

JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES



ERIC MORENO M
ANDRÉS LATORRE

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2007

JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES

ERIC MORENO M
ANDRÉS LATORRE

Trabajo de tesis ostentado para obtener el título de licenciatura en artes visuales

Maria Helena Cabrera. Licenciada en Artes Plásticas
Asesor trabajo de grado

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2007

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de sus autores”

Artículo 1º del acuerdo N° 324 del 11 de octubre de 1996, emanado del honorable Concejo directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

San Juan de Pasto, Marzo de 2007

AGRADECIMIENTOS

A la maestra MARIA ELENA CABRERA. Profesora facultad de artes UNIVERSIDAD DE NARIÑO. Nuestra asesora.

A las instituciones que nos permitieron elaborar nuestra investigación y acogieron con entusiasmo nuestra propuesta.

A los niños de las instituciones que con alegría compartieron con nosotros el juego.

A mis padres y hermanos por haberme apoyado en este largo camino de estudio, convirtiéndose en una motivación para el lograr esta meta.

Y en especial a Dios.

Andrés f. Latorre y Eric Moreno

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	16
1. JUSTIFICACION	18
2. OBJETIVOS	19
2.1 OBJETIVO GENERAL	19
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	19
3. MARCO TEORICO	20
3.1 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	20
3.2 LÚDICA	20
3.3 JUEGO	21
3.4 EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE	26
3.5 LOS MATERIALES LÚDICOS Y LOS NIÑOS	29
3.6 LA COMUNICACIÓN Y EL JUEGO	29
3.7 JUEGOS Y PEDAGOGÍA	30
3.8 COLOR	32
3.9 RONDAS INFANTILES	33
4. MARCO CONCEPTUAL	34
5. MARCO REFERENCIAL	35
5.1 LA LECTOESCRITURA	35
5.2 EL JUEGO SE TRADUCE EN PALABRA	36
5.3 EL JUEGO Y LA LENGUA	37
5.4 HISTORIA DEL JUEGO DIDÁCTICO	38
5.5 DESARROLLO PEDAGÓGICO DE PIAGET	39
5.6 LA SOCIALIZACIÓN	40
5.7 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	41
5.8 IMPORTANCIA DEL JUEGO	41

6.	METODOLOGÍA	43
6.1	DEFINICIÓN DE LA IDEA INICIAL	43
6.2	POBLACIÓN	44
6.3	TÉCNICAS DE INFORMACIÓN	44
7.	DESARROLLO DEL JUEGO	45
7.1	ESTRUCTURA DEL JUEGO	45
7.2	ENCUESTAS	54
7.2.1	Encuesta numero 1: Preferencia de colores en los niños	54
7.2.2	encuesta numero 2: Preferencia del color que tienen los niños para cada vocal	54
7.2.3	Encuesta numero 3: Preferencia del animal que tienen los niños para cada vocal	55
7.3	RESULTADO DE LAS ENCUESTAS	57
7.4	A QUIEN VA DIRIGIDO JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES	60
7.5	DISEÑO DEL TAPETE	61
7.6	DISEÑO DE FICHAS ALTERNABLES	65
7.7	CUENTO	70
7.8	RONDA	72
7.9	ESTUCHE	73
7.10	COMO SE JUEGA	76
7.11	INSTRUCCIONES DEL JUEGO	77
8.	CONCLUSIONES	78
9.	RECOMENDACIONES	79
10.	MATERIALES	80
	BIBLIOGRAFIA	81

LISTA DE DIAGRAMAS

	Pág.
1. boceto 1: tapete primer modelo	46
2. boceto 2: fichas alternables primer modelo	48
3. boceto 3: tapete modelo final	63
4. boceto 4: fichas alternables modelo final	66
5. boceto 5: estuche diseño final	73

LISTA DE FOTOS

	Pág.
1. Foto 1: tapete primer modelo	47
2. Foto 2: fichas alternables primer modelo	49
3. Foto 3: montaje primer modelo	50
4. Foto 4: tapete modelo final	64
5. Foto 5: fichas alternables modelo final	67
6. Foto 6: montaje modelo final	68
7. Foto 7: niños jugando en el camino del gusanito	69
8. Foto 8: estuche diseño final	75

LISTA DE ANEXOS

1. Encuesta tipo 1: Que color prefieren los niños
2. Encuesta tipo 2: De que color son las vocales
3. .Encuesta tipo 3: Con que animal asocian las vocales

GLOSARIO

Juego: ejercicio recreativo sometido a reglas

Lúdica: perteneciente o relativo al juego.

Metodología: conjunto de métodos que se siguen en una exposición doctrinal.

Tapete: cubierta en forma de alfombra

Diseño: concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie

Pedagogía: ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

Estrategia: proceso que asegura una decisión óptima para dirigir un asunto.

Ilustración: estampa, grabado o dibujo

Forma: configuración externa de algo.

Enseñanza: sistema y método de dar instrucción.

Color: sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.

Sonido: sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.

Letra: cada uno de los signos gráficos que componen el alfabeto de un idioma.

Aprendizaje: acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Lectura:

Refuerzo: acción y efecto de reforzar, Ayuda o complemento.

Sucesión: prosecución, continuación ordenada de personas, cosas, sucesos, etc.

Camino: vía que se construye para transitar.

Fichas alternables: pequeños tapetes que sirven para variar las acciones y repetirlas sucesivamente.

Cuento: narración, Relato, generalmente indiscreto, de un suceso o ficción.

Ronda: serie de actos que se desarrollan partiendo de una dinámica divertida acompañada del canto, poesía, los aplausos y correteadas durante un tiempo limitado

RESUMEN

Tomando el juego como elemento indispensable para el desarrollo de la creatividad y como estrategia pedagógica, se realizó un estudio e investigación del proyecto de grado titulado "JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES ". En el se utiliza la lúdica como alternativa pedagógica para la enseñanza y refuerzo de las vocales en estudiantes de preescolar y primer grado de primaria.

Con este proyecto se pretende llevar a los niños a un espacio diferente del aula de clases y el tablero. Para que por medio de la narración oral se despierte la imaginación jugando y se refuerce el aprendizaje de las vocales que son las primeras voces o sonidos en nuestra lengua española.

El juego introduce al niño en un espacio lúdico y creativo en donde él puede diferenciar cada letra por medio del sonido, forma y a la vez refuerza lo anterior con las ilustraciones referentes a las vocales, según encuestas realizadas en el trabajo de campo escogidos por los mismos niños.

Además se utiliza una ronda que complementa el juego vinculando a los niños de forma colectiva como estrategia dinámica en el desarrollo de esta experiencia.

También se pretende que los docentes desarrollen nuevas alternativas de enseñanza por medio de la creación de este tipo de ayudas didácticas tomando este juego como ejemplo.

ABSTRACT

The games like one of the main children's expressions. Take into account this a project was made as a pedagogic proposal, with the title "PLAYING IN THE VOWELS WAY", which uses the lúdico like pedagogic alternative for the reinforcement in the teaching of the vowels in students of Pre school and first primary level.

With the development of this proposal, is pretended that children reinforce the acquired knowledge about the vowels, differentiating each letter for their sound and form, using like help the colour and didactic illustrations in a strategic way, it is also used the story and the beat to stimulate the children imaginary and to make special and dynamic the development of this experience.

It pretends to invite to the teachers to develop new teaching alternatives by means of didactic help taking this game as example and starting point since is lent for modifications and improvements in its construction and execution.

INTRODUCCIÓN

Jugando en el camino de las vocales

Los niños aprenden desde muy temprana edad de todo lo que ven y escuchan, por esta razón se debe estimular el aprendizaje del niño con actividades que sean de su agrado y se adapten al desarrollo de sus capacidades emocionales e intelectuales, sin embargo, muchas de las instituciones que existen en nuestra región carecen de ayudas didácticas que promuevan la educación de una manera lúdica, con las cuales los niños y niñas puedan jugar, saltar, crear y agruparse al mismo tiempo que aprenden, dándoles cabida a sus imaginarios.

De esta manera, el juego es un aspecto muy importante dentro de la formación de los niños y niñas, tanto en su desarrollo físico como mental, razón por la cual se ha diseñado “JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES”; el cual es un juego didáctico que se relaciona con los aspectos más trascendentales dentro de la formación integral, tales como el aprendizaje, la imaginación, la libertad y el disfrute, elementos por los cuales es importante no forzar el aprendizaje de los niños y niñas para que ellos tengan una grata experiencia que conlleve un mayor fortalecimiento del desarrollo de las áreas cognoscitivas establecer las bases para un aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se indagó acerca del aprendizaje de las vocales, puesto que son la iniciación del proceso de lectura y la escritura, los cuales representan pilares esenciales del desarrollo cognitivo posterior.

Debido a las razones aquí citadas, se lanzó como propuesta de ayuda didáctica un juego que comprende el aprendizaje de las vocales, a manera de estrategia metodológica que contribuya al desarrollo de la imaginación de los niños y niñas, así como a su desarrollo creativo, puesto éstas son las unidades básicas en la asimilación y comprensión del lenguaje en sus diferentes formas de expresión.

Dentro de Nuestra propuesta, se busca eliminar la rigidez del material, es decir, que los niños puedan manipularlo sin que sufra averías que impidan su utilización de este de esta forma es importante la creatividad y también realizar aportes con respecto al material y su desarrollo. Es importante resaltar que dentro de la práctica de la educación lúdica creativa, se requiere de los fundamentos teóricos que la sustentan, siendo este el instrumento con que se trabaje: en la proyección, ejecución y evaluación de las acciones educativas.

Para nosotros han sido de vital importancia las opiniones de los niños en el proceso de investigación de este proyecto, por que se las ha tomado como punto de apoyo para la creación del material con el cual se realizaron las pruebas y el estudio de su funcionamiento, las opiniones se recogieron mediante sencillas encuestas en distintas instituciones educativas a niños entre 5 y 7 años de edad. Los datos recogidos en dichas encuestas revelan las diferentes necesidades de los pequeños con respecto al color y las ilustraciones de este material lúdico.

1. JUSTIFICACIÓN

A través del juego los niños y niñas representan su mundo, pueden vivir en universos maravillosos, crear personajes y protagonizar historias mágicas, la acción de jugar implica reconocimiento del entorno y la búsqueda de un lugar de pertenencia, incluso va perfilando la personalidad y la identidad, por lo tanto, jugar es una actividad muy importante en la existencia y en el desarrollo armónico del menor.

Es por esto que en la presente propuesta se pretende crear una ayuda metodológica para el maestro, mostrando la importancia del juego en el aprendizaje, razón por la cual se articulan elementos tales como el la didáctica y la lúdica, dos factores importantes dentro de la educación de los infantes.

La importancia del material creado radica en que los niños reconozcan y asocien el sonido de la vocales con la forma de las mismas, puesto que el aprendizaje de estos elementos básicos es el preámbulo para el desarrollo del lenguaje, cuestión que requiere que se atraiga la atención del pequeño y lograr que se sienta cómodo, libre y divertido, aprovechando sus capacidades e imaginación para lograr con mayor facilidad el aprendizaje de la lectura y la escritura en sus primeras etapas.

Vale la pena mencionar que la presente propuesta no propende por el aprendizaje individual, sino que busca generar escenarios de socialización, proceso que se considera vital en el perfeccionamiento del lenguaje y de esta manera permitir la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica. Además, se pretende forjar el mejoramiento en las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y la diversión en las clases.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Facilitar la enseñanza y el aprendizaje de las vocales por medio de “JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES “

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Iniciar al niño en el contacto con las vocales, utilizando el juego como refuerzo de su aprendizaje.
- lograr que el niño reconozca el sonido y forma de cada vocal con ayuda de figuras y colores.
- Incrementar la utilización de métodos lúdicos y didácticos que faciliten el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

3. MARCO TEÓRICO

Las vocales son los elementos básicos del proceso de lectura y escritura cuando el niño comienza a conocer y desarrollar tanto la expresión como la comunicación en el círculo educativo, haciendo que los maestros se centren en la búsqueda de estrategias que mejoren su aprendizaje, el cual debido a la etapa de desarrollo que corresponde a la infancia debe ser recreativo y lúdico, con el fin de captar la atención de los niños y niñas.

Como es bien sabido, el juego motiva el desarrollo del niño en el aprendizaje, genera relaciones interpersonales y por ende conlleva el proceso de socialización facilitando la enseñanza y la amplitud de conocimientos. Razones por las cuales se considera importante crear un juego que tenga una escenografía o ambiente propicio para su ejecución además de la narración, elementos que buscan desarrollar la fantasía y la creatividad en los infantes.

3.1 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

Los niños tienen la capacidad de construir conocimiento, tal como lo cita Ausubel quien considera que *“el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que este puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le esta mostrando”*.¹

3.2 LÚDICA:

De esta manera la lúdica representa suma importancia en el proceso de desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva tendencia, sino *“una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte”*²

¹ MONTENEGRO, Martha Iralda. Lúdica y constructivismo. editorial CCS Madrid España 1999. Pág. 21

² JIMENES, Vélez Carlos Alberto. Lúdica cuerpo y creatividad de la nueva pedagogía para el siglo XXI. Editorial Magisterio. Bogota 2001 Pág. 24

Por lo cual éstas prácticas actúan sin más recompensa que la felicidad, que para el caso de la presente propuesta se verá reflejada en el disfrute de los niños y niñas con el material creado, así como el aprendizaje que éste conlleve.

De esta manera se tiene que el juego es inherente al ser humano, tal como lo muestran las diferentes culturas de los antepasados para quienes representaba una forma de distraerse y auto adaptarse en su entorno, que después fue compartido e influyó en las interrelaciones, siendo uno de los procesos importantes que junto con otros fue creando comunidades y posteriormente lo que hoy se conoce como sociedad.

Así, que todo es más fácil cuando se asignan diferentes funciones y roles, obteniendo mejores resultados, cuestiones que vislumbran lo esencial de la aparición del juego en el reconocimiento del entorno y la adaptación al mismo, lo cual se ve representado en la actualidad, principalmente en la etapa infantil, haciendo que el juego sea una actividad de vital importancia en la vida de un niño y que sea visto por diferentes teóricos más que como una actividad, como un proceso: *“Para entender la Lúdica y el juego, es necesario apartarnos de las teorías conductistas - positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Por otra parte, también debemos comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo”*³.

