

TÍTULO: LOS PROCEDIMIENTOS LÚDICOS EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LA PRIMERA INFANCIA.

TITLE: THE LUDIC PROCEDURES IN THE EDUCATIONAL PROCESS AT THE PRESCHOOL INFANCY.

AUTORAS:

Marisela Duarte Vicente mduarte@ucp.vc.rimed.cu.

Profesora Auxiliar. Departamentp de Educación Preescolar. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela Morales”. Villa Clara.

Norma Amalia Rodríguez Barrera normarb@ucp.vc.rimed.cu.

Doctora en Ciencias Pedagógicas. Profesora Titular. Departamento de Educación Preescolar. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela Morales”. Villa Clara.

RESUMEN:

El juego constituye una forma organizativa del proceso educativo en la Educación Preescolar pero a la vez, se convierte en un procedimiento fundamental presente en todas las actividades que se realicen con los niños y las niñas. En el presente trabajo se exponen las razones que fundamentan el enfoque lúdico que debe poseer el proceso educativo en la primera infancia, a partir de la importancia que en la Pedagogía Preescolar se confiere a este enfoque y la significación de los diferentes tipos de juego para el desarrollo infantil; también se ilustra la utilización de los procedimientos lúdicos en las diferentes actividades del proceso educativo.

ABSTRACT:

The game is a form of organization of the educational process in Preschool Education yet, becomes a fundamental procedure present in all activities carried out with children. In this paper we describe the rationale behind the emphasis on the ludic approach that must have the educational process at this stage of child development, from the conception of the ludic and the procedures in the General Education and specifically the Preschool Pedagogy which highlights the importance attached to the child to be

educated and learn in a ludic environment and the significance of different types of games for children's development.

PALABRAS CLAVES: lúdica, procedimientos lúdicos, infancia preescolar, educación preescolar.

KEY WORDS: ludic, ludic procedures, preschool infancy, preschool education.

INTRODUCCIÓN

El fin de la educación preescolar cubana es lograr el máximo desarrollo integral posible en cada niño y niña, en sus aspectos físico, motor, socio-afectivo, cognitivo y de la comunicación; todo ello sobre la base de un estado favorable de salud y nutrición.

Para alcanzar este propósito, el proceso educativo debe basarse en las potencialidades de desarrollo alcanzadas por los niños y las niñas y considerar además, que todo momento de la vida del niño puede constituir un momento educativo cuando: adquieren conocimientos especialmente concebidos conforme a las características de la etapa, se apropian de procedimientos de actuación de formas de comportamiento social siempre que estas tengan para ellos un sentido personal, se tomen en cuenta sus intereses y sus motivos cuando juega o realiza cualquier otro tipo de actividad.

El juego constituye la actividad fundamental de la edad preescolar ya que promueve el desarrollo de los niños y las niñas en estas edades. Por ello, a la vez que constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, en el que se combinan, como unidad inseparable, lo instructivo y lo educativo, se convierte en un procedimiento fundamental presente en todas las actividades que se realicen con los niños y las niñas. Por tal razón, en la Educación Preescolar se enfatiza en el enfoque lúdico que debe poseer el proceso educativo en esta etapa del desarrollo infantil; justamente el presente trabajo aborda la temática referida.

DESARROLLO

Importancia que en la actualidad se confiere a la utilización del enfoque lúdico en el proceso educativo de la primera infancia.

En el currículo de la educación preescolar cubana se declaran los principios referidos a los factores que condicionan el proceso educativo y las características de los niños, en

correspondencia con la etapa del desarrollo de que se trate. Uno de ellos es el principio del **enfoque lúdico**, fundamentado en las siguientes razones:

