

INFLUENCIA DEL PROGRAMA DE LUDOTECA “LA ALEGRÍA DE APRENDER”
EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS PREESCOLARES

MARTHA INÉS ECHEVERRY DE S.

CLAUDIA EUGENIA GIL ISAZA

OLGA LÓPEZ BOTERO

UNIVERSIDAD DE MANIZALES
CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN
Y DESARROLLO HUMANO – CINDE
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO
MANIZALES

2002

INFLUENCIA DEL PROGRAMA DE LUDOTECA “LA ALEGRÍA DE APRENDER”
EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS PREESCOLARES

MARTHA INÉS ECHEVERRY DE S.

CLAUDIA EUGENIA GIL ISAZA

OLGA LÓPEZ BOTERO

Trabajo de Investigación para optar al título de Magíster en
Educación y Desarrollo Humano

Asesor: CARLOS GONZÁLEZ Q.
Director de Línea de Investigación en Cognición y Creatividad

UNIVERSIDAD DE MANIZALES
CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN
Y DESARROLLO HUMANO – CINDE
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO
MANIZALES

2002

CONTENIDO

| | pág. |
|--|------|
| INTRODUCCIÓN | |
| 1. UBICACIÓN CONTEXTUAL | 1 |
| 2. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | 1 |
| 3. JUSTIFICACIÓN | 7 |
| 4. ANTECEDENTES | 13 |
| 5. OBJETIVOS | 16 |
| 5.1 OBJETIVO GENERAL | 16 |
| 5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 16 |
| 6. MARCO TEÓRICO | 17 |
| 6.1 DESARROLLO HUMANO Y EDUCACIÓN | 17 |
| 6.2 LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO EN LA EDAD PREESCOLAR | 25 |
| 6.2.1 Principios pedagógicos del programa de ludoteca | 36 |
| 6.3 ÁREAS PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL PREESCOLAR | 39 |
| 6.3.1 Área motriz gruesa | 39 |
| 6.3.2 Área Motricidad fina adaptativa | 41 |
| 6.3.3 Área de lenguaje y comunicación | 43 |
| 6.3.4 Área personal social | 44 |
| 7. HIPÓTESIS | 47 |
| 7.1 HIPÓTESIS DE TRABAJO | 47 |

| | |
|---|----|
| 7.2 HIPÓTESIS DE NULIDAD | 47 |
| 8. VARIABLES | 48 |
| 8.1 VARIABLE INDEPENDIENTE | 48 |
| 8.2 VARIABLE DEPENDIENTE | 48 |
| 8.3 VARIABLES A CONTROLAR | 48 |
| 8.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES | 49 |
| 9. ESTRATEGIA METODOLÓGICA | 50 |
| 10. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | 50 |
| 11. POBLACIÓN Y MUESTRA | 51 |
| 12. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN | 53 |
| 12.1 INSTRUMENTO | 53 |
| 13. PROCEDIMIENTO | 55 |
| 14. INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 57 |
| 15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 76 |
| 15.1 CONCLUSIONES | 76 |
| 15.2 RECOMENDACIONES | 78 |
| BIBLIOGRAFÍA | |

LISTA DE CUADROS

| | pág. |
|--|------|
| Cuadro 1. Operacionalización de variables | 49 |
| | 58 |
| Cuadro 2. Análisis estadístico de resultados | |
| Cuadro 3. Resultados del pretest y postest en el grupo control y experimental | 67 |
| Cuadro 4. Ubicación de los grupos por niveles según la escala abreviada del desarrollo EAD | 69 |

LISTA DE FIGURAS

| | pág. |
|---|------|
| Figura 1. Pretest con los resultados del total | 59 |
| Figura 2. Postest con los resultados totales | 60 |
| Figura 3. Motricidad gruesa en el pretest del grupo control y experimental | 61 |
| Figura 4. Motricidad gruesa en el postest | 62 |
| Figura 5. Motricidad fina en el pretest de los grupos control y experimental | 63 |
| Figura 6. Motricidad fina en los grupos control y experimental del postest | 63 |
| Figura 7. Pretest en el área del lenguaje | 64 |
| Figura 8. Lenguaje en el postest de los grupos control y experimental | 65 |
| Figura 9. Pretest en el área personal social | 66 |
| Figura 10. Resultados del postest en el área personal social de los grupos experimental y control | 66 |

LISTA DE ANEXOS

| | pág. |
|--|------|
| Anexo A. Escala abreviada del desarrollo EAD-1 | 82 |
| Anexo B. Programa de ludoteca “La alegría de aprender” | 83 |

INTRODUCCIÓN

El programa de Ludoteca “La alegría de aprender” es una experiencia pedagógica investigativa para contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas preescolares, en este caso de la Escuela Concepción Ruiz de la ciudad de Manizales.

El trabajo con ludotecas a nivel formal y sistemático en la educación básica tiene pocos antecedentes investigativos en Colombia, porque a partir del programa oficial de la Presidencia de la República en este periodo gubernamental, de entregar ludotecas a diversos municipios del país, el CINDE ha iniciado un proceso investigativo que las convierta en posibilidad para el desarrollo humano educativo integral de la niñez colombiana.

Este proyecto trabajado a nivel de educación preescolar tiene como propósito central determinar la influencia de un programa de ludoteca para el desarrollo integral del preescolar a partir del abordaje teórico metodológico de las áreas de motricidad (fina y gruesa), lenguaje y comunicación y personal social, que permitan a los niños y niñas participantes del proceso, potenciarse como personas individuales sociales y culturales en ambientes educativos lúdicos.

Para el desarrollo del proyecto a partir de la ubicación contextual que plantea la descripción y formulación del problema de investigación, la justificación y los objetivos, se formula el marco teórico conceptual desde la concepción general de desarrollo humano y educación, y la ludoteca como estrategia pedagógica didáctica para el desarrollo integral en la edad preescolar.

Posteriormente se propone la estrategia metodológica, centrada en un diseño investigativo cuasiexperimental, con grupos experimental y control, pretest, postest, evaluados con la Escala Abreviada del Desarrollo (EAD), elaborada y validada en Colombia por el Ministerio de Salud con el patrocinio de UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) con la concepción de desarrollo integral abordado desde grandes áreas orientadas desde las teorías psicológicas interaccionistas, que llevan a formular el programa de ludoteca denominado “La alegría de aprender”, mediante el cual se implementa la estrategia pedagógico didáctica como una alternativa lúdica para potenciar a los niños y niñas preescolares.

Una vez ejecutado el programa y evaluado en ambos grupos, se procede al análisis, interpretación y discusión de resultados, que llevan a validar la hipótesis de trabajo y a cumplir con el objetivo propuesto, porque los niños y niñas

participantes en el programa mejoraron significativamente en la evaluación posterior a la intervención pedagógico didáctica, permitiendo concluir en general que la ludoteca como programa organizado, sistemático y reflexivo contribuye a la formación integral del preescolar.

Finalmente el programa se sistematiza desde la reflexión y la experiencia desarrollada, con el fin de continuar el proceso investigativo pedagógico, que aporte no solamente a un grupo restringido de pequeños, sino en general a la cualificación y cambio educativo, para hacer de ésta formadora de ciudadanía, democracia y paz; para que contribuya al desarrollo humano integral; es decir en todos los procesos, escenarios y actores comprometidos en su potenciación humana.

1. UBICACIÓN CONTEXTUAL

2. DESCRIPCIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La educación ha sido y es considerada como el centro del desarrollo humano y social. Si bien la educación, por sí sola, no elimina la pobreza ni es capaz de forjar las condiciones del crecimiento económico y bienestar social, sigue siendo la base de crecimiento personal y factor determinante para mejorar significativamente el acceso igualitario a las oportunidades de mejor calidad de vida.

Los esfuerzos que se vienen realizando para la transformación de la educación a través de las reformas educativas de poco servirán si no se logran cambios en los actores y en las prácticas educativas. Esto implica centrar la atención en la calidad de los procesos pedagógicos para que estos se constituyan en ambientes eficientes para el aprendizaje de los alumnos. La transformación que suponen las reformas se define en la preparación y disposición del maestro para la enseñanza.

En los últimos eventos políticos mundiales se ratifica la importancia de los primeros seis años de vida del ser humano y la relevante labor que cumple la familia, la escuela y la sociedad civil en dicho propósito. Así, la educación inicial es entendida como la educación que desde una perspectiva integral, oportuna y pertinente, abarca desde el nacimiento hasta los seis o siete años de vida y se puede desarrollar a través de diversas modalidades de atención, desde aquellas en que se potencia la labor educativa de la familia en sus escenarios cotidianos, hasta aquellas modalidades en ambientes educativos especialmente organizados para el aprendizaje de los niños.

Esta nueva concepción de la educación inicial, la ubica como el primer nivel del sistema educativo. En todos los países se reconoce su importancia, trascendencia, carácter preventivo, influencia en el desarrollo humano y empieza a considerarse como un derecho fundamental. En la X Conferencia Iberoamericana de Educación titulada “La educación inicial en el siglo XXI” se define la educación como “un proceso ininterrumpido que comienza desde el momento del nacimiento y se extiende a lo largo de toda la vida, y dentro de ella, la educación inicial (desde el nacimiento) es una etapa en sí misma, en la cual se sientan las bases para la formación de la personalidad, el aprendizaje, el desarrollo afectivo, la capacidad de diálogo y tolerancia en las relaciones interpersonales, así como el entendimiento entre pueblos y culturas”¹.

En este sentido, la educación preescolar deberá permitir preparar física y mentalmente a los niños para la escuela; proceso que se deberá reflejar en menor ausentismo, menor deserción y repetición y mejor entendimiento. Estos logros alcanzados en los primeros años de escolaridad permiten que en la vida adulta se manifiesten destrezas para organizar el conocimiento en categorías con sentido, transferir el saber de una situación a otra y ser selectivo en el uso de la información, estas destrezas se exigen cada vez más en la formación universitaria, como también mejoran las posibilidades de empleo, la adaptación al cambio tecnológico e inciden directamente sobre los trabajos informales. De otra parte, libera el tiempo de la madre u otros miembros de la familia al cuidado diario del niño, pudiendo conseguir empleo o mejorar sus ingresos, creando así mejores condiciones de vida para sus miembros.

¹ ORGANIZACIÓN DE ESTADOS AMERICANOS PARA LA EDUCACION LA CIENCIA Y LA CULTURA. X Conferencia de educación: “la educación inicial en el siglo XXI”. Panamá: Mimeo, 2000. Pág.12

La escuela en su función primordial de propiciar el desarrollo de los seres humanos se ha encaminado a buscar métodos que permitan que los estudiantes obtengan conocimientos en diferentes áreas. En esta búsqueda no se ha tenido en cuenta propiciar escenarios alternativos de enseñanza aprendizaje, la mayoría de los procesos educativos están basados en propuestas curriculares academicistas poco flexibles, no se buscan escenarios diferentes al de salones de clase, cuadernos, libros, etc.

A su vez, el juego en la escuela es tenido en cuenta como actividad que entretiene al niño, pero no se le ha dado la connotación e importancia como medio para lograr el desarrollo y que puede ser utilizado en la escuela como estrategia de aprendizaje.

El juego es indispensable para el desarrollo del niño por los roles que le permiten vivir, los modos de afirmación de sí mismo que le ofrece, la regla que le obliga a aceptar y que le enseña a obedecer y sobre todo las innumerables creaciones que le exige. Estas condiciones inherentes al juego como perspectiva para el desarrollo del niño, ha permitido a los pedagogos modernos sugerirlo como mediador pedagógico para el aprendizaje. Decroly reconoce su gran valor en la formación del niño, Dewey lo propone para las actividades estéticas, Claparade lo considera como una actividad fundamental para la adquisición de conocimientos. Por su parte Freinet introduce la metodología del trabajo-juego justificando que el trabajo desarrolla actividades útiles y productivas semejantes al juego porque éste procede de móviles intrínsecos.

Las posibilidades pedagógicas a través de la mediación lúdica han generado innumerables alternativas para ser utilizadas en los procesos de enseñanza y

aprendizaje de los niños en edad preescolar, con el fin de evaluar sus efectos en el aprendizaje prematemático, lectura, escritura y arte. Estas exploraciones han sido con propósitos instruccionales para la adquisición por parte de los niños de contenidos específicos de los currículos del preescolar, pero no se han aventurado a mirar las posibilidades que la lúdica puede brindar para el desarrollo integral desde los primeros años de la vida escolar. En este sentido, los contenidos a través de los procesos lúdicos se convierten en un pretexto para el despliegue de la potencialidad creativa del niño como posibilidad para desarrollarse integralmente y no en la asimilación de estos como objetivo del desarrollo.

Al respecto, Duckworth, afirma que “la meta de la educación no es aumentar el conocimiento, sino crear la posibilidad de que el niño invente y descubra. Cuando le enseñamos demasiado rápido, impedimos que haga eso... Enseñar significa transmitir estructuras que no pueden asimilarse más que al nivel verbal”.²

Estas situaciones a la que alude la autora citada, corresponden en la edad preescolar a espacios lúdicos ya que esta etapa del desarrollo ha sido identificada como “la edad de oro del juego”, se inspira en hechos reales de la vida del niño, pero también contienen los personajes de la fantasía y superhéroes que son muy atractivos para el niño, favoreciendo el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognitivas, motoras y sociales.

El desarrollo de estas habilidades debe ser entonces, el propósito más importante a tener en cuenta en el desarrollo del niño en edad preescolar. Sin embargo, la experiencia muestra que la transmisión verbal de conocimientos ha sido la forma

² DUCKWORTH, E. Piaget rediscovers, en R, Ripple y V. Rockcastle (eds), Ithaca, N.Y Cornell university Press. 1964. Pág.3

habitual de enseñar en los centros educativos. El juego por su parte ha sido incorporado atendiendo a las necesidades que el niño manifiesta como elemento de su propia constitución para lo cual se han determinado espacios temporalmente asignados fuera del aula escolar (recreo, actividades de esparcimiento, etc), y si se ha incorporado en los procesos académicos ha sido como se dijo en el apartado anterior, como vehículo para la adquisición de los saberes que para la edad preescolar se han estipulado en los currículos de la escuela, cuyo marcado interés ha sido la asimilación de los contenidos por parte de los niños.

Esta manera de enseñar, paradójicamente, no ha conseguido aquello que siempre ha perseguido, un aprendizaje adecuado para los alumnos. El que una práctica socializada sea predominante no garantiza que sea adecuada y exitosa. Por lo tanto, la educación especialmente la del niño en edad preescolar, debe incursionar en procesos alternativos que superen el reflejo mecánico de la planificación de contenidos del profesor hacia la construcción de ambientes de aprendizaje enriquecidos que valoren el desarrollo de las capacidades del niño y potencien éstas para que pueda a través de sus capacidades lúdicas, no sólo ejercitar sus habilidades sino también ponerlas en juego con un sinnúmero de situaciones con las cuales éstas se incrementarán mejorando así sus habilidades para comprender el mundo y actuar sobre él desde sus capacidades.

Atendiendo a estas reflexiones y aprovechando el programa de ludotecas que se está gestando en el país desde la Presidencia de la República a través del esfuerzo que la Primera Dama de la Nación está haciendo para gestionar el desarrollo de las ludotecas en todo el territorio colombiano, en la Escuela Concepción Ruiz de la ciudad de Manizales, jornada de la mañana, se planteó la posibilidad de desarrollar un proceso pedagógico didáctico a través de una

ludoteca para determinar de manera rigurosa y sistemática las posibilidades reales que este escenario tiene para propiciar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

A partir de las reflexiones descritas, la pretensión del presente estudio es proporcionar un escenario que desde un marco pedagógico y didáctico provea a través de ambientes lúdicos la posibilidad de que los procesos académicos de la Institución se redireccionen hacia estrategias flexibles, creativas e innovadoras que superen el activismo de la función del docente, la relevancia de la adquisición de contenidos como objeto de la enseñanza y la concepción del desarrollo del niño como un proceso lineal que se expresa en esferas separadas con la Institución que se proporciona en el aula.