3.3 JUEGO:

Para complementar este orden de ideas y comprobar la complejidad del juego se tiene que diferentes disciplinas han emitido construcciones teóricas que dan cuenta de la importancia del juego tales como, la Sociología, la Pedagogía, la Filosofía, la Antropología, la Psicología y la Historia entre las más tradicionales y otras de carácter más novedoso como la Recreología., tal como lo ejemplifica el siguiente párrafo: *“El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); Como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Caillois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga), “la formación del simbólica en el niño”, que constituye una*

³ MARTINEZ, Oscar. Por que no jugamos-Técnicas de animar para jugar. Editorial CCS. Madrid España 2000. Pág. 26

*manera específica de funcionamiento de la inteligencia infantil y forma parte del proceso de adaptación a la realidad, potenciando la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud)."*⁴

A continuación se ampliarán los aportes psicológicos de Vigotsky y Piaget. El juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela, las teorías piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo propuestos por este autor (fase sensoriomotor - pensamiento simbólico - operaciones intuitivas - operaciones concretas - operaciones formales).

La falencia más predominante de la teoría piagetiana, es que ésta se centra en la suposición de que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje, es decir, el aprendizaje utiliza los logros del desarrollo en lugar de proporcionar un incentivo para modificar el curso del mismo.

Vigotsky afirma que "El aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño". Y además dice que: Este aprendizaje infantil que empieza mucho antes de que el niño llegue a la escuela, es el punto de partida de este debate. Todo tipo de aprendizaje que el niño encuentra en la escuela tiene siempre una historia previa.

Otra de las críticas a la teoría de Piaget, se podría plantear alrededor del método inicial utilizado por éste que consistía en hacerles preguntas muy complejas a los niños como por ejemplo: ¿Por qué no se cae el sol? Con lo anterior Piaget argumentaba al no contestar el niño, o al hacerlo equivocadamente que era por ausencia de un pensamiento lógico-racional o abstracto, es decir la teoría de Piaget se fundamenta más en las ausencias que en las presencias del desarrollo.

Vigotsky nos dice: "*El objetivo que se persigue al plantear preguntas que se hallan fuera del alcance de la estructura intelectual del niño es el de eliminar la influencia de la experiencia previa y conocimientos adquiridos anteriormente*".⁵

Cuando Piaget le pregunta a un pequeño niño de ocho años acerca de ¿que es el espíritu? a lo cual responde: Es alguien que no es como nosotros, sin piel, sin carne y sin huesos, que es como el aire, y no se puede ver ni tocar tampoco probar, pero después de nuestra muerte, él se va del cuerpo. ¿Se va? Se va, pero se

⁴ *Ibíd.*, Pág. 17

⁵ *Ibíd.*, Pág. 18

queda; como estar en varias partes a la vez. Aquí y en el cielo marchándose y quedándose.

“Ahora, si aceptamos parcialmente las teorías de Vigotsky sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo proximal, la cual “No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”, el sentido de la didáctica del juego cambia”⁶.

“De acuerdo a estos dos personajes y sus planteamientos, el juego podría facilitar el desarrollo humano que no han madurado y que, según ellos, se encuentran en estado de crecimiento;” lo importante no es cómo llega el niño a ser lo que es, sino cómo puede llegar a ser lo que aún no es.

Según Vigotsky “El aprendizaje orientado hacia los niveles evolutivos que ya se han alcanzado resulta ineficaz desde el punto de vista del desarrollo total del pequeño. Un buen aprendizaje es sólo aquel que precede al desarrollo en términos prospectivos y no en términos de lo pasado”.⁷

“La función de la escuela, retomando las teorías de Vigotsky en lo relacionado con la zona de desarrollo proximal, debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano; es decir adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer. En relación con esto Vigotsky, afirma: “La zona de desarrollo próximo proporciona a los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. Utilizando este método podemos tomar en consideración no sólo los ciclos y procesos de maduración que ya se han completado, sino también aquellos que se haya en estado de formación que están comenzando a madurar y a desarrollarse. Así pues, la zona de desarrollo próximo nos permite trazar el futuro inmediato del niño.

Las teorías de Vigotsky con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

Desde esta perspectiva las acciones están de acuerdo a las reglas, según Vigotsky “El problema del niño es que para poder imaginar un caballo, tiene que definir su acción mediante el uso de “el - caballo - en - el - palo” como punto de partida”.

⁶ [http://www. Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm](http://www.Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm)., Carlos Alberto Jiménez, consultado jueves 19 de octubre de 2006

⁷ Op. Cit. Martínez, oscar. Pág. 18

El niño de esta forma, no sólo percibe objetos, formas, colores; sino que también percibe significaciones de carácter más generalizado que aislado. Para este autor, en el preciso momento en que un palo se convierte en el punto de partida para desglosar el significado del concepto caballo del caballo real, se invierte la proposición objeto/significado, por la de significado/objeto; "cualquier palo puede ser un caballo, pero por ejemplo una postal no puede ser nunca un caballo para un niño. La afirmación de Goethe de que en el juego cualquier cosa puede convertirse en cualquier otra es totalmente incorrecta.

El juego, en muchas de sus manifestaciones se encuentra ligado al goce, al placer, al deseo y a un proceso de distensión apto para la creación misma; pero como ya había dicho no es tan simbólico como aparenta ser; puesto que en la actividad del niño, el juego, opera con significados separados de los objetos; diferente a lo que sucede en un adulto, para el cual una cerilla, una postal puede ser un caballo, porque este se encuentra en capacidad de hacer uso de sistemas simbólicos complejos".⁸

Ahora podemos decir que con lo anterior, el niño en el juego se encuentra en el conflicto representado por las reglas y el producto de la institucionalización de las reglas, de las culturas, en el cual la familia actúa como legitimador de dicho proceso; estas reglas se convierten en últimas en deseos que se han transformado en pasión; encuentra su prototipo en el juego, que es el cimiento de la espontaneidad y la libertad. En palabras de Vigotsky "*El juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un "yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad".⁹*

Es necesario relacionar el importante papel que cumple el Arte en el desarrollo creativo y expresivo, tal como lo manifiesta Mauricio Verdugo Ponce "*El juego va mas allá de una función meramente fisiológica para adoptar el carácter de un fenómeno sopraindividual, pleno de sentido, es hora ya de tener otro puente entre la actividad lúdica y la creación artística, entendida esta como impulso natural, no como inspiración de las musas: tanto el arte como el juego constituyen actividades enteramente libres y placenteras, que trasgreden, sin reparos las fronteras de la vida cotidiana".¹⁰*

⁸ Op.cit. [http://www. Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm](http://www.Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm).,Carlos Alberto Jiménez, consultado jueves 19 de octubre de2006 a las 3:15 PM.

⁹ *Ibíd.* [http://www. Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm](http://www.Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm).,Carlos Alberto Jiménez, consultado jueves 19 de octubre de2006 a las 4: 38 PM

¹⁰ VERDUGO Ponce, Mauricio. El juego como opción pedagógica para estimular el desarrollo creativo. Revista No. 21 Agosto 1995 Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología. Pág. 73

Siendo que ya se ha visto el carácter humano y de goce que produce el juego, vamos a su componente más racional y pragmático haciendo referencia a la adquisición de conocimientos, el cual se impone como estrategia de aprendizaje, *“es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entretenimiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”*.¹¹

Por otra parte, vale la pena tener en cuenta los aportes de la lúdica al proceso recíproco de enseñanza aprendizaje, desde el punto de vista cognoscitivo, por lo tanto es necesario contemplar los componentes estructurales intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

*“El componente **Intelectual cognitivo** hace referencia a la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos o el potencial creador, entre otros.*

*por su parte el **Volitivo conductual** conlleva el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo o el estímulo de la emulación fraternal.*

*Por último tenemos el factor **Afectivo motivacional** el cual propicia la confianza, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo y el espíritu de solidaridad en cuanto a brindar y recibir ayuda”*.¹²

¹¹ http://www.monografias.com/trabajos28/didactica_ludica/didactica_ludica_shtml, OCAÑA, Luís. Jugando también se aprende.1997 consultado Jueves 19 de octubre de2006

¹² *Ibíd.* [http://www. Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm](http://www.Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm).,Carlos Alberto Jiménez, consultado jueves 21 de octubre de2006

3.4 EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE:

Otra idea complementaria acerca de la relación juego-aprendizaje sustenta que “el juego es muy importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje. El ambiente relajado que proporciona el juego favorece su expresión y comunicación, al mismo tiempo que permite reforzar los hábitos ya adquiridos y asimilar la realidad. Existen juegos de muchos tipos y cada uno de ellos puede tener una finalidad específica:

“Los juegos individuales: permiten que el niño desarrolle su personalidad a través de su propio juego, a la vez que establece un vínculo entre la realidad interna y la realidad externa.

Los juegos de recreación: provocan respuestas rápidas ante acciones acordadas previamente en el momento en que el niño identifica la señal como tal y responde

Los juegos colectivos: favorecen la comunicación entre los demás y permiten iniciar relaciones emocionales importantes para el desarrollo de los contactos sociales.”¹³

El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia podríamos afirmar retomando a Vigotsky que “Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales.

En los niños, a partir de los dos años, se producen en los juegos cotidianos o protagonizados los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura (moralidad entre otras). Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vigotsky, “*existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria, es de*

¹³ TRIAS, Núria y otros. Juegos de música y expresión corporal. Editorial Parragón. Madrid España 2002. Pág. 6

hecho un juego provisto de reglas, en la que los niños al final del período preescolar y a lo largo de algunos años construye y se apropia de las reglas de la cultura, es decir el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro".¹⁴

En los juegos cotidianos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos, sus derechos, sus deberes; de esta forma el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, pueden situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

De esta manera se puede afirmar que La mayor parte de de nuestras habilidades se desarrollan en grupo. Por eso nuestra actuación debe atender al desenvolvimiento y formación de los individuos en coordinación y colaboración con los demás por medio de las actividades lúdicas y dinámicas grupales.

El grupo constituye para el niño no solo una situación humana placentera en la que vive con ilusión, si no que estimula al mismo tiempo sus acciones y actitudes, proporcionándole nuevas experiencias sociales que le permiten desarrollar su dimensión social.

El juego de grupo no constituye únicamente un medio de entretenimiento, diversión y satisfacción. Regula también las actitudes y formas de comportamiento de los participantes, y favorece la modificación de las características que influyen negativamente en el individuo.

Así a los sujetos egoístas les hará darse cuenta de la necesidad de los otros, les ayudara a modificar su actitud a constatar que los mayores beneficios cuando mas sociables sea su comportamiento. Un caso similar ocurría con los niños agresivos si se les da aceptación, comprensión y se les hace reflexionar, sobre su actitud. A los individuos pusilánimes, débiles de carácter, el trato con los otros y el incremento con su autoestima y la aceptación de sus compañeros, les hará sentirse respetados y tener mayor consideración de si mismos.

Los sujetos dominantes se verán favorecidos en la modificación de su conducta al ser considerados por el educador y por sus propios compañeros como uno más del grupo, pues el juego grupal favorece la igualdad de oportunidades; y de haber algún privilegiado lo será el niño con mayores dificultades para compensar sus debilidades.

El grupo es el paso fundamental e imprescindible para la vida en sociedad, ofreciendo al individuo entre otros aspectos:

- La posibilidad para romper con la dependencia familiar.
- Adquirir modelos de comportamiento social.

¹⁴ MARTINEZ, Oscar. Por que no jugamos-Técnicas de animar para jugar. Editorial CCS. Madrid España 2000. Pág. 27

- Sentirse aceptado, seguro y confiado.
- Desarrollar las capacidades físicas, cognitivas y sociales.
- Fomentar su adaptación social y formarse como persona activa de la sociedad.
- Tomar conciencia de que el respeto mutuo y la colaboración son bases de las relaciones humanas.

La formación de un grupo no se constituye únicamente de la reunión de una serie de personas, sino que es preciso primar la amistad, colaboración, participación, ayuda y solidaridad entre todos; que exista una meta común.

Para el logro de esta meta común es preciso que las personas estén motivadas y exista una armonía entre los intereses personales y grupales. Esto es lo que se pretende con las consignas iniciales que se proponen en los diferentes juegos de este libro.

De acuerdo al bagaje cognitivo realizado anteriormente se hace necesaria la introducción de elementos técnico-constructivos para la elaboración de un juego, los cuales deben mejorar la asimilación de los conocimientos y la obtención de buenos resultados, además del enriquecimiento de la capacidad creadora de los docentes y los niños.

De esta forma, se incursionará en los terrenos de la didáctica, relacionada con los jugos didácticos, los cuales son muy importantes como soporte tangible del cumplimiento de objetivos de aprendizaje, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, capacidades, aptitudes y actitudes, además de los valores que con su correcta utilización pueden crearse en los estudiantes.

Es pertinente aclarar que el adecuado aprendizaje no radica solamente en el empleo de juegos o la realización de tareas de una gran riqueza cognitiva, sino en lograr que el niño participe activamente en ellos y tome conciencia de sus actuaciones y comportamientos. Para ello es preciso que se facilite la reflexión personal, convenientemente orientada por el profesor, con el propósito de que ellos saquen sus propias conclusiones sobre las vivencias y acciones que han experimentado.

Siendo que ya se trató de manera suficiente la lúdica, es necesario adentrarse en los terrenos de la didáctica en la cual se crean y desarrollan diferentes tipos de elementos que faciliten la asimilación de conocimientos y complementen los ya existentes, utilizando formas, colores y materiales que sean susceptibles de ser manipulados, es así como *“el niño se acerca a los materiales como se acerca a la vida misma, con seguridad o timidez, atacando o retrocediendo, con temor o valoración, o con valor y confianza en él mismo”*.¹⁵

¹⁵ BORDA, Ávila Elizabeth. Ayudas Educativas Creatividad y Aprendizaje. Editorial Magisterio. Santa Fe de Bogota 1999. Pág.23

3.5 LOS MATERIALES LÚDICOS Y LOS NIÑOS:

“Al primer contacto, un material es algo ajeno y por esa razón es una curiosidad. Necesita que se le explore como un capítulo de su mundo exterior. A continuación viene la experimentación con él mismo para conocerlo mejor, ¿cuáles son sus propiedades y posibilidades? ¿Se adhiere, estira, rompe, cae, desmenuza, mancha? Finalmente, el material se transforma en un medio de expresión, proyección y es empleado para los propios fines del niño.

Cuando un pequeño es capaz de desmenuzar los detalles relativos a cosas y a las personas y posee la coordinación física para emprender un trabajo determinado, ya puede emplear los materiales con criterio representativo para cristalizar aquella claridad. Si está confundido con ciertos detalles, tal confusión también se manifiesta.