- El juego permite al niño manifestarse y a la vez satisfacer, en alto grado, su curiosidad, su fantasía, su necesidad de actividad. Durante el juego el niño entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos, en las cuales asimila numerosas nociones del mundo que lo rodea que contribuyen al desarrollo integral de su personalidad. En tal sentido, favorece sobre todo, el desarrollo de habilidades sociales al ponerse de acuerdo con los otros y llevar una idea hasta el final; fomenta sentimientos de amistad, estimula el lenguaje y la aparición de la función simbólica de la conciencia, entre otros aspectos.
- El juego es considerado como actividad fundamental en la infancia preescolar por lo que constituye un procedimiento idóneo para el logro de muchos de los objetivos de la formación integral de los niños en estas edades. Por tanto, la educación no puede desaprovechar las posibilidades que brinda el juego, no solo para satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan intensamente su infancia, sino también, para utilizarlo como una vía importante de influencia educativa.
- Su utilización en el proceso educativo, no entra en contradicción con el carácter independiente de esa actividad, por el contrario, lo potencia, porque cuando el adulto juega con los niños, sugiere, hace proposiciones y demostraciones para conducir la actividad de una manera diferente y llevarla hacia el logro de objetivos educativos, sin perder de vista las necesidades de los niños, y sus intereses, el proceso educativo se hace más efectivo y es más adecuado a la edad de los niños.
- El juego es un valioso procedimiento pedagógico para lograr con mucha mayor efectividad los objetivos de la educación de los niños de edad preescolar, en cualquier contexto donde esta se realice. Es decir, que el juego constituye una importante forma organizativa del proceso educativo, pero a la vez, se convierte en un método y procedimiento fundamental para el desarrollo de otras actividades que pueden tener un carácter docente o laboral.

Lo expresado, permite enfatizar la significación de la utilización del enfoque lúdico en la organización y conducción del proceso educativo para lograr los objetivos del desarrollo infantil que se persiguen en las diferentes actividades, lo cual justifica la necesidad de que los docentes profundicen en los conocimientos que poseen acerca de la lúdica, que como categoría superior, se asume en la Pedagogía Preescolar, como actividad o como método y procedimiento a emplear en la educación de los niños y niñas de la primera infancia.

A la vez, la lúdica adopta formas específicas que se concretan en expresiones de la cultura, en un determinado contexto de tiempo y espacio. Por ello, además del juego, que constituye una actividad lúdica por excelencia, se pueden incluir las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta; la comicidad de los pueblos, la creación en el quehacer laboral, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja. En todas ellas está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a lo real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Es decir, que aunque todo juego es una actividad lúdica, existe un gran campo de acciones lúdicas que no son, precisamente juego, lo cual se patentiza desde la comprensión del propio origen epistemológico de la palabra lúdica, que se encuentra en las voces latinas ludus, ludere, que significan "lo no serio, el simulacro, la burla; el juego infantil, el recreo, la competición, la representación litúrgica y también la teatral, así como los juegos de azar" (Villalón, 2006, p.1).

Lo anteriormente planteado reafirma la necesidad de que en la conducción de proceso educativo de los niños de 0 a 6 años se privilegie la utilización de los procedimientos lúdicos en todas las formas de organización, y aunque se combinen con preguntas, indicaciones, explicaciones, aclaraciones, demostración u otros, ha de ser el que predomine para alcanzar los logros del desarrollo cognitivo, afectivo y modos de actuación planificados.

Según Franco (2004), mediante el juego, los educadores proporcionan los medios y actúan para lograr el desarrollo del niño y a la vez, generar diversos sentimientos de

afecto, amistad, compañerismo, ternura que, en general, contribuyen a una mayor sensibilidad hacia los otros, así como a la observación y comprensión de estímulos, que favorecen en ellos la independencia y autonomía. Ello determina que un espacio importante en la vida de los niños lo ocupe el juego, por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir un preciado medio de educación.

En tal sentido, López & Silverio (2005) afirman que:

No es posible dejar de destacar el enfoque lúdico de todo el proceso educativo. El juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar y, mediante sus distintas variantes: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y, esencialmente, el juego de roles, también a veces llamado dramatizado, los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. (p.18)

Por tal motivo, resulta importante clarificar el papel de las propuestas de juego como parte de los mecanismos de influencia que pueden utilizar los educadores, a fin de no despojar a la niñez de su derecho a la apropiación de conocimientos, hábitos, costumbres, valores, entre otros, que no podría lograrse si la actividad pedagógica no incluye el juego como vía fundamental de la acción educativa cotidiana. Jugar es para el niño como vivir; es la manera en que comienza a conocer el mundo, a descubrirlo; la vía en la que se atreve a probar otras historias, a sentir otras emociones en un mundo en el que todo es posible y a decir con otros lenguajes aquello que aún no puede expresar claramente con palabras.

El juego permite al niño manifestarse y a la vez satisfacer, en el más alto grado, su curiosidad, su fantasía, su necesidad de actividad y desarrollar importantes procesos del conocimiento como son: la percepción, la representación, la memoria, la imaginación, el pensamiento, el lenguaje.

