grado primero del colegio para conocer de fuente primaria los aspectos relevantes en términos académicos, contextuales, sociales y demás, esto se realizó mediante entrevistas y la guía de observación.

2.Revisión Bibliográfica y consolidación de información: En esta fase se articula la problemática identificada con los referentes legales y teóricos estipulados para el grado primero, teniendo mayor objetividad en la formulación de la propuesta.

3.Planeación: Durante esta fase se establecieron los pasos y definición de estrategias pedagógicas a seguir para contribuir a la convivencia escolar, teniendo en cuenta el desarrollo de competencias lógico-matemática y de lenguaje a través de la literatura infantil.

4.Ejecución (Práctica): En esta fase se llevan a cabo las actividades planteadas en el proyecto, dicho plan de trabajo se orientó al fortalecimiento de la convivencia escolar, utilizando como estrategia metodológica el Juego, el cual sirvió como mecanismo integrador de los niños y niñas en las actividades de trabajo en equipo y contribuyó al desarrollo de competencias en literatura infantil (Interpretación, reflexión, narración, lectura) y lógico matemáticas (Numéricas, geométricas, representación espacial y resolución de problemas).

RESULTADOS OBTENIDOS

Los juegos son tan diversos como la serie de actividades y recursos que los componen, algunos se orientan a la integración social, otros al conocimiento, a la actividad física, la solución de problemas, entre otros. El juego se puede articular fácilmente en cualquier de actividad y es tan amplio que resulta complejo encasillarlo en un solo tipo, es por ello que muchos escritores han establecido diversas clasificaciones para este. Sin embargo, es necesario aclarar que para el desarrollo de la sistematización se toman algunas categorías de acuerdo a varios

autores los cuales son: juegos coreográficos, simbólicos, lógico- matemáticos y literarios.

1. Juegos coreográficos: Por medio de la danza y la expresión corporal, los niños y niñas, pueden respetar y conocer su cuerpo realizando movimientos sencillos y complejos, logrando así mayor autonomía y el andamiaje de las nuevas habilidades aprendidas, estimulando la creatividad y el trabajo colectivo.

La danza es considerada un medio de expresión y de creatividad. El movimiento visto desde la perspectiva, le permite al individuo conocerse a sí mismo. La danza cuando se organiza desde el propio movimiento de los niños va a dar respuesta a cada uno de ellos. Pues es su propia experiencia la que está dando base a un trabajo expresivo, creativo e interesante. (Bolaños, 1986. p.54)

En el desarrollo de este tipo de actividades se utilizaron como insumos rondas infantiles, por lo que se partió de un componente de literatura infantil, que sirvió para motivar y contextualizar a los niños y niñas respecto a las temáticas que se debían desarrollar de acuerdo al plan de estudios. Cabe resaltar que en el desarrollo de los juegos coreográficos se parte de la música, planimetrías y secuencias de movimientos lo cual implica la intervención de nociones relacionadas con pensamiento lógico-matemático tales como: tiempo, espacio, cantidad, conteo, clasificación, agrupación y figuras geométricas. Todas estas propuestas resultaban ser bien aceptadas por los estudiantes, ya que se presentaban como una manera divertida de estimular el aprendizaje, al mismo tiempo que se contribuía al mejoramiento de la convivencia pues el desarrollo de las actividades implicaba trabajo en parejas, en subgrupos y grupo completo, afianzando los lazos de amistad y el reconocimiento de sus compañeros como personas con habilidades distintas.

2. Juegos de ficción o simbólicos: Algunas de las actividades planteadas para potenciar el desarrollo de competencias en los niños, estuvieron relacionadas con la recreación de situaciones extraídas de la literatura infantil (rondas, cuentos, fabulas) lo que implicaba adoptar una serie de características de los personajes,

así como acciones, objetos, lugares y demás, contextualizando dicho momento ficticio a la realidad de las clases.

Hay diferentes tipos de juegos, pero se puede considerar al juego de ficción o simbólico como el más típico en la infancia y el que reúne sus características más importantes, muchos de los objetos a los que llamamos juguetes se fabrican para apoyar y potenciar este tipo de actividades. Jugar a fingir, en solitario o en compañía abre a los niños un nuevo modo de relacionarse con la realidad. (Venegas, Venegas. & García. 2018).

Debido a la importancia que tiene el simbolismo para los niños, no solo desde la perspectiva del animismo, sino también desde la recreación de escenarios fantásticos y la estimulación del lenguaje y la creatividad, donde convergen ideas, pensamientos, sentimientos y emociones los cuales son fundamentales para el desarrollo intra e interpersonal, se plantearon algunos juegos orientados a estimular este componente como: El viaje al mundo en 80 pasos y El juego de los esqueletos, por medio del cual haciendo un ejercicio de mímica los niños y las niñas representaban una calavera y ejecutaban una serie de movimientos de acuerdo a las indicaciones de la canción en una hora específica, ejemplo: *Cuando el reloj, marca las doce, las calaveras pasean en su coche*". Se pudo evidenciar que después de pocos días de haber iniciado la práctica de esta ronda, los estudiantes tenían dominio y conocimiento de los números del uno al doce, lo que facilitó el aprendizaje de las subsiguientes secuencias numéricas, adicional a esto es importante aclarar que estas actividades se desarrollaron de manera conjunta lo cual permitió que los estudiantes demostraran una participación positiva, no competitiva y orientada a la diversión.

