

EL PROYECTO LÚDICO- PEDAGÓGICO EN LA DIRECCIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO DE LA INFANCIA PREESCOLAR

THE PEDAGOGICAL PLAYFUL PROJECT IN THE DIRECTION OF EDUCATIVE PROCESS OF THE PREESCOLAR CHILDHOOD

AUTORES

Yanitza Marcaida Pérez ymarcaida@ucf.edu.cu

Máster en Ciencias Pedagógicas. Profesora Auxiliar. Sede Conrado Benítez García. Universidad de Cienfuegos.

Raquel Díaz López rdlopez@ucf.edu.cu

Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Titular. Sede Conrado Benítez García. Universidad de Cienfuegos.

Damarys Carreño Ortega dcarrenno@ucf.edu.cu

Máster en Ciencias Pedagógicas. Profesora Auxiliar. Sede Conrado Benítez García. Universidad de Cienfuegos.

RESUMEN

El artículo presenta las experiencias en la implementación de un Proyecto Lúdico- Pedagógico como forma de organizar el proceso educativo en la primera infancia, que permite dar respuestas a las necesidades e intereses de los niños de edades preescolares a partir de actividades que globalizan la lúdica, sin ceñirse solo al juego, en un tipo de complicidad que se establece entre niño- niño y adulto-niño, favorecedora de las iniciativas y la creatividad individual y colectiva, en un clima cordial y dinámico.

ABSTRACT

The article presents the experiences in the implementation of a Pedagogical Playful Project in order to organize educative process in first childhood. This project is conceived as an answer to the necessities and interests of the children of pre-school ages from playful activities, without

limiting to the single game, in a type of complicity between children and adult-child, which permits to stimulate initiatives and individual and collective creativity, in a warm and dynamic atmosphere.

PALABRAS CLAVE

Proyecto Lúdico- Pedagógico, primera infancia, lúdica.

KEY WORDS

Pedagogical Playful Project, first childhood, playful.

INTRODUCCIÓN

La lúdica es tomada como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al docente, desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje. Desde este punto de vista la lúdica como herramienta pedagógica genera expectativas, motivaciones, interés por el aprendizaje y crea no solo en el educando deseos y pasiones por aprender si no por disfrutar lo aprendido, de esta forma se logra la participación de todos y un aprendizaje exitoso en una educación de calidad para todos (Bolívar, 1997; Zizzias, 2012; Pérez, 2006).

Si se logra que el niño se interese, se motive, centre la atención y se dispone a aprender, se puede plantear que la lúdica es la rama de la didáctica que facilita el proceso educativo. Por otro lado está la lúdica que es la potencialidad creativa y trascendente del ser humano, la cual es expresada a través de diferentes formas y medios como: formas expresivas, jugadas, intelectivas, ecológicas, integrativas, sociales, espirituales, éticas, culturales.

Así mismo la lúdica es manifestada por medio de: la danza, el teatro, la poesía, la música, la contemplación, la plástica, el silencio, el juego, la fiesta y el ritual; significando que el niño dentro del proceso educativo asimila los contenidos a través de la lúdica por lo que a él le va a ser mucho más ameno este conocimiento y lo interpreta según le sea más placentero (Villalón, 2006).

Teniendo en cuenta la significación de la lúdica en cuanto a su enfoque pedagógico, es necesario destacar las ideas del investigador colombiano Motta (1998), que considera que la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que profesor

la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria.

A juicio de este autor, se establece la lúdica como la atmósfera que envuelve el ambiente pedagógico que se genera específicamente entre docentes y educandos, lo que significa, que cada momento que se vive en la institución infantil está impregnado de lúdica, el disfrute de reír en el proceso educativo un momento gracioso, compartir con los coetáneos, jugar, cantar, bailar, saltar durante el proceso educativo, los paseos por la institución, las encomiendas, brindan la posibilidad de participar todos los educandos, respetándoseles sus intereses y necesidades de educación.

La lúdica con sus disímiles significados, se presenta abierta a la reflexión de los docentes como formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades. Consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que esta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano (Franco, 2013).

Es importante para los docentes reflexionen en cuanto a cómo se está llevando a cabo el proceso educativo en la Primera Infancia, teniendo este como fin lograr el máximo desarrollo integral posible de cada niña y niño, desde el nacimiento hasta los seis años. Para lograr tal propósito Franco (2004), considera que debe ser tarea de los adultos que acompañan al niño y de la escuela, encontrar los caminos, los espacios, las fuerzas que hagan expandir esa riqueza latente. Y será también tarea de quienes acompañen al niño en su desarrollo, encontrar las mejores condiciones en medio de tanta adversidad, para aprovechar momentos que no vuelven.