Pero para que el niño, pueda desarrollarse, educarse y aprender, tiene que participar él mismo, de forma activa, en ese proceso, y para lograr que ello suceda, es necesario que los agentes educativos hagan uso de un enfoque lúdico en el proceso que dirigen.

Para ello, es importante que los educadores profundicen en la definición de procedimiento que se plantea en la literatura pedagógica. En el libro “Pedagogía” de las autoras Labarrere & Valdivia (2001) se hace referencia al procedimiento como “(...) un detalle del método, es decir, como operación particular práctica o Intelectual de la actividad del profesor o de los alumnos, que complementa la forma de asimilación de los conocimientos que presupone determinado método” (p.106).

Las citadas autoras consideran que existen distintos tipos de procedimientos, entre los cuales destacan: los dirigidos a promover la actividad cognoscitiva, los que facilitan la creación de una situación “problémica”, los que promueven el área afectiva de los niños y los de control, entre otros.

Sin embargo, según Franco (2006), los procedimientos lúdicos deben ser abordados de forma especial, como actividades o acciones dirigidas a la solución de tareas específicas muy relacionadas con las condiciones en las que se realiza el proceso educativo, por lo que constituyen un medio idóneo para el cumplimiento de los objetivos del desarrollo integral de los niños y las niñas, dado que, brindan la posibilidad de satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, despiertan su interés, elevan el estado emocional, alegran, entretienen, y hacen que los pequeños vivan intensamente la infancia.

Se esclarece al respecto, que como procedimientos lúdicos a emplear en la conducción del proceso educativo de la primera infancia, pueden considerarse todos los tipos de juegos establecidos para la edad, porque propician alegría y satisfacción en los niños al realizar las diferentes actividades, enriquecen sus conocimientos, sus representaciones y sus motivaciones y se apropian de las relaciones más importantes entre los sujetos, objetos y fenómenos de la realidad.

Por ejemplo, cuando se pretende trabajar el desarrollo socio-moral en los niños y niñas de la infancia preescolar, en una actividad de juego de roles o en una dramatización, y se presenta a un “héroe” que ayuda al amigo desvalido, se están produciendo acciones y relaciones lúdicas que ejercen una determinada influencia sobre la noción de lo que es la amistad, la ayuda mutua y la solidaridad entre las personas, paulatinamente, y por

la repetición y enriquecimiento de esta actividad, va dando lugar a la creación de las premisas para la formación en valores de la personalidad.

Significación de los diferentes tipos de juego para el desarrollo infantil.

A continuación se expondrán los diferentes tipos de juego que pueden realizarse en la primera infancia y la significación de cada uno de ellos para el desarrollo de los niños y las niñas de estas edades.

- Juegos de entretenimiento: posibilitan la elevación del tono emocional y cortical así como el desarrollo de diferentes aspectos del desarrollo psíquico como la atención, la percepción, el lenguaje y la memoria, entre otros.
- Juegos con agua y arena: de gran significación para restablecer y mantener el equilibrio emocional y contribuir además a la orientación espacial del niño, a la motricidad fina y al lenguaje. En estos juegos se desarrollan además la planificación, la regulación volitiva y el hecho de adaptar las acciones que realiza, según las propiedades de los materiales que utiliza.
- Juegos de construcción: tienen gran influencia en el desarrollo del pensamiento representativo, de la percepción y de la planificación mental. Según sea el tipo de construcción que se realice y de acuerdo con los materiales que se utilicen se pueden realizar: construcciones por modelos, de motivación lúdica o la construcción condicionada por la finalidad, cada una de ellas, demandan diferentes exigencias al desarrollo psíquico para cumplimentar la actividad.
- Juegos didácticos: permiten reafirmar conocimientos adquiridos en otras formas de actividad realizadas con los niños, por ejemplo, conversaciones, paseos observaciones etc. En estos juegos es importante lograr que el pequeño tome conciencia de lo que va a realizar, de manera que pueda planificar acciones lúdicas que se requieran para llegar al resultado según las reglas establecidas.
- Juegos dramatizados y juegos competitivos: despiertan mucho interés en los niños de edad preescolar. En los primeros el niño reproduce una situación dada pero le imprime determinado carácter emocional e imaginativo y en los competitivos, el acatamiento de las reglas y el acto volitivo–afectivo de cumplir la tarea para

ganar, constituyen los principales indicadores del desarrollo psíquico que se enriquecen en estos juegos.