Por lo tanto, la presente investigación plantea con un carácter explicativo el siguiente problema: ¿El programa de ludoteca “La alegría de aprender” influye en el desarrollo integral a partir de las áreas: motricidad gruesa, fina adaptativa, lenguaje y audición y personal social, de los niños preescolares de la escuela Concepción Ruiz de la ciudad de Manizales.?

3. JUSTIFICACIÓN

Las Naciones Unidas al iniciar por intermedio de la publicación de un informe anual sobre el Desarrollo Humano señaló en 1990: “La verdadera riqueza de una nación está en su gente. El objetivo básico del desarrollo es crear un ambiente propicio para que los seres humanos disfruten de una vida prolongada, saludable y creativa. Esta puede parecer una verdad obvia, aunque con frecuencia se olvida debido a la preocupación inmediata de acumular bienes de consumo y riqueza financiera”.³ En este mismo año, la comunidad internacional reunida en Jöntiem suscribió la declaración de Educación para todos, en la cual se reconoció que el aprendizaje empieza desde el nacimiento mismo y que, por tanto, una prioridad era crear programas de cuidado y desarrollo temprano en los cuales se debería involucrar la familia, la comunidad y las instituciones.

Estas declaraciones vinieron a complementar logros de gran significación histórica tales como la proclamación de la Convención Internacional de los Derechos del Niño, la realización de la Cumbre Mundial sobre la Infancia, la suscripción de los Pactos Subregionales por la Infancia, los Pactos por la Infancia y la formulación de políticas de niñez en los países.

Todas estas realizaciones que vinieron a culminar décadas de esfuerzos pioneros de ONG's internacionales y nacionales, de agencias de cooperación como UNICEF, UNESCO y la OEA y de otros actores internacionales y nacionales han dado una gran visibilidad y creciente legitimación social y política a la atención de la niñez.

³ PNUD. Informe sobre Desarrollo Humano 1990. New York. Tercer Mundo editores, 1990. Pág.25

Pero, estos avances, junto al crecimiento de la voluntad política contrastan con la distancia existente entre las formulaciones y la ejecución de las políticas, con la desarticulación institucional y sectorial, con el aislamiento existente entre los encargados de la formulación, los generadores de información y los responsables de la ejecución, además no hay una adecuada base de conocimientos en el recurso humano que tiene a su cargo la tarea social de propiciar el sano desarrollo de los niños.

La creciente influencia de los resultados de la ciencia en su interacción recíproca con la tecnología y el cambiante ritmo de las exigencias sociales que impactan en el mundo del trabajo, aceleran la necesidad de que los recursos humanos que laboran en la esfera educacional, requieran de una transformación para asumir las nuevas demandas de formación, aprendizaje y socialización orientadas a lograr mejores resultados. Se hace así necesario, considerar el propósito de superar el problema de la ignorancia “ como el más cruel de las discriminaciones a que están siendo sometidos especialmente los niños y los jóvenes excluidos y marginados del sistema educativo”⁴.

Pero, como lo explicita el autor citado, no sólo la garantía de no acceso a la educación produce la exclusión, sino también las diferencias en calidad, contenido, pertinencia y cobertura según la clase social a la que se pertenezca, así, la escuela sin calidad y pertinencia autoperpetúa la desigualdad. Estas exigencias implican el incremento y la mejora de conocimientos, habilidades y destrezas de los recursos humanos donde se requiere de un maestro capaz de

⁴ GARAY, Luis Jorge. Talleres del milenio. Repensando a Colombia. Hacia una visión programática. Santafé de Bogotá. Mimeo, 2001. Pag. 65

dar óptimas soluciones a los problemas que se presentan en diversas esferas de su actuación pedagógica.

La educación, por lo tanto, se debe realizar con maestros de alta calidad. “Estos constituyen uno de los fundamentos y pilares del sistema educativo por ser los depositarios de la fe pública en la construcción del sujeto social validado como proyecto humano”⁵. De esta manera, las sociedades cristalizan el concepto de libertad dentro de estructuras institucionalizadas que permitan que los derechos humanos se inscriban dentro de las capacidades humanas, que en el caso de la educación, implica entender que los niños que no tengan acceso a la educación de calidad están vulnerados y tendrán por consiguiente, un futuro mucho más limitado que aquellos que tienen acceso a estos bienes.

Se destaca entonces, el valor que tiene realizar el proceso de formación del hombre desde la infancia, cuya responsabilidad corresponde al preescolar, como iniciación del proceso formal de la educación del niño, para que sea capaz de actuar en las distintas esferas de la vida, vivir de acuerdo con el medio humano que le rodea y proyectarse en su transformación dada su capacidad de conocer, pensar, actuar y sentir en el marco de las libertades humanas como posibilidad de realización personal y social.

En este sentido, la didáctica debe asumir un carácter dinámico al construir nuevos escenarios para la enseñanza y el aprendizaje, donde se procure el sano desarrollo del niño, así como el reconocimiento de ser un poderoso instrumento del desarrollo socio-cultural, acorde con los nuevos requerimientos exigidos para la formación de los ciudadanos que reclama el nuevo orden nacional y mundial.

⁵ Ibid. Pag. 65

Cuando se señala el papel de la ciencia como fuerza social transformadora, de hecho se declara la necesaria relación de la ciencia con su aplicación en la práctica. En el campo específico la pedagogía en la que su objeto de estudio se da la reflexión sobre la propia práctica, ésta insoluble relación en todo el proceso se hace más evidente.

Sin embargo, en la práctica real de la vida cotidiana, la escuela se ve reducida a un conjunto de actividades y recursos mediáticos a ser utilizados en el aula, ajenos a las posibilidades reales de su adecuación al desarrollo del niño y a las condiciones particulares del ámbito escolar en un afán desbordado por apropiarse de medios e instrumentos que en apariencia contribuyen a la eficiencia del proceso educativo.

El marcado interés de la aplicación de un saber hacer, desde un punto de vista instrumental, hace que el maestro posea los medios necesarios para mejorar el aprendizaje que deberá efectuar el alumno con respecto a los fines estipulados en los objetivos, cerrándose así las puertas a la sensibilidad para reconocer en el niño su potencial creador, sus formas de significar la realidad, desconociendo los modelos de interpretación que tiene el niño del mundo en el que vive y que hacen parte de su carácter existencial.

Así, la escuela ha dimensionado la adquisición de conocimientos como lo primordial (lo serio) que corresponde a su función y ha demeritado las mediaciones culturales y las expresiones lúdicas en los procesos de formación, desconociendo que especialmente éstas, en las primeras etapas del desarrollo de la actividad educativa formal, permiten que el niño se apodere del mundo y crear otros mundos, es esta transformación de lo real lo que constituye su fecundidad

para desarrollar la creatividad. Esta función esencial en la vida de los niños suele ejercerse espontáneamente y sin ayuda, o puede también ser orientada por el educador y convertirse en una preparación para la vida personal y social.

Las dificultades que los pequeños pueden encontrar, sobre todo en el medio urbano, para disfrutar el juego son a menudo frecuentes, algunas de ellas son: las condiciones familiares actuales que exigen que ambos padres trabajen lo cual hace que los niños permanezcan solos o en compañía de personas muy adultas o desconocidas; la inseguridad que se vive actualmente crea temores en los padres para dejar salir solos a sus niños a los parques y lugares de recreación, todo esto hace que el niño permanezca la mayor parte del tiempo encerrado, y aunque esto no quiere decir que el niño no juega, puesto que él hace de cualquier espacio y objeto un juego, éste si se ve reducido a realizar actividades para “matar el tiempo” y limitando las posibilidades de crecimiento y aprendizaje en cuanto al desarrollo de habilidades específicas en el niño, por la falta de direccionalidad e intencionalidad de dichas actividades.

Desde el proceso educativo, la lúdica como mediadora en los procesos pedagógicos-didácticos, permite la exploración espontánea de lo real en el niño, pero si se quiere llegar a conocimientos más profundos acerca de sus posibilidades en la educación, se requiere de exploraciones guiadas. Por lo tanto, se crea la necesidad de estudiar el despliegue de la lúdica con propósitos formativos para la adquisición de habilidades comunicativas, motoras, personales y sociales en los niños a través de un programa de ludoteca.

Son las ludotecas como espacios pedagógicos - didácticos preparados con personal formado y dotados con juguetes y otros materiales, las que brindan esta

oportunidad de fortalecer el desarrollo, por ser un espacio para el juego organizado, especializado dentro de unos lineamientos y objetivos específicos que propician al niño una verdadera opción de crecimiento y desarrollo físico, cognitivo, personal social, afectivo y comunicativo, entre otros, para que esta sea una oportunidad para el desarrollo, el programa debe estar acorde a las necesidades y contextos específicos que rodean la dinámica de formación de los niños, por ello la propuesta de este estudio.

4. ANTECEDENTES

Al realizar la revisión de los antecedentes teóricos y metodológicos que han orientado la ludoteca, se encontró que este concepto no es nuevo. En los países escandinavos se referencia la ludoteca como un modelo de servicios de préstamo de juguetes y de juegos destinados al niño con dificultades de aprendizaje, a partir de esta idea se extiende a varios países con la posibilidad de que los niños y padres de familia presten los juguetes y puedan ser utilizados el mayor tiempo posible.

A partir de 1970, se inició en América del Sur y América Central un marcado interés por esta forma de trabajo con los niños/as que estimulan el juego, considerándolo como parte importante en el desarrollo. Desde esta perspectiva algunos países latinoamericanos iniciaron experiencias con ludotecas tales como: Colombia, Honduras, México, Brasil, Panamá y Cuba.

El Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano –CINDE- con el apoyo de la Agencia Internacional para el Desarrollo –AID-, el Fondo de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura –UNESCO-, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia –UNICEF-, publica en el año 2000 la colección “Ludotecas circulantes para padres y madres de familia”; que consiste en la capacitación de ludotecarios en distintos países de América Latina, para vincular a la familia y a la comunidad activamente en el proceso pedagógico de los niños y niñas a partir del mejoramiento de su autoconcepto, ya que según las investigaciones realizadas por el CINDE, la orientación de los padres fomenta el autoconcepto sano y el desarrollo intelectual de los niños.

Específicamente en el caso colombiano, la Primera Dama de la Nación, Nohra Puyana de Pastrana, lidera el programa de ludotecas – Naves, “Niños y niñas que aprenden, conviven, estudian y socializan mientras juegan”, dicho programa se inició como parte de la celebración del día del niño, en noviembre de 1999, iniciando su operación con el funcionamiento de 12 ludotecas en los municipios de Monquirá (Santander), Sabanalarga (Atlántico), Sabaneta (Antioquia), San Andrés de Sotavento (Córdoba), Soacha (Cundinamarca), Belalcázar (Caldas), Pitalito (Huila), Purificación (Tolima), Guapí (Cauca), Mogotes (Santander), Villanueva (Casanare), El Codito (Bogotá) (El Tiempo, julio 15 de 2001).

Este proyecto cuenta con el apoyo económico de empresas vinculadas al “Día del niño 2000”, la dotación del mobiliario ha sido asumida por Bienestar Familiar, con el acompañamiento de: Gobernaciones, Alcaldías, Policía Nacional, Padres de Familia, Casas de la Cultura, Maestros, Madres Comunitarias y Universidades.

En la experiencia del CINDE por medio del juego se construye procesos humanos como lo es el autoconcepto en la relación madre-hijo, el programa Naves brinda material a la comunidad para que a través del juego se haga uso adecuado del tiempo libre, en las dos experiencias se consolida la importancia del juego para el desarrollo comunitario. Se pretende con este estudio seguir enriqueciendo esta idea, y demostrar la oportunidad que brinda el juego ya no en espacios comunitarios sino también educativos, donde el programa de ludoteca se convierte en una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo integral de la niñez.

En cuanto a procesos de investigación tendientes a demostrar el impacto de las ludotecas en el desarrollo del niño no se han encontrado estudios en el país, esto como es obvio, se justifica por el hecho de ser una implementación nueva en las actividades escolares y apenas empieza a desarrollarse con carácter pedagógico

en la escuela. Sin embargo, se corre el riesgo de que las ludotecas se “inserten” en las actividades recreativas y de esparcimiento académico como escenarios con diversidad de materiales para que los niños jueguen y se pierda el objetivo de contribuir al desarrollo integral del niño, facilitándole el aprendizaje a través de actividades creadoras, si no se implementan estos propósitos con rigor conceptual y metodológico desde marcos pedagógicos y didácticos que permitan realizar seguimientos rigurosos de su impacto en el desarrollo del niño, lo anterior en virtud a no encontrar trabajos sobre desarrollo integral a partir de la lúdica.

Por lo tanto, el propósito de este estudio es superar el concepto de ludoteca como escenario para trascenderlo al de estrategia pedagógica, es decir, que ésta se convierta en un programa de intervención donde la lúdica proporcione las acciones necesarias y suficientes para el desarrollo del niño a través de las ludotecas como espacio para re-recrear estas posibilidades. Los materiales en ella cobran su importancia en la medida en que éstos son utilizados con fines pedagógicos en la búsqueda del mejoramiento de las oportunidades reales para que los niños en edad preescolar se desarrollen a partir de las nuevas perspectivas conceptuales, donde el desarrollo humano se concibe como una oportunidad esencial para lograr las capacidades humanas que provean a los individuos de habilidades para disfrutar de las libertades a las que tienen derechos como personas en un mundo que reclama cada día más la posibilidad de que sean los propios sujetos los que participen de manera activa en su transformación.

5. OBJETIVOS

5.1. OBJETIVO GENERAL

Conocer la influencia del programa de ludoteca: La alegría de aprender, en el desarrollo integral de niños preescolares en la escuela Concepción Ruiz de la ciudad de Manizales.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Valorar el estado de desarrollo integral desde las áreas motora (gruesa y fina), lenguaje, personal social en niños preescolares de 5 años.
- Diseñar y ejecutar el programa de ludoteca: “La alegría de aprender” en los contextos del desarrollo integral de los niños de preescolar, que tenga en cuenta las áreas motriz (gruesa-fina), lenguaje y personal social.
- Establecer las diferencias significativas del desarrollo integral en las diferentes áreas: motricidad gruesa – fina adaptativa, lenguaje y personal social, valoradas entre niños que asisten al programa de ludoteca y los que no asisten.

6. MARCO TEÓRICO

La fundamentación teórica de la investigación parte de una concepción general e integral del desarrollo humano y la educación, para luego abordar en un segundo tópico la ludoteca como estrategia pedagógica didáctica para el desarrollo integral de los niños y niñas preescolares.

6.1. DESARROLLO HUMANO Y EDUCACIÓN

El punto central de la discusión sobre la configuración de una sociedad global, lo constituye las condiciones, exigencias y relaciones entre las naciones del sistema capitalista, cada vez más profundos y determinantes, sobre las naciones en vía de desarrollo, económicamente más débiles. En este sentido, la globalización no es un proceso que se desarrolla homogéneamente en el tiempo y el espacio. “Esta desigualdad dada, junto con la que es propia de las formaciones nacionales que reciben su impacto, permite a la vez suponer que tales mutaciones globales, como fueron las del pasado, son portadoras de estructuras de oportunidad que, sin embargo sólo pueden volverse realidades a partir de la acción política que se concreta en cada momento y lugar en la vida de los estados”⁶

La configuración de una sociedad global dentro de un proceso capitalista, es entonces, contradictorio, heterogéneo, excluyente, discriminatorio en su naturaleza. El modelo neoliberal a través del cual se está legitimando el proceso de globalización agudiza estas contradicciones y exclusiones debido a la internalización creciente en las economías que impuso un reajuste económico en

⁶ CORDERA, Campos Rolando. Globalización y política social: Equidad e inequidad en los cambios del mundo. (borrador para discusión). Ponencia presentada en el seminario de la políticas sociales de México el fin del milenio. Instituto de investigaciones sociales. UNAM 15 – 17 de julio 1998. Pág 15

los países latinoamericanos, creando un caos en estos, al no saber aplicar medidas que permitan una verdadera inserción en los procesos de globalización, consecuentemente con las desventajas relativas de las posibilidades competitivas de estos países en los mercados externos de los países desarrollados.