De acuerdo con lo que propone la investigadora, es necesario repensar la pedagogía actual y aprovechar la lúdica para lograr tales propósitos y de esta forma conseguir que el proceso educativo se convierta en un espacio placentero, atractivo y a su vez flexible, con una respuesta educativa en correspondencia con las individualidades de cada educando. De esta forma estará en

consonancia con los avances del mundo moderno y permitirá formar integralmente a las nuevas generaciones.

Sin embargo, la realidad educativa ha demostrado que existen algunos factores que atentan contra el desarrollo exitoso del proceso educativo desde el punto de la lúdica como componente esencial de la enseñanza en las diferentes dimensiones del desarrollo infantil sustentado en las necesidades educativas de todos y cada uno de los niños de la Infancia Preescolar (UNESCO, 2003).

Sobre la base de los elementos anteriormente ofrecidos, se ha podido constatar a partir de la experiencia de las autoras de esta investigación como profesoras de la Disciplina Didácticas Particulares en la Educación Preescolar, del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Cienfuegos, sede "Conrado Benítez García", por parte de los docentes de la Primera Infancia no se utilizan métodos y procedimientos efectivos para dar respuesta a las necesidades educativas de todos y cada uno de los niños de la Infancia Preescolar, así como que no existen orientaciones metodológicas referidas a la lúdica para utilizarla en la dirección del proceso educativo en el currículo actuante. Lo anterior presupone como objetivo de este trabajo: Proponer el Proyecto- Lúdico Pedagógico en la dirección del proceso educativo en la Infancia Preescolar.

CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO-LÚDICO PEDAGÓGICO

El Proyecto Lúdico- Pedagógico en la dirección del proceso educativo de la Primera Infancia, se caracteriza por organizar el currículo alrededor de problemas interesantes que se deben resolver en equipos o grupos de trabajo. Se sustenta en postulados del pragmatismo y búsqueda de soluciones a necesidades e intereses de los niños al tiempo que propicia la relación entre las diferentes áreas de desarrollo, lo que le aporta una riqueza y variedad infinitas en dependencia de la creatividad y la iniciativa de todos los participantes.

Este nuevo proyecto, que no es enteramente planificado por el educador ni por el grupo de niños, sino construido conjuntamente, habilita a los actores de la situación didáctica a trabajarse en el diseño de un proyecto que les dé sentido existencial, dentro de un territorio lúdico y grupal. Este los incluye desde las propias emociones, historia personal, conocimientos construidos e interrogantes que, a su vez, alimentan la función epistémica (curiosidad) de ambos.

La lógica que enlaza los componentes de este proyecto de articulación es de característica combinada entre lo cognitivo y lo lúdico y matiza el deseo, la aventura, la incertidumbre, las alegrías, preocupaciones, y también tristezas. El “hilo conductor” del Proyecto Lúdico-Pedagógico se basa en la creación conjunta de un guión que, a modo de libreto abierto (siempre en estado de escritura), oficia de brújula de sentido para la enseñanza y el aprendizaje. El título del “hilo conductor” tampoco se predefine: se va trabajando y, en general, se termina de acordar como síntesis de lo realizado.

Etapas del Proyecto Lúdico- Pedagógico

El Proyecto Lúdico- Pedagógico comprende diferentes etapas: surgimiento, elección, realización, término y evaluación. En cada etapa se sugiere indicadores a tener en cuenta en por parte de los docentes en la realización del proyecto:

Primera etapa: Esta es la etapa del surgimiento, cuando el docente ofrece a los niños una interrogante que será la que guiará el proyecto, que mediante el transcurso del mismo irán surgiendo otras interrogantes referida a la temática.

Características de la etapa:

Pertinencia. En esta etapa se tiene en cuenta que el proceso educativo se transforma para que sea de calidad para todos, permite y promueve la participación y los cambios que benefician a los infantes, así como los procedimientos lúdicos a utilizar. *Adecuación:* Aquí se pone de manifiesto la maestría pedagógica de los docentes, por tanto, la formulación de las interrogantes deben atender a las características de los niños: nivel de aprendizaje, intereses, vivencias, ambiente en el que interactúan, tiempo de aprendizaje, así como las potencialidades y necesidades de los niños con un enfoque participativo.

Segunda etapa: Comprende la elección que realice el docente de la temática que se abordará en el proyecto.

Características de la etapa:

Integración: Comprende la articulación y combinación de conocimientos, habilidades y actitudes, que desde la lógica coherente y el orden graduado de las relaciones de las diferentes ciencias potencien el desarrollo profesional y personal de los docentes y niños.