- Juegos de roles: es una forma particular de actividad de los niños y las niñas que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones e interrelaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios como algunos pretenden demostrar, sino un producto social adquirido.
- Juegos tradicionales: su finalidad es alegrar y entretener a los niños. Existen diferentes tipos y variedad de ellos en dependencia de las tradiciones y costumbres de cada región.
- Juegos de movimiento: cuando se realiza este tipo de juego, se establece un ambiente de optimismo y de alegría porque son dinámicos y brindan múltiples posibilidades de movimientos con diferentes partes del cuerpo, lo cual posibilita satisfacer la necesidad de movilidad de los niños de la primera infancia.

Es importante que los educadores tengan presente también que en los diferentes tipos de juego mencionados, de acuerdo con sus características, se pueden introducir sesiones de títeres, canciones, trabalenguas, rompecabezas, elementos “sorpresa”, adivinanzas, rimas, juguetes mecánicos en acción, escenificaciones, maquetas, dados, situaciones imaginarias, entre otros.

Ejemplos que ilustran la utilización de los procedimientos lúdicos en el proceso educativo de la primera infancia.

A continuación se ofrecerá una explicación de cómo se pueden desarrollar las actividades programadas, con la utilización de procedimientos lúdicos, de acuerdo con diferentes objetivos de desarrollo a alcanzar.

- Para identificar características del agua (cambio de estado, no tiene olor ni sabor) y su importancia.

Los niños y las niñas pueden jugar en la pileta con objetos que flotan y otros que no flotan, tirar objetos para ver las ondas del agua en fin realizar diferentes actividades propiciando el intercambio y el deseo de saber más.

Además utilizar el juego que se llama “Sirve para...” consiste en que el agente educativo dice: agua y cada uno de los niños dirá una utilidad. Por ejemplo: Al decir agua: un niño dirá para bañarnos, otro, para regar las flores y así sucesivamente podrá cada uno de los niños decir una utilidad, la educadora será parte del juego.

Se entregará a cada niño que responda correctamente una tarjeta con la representación de un objeto relacionado con el agua (hielo, mar, vaso con agua, llave, lluvia, manguera, palangana con agua, regadera).

- Para identificar las características de las flores (marpacífico, romerillo, mariposa y rosas.) y su importancia.

Se puede desarrollar un juego que tendrá como título “El juego del saber”, que consiste en colocar encima de la mesa diferentes flores: rosas de diferentes colores y tamaños, marpacíficos, romerillo, azahares y mariposas. Se comienza formando parejas con los jugadores y a continuación se entrega una flor al niño de la primera pareja, se le dará un tiempo para que observe bien la flor y pueda prepararse para la caracterización de esta. Lo mismo se hará con las otras parejas. Se sacará a la suerte, el niño que va a asumir el rol de maestro y el de alumno y se dice: Que comience el interrogatorio.

Maestro: Alumno, póngase de pie y explíquenos cómo es esta flor y para qué sirve.

El alumno debe responder explicando todo sobre la flor, su nombre, color, forma, tamaño, etc. Si el maestro desea puede hacer preguntas sobre esta con la ayuda de la educadora; si el maestro queda satisfecho con la respuesta gana puntos el maestro y sigue la otra pareja.

- Para comparar flores (girasol, romerillo, orquídea, mariposa, rosas) en cuanto a la forma y color.

Se puede utilizar la canción “El pregón de las flores” llevando una cesta llena de diferentes flores.

El juego “Cuál será, cuál será”, se colocan los niños en un círculo y la cesta de flores en el centro y la educadora comenzara diciendo: Veo- veo, es de color blanco, con el centro amarillo y es medicinal ¿cuál será, cuál será? Y el niño que adivine se pondrá de pie al lado de la cesta y así se hará con otro niño, donde estos tendrán que comparar

las flores que adivinaron diciendo su parecido y diferencia, la pareja que logre decir mayor cantidad de características gana y se entregara una flor a cada niño, Así se realizara con cada flor (orquídea, mariposa, girasol, rosas).

- Para comparar plantas medicinales y alimenticias en cuanto a la forma de consumirse, partes de la planta que se consume, el color y la forma, el juego “Las plantas de mi huerto” resulta muy interesante.