Son muchos los estudios que tratan de identificar los factores de los cuales depende el desarrollo de una sociedad centrados en comparaciones entre países desarrollados y los llamados del “tercer mundo” o “subdesarrollados”, por supuesto, los economistas han hecho un gran aporte a esta caracterización puesto que el desarrollo se ha explicado bajo parámetros del crecimiento del PNB (Producto Nacional Bruto) lo que conlleva a la riqueza de los individuos, la industrialización y a la modernidad características de las sociedades desarrolladas.

Los países subdesarrollados por el contrario tienen problemas de pobreza y en general con los que hasta hace poco eran los indicadores del desarrollo, como el bajo crecimiento de la producción per cápita, lo que implica el desmejoramiento de la calidad de vida de las sociedades.

En cuanto a la evaluación o medición del desarrollo de la sociedad depende del concepto de desarrollo que se maneja, tradicionalmente el desarrollo se relaciona directamente con riqueza y por lo tanto es medida bajo los parámetros del crecimiento P.N.B. (PNUD, 2000).

Bajo estas circunstancias, los seres humanos miembros de una sociedad pasarían a ser un factor secundario en la contribución para el desarrollo de la misma, aunque pueda pensarse que los planes de desarrollo son encaminados a mejorar

la calidad de vida de las personas, su participación y compromiso con elevar las condiciones de vida es poca ya que los programas bajo indicadores netamente económicos son impuestos externamente y poco o nada los miembros de la sociedad pueden contribuir para que sean exitosos.

Ante la necesidad de buscar alternativas que contribuyan al desarrollo, donde se lleve a cabo una participación activa de todos los implicados, para que disfruten y se conviertan en ejes dominadores de dichos procesos, se requiere una visión de desarrollo diferente y que amplía la concepción anteriormente planteada.

Amartya Sen propone una concepción de desarrollo basada en las libertades fundamentales de los individuos y los grupos humanos como procesos integrados, trasciende como objetivo básico del desarrollo la maximización de la renta y la riqueza, fundado en el crecimiento económico como un fin en sí mismo. “El desarrollo tiene que ocuparse más de mejorar la vida que llevamos y las libertades de que disfrutamos. La expansión de las libertades que tenemos razones para valorar no sólo enriquece nuestra vida y la libera de restricciones, sino que también nos permite ser personas sociales más plenas, que ejercen su propia voluntad e interactúan con –e influyen en- el mundo en el que viven”⁷

Así, la riqueza no tiene utilidad en sí misma, su utilidad está dada en las cosas que permite hacer y que según el autor citado, son las libertades fundamentales que ayuda a conseguir, por lo tanto, el desarrollo se concibe más allá de la acumulación de riqueza del PNB y demás indicadores relacionados con la renta. Centrado el desarrollo en la libertad de llevar diferentes tipos de vida se refleja en el conjunto de capacidades de una persona, que a su vez dependen de diversos

⁷ SEN, Amartya. Desarrollo y libertad. Santafé de Bogotá: Planta. 2000. Pág 31

factores como las características personales y las oportunidades sociales, políticas y económicas a las que se tiene acceso. La libertad individual está entonces, condicionada por la influencia de los factores sociales en el grado y alcance de ésta, en este sentido, la libertad individual corresponde a un compromiso social.

El desarrollo, dentro de este nuevo contexto teórico, consiste esencialmente en la expansión de la libertad en tanto ésta se constituye en su fin y en su medio. Se logra el desarrollo en la medida que se eliminan faltas de libertades que privan a los individuos de opciones y oportunidades para ejercer su agencia razonada. Cabe aclarar que dentro del enfoque de desarrollo descrito existe una diferencia fundamental en los términos “capital humano” y “capacidad humana”, en el primero se centra la atención en la agencia de los seres humanos para aumentar las necesidades de producción, mientras que la discusión sobre el segundo se basa en la libertad fundamental de las personas para vivir de acuerdo a las razones que tienen para valorar la vida y para aumentar las opciones reales entre las que pueden elegir.

Esta libertad se ve favorecida en los niños y niñas en la posibilidad que le da el juego de explorar y tener diferentes alternativas de acercarse al mundo que lo rodea de acuerdo a los intereses, potencialidades y estilos particulares, a través de actividades diseñadas pedagógicamente para ello.

La concepción de desarrollo basada en las libertades fundamentales:⁸ libertades políticas, (libertades de expresión y elecciones libres) que fomentan la seguridad económica; los servicios económicos (participación en el comercio y la producción); las oportunidades sociales (servicios educativos y sanitarios); las

⁸ Ibid. pág. 18

garantías de transparencia y la seguridad protectora; tienen implicaciones para la comprensión del proceso de desarrollo así como para la creación de alternativas para fomentarlo.

Sen ⁹ caracteriza las principales fuentes de privación de la libertad: la pobreza y la tiranía, la escasez de oportunidades económicas y las privaciones sociales sistemáticas, el abandono en que pueden encontrarse los servicios públicos y la intolerancia o el exceso de intervención de los estados represivos. Significa que la libertad también depende de las instituciones sociales y económicas (educación y salud) de los derechos políticos y humanos (participación en debates públicos), esto lleva a centrar la atención en los fines por los que cobra importancia el desarrollo y no sólo en algunos de los medios que desempeñan un destacado papel en el proceso.

El informe sobre Desarrollo Humano del 2000 bajo esta misma perspectiva lo concibe como:¹⁰

“...el proceso de ampliación de las opciones de la gente, aumentando las funciones y capacidades humanas... El ámbito del desarrollo humano va mucha más allá, otras esferas de opciones que la gente considera en alta medida incluyen la participación, la seguridad, la sostenibilidad, las garantías de los derechos humanos, todas necesarias para ser creativo y productivo y para gozar de respeto por sí mismo, potenciación y una sensación de pertenecer a una comunidad. En definitiva, el desarrollo humano es el desarrollo de la gente, para la gente y por la gente”.

Esta concepción de desarrollo, necesariamente debe cambiar sus indicadores, así por ejemplo, se podría diferenciar entre pobreza por falta de renta y pobreza por carencia de capacidad, no se pretende afirmar que la falta de renta no influye en la

⁹ Ibid pág. 20

¹⁰ PNUD. Informe sobre Desarrollo Humano. 2000. New York. Tercer mundo. Editores, 2000. pág. 17

privación de libertades, pero no es el único factor y su relación no es unidireccional, es decir, la expansión de libertades no depende exclusivamente de la riqueza.

Se ha insistido en el carácter multidimensional de la pobreza, la cual no se reduce, como se ha explicado, a la ausencia de ingresos económicos o a las dificultades para cubrir las necesidades mínimas, sino que se extiende a otras dimensiones de la vida humana: a las dificultades de presencia en la vida pública y la nula participación en las decisiones sociales; a las barreras para un acceso a la educación con calidad y a la persistencia dentro de los ciclos normales de formación del desconocimiento de los valores culturales, entre otros. Progresivamente se viene sacando el concepto de desarrollo de la esfera de la economía aumentando la relevancia de otras esferas de la vida humana.

En este sentido, el desarrollo humano se vincula con el fortalecimiento de determinadas capacidades relacionadas con toda la gama de cosas que una persona puede ser y hacer en su vida; en la posibilidad de que todas las personas aumenten su capacidad humana en forma plena y den a esa capacidad el mejor uso de todos los terrenos, ya sea cultural, económico y político; es decir, en fortalecimiento de capacidades. Por lo tanto, el desarrollo humano está asociado a la posibilidad de que todos los individuos sean sujetos y agentes del desarrollo, es decir, con su constitución como sujetos individuales y sociales.

Los niños y niñas en educación preescolar se caracterizan por la capacidad para buscar alternativas por lo general creativas para solucionar sus problemas, por medio de los cuales se acerca al mundo que los rodea, manifiestan infinidad de capacidades para lograr sus metas de conocimiento, por ello es una edad que

permite dar oportunidades de exploración de las habilidades para ser agentes de desarrollo.

Las oportunidades sociales son básicamente la libertad de educación y sanidad, las cuales son necesarias para que se den las otras. La educación como libertad fundamental debe dar oportunidades para el desarrollo, en este estudio se busca responder a esta demanda a través de un Programa de ludoteca.

La educación, por lo tanto, se convierte en un aspecto fundamental para la concepción de desarrollo humano que se ha venido desarrollando. Si la función de la educación es permitir que los seres humanos desarrollen sus capacidades y habilidades, necesariamente es en sí misma oportunidad y medio para el desarrollo.

González, considera que “la educación se identifica, con un crecimiento integral del ser humano en una interrelación permanente consigo mismo, con los demás y con la naturaleza, que permite que el sujeto se desarrolle biológica, psicológica y socialmente, posibilitando una interacción dinámica de su ser único e irrepetible con la circundante caracterizada por la participación, la creación y la autonomía”.¹¹

Esta opción que brinda la educación para la expansión de capacidades es en sí misma una libertad fundamental, porque todo ser humano debe tener la posibilidad de desarrollar sus capacidades cognitivas, motoras, personales, sociales y sobre todo potenciar el ser creativo, productivo y satisfecho de sí mismo.

¹¹ GONZALEZ Q. Carlos A. Cognición y creatividad. Manizales: Universidad Nacional de Colombia, 2000. pág. 20

Por otro lado, la educación concebida para la modernidad, contrario a la visión tradicional de transmisión de conocimiento, debe brindar oportunidades de desarrollo cognitivo, social y personal a partir de la participación activa del sujeto donde se ve constantemente transformado en función del mejoramiento de la calidad de vida.

Por lo tanto, la educación en el nuevo orden descrito, debe considerar el desarrollo más que un proceso de maduración y crecimiento, como la posibilidad que tienen los niños para potenciar sus capacidades. “El desarrollo del niño es un proceso de cambio en el que el niño aprende a dominar niveles cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, sentimientos y relación con los demás”¹². De esta manera, la escuela debe tener en cuenta que el desarrollo es un proceso que inicia inclusive desde antes del nacimiento, donde los niños a medida que interaccionan con el mundo que lo rodea (las cosas, la familia y la sociedad en general) lo va dominando exigiéndole un cambio o transformación continua en sus estructuras mentales, físicas, emocionales.

En este sentido, el desarrollo no puede verse fraccionado, ya que el ser humano es holístico y aunque las áreas que lo conforman son definidas y tienen características propias, éstas se interrelacionan entre sí afectándose las unas a las otras. El desarrollo entonces, puede concebirse como la posibilidad que brinda en este caso la educación de potenciar habilidades en estas áreas, para buscar nuevas posibilidades no sólo educativas, sino de desarrollo en general, sobre todo en esta etapa de la vida en la que niños y niñas tienen grandes posibilidades de potenciación.

¹² MYERS. R. Los doce que sobreviven. Santafè de Bogotá: OPS, Fondo de las Naciones Unidas para la infancia, 1993. pág 4

6.2. LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO EN LA EDAD PREESCOLAR

Son diversos los autores que plantean la importancia del juego y la lúdica para el desarrollo infantil, a partir de los cuales se han hecho numerosas investigaciones que diferencian entre juego y lúdica, las cuales son fundamentales para este estudio en el que se considera la lúdica como “la capacidad de exploración y expresión ‘acompañada de’ goce y disfrute que tiene el ser humano” ¹³ y el juego como la “actividad placentera, libre y espontánea sin un fin determinado pero de gran utilidad para el desarrollo del niño” ¹⁴

Los anteriores conceptos diferencian la lúdica y el juego, considerando la lúdica como una capacidad de orden simbólico que compromete a la persona con todas sus potencialidades y lo dinamizan en su vida personal y social.

Huizinga (1984) propone la lúdica como una forma de transformación y liberación que favorece el desarrollo del lenguaje, la comunicación, la intuición, el entendimiento. La imaginación, la creatividad, el trabajo y la socialización, es decir, un fenómeno cultural que se traduce en el comportamiento lúdico.

El comportamiento lúdico le permite al sujeto cuestionarse acerca de su humanidad, impulsándolo a generar una transformación desde el hecho de existir y disfrutar, permitiendo apropiarse y reconceptualizar su quehacer como sujeto individual y colectivo capaz de trascender su propia realidad.

¹³ AGUILAR, Yolanda. Porqué una ludoteca?. Colección ludoteca circulante para padres, madres y familias. Manual 1. Medellín: Innovaciones CINDE, 2000. pág 7

¹⁴ POSADA, Álvaro; GÓMEZ, Juan Fernando y RAMIREZ, Humberto. El niño sano. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 1997. pág 427

Durante la infancia, el comportamiento lúdico del niño(a) se constituye en el potencializador de diversos aspectos que configuran su personalidad y favorecen el proceso de construcción de signos que le permiten acceder al pensamiento conceptual y a través de éste al mundo que le rodea, es decir, la acción lúdica le permite al niño(a) –simbolizar- crear un mundo en el cual puede determinar su orden y su espacio y a partir de allí establecer relaciones, diferencias y significados respecto al mundo circundante.

Es así como la lúdica se constituye en una acción transformadora que se proyecta a la adquisición de algún conocimiento que se define en la negociación permanente del pensamiento individual y colectivo, que la escuela y la pedagogía deben privilegiar a nivel general, haciendo énfasis en los preescolares, por ser este momento de la vida de los niños y niñas de preparación y motivación para todo el proceso educativo general.

En este sentido, Vigotsky (1989) afirma que el juego dirige el desarrollo, además propone un paralelo entre el juego y la instrucción escolar, pues ambos crean una “zona de desarrollo próximo” y en ambos contextos los niños elaboran habilidades socialmente disponibles y conocimientos que acaban por internalizar; por lo tanto potenciar la zona en el desarrollo integral a través de programas de ludoteca como pretende este estudio es fundamental para promover el desarrollo.

El niño empieza a jugar con las palabras “pa”, “ma”, “te” y otras para poder cautivar y comunicar toda la afectividad que tiene hacia sus padres. Más tarde se estructura el lenguaje, la función simbólica y por ende el pensamiento y la representación.

“A medida que el niño o niña van creciendo construyen nuevos significados a partir de los anteriormente preexistentes y en interacción con la experiencia física, social y cultural”¹⁵, los niños poseen pre-conceptos, pre-teorías, constructos idiosincráticos que le permiten organizar y actuar sobre el mundo.

El niño es considerado como poseedor de predisposiciones innatas que se manifiestan a través de la interacción con el ambiente. La investigación psicobiológica ha convencido de la existencia de redes neuronales plásticas, maleables, que cambian y se desarrollan en relación con la estimulación ambiental.¹⁶

Los estudios de adquisición del lenguaje que incorporan factores sociales se ocupan de la naturaleza de los procesos comunicativos entre el niño y otra persona, y en el caso de la educación y los programas de ludoteca, la comunicación entre pares y adultos contribuye al desarrollo del área.