“Es interesante comprobar que sus sentimientos son más fuertes que su curiosidad o creatividad intelectual, puede dar la impresión de maltratar el material. En tal caso exige elementos específicamente adaptados a sus necesidades. En pocas palabras, los materiales son utilizados por los niños en la forma y estilo que necesitan y quieren hacerlo. (MICHELET, André 1977)”¹⁶

Esta importancia en el niño debe ser aprovechada de manera adecuada para que en el proceso lúdico-didáctico se facilite un mayor desarrollo del individuo por medio de la resolución de diferentes situaciones, con la exploración y experimentación; pero cuidando al mismo tiempo que estas no supongan ningún perjuicio o sentimiento negativo de frustración. Por ello, es fundamental crear en el grupo un ambiente de confianza, seguridad y apoyo que incite a situarse con interés y motivación en cualquier circunstancia imprevista.

Siendo que en el presente proyecto la lúdica y la didáctica están inexorablemente relacionadas, es importante hacer la aclaración que la didáctica no necesariamente es reflejada a manera de juegos, sino que su función es la creación y adaptación de diferentes materiales que faciliten el desarrollo de procesos cognitivos tales como la memoria, la atención, la concentración o el lenguaje.

3.6 LA COMUNICACIÓN Y EL JUEGO:

Dentro del juego se tienen características como la expresión y la comunicación siendo un acto en el cual el individuo pone de manifiesto sus intereses, gustos, sentimientos e ideas. La comunicación es en la sociedad un elemento básico e imprescindible para la convivencia con los demás. Esta capacidad presenta notables diferencias en unos individuos y en otros.

¹⁶ Ibíd. Pág. 24

Los niños que manifiestan problemas expresivos pueden ser ayudados con el juego y la didáctica para que no presenten desventajas dentro de su rol educativo. Y como quiera que fuera a la comunicación se le considera como uno de los fenómenos humanos más interesantes, más distintivos y más creativos, por lo que es necesario potenciar y desarrollar esta en todos y cada uno de los individuos con diferentes formas y medios.

Y que mejor manera de desarrollar esta capacidad tanto verbal como gestual que a través de situaciones lúdicas. Puesto que estas, al mismo tiempo que el jugador se divierte, se esta formando de manera implícita en aquellas facetas en las que presenta mas dificultades. *“El desenvolvimiento comunicativo constituye un hecho fundamental en la vida de toda persona, en cuanto que gracias a esta incrementa sus sociabilidad, manifiesta sus ideales y puntos de vista, le posibilita aumentar su higiene mental, su creatividad, adquirir una mayor eficiencia en el trabajo, y en definitiva desarrollar la formación personal de forma mas integra y completa.”*¹⁷

3.7 JUEGOS Y PEDAGOGÍA:

Otra relación que requiere despliegue es la relación entre el juego y la pedagogía tal como aparece en el siguiente párrafo: “los juegos desempeñan diferentes funciones. En otros tiempos tenían una función adivinatoria, casi religiosa; las cometas por ejemplo servían para comunicarse con el cielo. Hoy día, los juegos tienen una fusión pedagógica como es el caso de los juegos matemáticos y científicos, que desarrollan el sentido de la abstracción y de la lógica, o de los juegos de destreza, que desarrollan el de la observación y el de la habilidad manual. A otros juegos se les da un uso terapéutico, los psicólogos por ejemplo se valen de ello para conocer el carácter y el temperamento del niño pero todos tienen en común el hecho de distraer.

Para lograr que el desarrollo físico psicomotor del niño, las instituciones deducivas se proponen garantizar por medio del juego, el mejoramiento corporal que proporcione el equilibrio personal, la adaptación al medio físico e integración al mundo social.

“Los juegos y en especial el movimiento sirven de manifestaciones concientes, de canal expresivo de emociones y sentimientos, de disfrute personal y de auto afirmación.

El objetivo de los juegos de la recreación el deporte es incidir en el desarrollo equilibrado de la persona y mediante la participación en grupos, favorecer la etapa

¹⁷ GUTIERREZ, Raúl. El juego de grupo como elemento educativo. Editorial CCS. Madrid España 2002. Pág. 17

de desarrollo socio afectivo y social en la que se necesita reafirmar su identidad y consolidar sus valores personales.

Los juegos y la recreación en todos los estados generan estados de ánimo que permiten el acercamiento, la integración, la comunicación, la cooperación y la solidaridad.”¹⁸

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión, que causará desde: el niño al juego y este al profesor, pero también del juego al niño y del profesor al juego

Se tiene que de las nuevas propuestas aparecerán nuevas acciones tanto en el maestro como en el estudiante, más completas y complejas, con la adquisición recíproca de conocimientos.

Este proceso continuo permite la interpretación y la comprensión de la evolución del niño, y que el docente pueda generar nuevos espacios y propuestas que acompañen el desarrollo de los mismos y los ayuden a ser autores de su crecimiento.

El docente puede utilizar la observación, y así elaborar un diagnóstico de su grupo, comparando la teoría, la realidad y la vivencia. Esto le permitirá comprender al grupo y a cada niño para proponer nuevas acciones pedagógicas que favorezcan el enriquecer-enriquecerse en una constante relación integradora.

A lo largo del despliegue teórico que se ha desarrollado el cual se ha centrado en el aprendizaje de los niños, se percibe la importancia de la participación del docente como actor principal en todos los procesos que se pretenden potenciar en los estudiantes, es así como, el docente debe estar plenamente convencido del valor formativo de los recursos didácticos porque los medios por si solos no actúan, serían recursos inertes que dependen enteramente del uso que se les dé. Hoy por hoy, los medios didácticos son recursos muy importantes en los objetivos que el maestro se propone en lo referente a la educación de los estudiantes, por lo que debe conocerlos, manejarlos incluso elaborarlos y adaptarlos al programa escolar. Por lo tanto, la idea es que sean instrumentos que faciliten su tarea diaria, sin que estos reemplacen de ninguna manera el invaluable papel del educador.

¹⁸ CHAMORRO, Edith y otro. juegos y pedagogía expresión oral e identidad cultural a través de rondas canciones y juegos infantiles grados preescolar primero y segundo de básica primaria. Tesis de grado, Universidad de Nariño. Facultad de Artes. Pasto, 1999 pag.44

Es por esto que una de las funciones primordiales del docente en el uso de material didáctico es la de ser orientador de su empleo y manipulación, cuestión que requiere que dichos elementos sean contextualizados y adaptados a las necesidades, características y destrezas de los escolares.

3.8 COLOR:

Debido a la importancia del material didáctico en la educación, se ha considerado los factores importantes que en la presente propuesta se tuvo en cuenta y que necesitan ser vistos desde una perspectiva teórica que justifique el por qué de su utilización como es el caso del color. En este sentido se retomó a Suzy Chiazzari quien en su libro "Color" propone que ciertos colores influyen psicológicamente en las actitudes y aptitudes de las personas.

De esta forma se presentará una breve descripción de los hallazgos presentados por la autora.

"El color ROJO está relacionado con la vitalidad, puede ayudar a superar pensamientos negativos mediante la determinación persistente.

El AMARILLO es un color feliz, que representa vitalidad, levanta el ánimo, está relacionado con la parte racional e intelectual del cerebro y con la expresión y comunicación de pensamientos, por lo tanto favorece las facultades de discernimiento y discriminación, la memoria y el pensamiento claro, la toma de decisiones y el buen juicio, contribuye a una buena organización de ideas y capacidad para ver el mundo desde diferentes perspectivas. Le da al niño confianza a sí mismo y una actitud positiva".¹⁹

"El VERDE es un color que está relacionado con la naturaleza que le ayuda al niño a conectarse con ella y a sentir empatía con los demás. Crea una sensación de comodidad y relajación, libera el estrés que se obtiene en el ámbito escolar".²⁰
El color AZUL es frío y calmante, se asocia con la parte del cerebro más grande, representa la noche, por lo tanto se siente la tranquilidad y la protección.

El tono VIOLETA despierta en los niños la inspiración y el arte, transmitiendo protección y pureza".²¹

"El color BLANCO transmite pureza, da sensación de protección, paz y comodidad alivia los shocks emocionales y contribuye con la limpieza interior, al igual que los pensamientos y el espíritu.

¹⁹ Suzy Chiazzari. Color Editorial BLUME. Barcelona España pág. 18 al 20

²¹ Ibíd. Pág.20

*El color NEGRO interviene en el crecimiento y en los cambios. En su grado máximo, conduce a la interiorización y el aislamiento”.*²²

Investigaciones realizadas acerca de la influencia de los colores en el estado de ánimo y las emociones revelan que estimulan y aportan energía al cuerpo, e influyen en la salud de los órganos internos, la circulación de la sangre, los nervios, los sistemas linfático y endocrino, todos los órganos del cuerpo se ven constantemente influidos por los colores a los que está expuesto diariamente, un ejemplo es el color naranja que estimula la glándula tiroides mientras deprime la paratiroides, fenómenos que según Rogelio Armiño Salazar, son una “experimentación y recopilación de datos procedentes de la observación de los resultados y cambios generados en el metabolismo del cuerpo y de la psique al ser iluminados por diferentes frecuencias o colores de la luz”.

3.9 RONDAS INFANTILES:

Otro recurso del que se ha hecho uso para enriquecer la implementación de JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES“es la utilización de Rondas Infantiles, que son una forma musical que se apoya los descubrimientos de los temas de manera sucesiva. Así se tiene una relación de grupo de participantes, la música, el canto, la poesía una intención lúdica. Las rondas y los juegos siempre han existido como parte importante en los humanistas, trasladada a los usos populares desde los comienzos de la civilización occidental”.

“El lenguaje de las rondas y los juegos que a menudo esta llenándole de ilusiones muy antiguas, es una huella hispánica inconfundible como lo han comprobado las investigaciones literarias. La ronda es un sentido primario que quiere decir dar vuelta alrededor de una cosa.

*El momento de diversión con el grupo supone mucho más que una simple risa o un instante de alegría; es el reflejo de comodidad y de agrado que se traduce en el acercamiento hacia el otro y en la eliminación de las barreras de rechazo o discriminación, formando aceptación y respeto hacia los demás compañeros del grupo”.*²³

²² Ibíd. Pág.20

²³ COLLAZOS, Ema y otros. Incidencia de las rondas infantiles en la creatividad del niño. Tesis de grado, Universidad de Nariño. Facultad de Artes. Pasto 1998 Pág.13

4. MARCO CONCEPTUAL

A continuación se hará una breve reseña de los conceptos que intervienen en la presente propuesta aclarando que se enunciarán por separado para su mejor comprensión, puesto que en su sentido práctico se encuentran interrelacionados.

JUEGO: actividad recreativa que implica el establecimiento de reglas, roles, límites y jerarquías.

LUDICA: estudio de la importancia del juego en el desarrollo del ser humano y las formas en que este puede potenciar varios procesos.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: teoría desarrollada por Ausbel en la que destaca la importancia del aprendizaje por recepción y por descubrimiento.

SOCIALIZACION: proceso mediante el cual el niño adopta los elementos socioculturales de su entorno y los asocia con el juego.

5. MARCO REFERENCIAL

5.1 LA LECTOESCRITURA:

“con la practica permanente y continua de la lectoescritura, el estudiante comprende que la lengua es el instrumento con lo cual conoce, interpreta y puede comunicar sus habilidades comunicativas se las estimula cuando el estudiante habla, escucha, lee y escribe las realidades naturales, sociales psicológicas que significan mucho para el, sacando de sus propias reflexiones conceptos he ideas que le van a servir como medio de expresión.

La lectura es un proceso que se constituye en la medida en que se puede interactuar en forma directa o indirecta con el texto y con el autor, bien sea pronosticado su contenido, planteando puntos de vista acerca de la temática a tratar o confrontando experiencias con lo que el autor relata.

De esta forma se hace importante plantear desde que se inicio la escolaridad, el desarrollo de las competencias lingüísticas debe ser el punto de partida para propiciar experiencias que permitan socializar los conocimientos que el niño trae de su entorno.

“Cada lector tiene intereses individuales que reflejan sus necesidades, los niños tienen intereses comunes pero también hay temas que son de preferencia individual. El niño aprende de una manera gradual por lo tanto es importante que el maestro pueda reconocer los principales elementos del proceso que requiere de experiencias y enseñanzas para que sean un aprendizaje racional.”²⁴

La conclusión a la cual se llega sobre la lectura y la escritura es que ambas comprenden una práctica extensa y compleja dentro de la formación de un ser humano, se habla entonces sobre el inicio de la escolaridad y como la lecto escritura hace un énfasis sobre la expresión y socialización de niño. esto cae en forma directa con la propuesta de jugando en el camino de las vocales en la cual se resalta la socialización y el mutuo aprendizaje de los pequeños, como método que refuerza en su saber y educación; pero antes de hablar sobre competencias lingüísticas en esta propuesta (jugando en el camino de las vocales) se prefiere

²⁴ ORTIZ, Lucrecia y otros. El interés por la lectoescritura se despierta dando importancia a los espacios y recursos de los estudiantes de cuarto grado de educación básica primaria de la escuela central. . Tesis de grado, Universidad de Nariño. Facultad de Artes. Pasto, 2000 Pág.14

enfatar sobre la confianza del niño hacia la lectura la escritura y hacia la expresión de cualquiera de estas manifestaciones, por esta razón se toma el juego como la unión, el disfrute y estrategia para que el niño no presente miedos posteriores al seguir con el aprendizaje de la lectoescritura ya que en muchos casos estos miedos e inseguridades se adquieren en el comienzo de la vida educativa.

5.2 EL JUEGO SE TRADUCE EN PALABRA:

“La palabra humana es mas que simple vocabulario. Es palabra y acción. Hablar no es acto verdadero si no esta al mismo tiempo asociado al derecho de auto expresión y a la expresión de la realidad, de crear y recrear, decidir y elegir, y en última instancia participar del proceso histórico de la sociedad. En las culturas del silencio. Las masas son mudas, es decir, se les prohíbe participar creativamente en las transformaciones de la sociedad y por ende se les prohíbe ser”

FREIRE

“Para sacar los niños de este mutismo que paraliza su acción y que nace de su excesiva timidez, que según PAUL CHAURCHARD, se convierte en una barrera comunicativa psicológica y social que le impide utilizar todas sus cualidades.

Los niños en mención se encuentran en la etapa que PIAGET denomina operacional, cuya forma de expresión esencial es el juego.

Teniendo en cuenta la consideración de FREINET, acerca de partir del interés y las necesidades del niño, se evidencia la importancia del juego en diversos procesos del desarrollo, el papel que este empreña en sus presaberes, que según AUSUBEL, determina su aprendizaje significativo.