Calidad: las actividades que se planifican a partir de interrogantes que se formulen para darle cumplimiento al proyecto deben contemplar el desarrollo del mayor número de capacidades y aptitudes. Debe fundamentarse en la experiencia de los niños, por lo que el docente cumple un papel rector en este indicador.

Tercera etapa: Realización de las actividades en correspondencia con el cumplimiento de las dos etapas anteriores.

Características de la etapa: *Motivación:* actividades gratificantes y promotoras de la singularidad creativa tanto de docentes como de los niños. Promueve la utilización de la lúdica como instrumento óptimo de motivación, así como, la participación y flexibilidad del docente en el desarrollo del proyecto.

Flexibilidad. Considera los cambios que le permiten ajustarse a las situaciones que se presenten y enriquecerse sistemáticamente, pues en la medida que se satisfacen necesidades en los docentes y niños se generan otras. Las actividades no son rígidas, si no que están abiertas a sugerencias de todo el grupo y requiere permanentemente la coordinación y orientación del docente.

Secuenciación: incluir en las actividades secuencias: individual/grupal, de interior y exterior, de movimiento/reposo. Posibilita las diferentes formas de organización de los niños como búsqueda, exploración, observación, confrontación.

Aplicables y vivenciales. Supone la orientación del contenido a partir de los problemas de la práctica educativa, mediante el intercambio de vivencias experienciales de los que participan en este proceso como elementos esenciales que aportan al enriquecimiento del Proyecto Lúdico-Pedagógico.

Cuarta etapa: El término en que se va a realizar el proyecto está dado en correspondencia con la duración y una complejidad diferentes, pero siempre implica acciones y actividades relacionadas entre sí, que adquieren su sentido tanto por vincularse con los intereses y las características de los niños como por su ubicación en el proyecto.

Características de la etapa:

Ambientación: No existen formas únicas de organización espacial, cada docente organiza su espacio de acuerdo con las experiencias que desee propiciar, teniendo en cuenta también las características físicas y materiales con las que cuenta. Por lo tanto se considera que el espacio es dinámico y funcional, pues se adapta a los requerimientos del grupo. Se debe crear clima emocional que favorezca la relación interpersonal, una disposición afectiva favorable para interactuar, colaborar, de manera que se potencie la autoestima, la seguridad, la independencia física y cognoscitiva.

Liberación: Los niños participan en el diseño y la adaptación de los espacios. El adulto debe tener en cuenta la libertad de acción, independencia y seguridad de los mismos. Deben mostrarse espontáneos, alegres, creativos, optimistas en el momento de la realización de las actividades.

Quinta etapa: Evaluación, es la última etapa del proyecto, pero se va a estar evaluando desde el comienzo del mismo. Este componente es el encargado de regular el proceso, de ello se desprende que es un componente didáctico que juega un papel trascendental en el cambio educativo.

Características de la etapa:

Sistematización: necesidad de programar sistemáticamente las actividades teniendo en cuenta los criterios anteriores. La evaluación se realiza de forma cualitativa e integral en correspondencia con las características de los niños.

EJEMPLOS DEL PROYECTO LÚDICO- PEDAGÓGICO

1-Vamos a construir entre todos la ciudad más sana y hermosa del mundo.

¿Cómo imaginan que debe ser? Los educadores pueden proponer la realización del plano de la ciudad, cómo serán las calles, los edificios, las casas, si tendrá algún parque, otras áreas verdes, si tendrá señales de tránsito, escuelas, círculos infantiles, entre otros.

Después de concebida la idea general entre todo el grupo de niños, se distribuyen las tareas por pequeños grupos: unos hacen el trazado de las calles, otros proyectan los edificios (los educadores les proponen pensar que los edificios deben tener algo que los distinga para que las

personas que van a vivir en ellos no se equivoquen de casa), otros proyectan el círculo infantil, otros la escuela, otro grupo trabaja en las señales del tránsito, los educadores estarán atentos para enriquecer las acciones que acometen los niños y ayudarlos, por ejemplo: “¿y en la ciudad más sana y hermosa no habrá un hospital, y un lugar donde se lleve toda la basura y pueda procesarse, cómo será ese lugar?”.

Una vez que cada grupo de niños termina su tarea, se les invita a observar y explicar qué y cómo lo hicieron, se valoran y se hacen sugerencias para mejorarlos. El trabajo final puede realizarse a partir de varias técnicas pueden realizar una maqueta y en ella poner cada uno de los elementos, o pueden unir cada una de las partes por superposición a partir del recortado y el pegado, por ejemplo quienes trabajaron en la confección de las señales del tránsito pueden recortarlas y pegarlas en el lugar más adecuado del trabajo sea una maqueta o un dibujo o una pintura mural.