Para Bruner, tanto las cogniciones como los contextos son considerados cruciales para el desarrollo. Se tienen más en cuenta los contextos necesarios para que se dé el desarrollo y, en algunos sentidos, el desarrollo cognitivo (y del lenguaje) está ligado al contexto. En el caso del niño, habitualmente es la madre quien interactúa, habla y se comunica con él. En ese sentido, el pequeño queda impregnado de las convenciones del lenguaje –su forma y significado– en contextos que son familiares y reconocibles.

¹⁵ PORLAN, Rafael. Constructivismo y escuela. Hacia un modelo de enseñanza aprendizaje, Sevilla: Diada, 1995. pág.110

¹⁶ GARTON, Alinson. Interacción social, desarrollo del lenguaje y cognición. Barcelona: Paidós. 1994. pág 56

Jugar es la actividad más importante para el niño, jugando aprende, explora, usa sus sentidos y desarrolla la creatividad, esto hace que la ludoteca como espacio para la construcción y desarrollo integral de los pequeños sea una opción pedagógica.

El juego es además una de las principales fuentes de exteriorización del mundo interno del niño, de ahí su importancia en la estructuración de la personalidad y desarrollo de la inteligencia, en todas las edades y especialmente en la formación básica y preescolar, tal como se plantea en el proyecto.

Los juguetes y juegos ayudan a la estructuración del yo, por ello su duración, estructura y contenido están determinados por las necesidades internas de cada sujeto.

Mientras juega, el niño vive, explora el mundo físico y el ambiente social, perfecciona conceptos, amplía y enriquece su vocabulario, ejercita su capacidad de atención y memoria, da impulso a la imaginación, genera aptitudes y actitudes creadoras que le proporcionan satisfacción desahogo y alivio de tensiones, además de estimular la capacidad de asombro y el espíritu investigativo, que deben ser la base de la formación del preescolar y en el que el programa de ludoteca debe trabajar ampliamente.

La relación juego-desarrollo puede compararse a la relación instrucción desarrollo, el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. La acción según Vigotsky (1989: 163), es la esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo del

juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. En este sentido puede considerarse al juego como una actividad constructora que determina la evolución del niño y es el caso del preescolar, y la ludoteca como programa de formación, dicha relación es fundamental.

Durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura, y se recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente puede llevarse a cabo en forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes (Huizinga, 1984).

Como actividad fundamental el niño utiliza múltiples espacios para jugar: la escuela, la casa, los parques, centros recreativos; sin embargo surge la idea de facilitar a la comunidad la posibilidad de jugar, pero que ese juego tenga la característica de ser lúdico, es decir, que produzca goce y disfrute y que permita la expresión del ser humano; también que sea un juego organizado, dirigido a fines específicos y que posibilite el desarrollo integral; es así como se crean las ludotecas.

La palabra ludoteca es un neologismo formado por la palabra latina "*ludus*" (juego) y la contracción biblioteca, se designa con ella a un centro de préstamos de juegos y juguetes. La ludoteca se constituye entonces, "como un espacio lúdico, recreativo, creado para rescatar la importancia del juego y la lúdica en la vida del ser humano",¹⁷ para efectos de este proyecto, la ludoteca supera el concepto de

¹⁷ AGUILAR, Op cit. pág. 13

espacio y se convierte en programa a través del cual se pretende fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas preescolares.

La ludoteca, por lo tanto, es un espacio preparado y dotado con juguetes y materiales didácticos, para estimular a los niños a desarrollar actividades que les posibilite el despertar de sensaciones y diversiones y el experimentar y explorar por medio del juego, nuevos modelos de relación y comunicación, no sólo entre niños, sino entre niños y adultos, mediante un programa trabajado desde cuatro áreas: de motricidad fina y gruesa, comunicación y lenguaje y personal social, que pretenden contribuir al desarrollo integral.

El concepto de ludoteca como ambiente cuyo eje fundamental son las interacciones a partir de las siguientes dimensiones, es retomado de los planteamientos de González Quitián¹⁸, sobre el modelo de aula integral para la creatividad y el desarrollo humano.

- **Dimensión psicosocial:** las ludotecas se convierten en un espacio socializador, a partir del encuentro de personas, niños y adultos, donde hay una resignificación de las interacciones y roles asumidos en la sociedad, la posibilidad que le da al niño de compartir con otros, favorece su identidad, seguridad, confianza y autonomía. El juego y las ludotecas permiten expresar culturalmente, formas y estilos de vida.

Las actividades propuestas en el programa de ludoteca en este estudio, busca que los niños a través del lenguaje se relacionen con otros niños, niñas, adultos, y

¹⁸ GONZALEZ, Carlos A. la magia de los ambientes. MAI Modelo de aula integral para la creatividad y el desarrollo humano. Manizales: Mimeo, 2000

a través de la representación o juego de roles recrean un mundo simbólico en el cual están inmersos culturalmente.

- **Dimensión pedagógico-didáctica:** el juego estructurado en la ludoteca posibilita la construcción de conocimiento, la ludoteca es un espacio para el aprendizaje, permite interactuar con el medio interno- externo y conocer el mundo. La dimensión metodológica se refiere a métodos, técnicas (forma como se dirige el trabajo), que promuevan la indagación, la creación, la solución creativa de problemas, el aprendizaje y finalmente la estructuración del conocimiento.

- **Dimensión física:** por una parte la ludoteca se constituye como espacio físico, salón comunitario, aula o instalación, pero también el juego como actividad requiere de elementos: materiales, equipos, libros, es decir accesorios u objetos que se necesitan para jugar, los juguetes por sí solos no promueven la acción de jugar, sin embargo son necesarios para el acompañamiento del juego, en el caso de la ludoteca a esta dimensión comúnmente se denomina cosoteca. Para la creación de la ludoteca en el presente estudio, se tendrán en cuenta tres esquinas (movimiento, interacción y comunicación) que estarán dotadas de material para la realización de las diferentes actividades.

Estas tres dimensiones que componen la ludoteca no son aisladas, por el contrario, funcionan interactivamente, cada una está incluida en las otras. Así por ejemplo, se encuentra que entre la dimensión psicosocial y la dimensión pedagógica didáctica denominada LOGOTECA, se da un proceso de construcción de conocimiento apoyado en las relaciones sociales que se establecen allí, esto implica todo lo que tiene que ver con cursos, evaluaciones, seguimiento y atención

en general, es decir, se convierte la ludoteca en programa pedagógico para el desarrollo integral de niños y niñas preescolares.

Entre la dimensión didáctica y la física está la COSOTECA, compuesta por cosas (pelotas, mecanos, fichas, colores, cubos, rompecabezas y otros) que utilizadas con un objetivo pedagógico permiten crear un ambiente de aprendizaje y desarrollo.

La ludoteca no es un espacio cerrado, donde sólo participan los integrantes de ella, ésta debe constituirse en un canal con la sociedad, por ello entre el ambiente físico y el psicosocial, está la DINAMOTECA que se refiere a las ferias, campañas, exposiciones, socialización de eventos, entre otros, que se dan al interior de la ludoteca y contribuyen con el desarrollo de los pequeños.

La interacción entre estas dimensiones se consolida en tres áreas, la primera, en el grupo de apoyo, es decir un talento humano formado para trabajar en las ludotecas. El ludotecario es una de las personas más importantes, pues constituye el eje articulador de los procesos que se dan al interior de ella, debe estar motivado para trabajar con niños, y también conocer de pedagogía de la lúdica, es decir, saber escoger el juego para una actividad con un objetivo determinado, aquí el docente debe asumir un rol creativo, de ludotecario y pedagogo a la vez, por ejemplo para el estudio es la profesora titular del grupo quien, con la capacitación sobre la temática y con la formación de docente preescolar será la principal dinamizadora del proceso.

La segunda área de la ludoteca es el gabinete lúdico compuesto por la cosoteca, sitio donde se encuentran ubicados los juguetes, donde los participantes saben

ubicarlos para llevar a cabo las distintas actividades, y finalmente el sitio donde se ubica la ludoteca, que contiene el gabinete y donde el talento humano interactúa, una vez organizada el aula de clase en “rincones” o “esquinas” que representan las áreas del desarrollo a trabajar, siempre con sentido de integralidad.

La ludoteca como escenario constituye un espacio y ambiente propicio para llevar a cabo la estrategia pedagógica a partir del planteamiento de un programa que busca realizar actividades lúdicas en pro del desarrollo integral, centrado en cuatro grandes áreas (motricidad gruesa y fina, audición y lenguaje y personal social) a través de los cuales se fortalece todo el proceso formativo.

Los anteriores planteamientos permiten que la actividad lúdica se convierta en una oportunidad que brinde la escuela a través de los programas de ludotecas, para favorecer el desarrollo de la personalidad sana y vital que se complejiza y entreteje con la vivencia cotidiana, buscando así integrar y fortalecer las dimensiones del desarrollo humano y educativo.

La oportunidad que le da al niño tener un sitio organizado, con materiales y con personal formado para jugar, donde puedan expresarse libremente, crear y construir, necesariamente se convierte en espacio para el desarrollo (Huizinga, 1984).

La ludoteca no es un sitio donde se realizan actividades puntuales, que buscan acumular cosas y personas, como ya se ha dicho “la ludoteca debe articularse a un proceso de reflexión sobre la importancia social, económica y cultural de

preocuparnos por el bienestar de la infancia¹⁹ y en el caso educativo y pedagógico, promover principios de libertad diferencias de aprendizaje en los estilos de aprendizajes, pertenencia sociocultural, reflexión, creatividad y motivación intrínseca en los niños y niñas.

Cuando los niños participan en una ludoteca realizan un sin número de actividades que a partir de la lúdica estimulan procesos de formación y tiene un impacto significativo para ellos, no sólo desde lo pedagógico sino a nivel general.

Estos planteamientos rescatan para la escuela la oportunidad de construir nuevos escenarios de desarrollo de didácticas alternativas. Si bien la escuela involucra el juego como método de aprendizaje, la normatización e institucionalización de éste limita un poco la esencia del juego como actividad espontánea y libre. La ludoteca es un lugar que no puede permitir que se pierda la posibilidad que tiene el niño y la niña de expresarse afectiva, cognitiva, social y culturalmente a través de un proceso de aprendizaje, es decir, no es el juego por el juego, como actividad que se realiza, porque no hay otra cosa que hacer, desde esta perspectiva el juego se concibe como medio indispensable para y no como fin en si mismo, el niño no asiste a jugar y allí termina su participación, el niño y la niña asisten porque en este espacio, establecen relaciones lúdicas de aprendizaje y de esta manera se desarrollan como seres humanos individuales y sociales.

En este sentido, se debe entender desde la pedagogía de la lúdica al ser humano como ser holístico, “pensar en el sujeto como un todo, producto de una triple evolución biológica, psicológica y social, lo que configura un espacio donde la

¹⁹ ORTIZ, Nelson. “El juego como derecho y dimensión fundamental de la cultura a favor de la niñez” En: El juego y su aplicación en la ludoteca. Asociación Colombiana de educación Preescolar. Santafé de Bogotá: Memorias, 1996. pág. 4

persona se torna autónoma, única irrepetible e inacabada²⁰, es decir la ludoteca es un espacio potenciador del desarrollo integral.

A través del juego se pretende que los niños y niñas que participan de una ludoteca sean activos, es decir, que se transformen en su desarrollo, donde se permita traspasar las barreras de lo físico y haya construcciones al interior, porque se entiende al ser humano como sujeto cognoscente y constructor de conocimiento, esta concepción permite no utilizar el juego para que los niños repitan modelos impuestos, sino que tengan la posibilidad de crear los propios y al hacerlo se desarrollen integralmente. Constituye entonces la ludoteca desde el programa, base de las pedagogías activas potenciadoras del ser humano.

Autores como Piaget y Vigotsky han utilizado el juego como herramienta pedagógica para hacer sus planteamientos teóricos sobre el desarrollo. Piaget jugaba con los niños a hacer preguntas y de acuerdo a las respuestas identificaba las ausencias, de las cuales determinaba las características de las diferentes etapas del desarrollo, de esta misma manera para Vigotsky (1989) el juego potencia la zona de desarrollo próximo, que en últimas es la herramienta para que los educadores comprendan los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Para lograr que la ludoteca sea un escenario para el desarrollo humano a través del juego se deben tener en cuenta los siguientes principios pedagógicos que sustentan el programa.

²⁰ GONZÁLEZ QUITIAN. Op cit, pág. 7

6.2.1. Principios pedagógicos del programa de ludoteca

Se ha querido resaltar durante el estudio la necesidad de entender la ludoteca no solo como un espacio dotado de material para jugar, sino darle la connotación de programa, esto implica que la ludoteca sea creada con fines educativos, que se diseñen actividades encaminadas a generar verdaderas oportunidades para que los niños y niñas se desarrollen, por lo tanto es pertinente tener claridad en los aspectos que deben ser tenidos en cuenta en cada una de las actividades para responder en la práctica a los fines educativos del programa de ludoteca . Es decir se trata de hacer una reflexión permanente del acto educativo integral, de manera que se convierta en potenciador del desarrollo, atendiendo así a todos los principios pedagógicos trabajados.

- **Principio de la motivación intrínseca:** las actividades y juegos que se desarrollan en las ludotecas deben llevar al niño a realizarlas porque le producen placer en sí mismos y satisfacción, el deseo de participar en la ludoteca nace de adentro de su ser y no de una recompensa externa como premios o castigos, la recompensa es el gusto y disfrute que le produce aprender jugando. "la motivación intrínseca para un ámbito es algo que se ha forjado muy despacio, de forma lúdica en la infancia con actividades autónomas que tienen su principio y fin en sí mismas"²¹.

- **Principio de libertad:** los niños y las niñas en una ludoteca deben conocer el mundo por la posibilidad que se les brinde de explorarlo, de acercarse a los objetos y situaciones, manipularlos, sentirlos, moverlos, interrogarlos, analizarlos, cuantas veces sea necesario para satisfacer su necesidad de descubrimiento.

²¹ ROMO, Manuela. Psicología de la creatividad. Madrid: Paidós, 1993. Pág.158

- **Principio de la pertinencia sociocultural:** es un atropello contra los niños exigirles cosas que su mismo ambiente sociocultural no les posibilita, por ejemplo involucrar ritos o costumbres de otras culturas en los juegos, o tener acceso a material o sitios que su condición económica se lo impide, por ello es importante tener en cuenta que los niños y niñas viven en un contexto que es necesario conocer para que las actividades se ubiquen dentro de éste y además para que le produzca interés y motivación intrínseca. La pertinencia también es trabajada en el proyecto a partir de la utilización de material de desecho reciclable y de materiales de la región tales como excedentes industriales y otros.

- **Principio de estilos de aprendizaje:** en la conferencia mundial para todos en Tailandia (1990) se plantea el criterio de apertura en el ambiente de aprendizaje, “como la posibilidad de proporcionar un medio que responda a la organización de los grupos, a sus diferentes estilos y formas cognitivas, a las metas y ritmos, a los niveles de desarrollo, a los intereses y motivaciones”²². El juego como actividad libre necesariamente exige respetar los procesos individuales para cumplir con sus fines lúdicos y pedagógicos a partir de los estilos cognitivos y de aprendizaje de cada niño y niña del grupo.

- **Principio productivo reflexivo:** los conocimientos, habilidades y competencias, desarrollados por los niños a partir del juego, no sólo se manifiestan en la relación con el juguete o dentro de la ludoteca, los aprendizajes adquiridos en cualquier campo, deben ser aplicables en otras situaciones y espacios en los cuales se requiera, es decir que le permitan transformar su vida y así garantizar mejores estilos de vida, donde los niños y niñas puedan reflexionar, pensar, entender y

²² GONZÁLEZ QUITIAN, op cit. pág 7.

decidir sobre sus acciones para mejorarlas y desde ellas formar en la vida y para la vida.