El juego consiste en dividir los niños en dos equipos utilizando para representarlos 2 maquetas, una con plantas medicinales y otra con plantas alimenticias. A cada equipo se le colocará una cesta con diferentes plantas medicinales y alimenticias (zanahorias, remolachas, tomates, naranjas, lechugas, berenjenas, romerillo, albahaca, caisimón, orégano, hierba buena, entre otras). La educadora comenzará dando una pista al primer equipo, por ejemplo:

Se utiliza para curar el catarro y también para condimentar los alimentos (el orégano) y el niño tendrá que adivinar cuál es; así se hará con el otro equipo. Cuando los dos integrantes de los equipos respondan tendrán que comparar las plantas correspondientes (se tendrá en cuenta el nombre de la planta, la forma y color de sus hojas y tallos, las partes y la forma en que se consumen). Si responden correctamente se le irá colocando una planta alimenticia o medicinal en cada maqueta según el equipo. Ganará el equipo que tenga más plantas en su maqueta.

Para continuar ejercitando este contenido se elaborarán rompecabezas con representaciones de plantas medicinales y alimenticias.

- Para comparar animales en cuanto su aspecto exterior y la forma de trasladarse de un lugar a otro.

Se pueden utilizar adivinanzas relacionadas con diferentes especies de animales.

Además el juego “dados al tablero”, que consiste en colocar en el piso un cartón grande en forma de tablero; se confeccionarán dos dados con diferentes animales por cada una de sus partes, uno con (gallo, pez, conejo, rana) y el otro con (pato, mariposa, perro, cotorra). Dos niños, cogen un dado cada uno y al tirarlo sobre el tablero van a comparar los animales correspondientes. Se les dará la oportunidad a todos los

participantes de tirar el dado. Mientras los niños responden se les va colocando una tarjeta en el cuello con la figura del animal que comparó.

- Para identificar las partes del cuerpo humano (brazos, manos, piernas y cabeza) y su importancia.

Sugerimos utilizar la canción “Baile de la caña” que presupone la realización de movimientos de locomoción con las diferentes partes del cuerpo.

¿Cómo se llama la canción?

¿Por qué se mueve la caña?

¿Qué parte del cuerpo ustedes movieron?

También se sugiere el juego llamado “El cuerpo de Payasín”, que consiste en que los niños se dirán diferentes adivinanzas y a medida que respondan realizarán gestos con la parte del cuerpo que se corresponda con la adivinanza y en el franel se irá armando la figura de Payasín.

- Para identificar los órganos de los sentidos y su importancia.

Se puede realizar una sencilla obra teatral con diferentes títeres representando los cinco sentidos. Cuando se realicen las preguntas todos los niños deben responder.

¡Escuchen! Se llama “los sentidos”.

Niño, vamos a cantar

Una bonita canción;

Yo te voy a preguntar,

Tú me vas a responder:

Los ojos, -¿Para qué son?

-Los ojos son para ver.

-¿Y el tacto? Para tocar.

-¿Y el oído? Para oír.

-¿Y el gusto? Para degustar.

-¿Y el olfato? Para oler.

CONCLUSIONES

En la primera infancia, la lúdica, y dentro de esta el juego como principal procedimiento a utilizar en el proceso educativo, deviene medio esencial para dar cumplimiento al programa que se aplica en las diferentes modalidades para la atención educativa en la infancia en nuestro país. Todos los esfuerzos deben estar dirigidos al logro de esa atmósfera lúdica, porque constituye una actividad altamente decisiva en el desarrollo integral de la personalidad y la forma más importante de organización de la vida del niño.

Los procedimientos lúdicos se pueden utilizar para trabajar todos los contenidos del programa de Educación Preescolar y deben estar presente en todas las formas organizativas del proceso educativo, en sus diferentes fases o etapas: orientación, ejecución y control.

La utilización de los procedimientos lúdicos en el proceso educativo de la primera infancia requiere que los educadores tengan conocimientos de los diferentes tipos de juego que pueden desarrollarse con los niños y niñas de las diferentes edades, sus características y los aportes de cada uno de ellos al desarrollo infantil.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Franco, O. (2004). *Lecturas para Educadores Preescolares I*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Franco, O. (2006). *Lecturas para Educadores Preescolares IV*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Labarrere, G. & Valdivia G.E. (2001). *Pedagogía*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.

López, J. & Silverio, A.M. (2005). *El proceso educativo para el desarrollo integral de la primera infancia*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Villalón, G. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.