Para mejorar la expresión oral de los niños pertenecientes a las instituciones se propuso la lúdica como una estrategia, haciendo de este espacio escolar un escenario propicio para la comunicación oral. CARLOS JIMENEZ, afirma que la actividad lúdica desempeña una función importante en el desarrollo del lenguaje. El niño cuando juega habla y esa oralidad orienta su acción y determina en gran medida su interacción. Además, el juego a través de la interacción comunicativa que produce, genera en los niños actitudes y valores como el respeto a las ideas de los demás y el derecho a ser escuchado, entre otros. Y para eliminar las formas de comportamiento inhibitorias, de ciertos niños de la clase menos favorecida.”²⁵

Es claro mirar en este tema como el juego es importante dentro de la vida y la forma de expresión del hombre dentro de esta investigación, se enfatiza sobre el

²⁵ INSUASTY, Yanira y otros. La lúdica como estrategia para mejorar la expresión oral. Tesis de grado. Universidad Mariana. Especialización en Pedagogía. San Juan de Pasto. 1999 Pág.45

mutismo y la timidez del niño, lo analiza como un problema para el cual el juego es una gran alternativa dentro de lo que es educar, ya que se debe tratar de tener la atención del niño con actividades de su agrado y que le den la importancia debida a su aprendizaje, en el cual jugando en el camino de las vocales aporta un refuerzo dentro de lo que es su presaber en este tema, que se ha conocido antes de relacionarlo con el juego que se promueve en esta propuesta y de esta forma aportar al aprendizaje significativo del niño.

5.3 EL JUEGO Y LA LENGUA:

“No hay espacio ni tiempo la escuela esta hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua de carreras desbocadas, de ansia de grito y fuerza, para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbocada del juego y la risa”

FRANCISCO CAJIAO

“Uno de los principales objetivos de la lengua ha sido, mejorar la expresión oral en los niños, sin embargo, las actividades específicas en torno a la lengua oral tienen en muchos casos un carácter marginal e irrelevante, esporádico, ya que se ha asignado mayor importancia al aprendizaje de la lengua escrita.

Cuando el niño entra a la escuela ya posee una competencia lingüística que le permite desempeñarse oralmente con cierta eficacia, utiliza su lenguaje con deferentes propósitos.

Obviamente existen grandes diferencias entres los niños provenientes de distintos medios socioculturales en lo que respecta a dicha competencia. Esta se manifiesta a través de su vocabulario, manejo morfosintáctico y semántico adecuado y en general en su interacción lingüística tiene lugar en la escuela, influyendo en la socialización.

A través del juego el niño libera sus tenciones derivadas de las restricciones impuesta por el entorno, le ofrece la posibilidad de descargar sus frustraciones. El juego es en el mismo la manifestación de la vida infantil y en gran medida, aquello que más le interesa de esa edad y se constituye en el motor que lo impulsa a crecer no solo en su dimensión biológica sino también en la cognoscitiva, afectiva y social, que orientan como estrategia pedagógica causa placer y risa a los niños especialmente en aquellos espacios escolares llenos de tedio y aburrimiento en los cuales desafortunadamente se ríe poco. Además brinda la posibilidad de que los niños se enfrenten consigo mismos, con los demás y con el mundo las casas que lo rodea. Es a través de este mecanismo como ellos afianzan su autoestima,

adquieren seguridad, se animan a la acción, como afirma CARLOS JIMENEZ Y HABERMAN.

Se sabe que el lenguaje no solo es un instrumento de transmisión de ideas, sino que implica un cambio de comportamiento en los niños tímidos y poco expresivos, se vuelven espontáneos y activos. Los niños que producen rivalidad son activos, alegres, optimista, dinámicos, creativos, en tal virtud estas características favorecen a su desarrollo integral, sus procesos de aprendizaje no solo en la asignatura oral le permite el desarrollo de libertad, autonomía e interacción. Un individuo es capaz de expresar su mundo a través de su palabra, es también capaz de actuar en beneficio de su comunidad para sacarla del estancamiento en que se encuentra”²⁶

Por lo anterior se puede ver claramente que el juego no solo es una actividad de recreación, debido a que también funciona en una forma terapéutica que estimula al niño en el aprendizaje y desarrollo de sus facultades. Dentro de la educación el juego en el niño es un aspecto fundamental, del cual dependen muchos aspectos como los lingüísticos y comunicativos. Por esta razón se llega a la conclusión que debe haber un material el cual refuerce el aprendizaje de las vocales y se convierta en un elemento de gusto para realzar el conocimiento del niño, desarrollando sus partes motoras que en ese momento de su vida son demasiado importantes. Debido a esto se busca dentro de la propuesta de jugando en el camino de las vocales un juego donde el niño refuerce las vocales comenzando a entender la composición y la particularidad del idioma, tomando el juego como la forma de facilitar este aprendizaje significativo

5.4 HISTORIA DEL JUEGO DIDÁCTICO:

“El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del

²⁶ *Ibíd.* Pág.47

juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia ciencia Pedagógica.

La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.”²⁷

El juego no es una idea nueva utilizada en las instituciones educativas, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y se sabe además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego.

La actividad del juego es una actividad que ameniza la recreación para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en esta razón el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia armónica.

5.5 DESARROLLO PEDAGÓGICO DE PIAGET:

“Piaget establece una clara distinción entre el aprendizaje y el conocer: según el, aprender es lograr el éxito, mientras que conocer es entender: varios autores retoman esta distinción.

Así para Seillii Ramozzi – conocer es entender y distinguir las relaciones necesarias de las relaciones contingentes 1989 p27. es importante aclarar este punto por que funda las conductas pedagógicas que se refieren al constructivismo.

Conocer no solo es observar, copiar o resaltar un objeto es también dar un sentido a lo real. Lo real se entiende e sentido Piagetiano como el medio, es decir el conjunto de individuos, de los objetos y de los acontecimientos, estructurado gracias a los esquemas elaborados del niño. Este real no esta estructurado gracias a los esquemas sino también esta situado en el pasado y considerado a traves de sus diversas posibilidades. El niño construye lo real por medio de la acción directa o el acto interiorizado.”²⁸

²⁷ http://www.monografias.com/trabajos28/didactica_ludica/didactica_ludica_shtml, OCAÑA, Luís. Jugando también se aprende.1997 consultado Jueves 2 de noviembre de2006

²⁸ PERRAUDEAU, Michael. Piaget Hoy. Editorial Fondo de cultura Económica. México 1996 Pág. 114

5.6 LA SOCIALIZACIÓN:

“Los parámetros pedagógicos de la enseñanza integrada por referencia a la realidad como totalidad y a la experiencia del niño como totalidad de experiencias necesidades intereses conllevan necesariamente a una relación muy estrecha entre la escuela y el medio social. El enfoque academicista permanente de la formación centrada en las disciplinas del conocimiento, es mas resistente a introducir las innovaciones necesarias para un aprendizaje históricamente significativo. Frente a este problema, Berstein (citado por Ingran) diferencia entre el conocimiento del sentido común del mundo cotidiano y el conocimiento sin sentido de la escuela.

El potencial formativo de la enseñanza integrada en el aspecto social, esta dirigido a ampliar y darle otro sentido a la función socializadora de la escuela a través de la articulación permanente entre escuela y sociedad haciendo que los integrantes de una y otra se afecten mutua mente. Por otra parte, la sociedad como fuente de problemas para ser analizados y estudiados tienen una mayor posibilidad de ser atendida por la escuela desde el enfoque de la enseñanza integrada. Si los problemas no se atienden con alguna forma de integración puede correr el peligro de sufrir reducciones e interpretaciones artificiales.

En cuanto a la formación de actitudes de cooperación, participación, interacción, la enseñanza integradora también ofrece ventajas en comparación con la enseñanza por asignatura. Este último enfoque de enseñanza por su carácter meramente academicista, desarrolla actitudes de individualismo competitividad debido al sistema de premios y castigos que hay que instituir en reemplazo de la motivación que no puede generar por estar disociada de los problemas sociales. El trabajo integrado referido a problemas estimula la cooperación, el dialogo, el debate entre los niños, entre estos y el maestro entre todos ellos y la comunidad.”²⁹

²⁹ MARTINEZ, Elba. La integración curricular y la enseñanza integrada en escuela primaria. Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Ciencias Sociales y Educación. Santa Fe de Bogota 1988 Pág. 52

5.7 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA:

VALENCIA, Liliana.

Psicóloga

La importancia Social, Cultural y Pedagógica, El juego universalmente admitido.

I.C.B.F.

SALUCOOP

CONFERENCIA

“El juego posee muchas funciones, en el cual se puede coordinar desde muchas perspectivas. Los niños tienen muchos estilos de juegos y juegan todo. (Diferentes cosas), así se puede enfocar de dos maneras muy diferentes:

A: Como un fenómeno social: *en el cual se evalúan la competencia social de los niños con base en la forma como juegan, es decir, el juego social es aquel en el cual los niños actúan con otros, donde se aprenden normas, valores, se expresan sentimientos, etc. Puede considerarse como una medida de la socialización de los niños a personas involucradas.*

B: Como un aspecto de conocimiento: *Considerado como un medio de aprendizaje, que muestra un nivel de desarrollo cognositivo del niño y también a medida que el niño crece. El juego tiende a ser más social y colaborador.*

Los niños crecen física, intelectual, sicológica y socialmente a través del juego, aprenden a usar sus músculos, coordinan lo que ven con lo que hacen y adquieren dominio de su cuerpo, descubren el mundo y se descubren a si mismo, imitan diferentes papeles y aprenden a manejar emociones, conflictos en forma muy compleja.

En el juego se nota cuando esta formalmente estructurada un dialéctica que posee en relación la inventiva, el riesgo, las obligaciones y las reglas.”³⁰

5.8 IMPORTANCIA DEL JUEGO:

“el juego es el principio: principio del ser, pensamiento y del lenguaje”

EUGENIO TRIAS

³⁰ VARGAS, Ignacio y otros. El juego como estrategia pedagógica que permita desarrollar habilidades y destrezas. Tesis de grado. Universidad de Nariño, Facultad de Artes. Pasto 2000 Pág.88

“El juego nos lleva a reflexionar en la existencia de un gran motor que activa e impulsa al niño a crecer, le da vida y significado a sus acciones y le permite avanzar en su desarrollo.

A través de la actividad lúdica el niño ve, representa e imagina el mundo finalmente elaborado sin propias visiones, representaciones e imaginaciones en una permanente construcción que involucra las dimensiones cognoscitivas afectivas y sociales.

¿El adulto se pregunta por que y para que juega el niño? Las explicaciones y las teorías del juego nos dicen: toso juego tiene representaciones y todo juego presupone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de la existencia.

La existencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni el significado que emane de el y que lo aborde, su esencia esta inmersa en el mismo.

Algo fundamental en el juego es la existencia de normas, de límites de rituales que enmarcan las posibilidades del juego.”³¹

³¹ CAICEDO, Ester julia y otro. Una propuesta lúdica para el desarrollo creativo en el cuarto grado de básica primaria de la concentración escolar el pilar del municipio de pasto. Tesis de grado. Universidad de Nariño. Facultad de Artes. Pasto, 1999 Pág.26

6. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la propuesta actual se consideró importante hacer uso del paradigma Cualitativo, el cual permite percibir la población estudiada, dentro de sus interacciones y la transformación social que estas conllevan, teniendo en cuenta factores tales como el contexto y las características propias del sujeto investigado. Esta clase de investigación no busca universalizar, ni generalizar los resultados, sino comprender la realidad de una comunidad determinada y permite que el investigador se involucre con la población estudiada y además sea partícipe de los resultados obtenidos y actor de los procesos generados.

En este orden de ideas, el eje de investigación se centra en el enfoque Crítico-Social, cuyo fin es la transformación del sujeto de estudio y no solamente la investigación externa del mismo, por lo tanto el método más apropiado para el desarrollo investigativo es la Investigación-acción, el cual proporciona elementos que facilitan la reflexión práctica en contextos específicos, sin demeritar por esto la búsqueda de validez de las hipótesis planteadas y con el fin de generar cambios en el entorno investigado.

La población seleccionada corresponde a niños entre cinco y siete años que cursan preescolare y grado primero de Colegios como San Juan Bosco, Escuela No. 5, Escuela primaria Antonio Nariño, Instituto Escolar Santo Tomas de Aquino, Preescolar Maria Goretti.

6.1 DEFINICIÓN DE LA IDEA INICIAL:

El proyecto surge a partir del interés de poner en práctica y aportar a la comunidad regional lo aprendido durante la carrera de Licenciatura en Artes Visuales, tanto en el campo pedagógico como artístico, así como las experiencias adquiridas en las prácticas docentes. Así, surge la idea de proponer un medio didáctico-pedagógico que facilite el aprendizaje en los niños, llevándolos a imaginar y de esta manera adquirir conocimientos gramaticales básicos como las vocales, en espacios donde el niño pueda saltar, pisar o gritar, haciendo que sienta confianza y se facilite la relación con sus pares y con los docentes.

Posteriormente, se indagó en el entorno de la ciudad de Pasto y se percibió que en algunas instituciones y centros existen niños que presentan dificultades y falta de interés en la enseñanza, por lo cual se pensó en algo que se consolide como una herramienta para afianzar el aprendizaje de las vocales y despertar su interés a través de juego, puesto que es una actividad de la que los niños gustan mucho y capta atención, haciendo que jueguen aprendiendo.

De esta manera se plantea una hipótesis, acerca de la importancia de la experiencia en el aprendizaje, haciendo uso de los sentidos como la vista, el tacto y el oído, obteniendo así una simbiosis entre los conocimientos adquiridos anteriormente y los nuevos.

Ya realizada esta contextualización, se procedió a investigar sobre el tema en busca de la adquisición de un conocimiento más profundo, acerca de si existe o no influencia del juego sobre los procesos de aprendizaje en las niñas y niños.

6.2 POBLACIÓN:

La población escogida para realizar la investigación a la cual va dirigida esta propuesta son niños de pre-escolar y primero de primaria que oscilan entre los cinco y siete años de edad.

6.3 TÉCNICAS DE INFORMACIÓN:

Se utilizó las encuestas las cuales permiten que la recolección de la información se realice de forma rápida y sencilla, permitiendo indagar un gran número de personas en tiempo corto. Además debido a que la población participante se compone en su totalidad de niños, permite que ellos tengan diferentes opciones de respuestas y no es necesaria la profundización de éstas, puesto que las preguntas son cerradas.

Como instrumento de recolección de información se hizo uso del formato de encuesta.

El diseño de la encuesta se enfocó hacia las preferencias de los niños en lo referente a la relación del color con la vocal y de la vocal con el animal.

También se obtuvo información a través de la observación, Permitiendo examinar con atención los comportamientos de los involucrados en la investigación, estar inmerso en el contexto de estudio e intervenir de manera natural con los participantes.