- **Principio de la creatividad:** el juego cuando es lúdico hace que se remuevan en el ser humano no sólo procesos cognitivos, sino también afectivos y sociales, la creatividad tiene mucho que ver con aspectos de este tipo, la posibilidad de crear le permite al niño estar más seguro, aumentar su autoestima, ampliar libertades y capacidad soñadora.

A partir del juego del niño recupera las capacidades creadoras y al mismo tiempo su esencia, puesto que se exploran las habilidades expresivas a través del disfrute del juego. A partir del juego creativo se abren canales neuronales hacia el pensamiento divergente, lateral simbólico, con imágenes que facilitan enfrentar conflictos que no tienen aparente solución, para dar sentido a los imaginarios sociales y lograr concientizar, cuestionar y resignificar aprendizajes.

Desde que el niño nace establece relaciones lúdicas con los objetos que lo rodean, y empieza a crear otras relaciones originales, entre estos objetos, es decir la creatividad se gesta en el juego de una manera natural, por eso también le produce disfrute, lo que aumenta la curiosidad, la capacidad de aprendizaje, el deseo de cuestionarse y explorar.

Los principios enunciados plantean una pedagogía fundamentada en la creatividad y la lúdica como manera de encuentro y solución de retos mediante la generación y desarrollo de ideas novedosas, relevantes y pertinentes, caracterizadas por su impacto y transformación.

Se pretende para este estudio, a partir del programa de ludoteca, vincular procesos pedagógicos basados en la lúdica para fomentar el desarrollo integral de los niños, con principios pedagógicos que guiarán las actividades y juegos a implementar.

Para el diseño e implementación del programa de ludoteca se tienen en cuenta las cuatro áreas del desarrollo propuestas en la escala abreviada del desarrollo (motricidad gruesa y fina, audición y lenguaje y personal social) (Ver Anexo 1).

El desarrollo del niño en cada una de las áreas propuestas por Ortiz (1992), así como las relaciones pedagógicas que se tienen en cuenta para potenciarlas en la ludoteca, son los ejes fundamentales de este proyecto que pretende contribuir desde cada área al desarrollo armónico de los pequeños.

El programa de ludoteca desde las cuatro áreas es trabajado con los siguientes principios teóricos generales.

6.3. ÁREAS PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL PREESCOLAR

6.3.1. Área motriz gruesa: la conducta motriz gruesa se refiere a los movimientos, es parte del desarrollo del sistema nervioso central y tiene en cuenta el crecimiento de huesos, locomoción, presión y en general el conjunto postural, es decir coordinación de cabeza, miembros y tronco.

La motricidad gruesa en el niño de 5 años se presenta de manera muy activa, la mayor parte del tiempo está en constante movimiento, actividad dada por el mayor

control y equilibrio sobre su cuerpo, es más independiente frente a las actividades cotidianas como vestirse, cepillarse los dientes, subir y bajar escaleras.

Gessell (1967), afirma que la conducta motora gruesa en niños de 5 años se expresa en el caminar en línea recta, descender de una escalera y saltar sobre un solo pie, alternadamente. Puede realizar actividades motoras simultáneamente, coordinando las actividades, apoyado en la orientación de los cuatro puntos cardinales. Igualmente, moverse ligeramente a derecha e izquierda, ponerse de pie y continuar su tarea, hacer rebotar y agarrar una pelota.

La actividad motora es la constante primordial de los niños y niñas de 5 años, esta debe ser regulada y orientada a partir de juegos que permita alcanzar el manejo coordinado de sus movimientos.

En cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, la ludoteca debe tener un sitio amplio donde los niños puedan correr, saltar, brincar; la cosoteca debe tener pelotas y objetos grandes que se puedan manipular, puesto que el niño preescolar se presenta muy activo, y debe permitirle realizar juegos donde pueda coordinar actividades motoras y desarrollar su control postural. El programa tiene la esquina del movimiento donde se articulan este tipo de juegos, las actividades lúdicas propuestas se realizan en espacios amplios donde puedan trepar por diferentes caminos, y hacer movimientos corporales, que favorezcan el desarrollo del área motora gruesa, y por ende el desarrollo integral.

El movimiento y el juego son actividades prioritarias para los niños y niñas preescolares, les produce placer y agrado realizarlas, los juegos propuestos en el programa, no solo buscan que los niños desarrollen destrezas motoras gruesas,

disfrutando de la actividad, sino que partir de la orientación de ejercicios puedan descubrir diferentes maneras de expresión, coordinación y conocimiento de su cuerpo y de si mismo, a partir de instrucciones rítmicas, imitación de roles, cosas, entre otras.

6.3.2. Área de motricidad fina adaptativa: la conducta fina adaptativa es la capacidad de adaptación sensorio-motriz, percepción de elementos significativos de una situación, movimientos específicos y coordinación en la aprehensión fina como cálculo de distancias y seguimiento visual ²³.

El niño de 5 años tiene desarrollo de la pinza digital, que le permite manipular objetos que antes no podía apreciar, esto le abre su campo de conocimientos básicamente relacionado con el tiempo y lugar entre los mismos objetos, puede describir si están arriba, abajo, encima, es decir puede hacer juicios respecto del orden de sucesión y orientación.

Para Gesell (1967) la conducta fina adaptativa para esta edad, se caracteriza porque el niño demuestra interés por los bloques y la variedad de forma y color, también puede limitar dibujos que requieren mayor precisión como círculos, cruces, escaleras, etc.

Su capacidad de percepción de orden, forma, detalle y la percepción visual más precisa que ha desarrollado el niño en esta etapa, le permite conocer más el mundo que lo rodea, quieren explorar el mundo físico, reconocen semejanzas y diferencias, los objetos los perciben como un conglomerado de cosas, colores y formas.

²³ ORTIZ, op cit. págs 26-30

La ludoteca en su dimensión física, tiene juguetes que le permiten al niño la posibilidad de desarrollar la coordinación de movimientos específicos y de percepción visomotora. Los niños tienen contacto con fichas, cubos y en general con objetos pequeños a través de la utilización de la pinza digital, este contacto no sólo es con las manos; los juegos de armar objetos que puede realizar en una ludoteca, hace que se desarrolle también su capacidad de observación y percepción de orden, forma y detalle, por medio de la organización, clasificación, seriación, descripción y el dibujo, entre otros.

El desarrollo del área motora fina en esta edad tiene énfasis en el fortalecimiento de la identificación de la figura humana y sus detalles. El programa de ludoteca en su dimensión pedagógica- didáctica posibilita a los niños y niñas aprender el reconocimiento de la relación entre las partes y el todo a partir de la realización de la figura humana. En la actividad motora fina al igual que en la gruesa la constante primordial de los niños y niñas de 5 años, esta en la necesidad de ser regulada y orientada a partir de juegos que permita alcanzar el manejo coordinado de sus movimientos finos.

Todo el aprendizaje adquirido a nivel perceptivo como identificación de forma, tamaño, color, clasificación, a través de métodos y técnicas lúdicas, se ve enriquecido por la capacidad de los niños y niñas de imaginar y crear a partir de actividades como el dibujo, armar y desarmar, construir y en general de la manipulación de objetos. A los niños se les da la formación general sobre este tipo de actividades, a partir de las cuales hacen producciones que reflejan su capacidad de inventar, de crear, de acuerdo a la vivencia personal social, respetando los estilos propios de aprender.

6.3.3. Área de lenguaje y comunicación: el área de lenguaje es entendida como la capacidad de utilizar cualquier forma de comunicación para comprender el mundo, teniendo en cuenta gestos, sonidos, palabras, vocalización, articulación, formación de palabras, uso de frases simples, nominación y expresión espontánea entre otras, que son comunicación e interacción social.

Para el niño de 5 y 6 años el lenguaje significa más la posibilidad de comunicarse, preguntar y explicarse los hechos del mundo exterior, ya que su nivel de razonamiento le posibilita pensar sobre lo que pasa consigo mismo y a su alrededor.

El lenguaje en su estructura y forma está completo, así el niño puede hacer descripciones y expresar opiniones, incluyendo oraciones completas puesto que su vocabulario se ha enriquecido. Puede nombrar las cosas por su nombre, utilidad o función, color y calidad, en cuanto a la expresión de opiniones, puede decir como le parecen las actividades, situaciones o dibujos. También puede expresar dónde se encuentra ubicado él o las cosas que lo rodean.

Para Piaget (1982), el lenguaje en esta etapa del desarrollo cumple tres funciones: primero el niño lo utiliza para reflexionar sobre un hecho, es muy común encontrar niños de esta edad que hablan solos tratando de explicar las cosas. Segundo, es una forma de comunicación egocéntrica, y tercero como forma de adaptarse al medio exterior.

Cuando el niño participa de una ludoteca no lo hace solo, también hay otros niños y adultos como el ludotecario, que están en interacción con ellos. A través de la comunicación los niños comparten experiencias en cuanto al descubrimiento del mundo, por ello la ludoteca se convierte también en un espacio importante para el

desarrollo del lenguaje, herramienta de comunicación, y también juego simbólico, vocabulario, preguntas y respuestas para mejorar cada vez su capacidad para describir, expresar, definir, repetir.

El área del lenguaje en el programa de ludoteca se ve favorecida no solo a partir de las actividades propuestas para ella, durante todas los juegos los niños se comunican haciendo uso de su creatividad, del interés particular de expresión y de acuerdo a modelos socialmente establecidos a partir de la cultura.

En los juegos particulares de esta área, la cosoteca esta constituida por elementos simbólicos que se convierten en lenguaje para ser utilizados como forma de comunicación interactiva.

En cuanto a la dimensión pedagógica- didáctica, se brindan elementos lúdicos para que los niños elaboren símbolos y signos acompañados de elementos psíquicos, fisiológicos y sociales que constituyen la comunicación, es decir, hay un aprendizaje y transformación de estructuras que conlleva al mejoramiento en su desarrollo integral.

En este proceso de comunicación no solo se tiene en cuenta la expresión verbal con otras personas, con las actividades lúdicas propuestas se pretende fortalecer la comunicación consigo mismo, la naturaleza, y el medio en general, lo que permite desarrollo integral en sus características y dimensiones.

6.3.4. Área personal social: la conducta personal social son las reacciones personales hacia el medio social y cultural, desarrollo de habilidades sociales teniendo en cuenta la expresión de sentimientos y emociones, dependencia e

independencia. También se contemplan los comportamientos relacionados con el autocuidado.

La conducta personal social en los niños de 5 y 6 años, está enmarcada básicamente por la relación con los padres y compañeros de escuela, hay un despliegue en lo social, la posibilidad de compartir con otros niños de su edad ya sea en la escuela o vecinos, amplía el círculo social y empieza a reafirmar más las características y roles sociales culturalmente establecidos.

Los niños saben cuántos años tienen y pueden expresar las relaciones sociales básicas con la familia, amigos especiales y compañeros de escuela y barrio donde vive, también son independientes en las tareas del autocuidado, especialmente en lo corporal.

En general, la connotación que tiene la ludoteca como escenario esencialmente socializador (dimensión psicosocial), no sólo garantiza el desarrollo aislado de áreas como se plantea anteriormente, sino que fortalece la formación de la personalidad y más aún la estructuración adecuada de las relaciones interpersonales, el juego de reglas simples y complejas, de representación de roles, posibilitadores de convivencia, de relación, donde se presentan conflictos que deben solucionarse colectivamente, creando otros estilos de vida a partir de estas nuevas formas de interacción que proporcionan autonomía, autoestima, seguridad y todos los principios pedagógicos trabajados como soportes del programa.

Como logoteca, el área personal social permite el aprendizaje de procesos sociales establecidos culturalmente, a partir de juegos donde los niños y niñas en

edad preescolar están en proceso de interiorizar dinámicas sociales, recogen elementos desde la familia, y proyectan a los comportamientos de la sociedad en actividades cotidianas.

Los niños y niñas disfrutan juegos de disfraces y representaciones, la cosoteca para la esquina de la interacción esta construida con vestidos, collares, zapatos, carteras, sombreros y muchos otros elementos que les permiten creativamente inventar personajes, asumir roles, utilizar lenguajes propios de la cultura, de la experiencia, y a su vez reflexionar sobre comportamientos sociales y su rol dentro de los contextos.

Finalmente, “la ludoteca estimula la recuperación del juego como actividad infantil, su existencia implica reconocimiento del juego y la lúdica como actividad fundamental de la infancia”²⁴ y en esta medida le dará importancia también a la lúdica como motor del desarrollo y la ludoteca se constituye en una oportunidad para mejorar las condiciones de vida de los niños, desde la concepción del desarrollo humano integral.

²⁴ ORTIZ, op cit. pág 33

7. HIPÓTESIS

7.1. Hipótesis de trabajo: existen diferencias significativas a un nivel α 0.05 en un mejor desarrollo integral de un grupo de niños preescolares de 5 años que participan en un programa de ludoteca, con relación a otro grupo de niños de preescolar de 5 años que no participan del programa de ludoteca “La alegría de aprender”.

7.2. Hipótesis de nulidad: no existen diferencias significativas a un nivel α 0.05 en un mejor desarrollo integral de un grupo de niños preescolares de cinco años que participan en un programa de ludoteca (La alegría de aprender), con relación a otro grupo de niños de preescolar que no participan del programa de ludoteca.

8. VARIABLES

8.1. Variable independiente: programa de ludoteca “La alegría de aprender”.

8.2. Variable dependiente: desarrollo integral de los niños y niñas del preescolar.

8.3. Variables a controlar

- Edad: los niños seleccionados tanto del grupo control como experimental cuentan con una edad aproximada de 5 años al ingresar.

- Sexo: en ambos grupos hay niños y niñas y aunque no hay aleatorización la distribución es equitativa.

- Escolaridad: todos los niños y niñas habían cursado previamente mínimo ya dos años de jardín en diferentes instituciones.

- Tiempo de ejecución del programa: La implementación del programa en el grupo experimental se realizó en un periodo de 6 meses del calendario académico, para no interrumpir el proceso pedagógico curricular propio de la institución educativa. El programa implicó salidas y actividades extracurriculares, lo cual determinó el mínimo periodo de tiempo válido para los fines pertinentes. La aplicación durante todo el proceso fue periódica y sistemática siguiendo los lineamientos y principios teóricos que guían la investigación.

- La apropiación y participación en el programa no se controlaron como variables intervinientes, dada la complejidad.

8.4. Operacionalización de variables.

Cuadro 1.

| Variables | Indicadores | Instrumentos | Calificadores | Valores |
|--|--|---------------------------------|---|----------------|
| Independiente: Programa de Ludoteca "La alegría de aprender" | Principios pedagógicos: - Motivación intrínseca - Libertad - Pertinencia sociocultural - Estilos de aprendizaje - Productivo – Reflexivo - Creatividad | | | |
| Dependiente: Desarrollo integral de los niños preescolares | Área Motora: Gruesa – Fina Adaptativa Área del Lenguaje y Comunicación Área Personal Social | Escala Abreviada del Desarrollo | Ítems establecidos para cada área y cada edad | 0-30 |

9. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

10. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El presente proceso investigativo corresponde a un enfoque empírico analítico, dado su carácter explicativo, ya que se pretende conocer la influencia que un programa de ludoteca puede tener sobre el desarrollo integral de niños en edad preescolar, analizando los procesos del desarrollo de los niños y niñas de dos grupos diferentes antes de la intervención a uno de ellos y después de realizada ésta.