3. Juegos Matemáticos: La matemática es considerada una de las áreas fundamentales en el sistema educativo, es por esto que desde la escuela se adelantan diversos procesos con el objetivo de desarrollar y fortalecer competencias en esta asignatura, sin embargo, los contenidos de esta suelen presentarse de maneras complejas, dificultando en algunas oportunidades el aprendizaje por parte de los niños,

Hay que presentar a todos los niños las primeras nociones matemáticas como manipulaciones que les permitan abordar concretamente el establecimiento de relaciones, cantidades, de operaciones. Nosotros hemos multiplicado los ejercicios motores y, sobre todo visuales que se refieren a dichas nociones. El concepto de número es complejo, necesita el análisis, la comparación frecuente y repetida, y para darle toda su amplitud debe ser presentado desde aspectos variados. (Decroly, 1920 p. 90).

Teniendo en cuenta que el conocimiento matemático implica mucho más que operaciones y problemas, se establecieron unas propuestas para contribuir al fortalecimiento de las competencias en lógico matemática es por esto que se realizaron actividades no convencionales que contribuyeran a los mismo objetivos, es así como se consideró la posibilidad de fortalecer y enseñar por medio de los juegos tradicionales como ponchado, lleva y Stop, en este último, los niños debían calcular los pasos necesarios para llegar donde un compañero ubicado al otro extremo, en este ejercicio se estimulaba el conteo y se agregaron nociones de cantidad, dimensión, longitud, velocidad, entre otras. El desarrollo de estas dinámicas evidenció participación positiva del grupo de estudiantes, así mismo presentaron algunas evaluaciones escritas en la cuales se solicitaba agrupar números de acuerdo a su familia o grupo numérico; En este tipo de pruebas la mayoría de los estudiantes tenían un buen desempeño, por lo que se podía constatar que tuvieron un fortalecimiento adecuado de dichas competencias.

4. Juegos de comprensión del lenguaje y la gramática (Juegos literarios): Es importante destacar que la literatura está ligada con la estimulación del lenguaje, la comunicación, la comprensión y reflexión, es por esto que gran parte de los procesos académicos se fundamentan en el desarrollo de competencias en esta área.

Teniendo en cuenta el apartado anterior es importante mencionar que la mayoría de las actividades desarrolladas se orientaban a fomentar la literatura y los procesos de lecto escritura, por lo que tenían como punto de partida un referente literario (Cuento, ronda infantil, fabula, poema, etc). Generalmente este era el

dinamizador de todos los procesos y actividades que le sucedían, se hicieron dramatizaciones (Juego de roles), creaciones conjuntas de historias, conversatorios, se exploraron nuevas maneras de comunicarse por medio del lenguaje gráfico y corporal, se presentaron juegos coreográficos a partir de rondas infantiles entre otras, la cuales se orientaron a la enseñanza por medio de estrategias distintas.

Comparando el inicio del proyecto y los últimos encuentros presenciales con los estudiantes se pudo evidenciar mejorías en el aspecto comunicativo, así mismo según la retroalimentación de la profesora la lectura presento avances debido al reconocimiento de nuevas letras y palabras.

CONCLUSIONES

La utilización de espacios distintos al aula de clase, generaba en los estudiantes mayor motivación por participar, ya que interactuaban con el entorno y los recursos provenientes de este y los utilizaban como material de apoyo en la realización de las actividades, algunos de estos materiales les causaban curiosidad y se creaban aprendizajes alternos dentro de la misma clase.

Las actividades propuestas permitieron potenciar en los niños y niñas el reconocimiento de algunas letras, mejorando la lectura, adicionalmente los ejercicios de comprensión de esta, facilitaron la reflexión y la interpretación de textos e imágenes por medio de conversatorios, creación conjunta de historias, lluvia de preguntas, entre otros. Respecto a las competencias lógico matemáticas se evidenció avance significativo en lo referente al reconocimiento y aprendizaje de las secuencias didácticas y las nociones de cantidad, fue interesante apreciar como gracias a las canciones y juegos, los estudiantes memorizaban los números del 1 al 100. Cabe resaltar las actividades artísticas contribuyeron a fortalecer los conocimientos respecto a las representaciones espaciales, distribución de recursos, ubicación y resolución de problemas.

La realización de trabajos de manera conjunta permitió potenciar las habilidades sociales de los estudiantes, afianzar los lazos de amistad y el reconocimiento de sus compañeros como personas con habilidades distintas, el cambio presentado desde la primera actividad hasta la última fue bastante evidente en términos de organización, disciplina, trabajo colaborativo y resultados.

El diseño de las actividades y planeaciones permitió a la docente titular apreciar nuevas formas de enseñar los mismos contenidos, por lo que ella considero este ejercicio de práctica pedagógica como una oxigenación, en lo referente a la transformación de su labor.

BIBLIOGRAFÍA

Bolaños, G. (1986). Educación por medio del movimiento y la expresión corporal. Editorial Universidad Estatal a Distancia EUNED. San José, Costa Rica.

Cifuentes, R. (2011). Diseño de Proyectos de Investigación Cualitativa. 1ª ed. Centro de Publicaciones educativas y Material Didáctico. Buenos Aires, Argentina.

Decroly, O. Monchamp E. (1920) El juego Educativo, Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Morata. Cuarta Edición. Madrid, España.

Jensen, E. (2004) Cerebro y aprendizaje: competencias e implicaciones educativas, Narcea ediciones, Madrid España. pp (114)

Ministerio de Educación Nacional. (2017) Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la educación integral. MEN. ISBN 978-958-785-067-3. Bogotá. Colombia, p 25-138.

Palau. E. (2011) Aspectos Básicos del Desarrollo Infantil, la etapa de los cero a seis años, Ceac Educación infantil, España. p (10).

Venegas, F. Venegas A. & García M. (2018). El juego Infantil y su metodología, Mf1030_3, SSC 322_3. Segunda edición, IC editorial. Málaga, España.