7. DESARROLLO DEL JUEGO

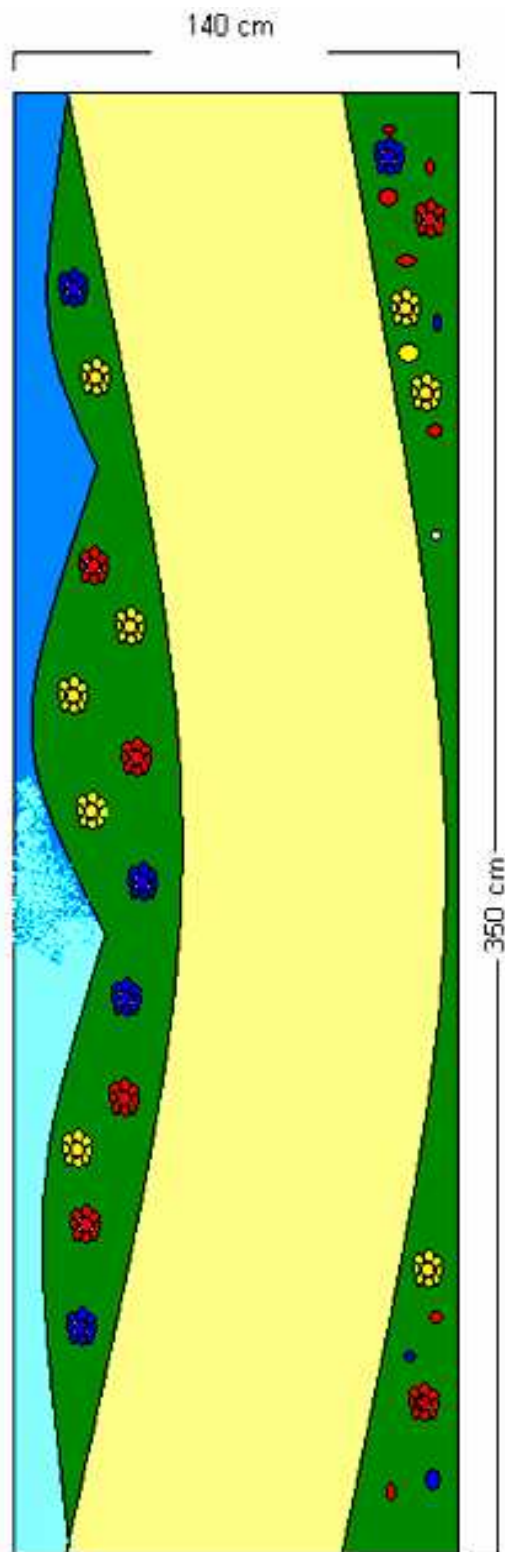
7.1 ESTRUCTURA DEL JUEGO

La guía: Indica las normas que regulan las acciones de los participantes, las situaciones que se presentan y la resolución de problemas. Esta guía establece parámetros que dan formas a la dinámica grupal que potencializará en cada instante el desarrollo del texto histórico. En la guía se revisan los aspectos fundamentales en cuanto a las "Partidas" o "Sesiones". Entre estos elementos tenemos:

1. **Los personajes jugadores primarios.** Ejemplo. Son los participantes los que los crearán a partir del conocimiento de una parte de la historia y adquieren su propia personalidad.
2. **Los personajes jugadores secundarios.** Ejemplo. Estos participantes son introducidos al juego a través de un Director. Estos tienen un papel fundamental ya que sirven de orientadores, además de catalizar las acciones de los personajes jugadores.
3. **El director.** Ejemplo. Entre los participantes uno de ellos debe fungir como director del juego (al principio es bueno que sea el docente), le corresponde a él recrear e inducir a través de la narración oral, mostrar el contexto y las diferentes alternativas de acción que tienen los personajes jugadores. El director es los sentidos, los ojos, oídos, tacto... que le permite a los participantes ponerse en contacto con la realidad del juego. Es decir la historia narrada. La idea es que los niños se estructuren equipos, todos tengan la oportunidad de pasar a cumplir ese papel. Sólo se necesita incentivar la creatividad, capacidad narrativa, habilidad y las reglas del juego, características que se desarrollarán durante la práctica continua.

La dinámica. Ejemplo. Consiste en desarrollo del juego, enmarcado en el contexto que va desde un tiempo determinado hasta otro, en cuanto al progreso y evolución del juego.

4. **La ronda.** Es el elemento principal y divertido del juego. culmina su dinámica de manera armónica mediante canciones, aplausos y correteada



BOCETO 1: TAPETE PRIMER MODELO

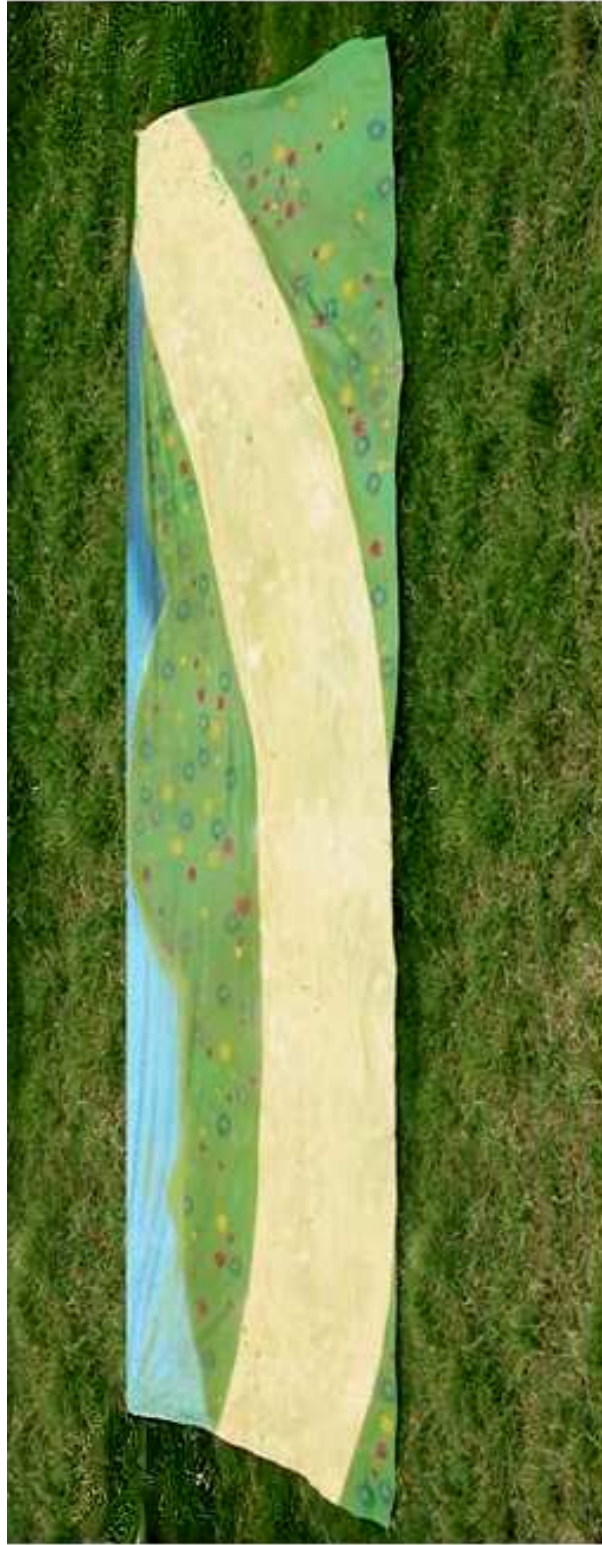
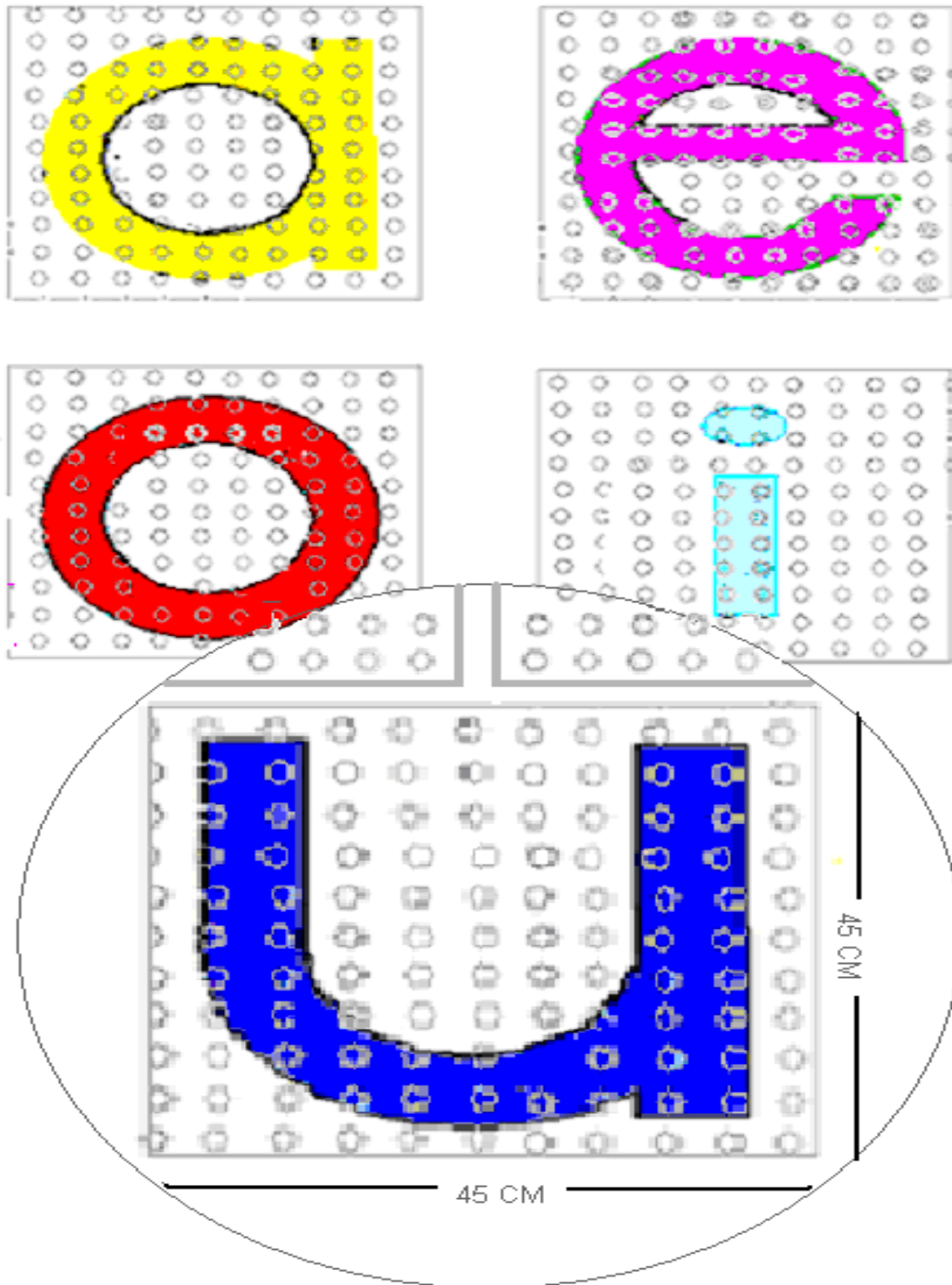


FOTO 1: TAPETE PRIMER MODELO



BOCETO 2: FICHAS ALTERNABLES PRIMER MODELO

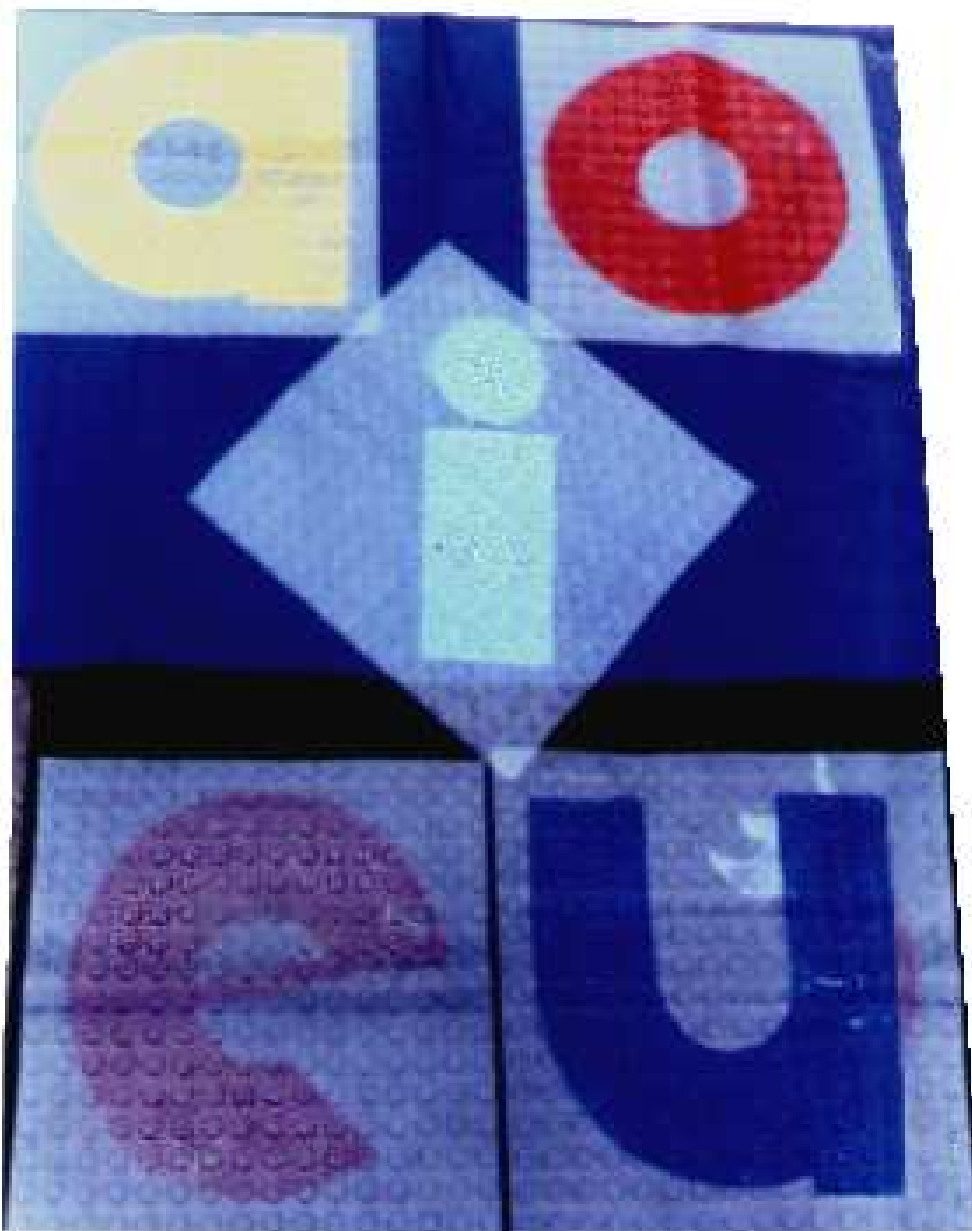


FOTO 2: FICHAS ALTERNABLES PRIMER MODELO



FOTO 3: MONTAJE PRIMER MODELO

En el primer tapete se diseñó un camino de color amarillo y un paisaje verde con flores de colores, el material utilizado fue lona de percalina gruesa, cuyas medidas correspondían a tres metros y medio de largo por un metro cuarenta centímetros de ancho, como también cinco moquetas plásticas transparentes de cuarenta y cinco por cuarenta y cinco centímetros de largo y alto en las cuales se plasmó las vocales así: la letra A pintada de color amarillo, la E de violeta, la I de blanco, la O de rojo y la U de color azul.