Dada la imposibilidad de asignar aleatoriamente los sujetos a los grupos experimental y control, por razones éticas, ya que estos están naturalmente asignados desde el inicio del ciclo escolar, y el desarrollo de la propuesta se va a llevar a cabo con la docente de los grupos, la cual tiene la asignación académica para orientar todos los procesos del curso, el diseño se inscribe como cuasiexperimental, y metodológicamente se realizó con dos grupos, experimental con pretest, tratamiento, posttest; y pretest y posttest para el grupo control, en el cual se desarrollaron las actividades académicas previstas en el currículo de la escuela para el preescolar, por lo tanto, el diseño es así:

| | Pretest | Intervención | Posttest |
|--------------------|----------------|---------------------|-----------------|
| Grupo experimental | Y | X | Y |
| Grupo Control | Y | | Y |

11. POBLACIÓN Y MUESTRA

La escuela concepción Ruiz tiene dos jornadas: la mañana y la tarde, en cada una de ellas hay grupos desde transición hasta quinto de primaria, de acuerdo a los intereses investigativos la población elegida fueron los grupos de transición.

Una de las coautoras de la investigación es la directora de la Escuela Concepción Ruiz, aspecto importante para poder realizar el seguimiento continuo del proceso previsto, además de la contribución al sistema educativo desde el desempeño profesional de las investigadoras.

Los grupos de transición están constituidos por niños de clase media-media, hijos de padres que laboran en el sector formal de la economía de la ciudad como empleados públicos, comerciantes, profesores, etc. Cabe destacar que en su gran mayoría sólo han hecho estudios hasta el nivel tecnológico, y muy pocos de ellos presentan estudios universitarios y de postgrado. Algunas de las madres de los niños también están vinculadas al sector productivo como secretarias y administradoras, pero en su gran mayoría son amas de casa.

En general, la población del presente estudio está constituida por los 4 grupos (dos jornadas) de niños del grado Transición de preescolar de la Escuela Concepción Ruiz, ubicada en el sector de Fundadores, núcleo educativo N° 3 de Manizales.

MUESTRA

Está constituida por los 2 grupos de preescolar, del grado Transición de 5 años de edad, jornada de la mañana, cada grupo conformado por 20 niños y niñas en condiciones similares de edad, escolaridad y estrato socioeconómico, que conforman una muestra asignada, porque los sujetos eran miembros de los grupos escolares previamente a la investigación. Los niños y niñas correspondientes al grado transición A fueron los pertenecientes al grupo experimental, y los del curso transición B, al grupo control.

12. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La realización de la investigación requirió hacer observación permanente y sistematizada a cada niño, para lo cual se adoptó el mismo formato que sigue el Ministerio de Salud, en la División Materno-Infantil y específicamente en el Plan Nacional para la Supervivencia y Desarrollo Infantil; que contempla fecha, edad y resultados por áreas (Ver Anexo 1).

12.1. Instrumento: el gobierno Nacional a través del Ministerio de Salud en el programa SUPERVIVIR, ha elaborado una Prueba Psicométrica para el desarrollo, desde el nacimiento hasta los 84 meses, denominada Escala Abreviada de Desarrollo EAD-1.

Descripción y análisis de la Escala Abreviada de Desarrollo AED. Es una prueba elaborada en el Plan Nacional para la Supervivencia y Desarrollo Infantil, con el apoyo, asesoría técnica y financiera de UNICEF, OPS - Organización Panamericana de la Salud; en una investigación realizada a nivel Nacional con los coordinadores regionales del programa FAMI (Familia, mujer, infancia) inicia en 1989 y culmina en 1991, con la estandarización a nivel nacional.

El fin que busca es la posibilidad de detectar tempranamente los niños de mayor riesgo, que presentan detenciones o alteraciones en su proceso de desarrollo, para tomar medidas preventivas y de rehabilitación oportunas, concibe el desarrollo de manera integral como proceso y como sistema; la alteración de un subsistema afecta la expresión total de la conducta; aunque la evolución se da en varias áreas los desarrollos son complementarios como proceso individual social y cultural; que según consensos investigativos citados en la prueba, vive períodos

críticos en la etapa intrauterina y los 2 ó 3 primeros años de vida, donde hay mayor susceptibilidad y vulnerabilidad a los efectos positivos o negativos del ambiente.

La escala no toma el área cognitiva por considerarla implícita en la comprensión y solución de problemas en todas las demás áreas; no evalúa sólo los déficit sino que también establece el máximo nivel de ejecución en cada una de las áreas evaluadas y hace claridad en cuanto a diagnósticos que no debe ser el único instrumento, es parte del análisis exhaustivo de toda la información (seguimiento), razón por la cual en este proceso se tomó en cuenta tal sugerencia, logrando la observación sistemática a los pequeños.

La investigación para la obtención de parámetros normativos se realizó en una muestra de 16.180 niños de diversas regiones del país, lo que permite monitorear del desarrollo psicoafectivos de niños a nivel nacional y regional.

En la prueba se registran para cada uno de los ítems correspondientes a cierta edad, la presencia (1) o ausencia (0) del repertorio del ítem (Ver Anexo 1).

13. PROCEDIMIENTO

El abordaje del diseño tuvo 3 grandes etapas, cada una con sus momentos y actividades interrelacionadas así:

Etapa inicial o de planeación: partió de la revisión bibliográfica y de fuentes, hasta construir el referente teórico conceptual. Para definir el problema y planear el proyecto en los siguientes aspectos:

Selección de población y muestra, definición del diseño, definición de técnicas e instrumentos para la recolección de información (ya explicadas).

Etapa de ejecución: en ella se hizo aplicación e inició la observación de los sujetos a fin de conocer el desarrollo integral y su relación con la aplicación del programa pedagógico en el aula, en el grupo experimental.

Los resultados del pretest sirvieron como base para la construcción de la propuesta pedagógica didáctica centrada en la perspectiva de desarrollo como libertad humana, y los aportes de autores como Piaget, Vigotsky y otros para la fundamentación en las áreas y así elaborar el programa de ludoteca "La alegría de aprender" .

En la elaboración y puesta en marcha del programa se fueron haciendo los ajustes y retroalimentación del proceso, según las necesidades y posibilidades de los niños y niñas participantes hasta lograr el proceso pedagógico didáctico y su sistematización como se observa en el Anexo 2 (Programa de ludoteca).

La ejecución del programa en el grupo experimental se realizó en un periodo de 6 meses del calendario académico, la aplicación del programa de ludoteca fue periódica y sistemática, ya que durante cada semana se trabajó un área específica del desarrollo, sin descuidar el concepto de desarrollo integral, que al finalizar cada semana contó con una actividad integradora (Ver Anexo 2) y así durante todo el proceso hasta llegar a una serie de actividades generales pensadas para el grupo de niños y niñas preescolares participantes.

Al finalizar la intervención en el grupo experimental, se aplicó el postest a ambos grupos y se confrontaron los resultados de las evaluaciones para analizar la influencia del programa en el grupo experimental.

Análisis e interpretación de resultados: a partir de los pretest y postest realizados a los grupos control y experimental, se hizo el análisis de la propuesta pedagógica didáctica desarrollada: Programa de ludoteca “La alegría de aprender”, para conocer su influencia en el desarrollo integral y rechazar o comprobar la hipótesis de trabajo, además de dar cuenta de otros aspectos importantes para los mismos niños, los padres de familia y los profesores.

14. INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Dado que los datos obtenidos en el experimento permitieron cálculos numéricos a través de la medición en una escala de intervalo y que los puntajes estuvieron distribuidos normalmente, la información recolectada se analizó con el programa estadístico SPSS (Statistical Package of Social Science) a través de los estadígrafos pertinentes: Pruebas “t” no relacionadas para el estudio de una variable independiente bajo dos condiciones, en diferentes sujetos, con el objetivo de comparar la variabilidad debida a las diferencias entre los dos grupos (control y experimental) y la variabilidad total de los puntajes de los sujetos. Para el análisis de cada grupo por separado siguiendo la relación pretest - posttest a nivel general, se utilizaron pruebas “t” para muestras relacionadas.

Los resultados del análisis estadístico se sintetizan en el Cuadro 2 y se hace su interpretación y discusión en el siguiente orden:

- Análisis del pretest y posttest general total en ambos grupos.
- Análisis del pretest y posttest en los grupos control y experimental por área del desarrollo trabajadas y evaluadas: motricidad gruesa, motricidad fina adaptativa, lenguaje y comunicación y área personal social.
- Análisis de cada grupo por separado, comparando la relación pretest – posttest a nivel general
- Discusión e interpretación de los niveles de desarrollo siguiendo los indicadores de la prueba de desarrollo abreviada AED (Alerta, medio, medio alto y alto) en el

proceso, mediante la utilización de la hoja de seguimiento y teniendo en cuenta la observación, la teoría que sustenta el trabajo y las percepciones de los diferentes participantes del proceso.

Cuadro 2. Análisis Estadístico de resultados

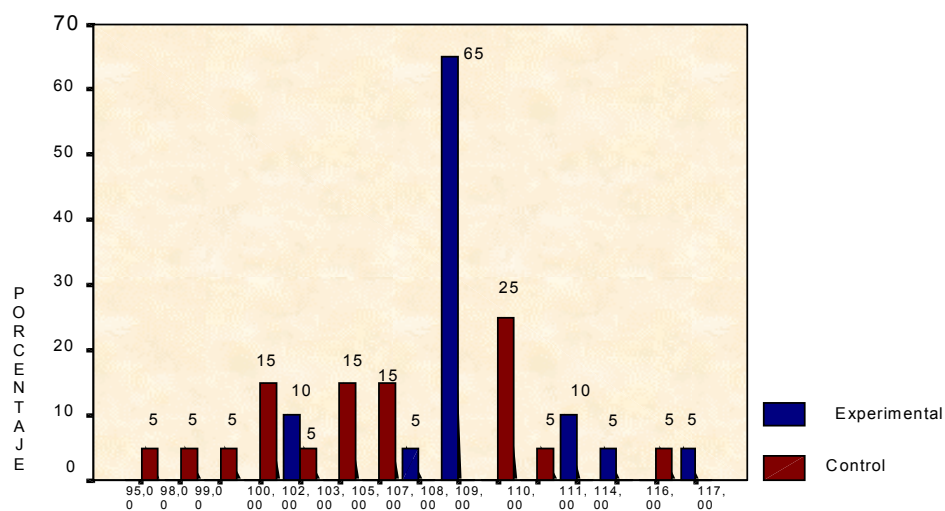
Group Statistics

| Experimen | | N | Mean | Std Deviation | Std Error Mean | T. Ob. | T.t |
|--------------------------------|--------------|----|----------|---------------|----------------|--------|-------|
| PRETESTMG Motricidad Gruesa | Experimental | 20 | 27,1500 | 1,5313 | ,3424 | 0,229 | 2,861 |
| | Control | 20 | 27,2500 | 1,2085 | ,2702 | | |
| POSTESTMG Motricidad Gruesa | Experimental | 20 | 36,0000 | ,0000a | ,0000 | 2,895 | 2,861 |
| | Control | 20 | 30,0000 | ,0000a | ,0000 | | |
| PRETESTMF Motricidad Fina | Experimental | 20 | 27,0000 | ,0000 | ,0000 | 0,788 | 2,861 |
| | Control | 20 | 25,4500 | 2,3946 | ,5355 | | |
| POSTESTMF Motricidad Fina | Experimental | 20 | 36,0000 | ,0000 | ,0000 | 3,402 | 2,861 |
| | Control | 20 | 30,2500 | ,4443 | 9,934E-02 | | |
| PRETESTLE Lenguaje | Experimental | 20 | 26,7500 | 1,8602 | ,4160 | 0,758 | 2,861 |
| | Control | 20 | 24,7000 | 1,9494 | ,4359 | | |
| POSTESTLE Lenguaje | Experimental | 20 | 36,0000 | ,0000a | ,0000 | 2,89 | 2,861 |
| | Control | 20 | 30,0000 | ,0000a | ,0000 | | |
| PRETESTPS Personal Social | Experimental | 20 | 27,5000 | 1,1002 | ,2460 | 2,67 | 2,861 |
| | Control | 20 | 27,0500 | 2,4165 | ,5403 | | |
| POSTESTPS Personal Social | Experimental | 20 | 36,0000 | ,0000a | ,0000 | 2,89 | 2,861 |
| | Control | 20 | 30,0000 | ,0000a | ,0000 | | |
| PRETESTTO Total | Experimental | 20 | 108,4000 | 3,2831 | ,7341 | 2,22 | 2,861 |
| | Control | 20 | 104,4500 | 5,1348 | 1,1482 | | |
| POSTESTTO Total | Experimental | 20 | 144,0000 | ,0000 | ,0000 | 2,91 | 2,861 |
| | Control | 20 | 120,2500 | ,4443 | 9,934E-02 | | |

Para el análisis de la relación pretest postest a nivel general y por áreas del desarrollo se planteó la siguiente hipótesis de trabajo: existen diferencias significativas a un nivel alfa de 0,05 en un mejor desarrollo integral de un grupo de niños preescolares de 5 años que participan en un programa de ludoteca (La alegría de aprender), con relación a otro grupo de niños de preescolar de 5 años que no participan del programa de ludoteca.

Los resultados obtenidos mostraron lo siguiente, con relación al Cuadro 2 sobre análisis estadístico de resultados:

A nivel general el pretest en ambos grupos no mostró en las pruebas t diferencia significativa (Ver Figura 1) mientras el posttest si mostró una diferencia significativa entre las medias como lo indican las pruebas t del Cuadro y la Figura 2 con los resultados, esto significa que hubo un avance en el desarrollo integral de los niños y niñas del grupo experimental, es decir del grupo que se beneficio de la propuesta pedagógica, a partir de las cuatro áreas valoradas motricidad gruesa-fina, lenguaje y personal social.



PRETEST

Figura 1. Pretest con los resultados del total

Es necesario además resaltar como el grupo experimental con relación al control salió mejor evaluado, a lo que la dirección escolar da como posible respuesta las diferencias en los estilos pedagógicos y didácticos de las profesoras regulares de los cursos.

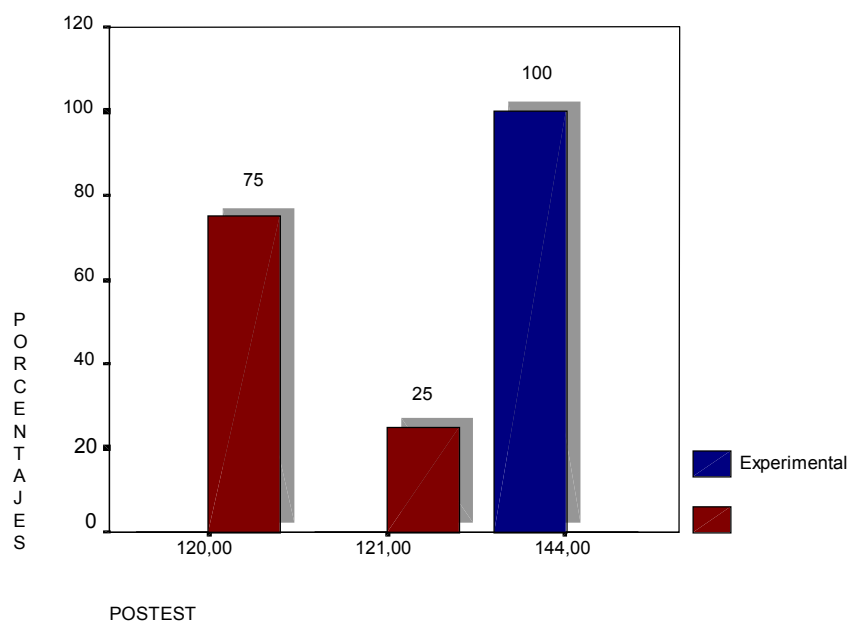


Figura 2. Postest con los resultados totales

El análisis del pretest y postest en ambos grupos (control y experimental) en cada una de las áreas del desarrollo integral trabajadas durante el programa mostraron los siguientes resultados:

La motricidad gruesa en el pretest al comparar las medias y pruebas t del Cuadro 2, no mostraron diferencias significativas, lo cual también se observa en la Figura 3 y al hacer la comparación en el postest, si hay diferencias significativas entre el grupo experimental y control, las cuales también se evidencian en la Figura 4, con

los resultados del área en el postest, lo que evidencia la historia y maduración de los niños y niñas participantes en el grupo control.