Esta actividad puede durar varios días siempre que los niños se sientan motivados o hayan cumplido el objetivo. Al finalizar esta parte deben convocarse a pensar: ¿Quiénes vivirán en esa ciudad? ¿Cómo serían las personas? ¿Dónde van a trabajar? ¿Habrá animales?, ¿cuáles? ¿Qué plantas y árboles van a plantarse en esa ciudad? Después que deciden este grupo de cosas, se procederá a que piensen sobre la idea inicial: si construimos la ciudad más sana y hermosa del mundo ¿cómo serán las personas que vivirán en ella? Que deben hacer y que no se podrá hacerse en esa ciudad?

Los niños deben proponer las normas de comportamiento que deben cumplir para no ser expulsados de la ciudad, y finalmente se propone que dramatizen cómo se vive en la ciudad que construyeron. Los educadores pueden hacer otras propuestas en dependencia de los intereses de los niños, como por ejemplo: realizar entre todos una historia sobre lo que ocurrió en la ciudad un día que: las personas abandonaron a su mascota en la calle, o el día que un niño no quiso ayudar a una abuelita a llevar los mandados, o cuando un chofer no respetó las señales del tránsito, etc.

Otra variante la constituye la creación de situaciones que deben resolver, por ejemplo: “un día varias familias decidieron ir a comer juntas pero ¿dónde si en la ciudad no existían ni cafeterías, ni restaurantes, ni paladares? Otro problema puede ser: en la ciudad había tanto calor que decidieron ir a la playa, pero en esa ciudad no había playas, ¿qué hacer?, otra variante: en la

ciudad comenzó a llover y las personas no tenían ni capas ni sombrillas ¿cómo resolver esto? Esto debe ser resuelto por los niños y decidir qué acciones van a acometer.

2- Se motiva a los niños sobre la importancia de los árboles para la salud y el medio ambiente Vamos a crear un bosque cada quien pensará en los árboles que sembrará en su bosque.

¿En tu bosque tus arboles serán todos iguales o tendrás árboles diferentes? ¿En qué no van a parecerse? ¿En qué se van a diferenciar? ¿Tus árboles se parecerán a algunos de los que has visto? ¿Serán árboles fantásticos o reales? ¿Por qué sabes que serán árboles fantásticos? El niño podrá expresar que sus árboles serán fantásticos porque van a llegar al cielo, tendrán además hojas de todos los colores, y los troncos tendrán ojos para mirarnos. Otra variante pudiera ser que cada niño haga solo un ‘árbol y luego al unirlos conformar el bosque.

Situaciones lúdicas

3- ¿Qué animal quiero que me acompañe? El jugador que no adivine de qué animal se trata, quedará empeñado y para recibir al animal en compañía tendrá que contar una historia corta sobre el mismo cuando le sea nombrado.

- Hoy quisiera que me acompañara un animal que tiene:

Su cuerpo cubierto de pelos La cabeza pequeña y las orejas paradas el rabo largo y peludo ¿Puedes dármelo en compañía? (perro, gato, ratón)

- Hoy quiero que me acompañe un animal que tiene: cuatro patas El cuerpo cubierto de pelos con rayas oscuras No vive cerca del hombre ¿Puedes dármelo en compañía? (tigre, cebra)

- Hoy quiero que me acompañe un animal que tiene:

El cuerpo cubierto de pelos Cuatro patas y salta Come hierba. ¿Puedes dármelo en compañía? (conejo, canguro, chivo)

4- Hoy dibujaremos un animal hermoso. Yo dibujare para ti y tú dibujarás uno para mí. Al concluir los dibujos los intercambian, reconocen cada animal y expresan por qué son hermosos. Ahora que estos animales se conocieron... ¿Tú crees que puedan ser amigos? Hagamos la historia: “Había una vez un pato y un conejo que se encontraron en el camino..... los dos tenían mucha hambre y decidieron... (el niño debe continuar el relato).

5- Adivina en qué animal estoy pensando. Cada participante debe caracterizar al animal en el que pensó: puede ser diciendo cómo se desplaza, nombrando alguna característica, su hábitat, la onomatopeya, etc.

- Realizar un relato corto sobre el animal que no fue adivinado.
- Expresar o proponer cómo puede cuidarse el animal en el cuál pensaron.