Para la implementación del juego se creó un cuento y se estableció las instrucciones, cuyo primer paso consistió en la ubicación de cinco niños en cada vocal, respondiendo a la pregunta “que vocal eres tú”, la cual era formulada por el resto de niños que formaban un gusanito y cruzaban por el camino.

El juego se puso en práctica en las instituciones tales como la escuela Nuestra Señora de Guadalupe de Botanilla, el Colegio San Juan Bosco, la Escuela N° 5, la Escuela primaria Antonio Nariño, Preescolar Maria Goretti y Instituto Escolar Santo Tomas de Aquino en Sandoná.

Este proceso tuvo sus inicios con la realización de un Diseño preliminar de lo que sería mas adelante el tapete y las fichas alternables, sin embargo de acuerdo a su aplicación y a los resultados de las encuestas se llevó a cabo modificaciones de todos los elementos del juego, con el fin de obtener un diseño final mejorado y con mayor aplicabilidad.

Los resultados de esta práctica permitieron el reconocimiento de comportamientos suscitados por el juego y lo atractivo del material para los niños. Ambos aspectos son muy importantes y se interrelacionan puesto que uno no funciona sin otro.

Se contó además con la colaboración de la directora de grupo y la psicóloga, quienes al tener un contacto continuo con los escolares, dieron sugerencias para la complementación y reforma de algunos pasos de las instrucciones y dinámica del juego.

Es así como las diferentes prácticas en las escuelas enriquecieron el proceso y proporcionaron ideas al igual que cambios para lograr que se obtengan mejores resultados tanto recreativos como pedagógicos.

CUENTO DEL PRIMER BOCETO “EL ÁGUILA HAMBRIENTA”

Un águila volaba muy alto y al mirar hacia abajo observo un pequeño animal, el águila que no comía hace una semana y media, bajó muy rápido a tierra para intentar cazar aquel platillo especial. Pero cual seria su sorpresa al mirar que aquel pequeño animal era un gran elefante que de un solo bocado no podría tragar.

Al presentarse esta situación una iguana se reía a carcajadas, el águila confundida hambrienta y además malhumorada, giró la mirada hacia la rama donde estaba la iguana. Al darse cuenta del error la iguana asustada corrió y el águila pensó: la iguana es pequeña, podré comérmela de un solo tiro, calmar el hambre, y luego descansar sobre la rama de un árbol.

La iguana corría, mientras el águila la perseguía. Tanto corrió la iguana que llevo a un gran túnel donde dormía un gran animal, ese gran túnel era la madriguera de un oso furioso, pero como la iguana era muy pequeña el oso no la sintió. Luego entró el águila aleteando muy fuerte y al darse cuenta que el oso dormía, busco por toda la madriguera. El oso despertó por el ruido que el águila hacía, muy bravo se portó, y a zarpazos al águila saco de su guarida. El águila intento entrar de nuevo, más el oso no se lo permitió. Al fin el águila se aburrió de este duelo, pero estaba tan hambrienta que se dedico a comer las uvas que un arbusto un poco viejo le permitía.

DISEÑO: 1 CUENTO PRIMER MODELO

Cambios en el cuento

El juego fue implementado con niños de preescolar y primero de primaria, con lo cual se percibió que el cuento no captaba la total atención de los niños, resultaba algo confuso para ellos y no desplegaba ampliamente su imaginación, estas razones permitieron descubrir que la narración era fría haciendo que se desviara la atención y se perdiera la secuencia de la dinámica del juego. Por lo tanto se realizó cambios en el cuento y en el material, con el fin que fueran congruentes con el desarrollo del juego.

Cambios en el material

Los cambios realizados en el material, consistieron en reformar las ilustraciones de los animales que representaban cada vocal, en las fichas alternables del tapete, por ejemplo, la representación de la letra “a” con el águila, de la “e” con el elefante, de la “i” con la iguana, de la “o” con el oso y la “u” con el unicornio. Estos animales son los personajes del cuento y son los responsables de que la fantasía que hay en la narración se traslade al momento vivencial del juego.

7.2 ENCUESTAS:

7.2.1 Encuesta numero 1: preferencia de colores en los niños:

¿Que color prefieren los niños?

Se pretende identificar el color por el que los niños sienten preferencia, esta encuesta se la realiza con la ayuda del profesor a cargo del grupo

A continuación se muestra un ejemplo de los tres formatos de encuesta que se les realizo a 177 niños de PRE-escolar y primero de primar

Ejemplo 1:

Encuesta tipo 1: Que color prefieren los niños.

Institución	INSTITUTO SANTO TOMAS DE AQUINO (SANDONA')
-------------	--

Grado	PRE-ESCOLAR	edades	5-7 años
-------	-------------	--------	----------

amarillo	azul	rojo	verde	violeta	naranja	café	gris	negro	blanco	Rosado	otro
x											
	x										
x											
x											
		x									
			x								
								x			
				x							
					x						
x											
			x								
					x						
	x										
									x		

7.2.2 Encuesta número 2: preferencia del color que tienen los niños para cada vocal:

¿Con que color identifican las vocales los niños?

Se pretende identificar el color por el que los niños sienten preferencia para identificar cada vocal.

Ejemplo 2:

Encuesta tipo 2: De que color son las vocales.
--

Institución	COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE (BOTANILLA)
-------------	---

Grado	PRIMEERO	edades	6 A 8 años
-------	----------	--------	------------

a	e	l	O	u
Amarillo	verde	Violeta	Rojo	violeta
Amarillo	Naranja	Naranja	Rojo	violeta
Amarillo	Naranja	Azul	Rojo	violeta
Rojo	Azul	Amarillo	Verde	violeta
Amarillo	Naranja	Azul	Rojo	Rosado
Amarillo	Azul	Amarillo	Rojo	violeta
Rojo	Naranja	Amarillo	Blanca	violeta
Rojo	azul	Azul	Rojo	violeta
Rojo	Blanco	Café	Rosado	violeta
Azul	Azul	Azul	Rojo	violeta
Amarillo	Naranja	Amarillo	Rojo	violeta
Amarillo	Naranja	Azul	Negra	Rojo
Amarillo	Azul	Amarillo	Rojo	violeta
Rojo	Naranja	Azul	Rojo	violeta
Rojo	Azul	Amarillo	Naranja	violeta
Amarillo	Azul	Amarillo	Rojo	violeta
Rojo	Azul	Amarillo	Rojo	violeta
Amarillo	Naranja	Azul	Rojo	violeta
Rojo	Naranja	Amarillo	Rojo	violeta
Rojo	Naranja	Azul	Rojo	violeta
Amarillo	Azul	Amarillo	Naranja	violeta
Rojo	Naranja	Azul	Rojo	violeta
Amarillo	Naranja	Azul	Rojo	violeta
Rojo	Azul	Amarillo	Rojo	violeta
Rojo	Azul	Amarillo	Rojo	violeta
Amarillo	Naranja	Azul	Rojo	violeta

7.2.3 Encuesta número 3: preferencia del animal que tienen los niños para cada vocal:

¿Con que animal identifican las vocales los niños?

Se pretende identificar el animal por el que los niños sienten preferencia para identificar cada vocal.

Ejemplo 3:

Encuesta tipo 3: Con que animal asocian las vocales

Institución	COLEGIO DPT SAN JUAN BOSCO (PASTO)
-------------	------------------------------------

Grado	PRIMERO	edades	7 a 8 años
-------	---------	--------	------------

a	e	i	o	u
Águila	Elefante	Serpiente	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Puma
Armadillo	Elefante	Iguana	Oso	Puma
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Gusano	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Sapo
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Sapo	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Sapo	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio
Águila	Elefante	Iguana	Oso	Unicornio

7.3 RESULTADO DE LAS ENCUESTAS

Se tomó las respuestas que coinciden Dentro de las encuestas y obtuvimos los siguientes resultados.

1. Escuela Nuestra Señora de Guadalupe
2. Colegio San Juan Bosco
3. Escuela No. 5
4. Escuela primaria Antonio Nariño
5. Instituto Escolar Santo Tomas de Aquino
6. Preescolar Maria Goretti

A la encuesta tipo 1: Cual es el color preferido de los niños, ellos respondieron.

GRUPO	N° DE niños	RESULTADO										
		AMAR.	AZUL	ROJO	VERD	BLAN.	NEGRO	VIOL.	GRIS	CAFÉ	ROSA	NAR.
1	31	3	4	5	2	4	1	2	3	1	5	1
2	30	7	3	3	3	3	1	2	2	0	4	2
3	29	4	5	2	4	2	2	3	1	2	3	1
4	29	4	2	4	2	4	0	3	2	1	5	2
5	30	5	3	1	3	5	0	4	3	0	2	4
6	28	3	5	2	4	2	2	2	0	1	5	2
	177	26	22	17	18	20	6	16	11	5	24	12
	RESULTADO EN PORCENTAJE %	15	12	10	10	11	3	9	6	3	14	7

De 177 niños encuestados 26 de ellos, que corresponde al 15%, y que es la mayoría; respondieron que su color favorito es el amarillo. Nos parece hay una simpatía o preferencia por el amarillo por que este refleja en el niño un color intenso que despierta su energía sin límites y su sentido de diversión, la mayoría de niños eligen colores vivos y claros, pues psicológicamente estos les permiten ser mas alegres y sentir la diversión, risa y emoción que les trasmite el color. a este color le siguen en preferencia el rosa, el azul, el blanco, el rojo, el verde, el violeta, el naranja, el gris, el negro y café. Que son colores que necesariamente debemos tener en cuenta en nuestro proyecto.

A la encuesta tipo 2: ¿Con qué color relacionan los niños las vocales? Ellos respondieron:

GRUPO N°	N° DE NINOS	a			e			i			o			u		
		AMAR	ROJO	OTRO	NAR.	AZUL	OTRO	AZUL	AMAR	OTRO	ROJO	NAR.	OTRO	VIOL	ROJO	OTRO
1	31	25	4	2	18	12	1	16	14	1	21	8	2	29	1	
2	30	16	13	1	15	13	2	12	15	3	24	3	3	21	8	
3	29	21	5	3	23	5	1	20	7	2	17	9	3	17	10	
4	29	27	1	1	21	5	3	17	9	3	15	12	2	9	17	
5	30	15	14	1	17	11	2	11	18	1	20	9	1	14	15	
6	28	26	0	2	19	8	1	20	6	2	16	11	1	16	11	
	177	130	37	10	113	54	10	96	69	12	113	52	12	106	62	
RESULTADO EN																
PORCENTAJE%		73	21	6	64	31	6	54	39	7	64	29	7	60	35	

De los 177 niños encuestados se obtuvieron los siguientes resultados:

a= amarillo

e= naranja

i= azul

o= rojo

u= morado

Estos resultados nos dan a conocer el color con el que el niño identifica las vocales, lo cual nos hace ver la importancia que tiene el color dentro de este proyecto. Desde muy temprana edad los niños son muy sensibles a su entorno y experimentan el mundo a través de todos sus sentidos simultáneamente, están tan relacionados a ellos que los adaptan a su lenguaje dando un valor objetivo a sus palabras.

A la encuesta tipo 3: ¿Con qué animal relacionan los niños las vocales? Ellos respondieron.

GRUPO N°	N° DE NINOS	a					e			i			o			u		
		AGULA	ARMADILLO	OTRO	ELEFANTE	OTRO	IGUANA	OTRO	OSO	OTRO	UNICORNIO	PUMA	OTRO					
1	31	28	2	1	31	0	31	0	31	0	27	3	1					
2	30	28	1	1	30	0	28	2	29	1	26	2	2					
3	29	17	6	6	29	0	21	8	29	0	29	0	0					
4	29	29	0	0	29	0	27	2	27	2	24	4	1					
5	30	29	0	1	29	1	19	11	28	2	21	6	3					
6	28	21	5	2	28	0	27	1	28	0	25	0	3					
	177	152	14	11	176	1	153	24	172	5	152	15	10					
RESULTADO EN PORCENTAJE %		86	8	6	99	1	86	14	97	3	86	8	6					

De los 177 niños encuestados se obtuvieron los siguientes resultados:

a= águila 86%

u= unicornio 86%

i= iguana 86%

o= oso 97%

e= elefante 99%

El resultado de esta encuesta muestra con que animales se le facilita al niño relacionar cada una de las vocales, es lógico que relacione la vocal con la primera letra de la palabra, por la pronunciación, lo que agiliza retener la vocal mentalmente imaginando el animal y de esta manera se hace mas fácil ubicar los personajes del cuento en el juego.

7.4 A QUIEN VA DIRIGIDO JUGANDO EN EL CAMINO DE LAS VOCALES

Jugando en el camino de las vocales es un proyecto dirigido tanto a niños de preescolar y primer grado de primaria como a sus maestros, teniendo en cuenta que el niño en sus primeros años aprende con rapidez. Es por esto que el proyecto se plantea como una ayuda didáctica para dicho aprendizaje, aprovechando la estructura física y psicológica que en esta etapa el niño presenta, pasando por un periodo flexible y de máxima modelación y por ende se construye un material que se ajusta a las necesidades teniendo en cuenta que el juego es fundamental en la formación de la personalidad y el desarrollo armónico del menor.

Por otra parte, la responsabilidad de los educadores en la formación del niño da pie para buscar nuevas alternativas que contribuyan a realizar su labor de la mejor manera; se propone el juego como una de estas alternativas convirtiéndose así en una herramienta que facilita la enseñanza y el aprendizaje: se propone un juego interactivo entre el niño y el educador donde este último participa activamente brindándose como un jugador más y proporcionando afecto, respeto, comprensión, orientación y dedicación justa requerida por el niño.