Las diferencias obtenidas demuestran que los niños y niñas del grupo experimental mejoraron en cuanto a los movimientos gruesos, es decir, la locomoción, precisión y en general de la coordinación corporal. A través de los diferentes juegos los niños pudieron desarrollar su capacidad motora evidenciada en la capacidad para saltar, correr, marchar de una manera más coordinada en relación también a su orientación espacial.

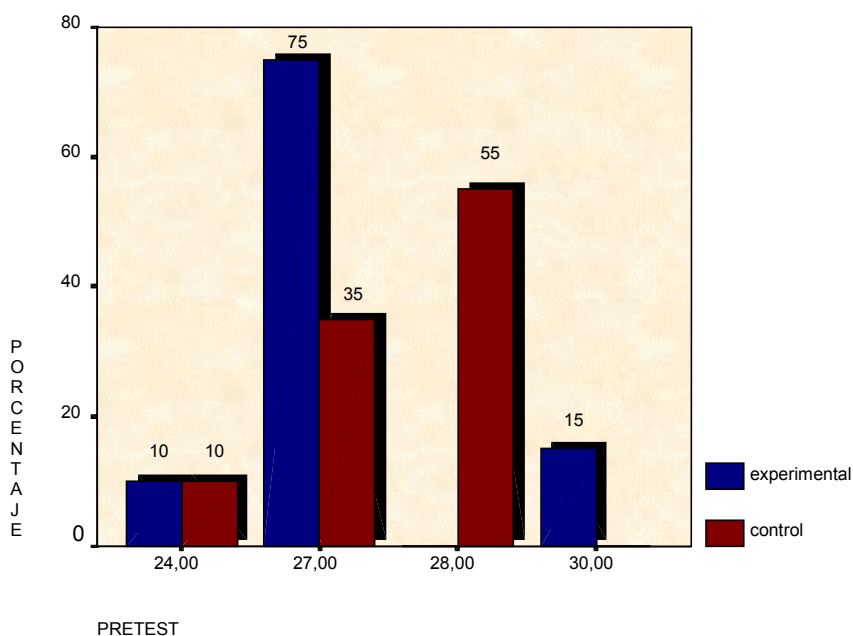


Figura 3. Motricidad gruesa en el pretest del grupo control y experimental

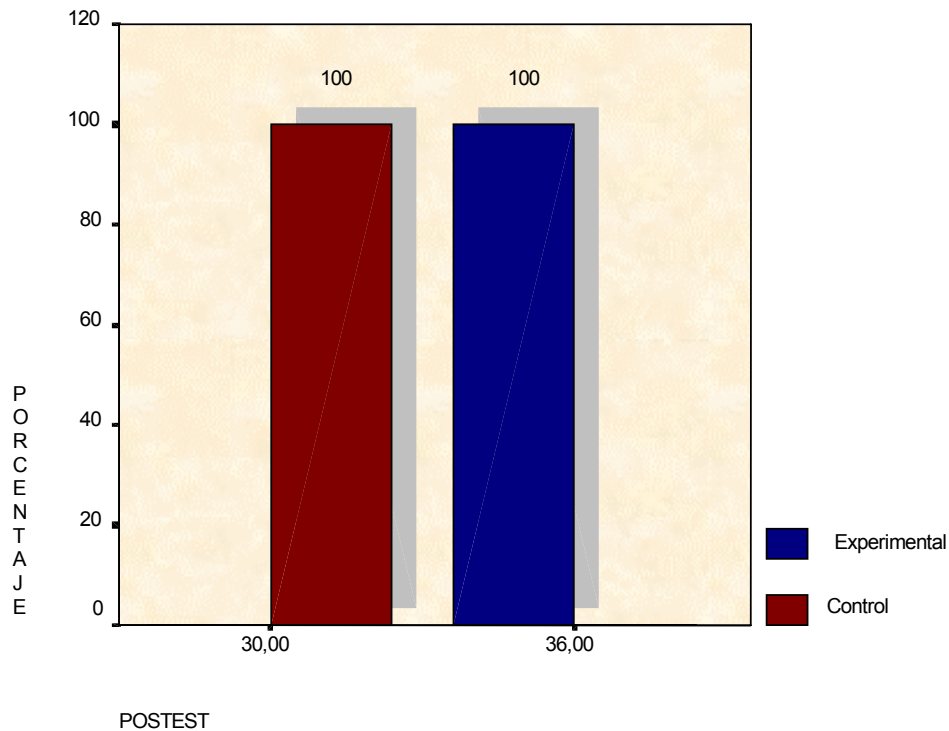


Figura 4. Motricidad gruesa en el postest

La motricidad fina adaptativa, no mostró diferencias significativas en el pretest, mientras en el postest la diferencia es altamente significativa según los resultados de las pruebas t del Cuadro 2 y al observar las Figuras 5 con el pretest y Figura 6 con el postest en esta área, se evidencian los resultados de ambas pruebas en los dos grupos. Los niños y niñas del grupo experimental en el postest manifestaron tener una mayor capacidad de adaptación sensorio motora, ya que realizaron trabajos con mayor desarrollo en el movimiento específico y precisión en el dibujo.

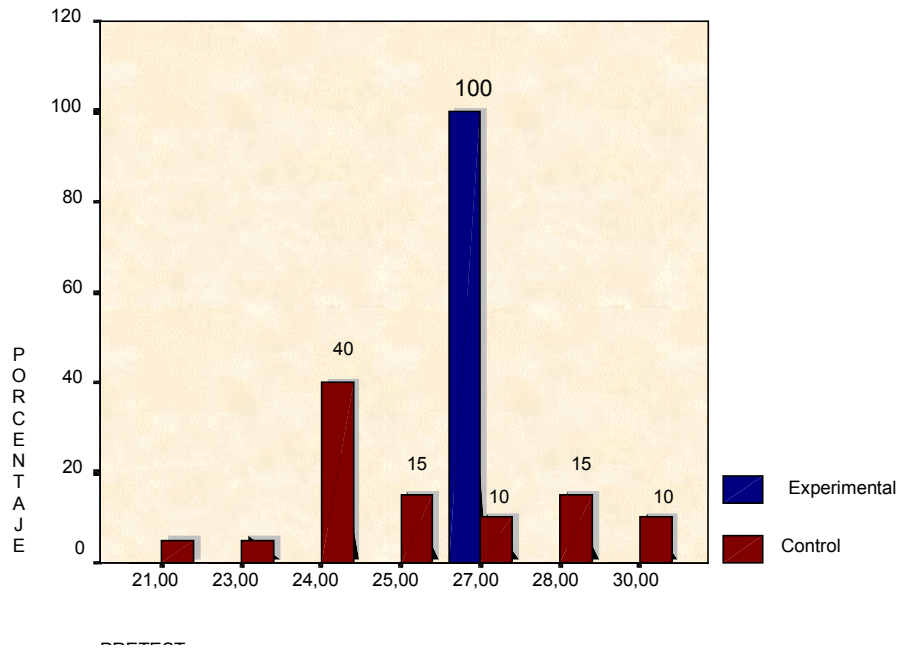


Figura 5. Motricidad fina en el pretest de los grupos control y experimental

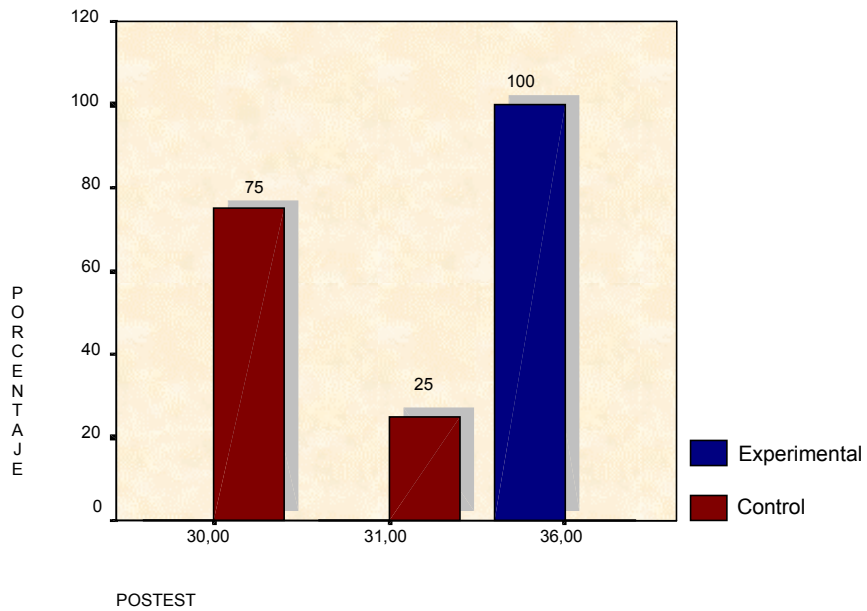


Figura 6. Motricidad fina en los grupos control y experimental del posttest

La figura 6 al comparar la motricidad fina después de la intervención en ambos grupos, muestra el avance y desarrollo logrados en el experimental.

El área del lenguaje y la comunicación fue la que más bajos resultados mostró en el pretest de ambos grupos y al aplicar el posttest ya mostró diferencias significativas según los datos del Cuadro 2 que se corroboran al comparar los resultados de las Figuras 7 pretest y Figura 8 posttest, que muestran el desarrollo en la capacidad de los niños y niñas para utilizar el lenguaje como forma de comunicación, donde puede expresar opiniones, conceptos y emociones que le explican los fenómenos de la realidad que le interesan, utilizando frases completas, con sentido y manifestando su ubicación espacial.

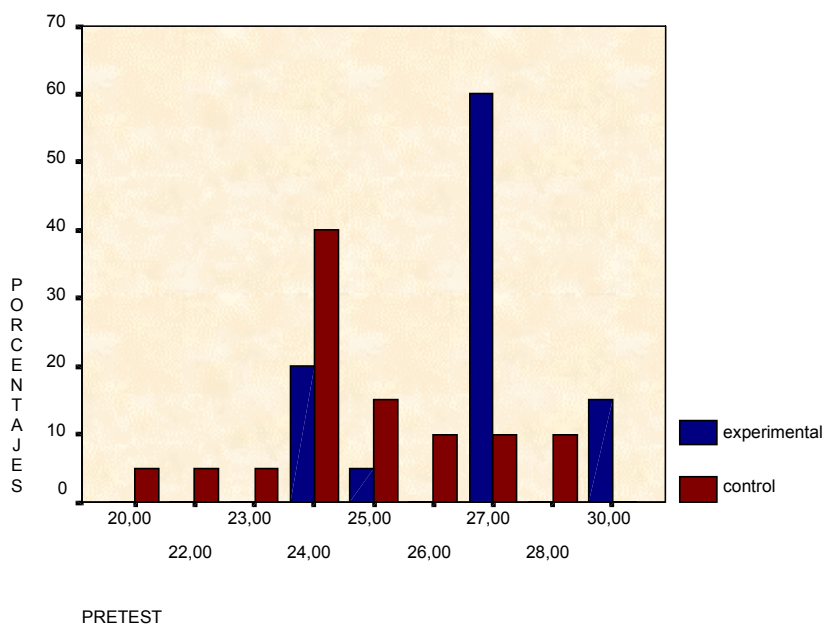


Figura 7. Pretest en el área del lenguaje

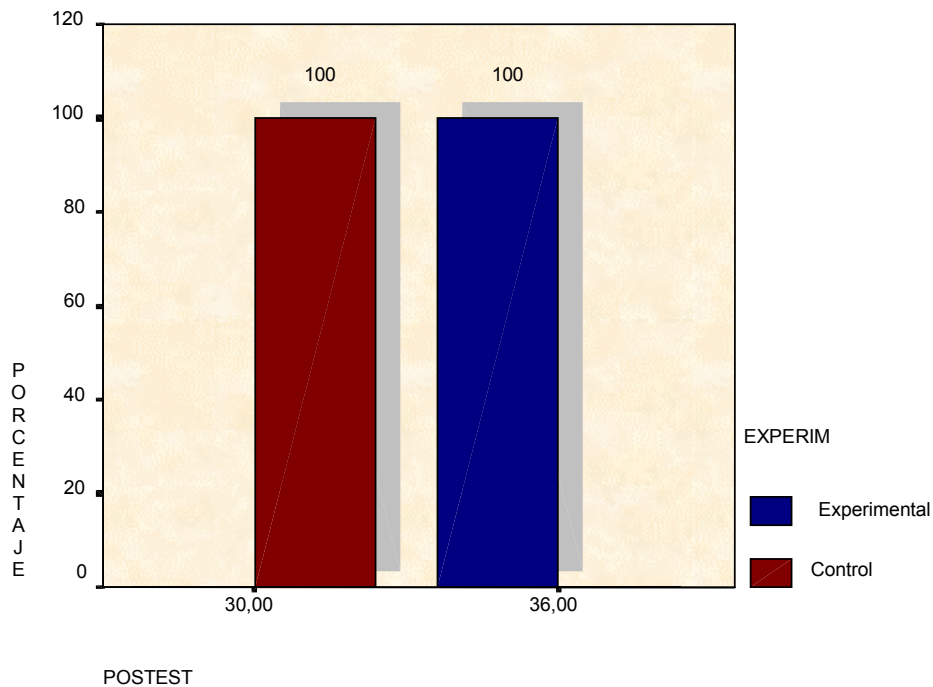


Figura 8. Lenguaje en el posttest de los grupos control y experimental

El área Personal Social según el Cuadro 2 también mostró un cambio significativo del pretest al posttest cuando después de la intervención con el programa de ludoteca hubo diferencias entre el pretest y el posttest, se manifestaron habilidades en los niños y niñas para relacionarse con los compañeros de escuela y adultos, viéndose favorecido este aspecto por la dimensión psicosocial que involucra el programa de ludoteca. A través del juego los niños y niñas se motivaron y disfrutaron de las representaciones donde asumían roles culturales legitimados, como propone Huizinga (1984) la lúdica es un fenómeno cultural que se traduce en comportamiento lúdico.

Avances en el desarrollo claramente visibles en las Figuras 9 con los resultados poco variables en el pretest y la Figura 10 que muestra los cambios del postest y por lo tanto las diferencias significativas.