6- Proponer al niño pensar o imaginar qué pasaría si un determinado animal se extinguiera: ¿Qué pasaría si se acabaran o desaparecieran todos...

- los gatos
- los perros
- las gallinas
- los caballos
- las vacas

7- Invitar al niño a ver quién nombra más animales. Establecer reglas:

- Animales útiles al hombre
- Animales perjudiciales
- Animales que ponen huevos
- Animales mamíferos
- Animales que viven en el agua
- Animales que viven en la tierra
- Animales que vuelan
- Animales que viven en el agua y en la tierra
- Proponer cómo cuidar de los animales útiles
- Proponer cómo eliminar los animales perjudiciales

8- Cuando vamos a la playa siempre ganamos amigos, juegas con niños que están allí con sus familias, pero de pronto descubres que los deshechos de comida que quedaron fueron sepultados en la arena. ¿Qué tu harías? ¿Con quién conversarías, con el amiguito o con los adultos de esa familia? ¿Qué les dirías? ¿Qué solución vas a proponerle? 9-Jugar con palabras sinónimas y antónimas.

Vamos a jugar con palabras: si cuando yo diga mi palabra me sonrío, me dices otra que signifique lo mismo. Si hago una mueca me dices una palabra que signifique lo contrario. Hermoso --- bonito, lindo, precioso. Hermoso --- horroroso, horrible, feo. Horrible --- hermoso Horrible --- feo, horroroso.

10- Los padres tendrán que saber si el niño conoce las palabras, su significado, pero siempre comenzarán diciendo ellos los sinónimos o antónimos menos utilizados por el niño. El niño puede hacer sus propuestas.

11-Yo voy a nombrar cosas que a mí me gustan mucho, tú me vas a decir cuál te gusta más y por qué, después lo haré yo. Me gusta mucho: la lluvia, el mar, el rocío. La arena, los caracoles, las piedras. El sol, la luna, las estrellas. Las nubes, la puesta de sol, el arcoíris. El adulto nombrará siempre una triada. Con seguridad el niño escogerá no solo aquella que más le guste sino de la que más cosas pueda decir. Por ejemplo: de la primera triada el niño puede escoger la lluvia o el mar por saber menos sobre el rocío; entonces el adulto tendrá que mencionar el rocío y decir por qué le gusta. Planteamiento de situaciones lúdicas.

12- Se plantea la siguiente situación: tenemos un amigo que quiere encontrarse con nosotros en: nuestra casa, círculo infantil, parque de la ciudad u otro lugar que sea nombrado, pero como que nunca ha venido debemos describirle como es el lugar donde vamos a encontrarnos y como llegar, tampoco sabemos cómo viene, si a pie, en barco u otro medio de transporte, ¿Cómo resolvemos esto? Los niños harán sus propuestas. Esto puede tener variantes, por ejemplo, puede transportarse en varios medios de transporte hasta llegar al lugar, entre otros.

CONCLUSIONES

La propuesta del Proyecto Lúdico- Pedagógico basado en la lúdica encierra un valor teórico-metodológico trascendental, en tanto exige asumir una postura optimista al reconocer las amplias

posibilidades de aprender y desarrollar al máximo a la heterogeneidad del grupo por lo que el docente debe estar consciente de que los resultados de la formación integral de cada niño depende de la influencia de los diferentes contextos, así como de la espontaneidad del docente frente a los niños. El proyecto Lúdico- Pedagógico potencia las vivencias positivas desde lo que aporta el grupo, el docente y el propio niño. En este tipo de proceso, se obtienen mejores resultados, se enriquece el proceso educativo y se convierte este en actividades flexibles, placenteras, dinámicas, alegres, donde el adulto promueve sus emociones y sentimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bolívar, C. (1997). Una aproximación al concepto de lúdica. *Kinesis. Enseñanza y aprendizaje* 34.
- Zizzias, E. A. (2012). *Pedagogía lúdica. teoría y Praxis. Una contribución a la causa de los niños*. http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm.
- Franco, O. (2004). *Lecturas para Educadores Preescolares*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco, O. (2013). *La cultura lúdica del educador, condición indispensable para la educación y desarrollo de los niños*. 5° Congreso Internacional de Educação de Gramado.
- Motta, J. A. (1998). *La lúdica, procedimiento pedagógico*. Bogotá: Universidad Nacional
- Pérez, A. (2006). *La Lúdica: una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia*. <http://www.javeriana.edu.co>. Bogotá. UNESCO (2003). *Vencer la inclusión a través de aproximaciones inclusivas en la educación: un reto y una visión*. <http://www.portal.unesco.org/education/en/ev>.
- Villalón, G. L. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.