Esta ayuda educativa para el proceso de desarrollo de los niños que comienzan sus estudios se basa en experiencias prácticas en escuelas y colegios de las cuales básicamente se concluye que las ayudas didácticas carecían de un material que fuera capaz, no solo de afianzar su conocimiento individual, sino también de aportar seguridad y socialización al niño, ayudando de esta forma a que no solo el juego sirva como un método de refuerzo del conocimiento, sino también, para lograr que el niño se acostumbre a aprender con sus compañeros y así conseguir un futuro estudiante más extrovertido y receptivo, siendo esta la idea fundamental que lleva a la creación del proyecto y material "Jugando en el Camino de las Vocales".

7.5 DISEÑO DEL TAPETE:

El juego esta compuesto por un tapete diseñado en base a las ilustraciones de los personajes de un cuento por medio del cual los niños se introducen en un bosque jugando con los animales y a la vez conocen y refuerzan las vocales.

El tapete de las vocales dentro del proyecto, es un elemento que facilita el aprendizaje y la recreación de los niños. Además facilita la interacción entre el tapete, los niños y las vocales, haciendo que el juego “jugando en el camino de las vocales”, sea el instrumento en el cual se desarrolla su fantasía y aprendizaje. Así que mediante la lúdica que servirá como fuente de desarrollo dentro del proyecto, obtendremos mejores resultado en el aprendizaje de las vocales.

La imaginación consiste en la creación de una imagen que refleja al tapete según la percepción, la observación, la interpretación y la valoración que el niño ha hecho del tapete; lo que implica poner en juego un sinnúmero de asociaciones, generalmente inconscientes, entre el conocimiento y las vivencias personales del niño y el tapete, La imaginación y la fantasía encuentran aquí una vía de expresión ilimitada, al niño le es posible sin romper con la realidad, distanciarse de ella y recrear o crear una nueva, dejándonos ver que el tapete es una herramienta básica dentro de nuestro proyecto.

Lo que orienta este proceso e impide que se convierta en algo incoherente y caótico, es precisamente uno de los niveles de la propia conciencia, el ideal estético del tapete de (jugando en el camino de las vocales), que funciona como modelo rector e inspirador de la actividad de nuestro proyecto.

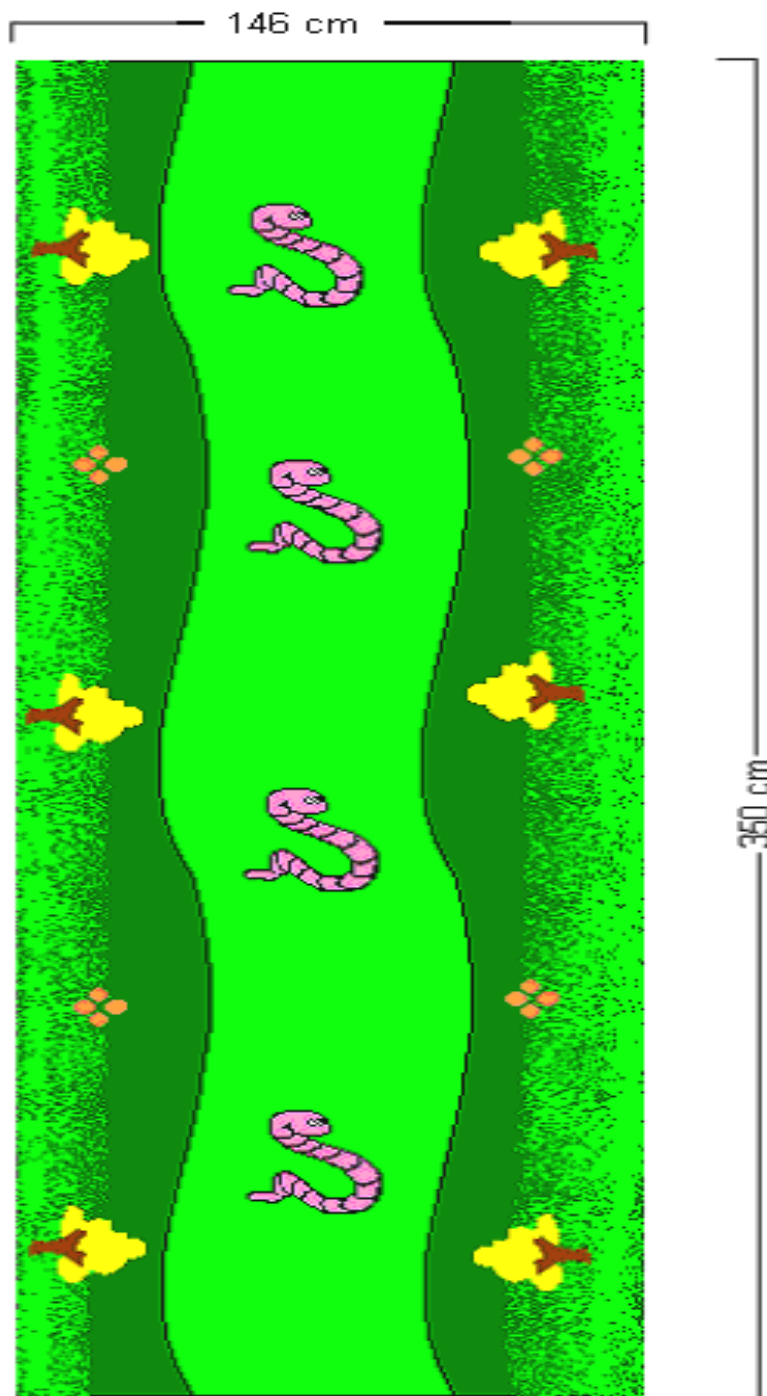
El tapete con el cual se empezó a hacer la investigación ha sufrido cambios con respecto a Los colores, diseño y material, ya que ha ido evolucionando de acuerdo con las diferentes prácticas y requerimientos que va presentando a medida que se hace mas completo el análisis de sus necesidades comparándolas con nuestras opciones de diseño y material, con las cuales se ejecuta el juego de nuestro proyecto.

El diseño del tapete esta relacionado con la edad cronológica y mental del niño, de esta forma se trata de llamar su atención teniendo como recursos en el tapete, el dibujo, el color, la forma, el espacio etc. Todo conlleva a que el niño se sienta identificado con el tapete y que encuentre un gusto por él, tanto estético como funcional, con el juego de las vocales que allí se desarrolla.

El tapete forma parte esencial de jugando en el camino de las vocales, que al extenderse en el suelo, ilustra un cuento para que los niños lo puedan jugar y aprender las vocales; en tanto participan del cuento: el camino del gusanito. El juego consiste en un recorrido que hace el gusanito por el bosque y se encuentran con los diferentes animales que representan las vocales.

El tapete de nuestro juego, sirve para ejecutar el cuento: el camino del gusanito, que es la columna vertebral de nuestro proyecto, en donde los niños que representan el gusanito, recorren el tapete ilustrado con el camino y los otros participan cómo los arbolitos del camino.

En cuanto a la manufactura, podríamos decir que esta hecho con una lona plástica resistente al ajetreo y fácil para manipular cuando se quiere guardar o utilizar. Las ilustraciones del juego que proponemos en nuestro proyecto, se hicieron con pintura pvc, plantillas y aerógrafo. La pintura pvc se adhiere muy bien a este tipo de material y además permite doblar el tapete plástico sin que la pintura se quiebre puesto que esta también es plástica.



BOCETO 3: TAPETE MODELO FINAL

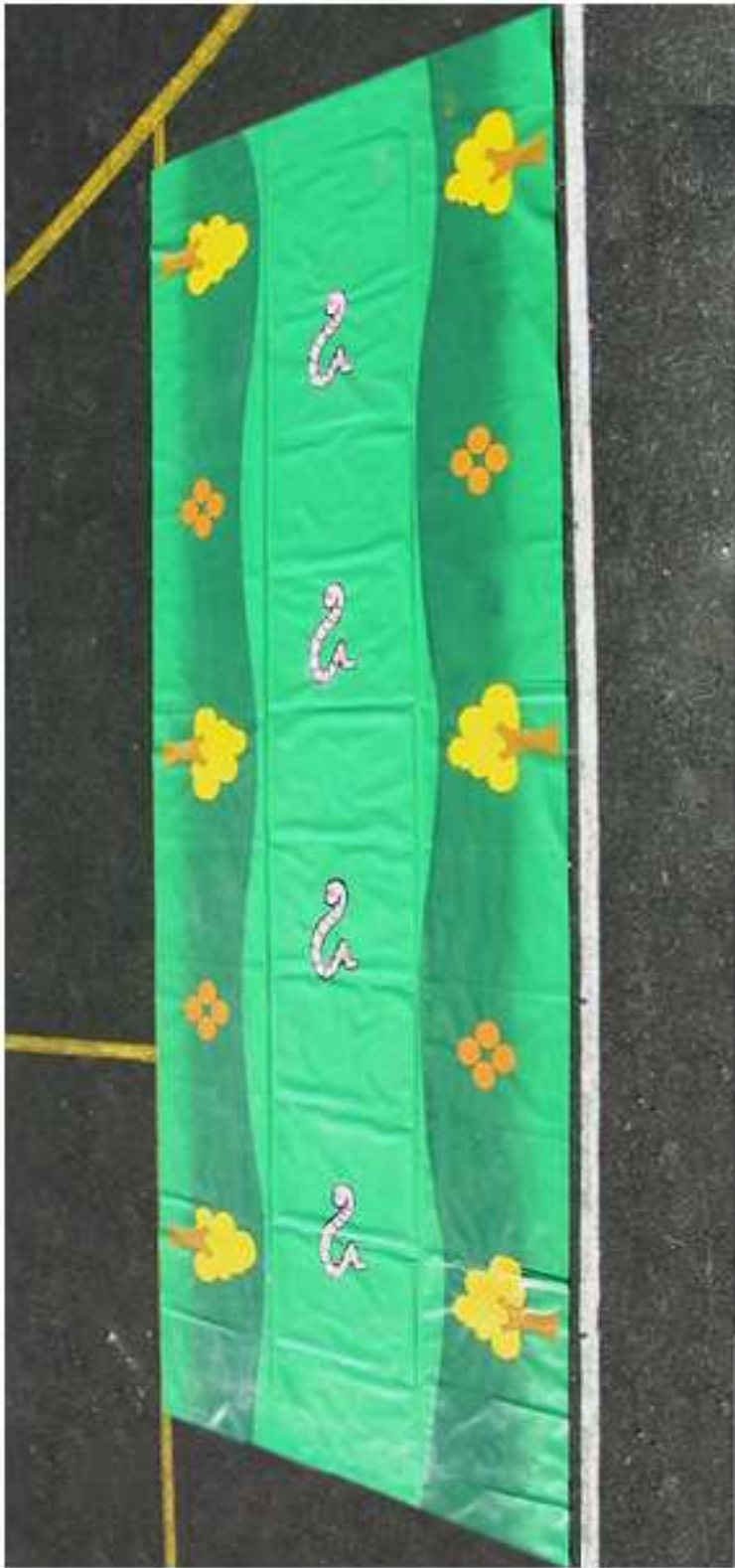
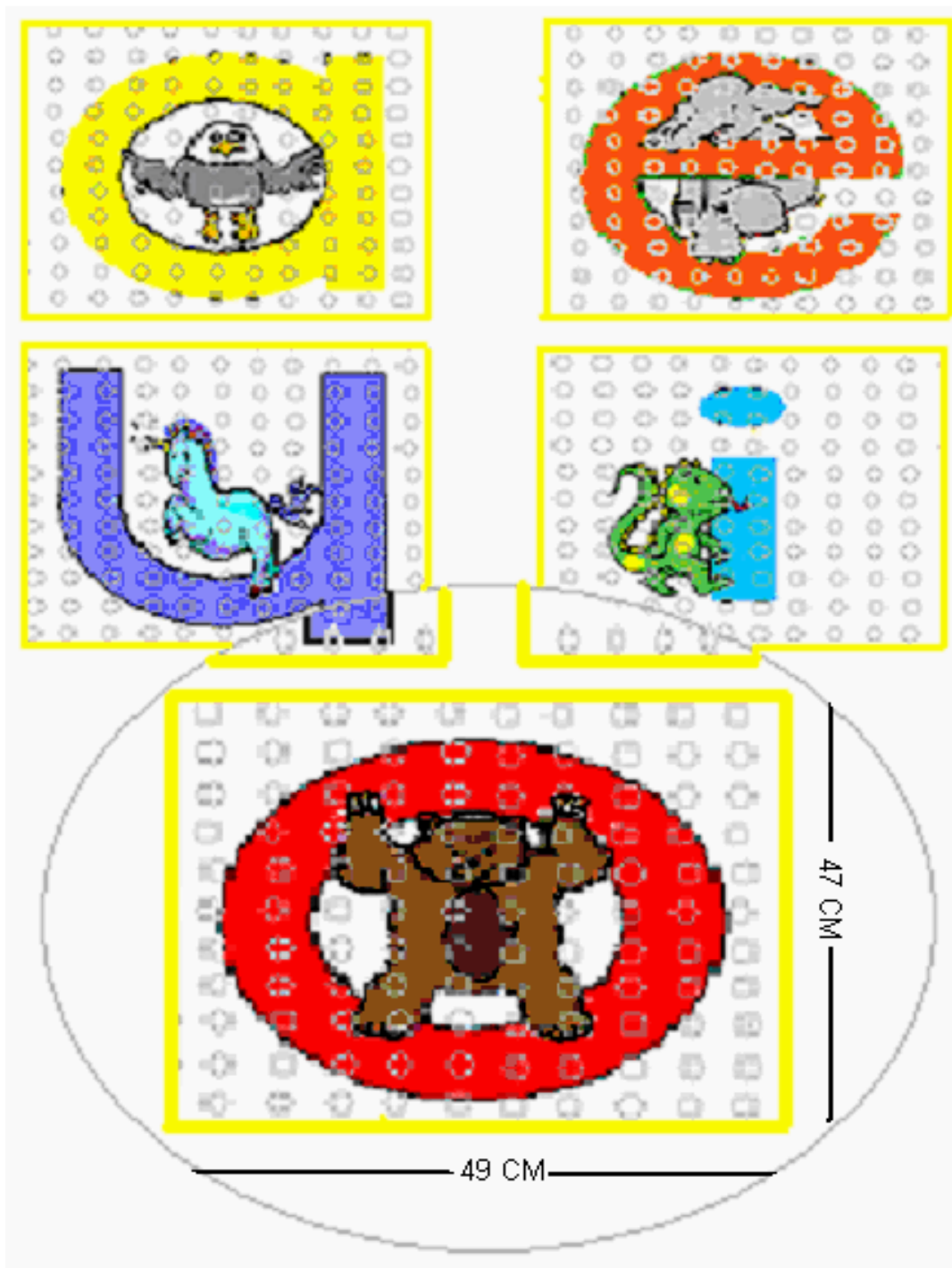


FOTO 4: TAPETE MODELO FINAL

7.6 DISEÑO DE FICHAS ALTERNABLES:

Se diseñaron cinco fichas para el juego de tal manera que cada ficha represente una vocal, con un color y animal característico; los que se obtuvieron de las encuestas y las prácticas realizadas en las diferentes instituciones. Las fichas alternables funcionan dentro del tapete cambiando de lugar para que el niño no aprenda de manera mecánica las vocales, sino que las puedan diferenciar. para esto se ha diseñado en cada ficha una ilustración que acompaña a cada vocal y también se le ha designado un color los cuales se escogieron de encuestas realizadas.

El material que se utilizó para realizar estas fichas fue moquetas plásticas transparentes para piso de carro, con pintura de pvc, que son resistentes al roce que se provoca al contacto con las pisadas de los niños.



BOCETO 4: FICHAS ALTERNABLES MODELO FINAL



FOTO 5: FICHAS ALTERNABLES MODELO FINAL



FOTO 6: MONTAJE MODELO FINAL



FOTO: 7 NIÑOS JUGANDO EL CAMINO DEL GUSANITO

7.7 CUENTO.

EL CAMINO DEL GUSANITO

Por el camino va el gusanito de tres colores
y el águila hambrienta vuela sobre las flores.
Cuando mira al gusanito, lo quiere devorar
y el gusanito corre y no se deja alcanzar.
Mientras corre y corre se topa con el elefante
y este moviendo la cola alza su pata gigante,
el gusanito lo mira y se esconde asustado
y el elefante baja la pata muy enojado.
La iguana mira al gusanito entre una rama,
Camina, saca la lengua y por poco lo agarra,
El gusanito brinca mientras encoge la cola,
y deja en la rama a la pobre iguana sola.
El oso paciente espera que caiga el gusano,
Se ríe, agranda sus ojos y estira la mano,
Cuando el gusano esta casi él la boca del oso,
Agarra una rama, y le pica un ojo.
El pobre gusano de huir ya esta cansado,
Un unicornio mágico lo ha mirado
y por error en un gigante gusano
lo ha transformado.
Ahora el gigante gusano rápido puede correr
y a todos los animales se quiere comer.

Este es el cuento del cual se da las instrucciones para iniciar la dinámica del juego. Se lo adapto al tema de enseñanza de las vocales utilizando unos animales que las representen. Aprovechando la literatura de una manera divertida y alegre.

El cuento es de gran importancia por que existe la necesidad de interrelacionar la fantasía del niño con el desarrollo del juego del tapete.

En la propuesta se ha diseñado que el tapete funcione con el cuento para que el proceso de la enseñanza con el juego “jugando en el camino de las vocales” sea completo e instructivo. Además el cuento es quien introduce al niño en el proceso imaginativo del juego del tapete. Se crea un cuento que se desarrolle en un camino con animales que identifiquen al niño y las vocales. Basándose en el cuento, obteniendo la base representativa que se desarrollara en la dinámica del juego, quedando así el cuento como la parte entre la realidad y la ficción que le da vida a la imaginación.

7.8 RONDA



EL GUSANITO

**El gusanito
Saldrá a cazar
Quien caiga en sus manos
Gusano será.**

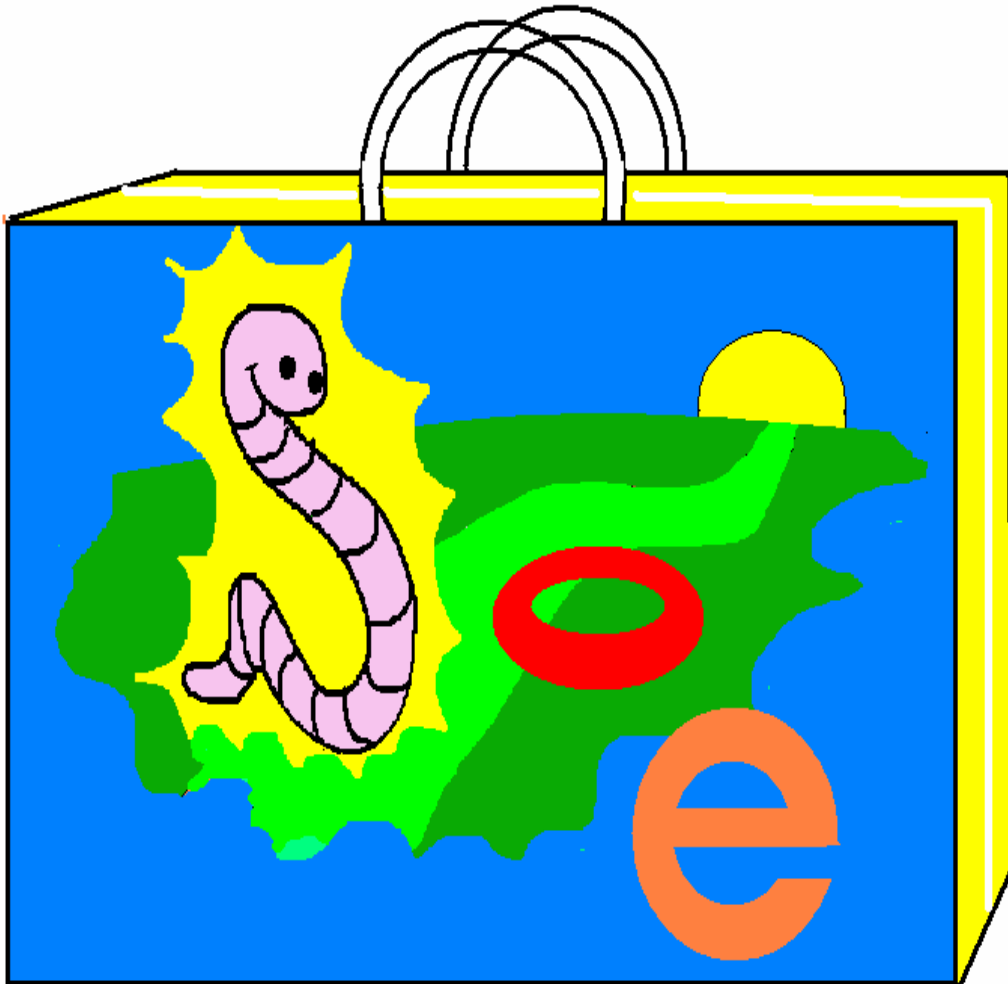
Es otra etapa del juego que divierte y recrea a los niños, anunciando que es la actividad que culmina cada recorrido del tapete e inicia uno nuevo.

La ronda es una implementación que también se dio por la investigación en las prácticas, su objetivo es mantener la atención de los niños que no participan en ciertos momentos del recorrido del tapete en el juego y también de dinamizarlo alegremente mientras finaliza.

La ronda genera alegría y entusiasmo en el espíritu del niño, manifiesta la solidaridad con sus compañeros brindándose protección mientras coordinan sus movimientos.

La ronda dentro del juego la conforman los árboles del camino del gusanito, interpretados por los niños que están esperando atentamente que el gusanito termine su recorrido, para poder huir del feroz gusano gigante.

7.9 ESTUCHE



BOCETO 5: ESTUCHE

Se ha diseñado un estuche para guarda el tapete y sus accesorios. La función de este estuche es facilitar el desplazamiento del juego y su protección, ya que este será un juego que de constante utilización.

Su diseño lo hace ser cómodo para llevar a cualquier parte y también fácil de guardar por su forma y tamaño, adecuándose así cualquier espacio dentro y fuera del aula de clases.

En cuanto a la manufactura podríamos decir que esta elaborado con el mismo material del tapete, una lona plástica resistente a la manipulación para la cual esta creado. Sus ilustraciones se hicieron con pintura pvc, plantillas y aerógrafo. La pintura se adhiere muy bien a este tipo de material y además permite doblar sin que la pintura se quiebre por ser plástica.



FOTO Nº 8: ESTUCHE DISEÑO FINAL

7.10 COMO SE JUEGA

Se busca que el niño, haga que la fantasía sea parte de su aprendizaje. Así con la lúdica fuente de esparcimiento y diversión obtendremos un buen y rápido refuerzo en el aprendizaje de las vocales.

Como anteriormente se ha mencionado, la fantasía es la base fundamental para el desarrollo del juego en el tapete por esta razón se narra el cuento, para iniciar el juego e involucrar a los niños en él.

Las vocales, al igual que los niños que representan al gusanito y los árboles, son los protagonistas del juego, ya que por no estar fijas en él, ellas cambiarán de sitio en este, para hacer interesante y divertida la forma de aprender.

Los cinco niños que representan al gusanito tratarán de dramatizar el cuento, utilizando gestos, señales y además respondiendo o cantando la vocal sobre la cual van brincando o saltando de uno en uno; al finalizar su recorrido por las vocales el último niño formará el gusanito que se prepara para corretear a los árboles del camino, que son los niños que cantan las vocales que pisa el gusanito en su paso por el camino.

7.11 INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

1. Preparación del material: Necesitamos un espacio amplio preferiblemente un espacio al aire libre. En donde los niños se sientan con mayor libertad para jugar debido a que el tapete del camino tiene un tamaño grande e invita a los niños a saltar y corretear.
2. organización de los niños: se distribuye el papel a representar en el juego: árboles e integrantes del gusanito.
3. lectura del cuento: procurar narrar el cuento de manera mas animada posible con el objeto de motivar a los niños a jugar y llamar toda su atención.
4. Explicación del juego: Los cinco niños del gusanito recorrerán el tapete uno a uno de principio a fin, cantando la vocal que van pisando y en coro los árboles también cantaran la vocal que canta el niño. Una vez los cinco niños atraviesen el camino se toman de la cintura para formar el gusanito y cantando la ronda salen a perseguir a los árboles quienes formaran el nuevo gusanito. Así se cumple el objetivo de reforzar el aprendizaje de las vocales de una manera lúdica y entretenida y es entonces cuando comienza de nuevo el juego.

NOTA: Las anteriores instrucciones se encuentran también dentro del material lúdico en forma precisa, igual que el cuento y la ronda.

8. CONCLUSIONES

Durante el proceso experimental realizado en las instituciones educativas con este material didáctico, se obtuvo unos resultados acordes a los objetivos que se plantearon. Por ejemplo la influencia psicológica que tiene el color en los niños, nos muestra el buen desempeño durante la práctica del juego.

Revela una relación de los pequeños con los colores y dibujos del tapete, llamando toda su atención y contribuyendo a sus imaginarios.

Muestra como se agiliza el conocimiento de las vocales en forma evolutiva durante el desarrollo del juego, gracias al refuerzo que el docente y los mismos niños dan.

El juego del tapete no solo sirve como refuerzo de aprendizaje en los niños y apoyo de enseñanza en los maestros, si no como una forma de descanso para liberar su estrés.

El niño reafirma su seguridad participando en grupo, perdiendo el miedo escénico que le servirá para participar y solucionar problemas en su rol educativo.

El juego aumenta la relación social para con sus compañeros y maestros; haciendo así el ambiente educativo más agradable.

9. RECOMENDACIONES

El maestro titular de la materia debe estar presente durante el desarrollo del juego.

Tener listo el material antes de su utilización para evitar contratiempos disciplinarios.

En el desarrollo del juego se debe hacer participar a todos los niños intercambiando personajes cada vez que se culmine un recorrido.

Cada vez que se desarrolle el juego, es necesario leer el cuento el camino del gusanito para mantener el imaginario relacionado con el juego

En el momento del juego donde el gusanito corretea a los árboles se debe calcular un tiempo determinado para que los pueda alcanzar, teniendo así todos los niños la misma oportunidad de participar.

10. MATERIALES

TAPETE: Lona plástica (primavera).
Diseño de ilustraciones.
Plantillas.
Aerógrafo.
Pintura pvc.

FICHAS ALTERNABLES: Moquetas plásticas transparentes para automóviles.
Percalina.
Diseño de ilustraciones.
Plantillas.
Aerógrafo.
Pintura pvc.

MALETÍN: Lona plástica (primavera).
Diseño de ilustraciones.
Plantillas.
Aerógrafo.
Pintura pvc.
Percalina.
Cremallera.

BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA, Luís. La recreación una estrategia para el aprendizaje. Editorial KINESIS. Armenia Colombia 2002.
- ARMIÑO, Rogelio. Psicología y fisiología del color- color-Bogota: Fundación Universidad de Bogota Jorge Tadeo Lozano. 2003
- CHIAZZARI, Suzy. Color, utilizar el color como estilo de vida para la salud y el bienestar. Editorial Blume. Barcelona España 1999
- IBARROLA, Bengonia. Cuentos para sentir, educar las emociones. Editorial S.M. Madrid 2003.
- JIMENEZ, Vélez Carlos Alberto. Lúdica, cuerpo y creatividad de la nueva pedagogía para el siglo XXI. Editorial Magisterio. Bogotá 2001.
- LEY 115 GENERAL DE EDUCACION. Ediciones Lito imperio. Colombia 1998
- MARTINEZ, Oscar. POR QUE NO JUGAMOS-Técnicas de animar para jugar. EDITORIAL CCS. Madrid 2000.
- MINISTERIO DE EDUCACION NAL. Fundamentos y marcos de los programas curriculares. editorial lerner ltda. Bogota 1988
- OTERO, Herminio. EDUCAR CON IMÁGENES. Editorial CCS. Madrid España 1993.
- PERRAUDEAU, Michel. Piaget hoy. Fondo de la cultura económica. México DF. 2001.
- http://www.monografias.com/trabajos28/didactica_ludica/didactica_ludica_s.html, OCAÑA, Luís. Jugando también se aprende.1997 consultado Jueves 2 de noviembre de2006
- http://www.Geocities.com/ludico_pei/pedagogía_de_la_creatividad_y_de_la_ludica.htm.,Carlos Alberto Jiménez, consultado jueves 21 de octubre de2006
- Escalera mágica – Iguana. Bogota Colombia. juego
- Las vocales rompecabezas – Ronda S.A. Bogota Colombia. juego
- Lotería didáctica – Hola colina. ed. Colina. Medellín Colombia. juego
- Lotería de animales infantil – Hola colina. ed. Colina. Medellín Colombia. juego
- Lotería preescolar – distribuciones angelito S.A. Medellín Colombia. juego
- Party bingo – distribuciones angelito S.A. Medellín Colombia. juego
- Perdidos en el bosque encantado – distribuciones angelito S.A. Medellín Colombia. juego
- Rompecabezas – Ronda s.a. Bogota Colombia. juego
- Safari travesía por el mundo animal – distribuciones angelito S.A. Medellín Colombia. juego