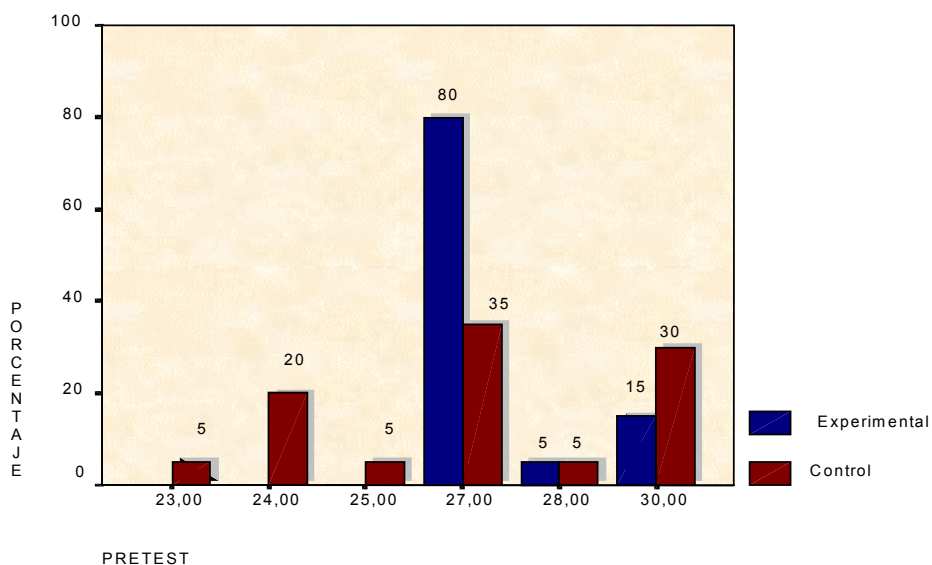


Figura 9. Pretest en el área personal social

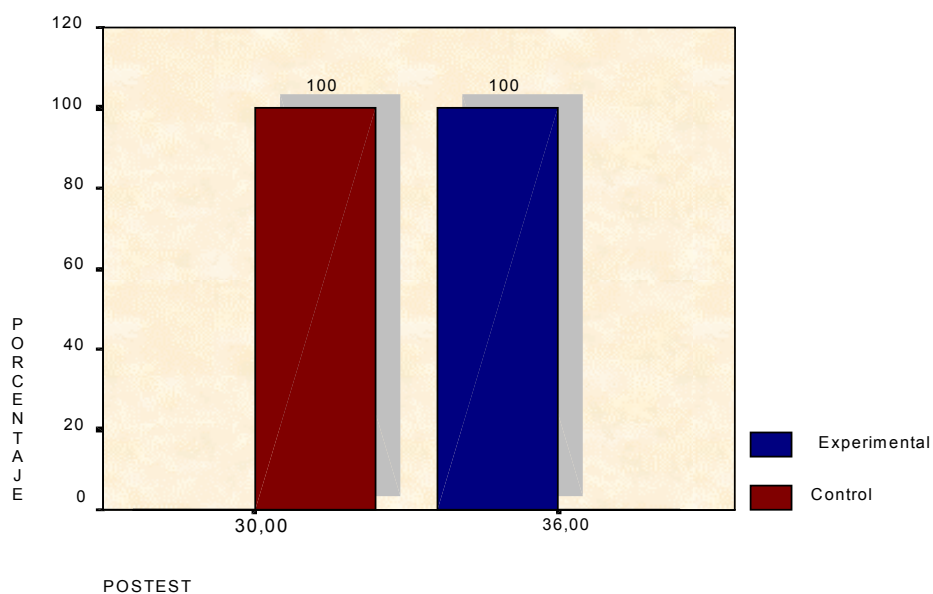


Figura 10. Resultados del postest en el área personal social de los grupos experimental y control

En general al observar los resultados del pretest y postest comparando los grupos experimental y control en cada una de las áreas del desarrollo integral y a nivel de resultados totales se comprueba la hipótesis de trabajo planteada, que mostró la influencia del programa de ludoteca “La alegría de aprender” en el que participaron los niños y niñas del grupo experimental.

Para analizar el resultado del programa de ludoteca a través de la medición pretest y postest en cada grupo (control y experimental) se comprueba la hipótesis: el programa de ludoteca “La alegría de aprender” influye positivamente en el desarrollo integral de un grupo de niños preescolares de 5 años a un α de 0,05.

Los resultados obtenidos en ambos grupos (control y experimental) a través de las medias y pruebas t para muestras relacionadas se observan en el Cuadro 3, con el siguiente análisis:

Cuadro 3. Resultados del pretest y postest en el grupo control y experimental

| | Pretest | Postest |
|--------------------|----------------|----------------|
| Grupo Experimental | | |
| X | 108.4 | 144 |
| to | 2.90 | |
| Tt | 2.86 | |
| Grupo Control | | |
| X | 104.45 | 112.2 |
| to | 2.21 | |
| tt | 2.86 | |

Los resultados del grupo experimental verificaron la hipótesis sobre la influencia positiva del programa de ludoteca trabajado con niños y niñas preescolares de 5 años, ya que la diferencia entre medias y la prueba t es significativa, mientras en el grupo control no se encontraron diferencias significativas entre el pretest y postest, lo que lleva a concluir en términos generales que las intervenciones pedagógicas con este tipo de programas contribuyen al desarrollo integral de los menores.

La discusión e interpretación de los resultados obtenidos a nivel estadístico, siguiendo los indicadores de la escala abreviada del desarrollo (AED), que son los niveles de alerta, medio, medio alto y alto, a partir del pretest y postest en cada grupo y teniendo en cuenta la observación realizada durante el proceso, además de la teoría que sustenta el trabajo, permitió lo siguiente:

El Cuadro 4 muestra la movilidad de los sujetos del pretest a postest según los indicadores estandarizados en la prueba aplicada, para cada área y a nivel total.

El grupo experimental en el pretest en el área de motricidad gruesa el 85% (17 niños) se encuentran en un nivel medio bajo y el 15% (3 niños) se ubican en un nivel medio alto, en el postest el 100% de los niños en esta área se encuentran en un nivel alto, lo cual significa que se dio un avance significativo en cuanto al control del tono, locomoción, conjunto postural, coordinación de cabeza, miembros y tronco y en general mayor equilibrio de su cuerpo, habilidades potencializadas por medio de las actividades con pelotas, cuerdas y actividades rítmicas.

En cuanto a la motricidad fina el grupo experimental en el pretest el 100% de los niños y niñas se encuentran en un nivel medio bajo y en el postest se encuentran

el 100% en un nivel medio alto, así se evidencia el mejoramiento en el manejo de la pinza digital y coordinación de movimientos específicos, como recortar, colorear y copiar figuras geométricas reproduciendo modelos, con mayor exactitud. En las actividades de dibujo se dieron producciones muy creativas

Cuadro 4. Ubicación de los grupos por niveles según Escala Abreviada de Desarrollo - EAD

| GRUPO EXPERIMENTAL | | | | | |
|---------------------------|-----------|---------------|---------------|---------|-------|
| PRETEST | | | | | |
| Nivel/Área | 0. Alerta | 1. Medio Bajo | 2. Medio Alto | 3. Alto | Total |
| Mot. gruesa | - | 17 | 3 | - | 20 |
| Mot. Fina | - | 20 | - | - | 20 |
| Audición Lenguaje | - | 20 | - | - | 20 |
| Personal Social | - | 20 | - | - | 20 |
| Total | - | 20 | - | - | 20 |

| POSTEST | | | | | |
|-------------------|-----------|---------------|---------------|---------|-------|
| Nivel/Área | 0. Alerta | 1. Medio Bajo | 2. Medio Alto | 3. Alto | Total |
| Mot. gruesa | - | - | 20 | - | 20 |
| Mot. Fina | - | - | 20 | - | 20 |
| Audición Lenguaje | - | - | - | 20 | 20 |
| Personal Social | - | - | 20 | - | 20 |
| Total | - | - | - | 20 | 20 |

| GRUPO CONTROL | | | | | |
|----------------------|-----------|---------------|---------------|---------|-------|
| PRETEST | | | | | |
| Nivel/Área | 0. Alerta | 1. Medio Bajo | 2. Medio Alto | 3. Alto | Total |
| Mot. gruesa | - | 20 | - | - | 20 |
| Mot. Fina | 15 | 5 | - | - | 20 |
| Audición Lenguaje | - | 20 | - | - | 20 |
| Personal Social | 6 | 14 | - | - | 20 |
| Total | 8 | 12 | - | - | 20 |

| POSTEST | | | | | |
|-------------------|-----------|---------------|---------------|---------|-------|
| Nivel/Área | 0. Alerta | 1. Medio Bajo | 2. Medio Alto | 3. Alto | Total |
| Mot. gruesa | - | - | 20 | - | 20 |
| Mot. Fina | 15 | - | 20 | - | 20 |
| Audición Lenguaje | - | - | - | 20 | 20 |
| Personal Social | - | - | 20 | - | 20 |
| Total | - | - | - | 20 | 20 |

Del grupo experimental en el área del lenguaje el 100% de los niños y niñas (20) se encuentran en un nivel medio bajo y en el posttest el 100% se encuentra en un nivel alto, es decir los niños mejoraron en su capacidad de expresar opiniones, usando oraciones completas con orden en secuencia, utilizando la referencia de tiempo y ubicación correctamente y describiendo las cosas no sólo por su nombre

sino con varias características como color, utilidad, calidad, notándose expresiones en cuanto a opiniones personales frente a diferentes situaciones.

En el área del lenguaje se pudo evidenciar que los niños que tenían internalizados algunos procesos como las reglas del juego, conceptos (semejanzas, diferencias, clasificación, etc.) jalonaban a través del juego como mediador en los ambientes lúdicos creados, a otros niños que aun no habían adquirido dichos procesos, explicando y argumentando los porque y para que de las actividades, como lo plantea Vigotsky (1989), se potencializó la zona de desarrollo próximo, por medio de la intervención de los niños mas capaces que adquirieron mas rápidamente las habilidades previstas en el programa.

El 100% (20 niños y niñas) del grupo experimental en el área Personal Social se ubicaron en el nivel medio bajo en el pretest y en el posttest el 100% de la muestra se ubicó en el nivel medio alto, así se identificaron logros en cuanto a la expresión de sentimientos y emociones, pues expresa lo que desea y opina de él y las demás personas, sus relaciones interpersonales se ven favorecidas por la participación de diferentes actividades en la familia y escuela donde asume roles socialmente asignados, evidenciándose el principio de la pertinencia sociocultural, que guió el programa.

Se corroboró el planteamiento de Bruner (1995), de que el desarrollo esta ligado al contexto, es decir, los niños y niñas con la participación en las actividades lúdicas propuestas por el programa de ludoteca, establecieron otros esquemas cognitivos frente a las relaciones con personas que le son familiares y reconocibles, en una cultura determinada.

A nivel general el 100% de los niños y niñas del grupo experimental se encuentran en un nivel medio bajo en el pretest, y en el postest el mismo grupo en su totalidad (100%) se encuentra en un nivel alto, por lo tanto se evidencia un enriquecimiento en el desarrollo integral, de las capacidades, habilidades que los niños y niñas tuvieron en la posibilidad de favorecer a partir de las cuatro áreas planteadas.

Lo anterior demuestra que el programa de ludoteca a partir de los principios pedagógicos trabajados (motivación intrínseca, libertad, pertinencia sociocultural, estilos de aprendizaje, reflexión y creatividad) en cada una de las áreas es una gran oportunidad para el desarrollo integral del preescolar es fundamental en su visión holística como lo planteó la prueba y la fundamentación teórica del desarrollo, orientadora del trabajo, para lograr hacer de la lúdica y el juego base de la educación, en una edad considerada determinante en la preparación de los pequeños y pequeñas para el ingreso al mundo escolar formal, potenciador de la socialización de la formación de la personalidad y en general del desarrollo humano para la libertad y la autonomía como lo proponen SEN (2000)

En el grupo control según el Cuadro 4, en el área motora gruesa en el pretest y postest el 100% de los niños se ubican en el nivel medio bajo, igualmente en el área del lenguaje.

En cuanto a la motricidad fina el 75% de los niños del grupo control se ubicaron en un nivel alerta y el 25% en un nivel medio bajo en el pretest, en el postest se ubican en los mismos niveles.

En el área Personal Social 6 niños(as) (30%) en el grupo control en el pretest, se encuentran en el nivel de alerta y el restante (70%) en el nivel medio bajo. En el posttest la totalidad de los niños se encuentran en un nivel medio bajo, es decir el 30% de los niños lograron mejorar al siguiente nivel.

En general en el desarrollo integral (Cuadro 4), en el pretest el 40% de la población (8 niños) se ubicaron en un nivel alerta y el 60% en un nivel medio bajo, y en el posttest la totalidad se encuentra en un nivel medio bajo, es decir sólo 8 niños (40%) lograron mejorar sus habilidades a un nivel superior, corroborando una vez mas la necesidad de desarrollo integral que debe trabajar la escuela.

Si bien los resultados del grupo control muestran la disparidad respecto al experimental, evidencian la importancia y efectividad del programa trabajada y sistematizada en el Anexo 2 (programa de ludoteca “La alegría de aprender”), que con aplicaciones sistemáticas y reflexivas debe convertirse en ayuda fundamental para la formación integral de los niños y niñas preescolares de estos medios educativos, en los que mediante el rescate de la lúdica y el juego con principios pedagógicos innovadores y alternativos se contribuye a la calidad de la educación colombiana en general.

En cuanto a los procesos afectivos, de motivación intrínseca y convivencia logrados durante el proceso, si bien no tienen un instrumento validado que los sustente, si fueron muy importantes no solo para los mismos niños y niñas, también para los padres de familia y para las investigadoras, y en términos generales pueden condensarse así:

Los niños y niñas constantemente hacían alusión a la ludoteca, estaban pendientes del día y la hora planeada para la realización de actividades lúdicas específicas, lo cual manifestaba interés y motivación para participar en la misma.

La profesora acompañante del proceso de implementación del programa de ludoteca, expresa que los niños y niñas querían realizar toda actividad académica con los juguetes y cosas(cosoteca) de las esquinas organizadas para el trabajo con las áreas del desarrollo planeadas, demostrando así gran interés por interactuar con ellas y sacar provecho no solamente al programa como tal, sino al trabajo permanente con los principios pedagógicos y las dimensiones que lo sustentan.

Los niños y niñas manifestaban continuamente el agrado por el arreglo del salón con la ludoteca, además de las expresiones de satisfacción y alegría por la participación en el programa.

En cuanto a las actividades, se noto que aunque hubo participación activa de la mayoría de los estudiantes en las diferentes actividades, unos disfrutaban mas que otros dependiendo de intereses y habilidades específicas, por ejemplo unos niños y niñas cuando se les invitaba a disfrazarse y crear personajes lo hacían con mucho entusiasmo, querían dirigir la actividad asignando responsabilidades y coordinando la misma, siempre ellos eran los primeros en expresar el interés por participar , otros por el contrario se inclinaban mucho por las actividades de armar y crear cosas insólitas con el material para manipular, estos niños y niñas se destacaron por tener producciones escritas muy creativas y novedosas, basadas

en la imaginación, de ahí se puede concluir que los estilos y formas cognitivas particulares median el aprendizaje.

En todos los niños y niñas se noto motivación por las actividades de correr, saltar brincar, en ésta área no se notó intereses particulares, todos participaron activamente, lo que muestra una vez más dinamismo y entusiasmo por los cambios de los enfoques pedagógicos, no solamente en los pequeños, sino también en la profesora.

La importancia de contextualizar socioculturalmente las actividades y el proceso en general fue determinante, cuando los niños se sentían en un ambiente conocido por ellos, se motivaban más a participar, los niños y niñas comentaban que alguna vez a ellos, a su familia o a un conocido les pasaba cosas como las que representaban, o hacían, sobretodo en las actividades referidas al área personal social, y de allí se desencadenaban reflexiones en torno a la manera de actuar, lo que estaba bien o mal hecho, como tratar mal a los padres de familia, hermanos y compañeros, así mismo se aprovechaba la oportunidad para llegar a acuerdos sobre formas adecuadas de convivencia ciudadana.

Aunque en la ludoteca se diseñaron las esquinas en representación de las áreas del desarrollo integral, en la ejecución del programa se evidenció la connotación de la ludoteca como espacio socializador, independientemente de que la actividad perteneciera a un área específica, en todo el desarrollo los niños y niñas interactuaban, se comunicaban, expresaban emociones, opiniones a los demás.

Los padres de familia también manifestaron complacencia en la participación de algunas de las actividades extracurriculares, realizadas en varios espacios de la

ciudad, en los que el acercamiento y las relaciones se flexibilizaban, dando oportunidad no solamente a los padres , sino también a los niños de mostrar agrado y motivación por los cambios en la educación en general, con experiencias como la sistematizada en el anexo 2 (cartilla con el programa de Ludoteca “La alegría de aprender”), que pueda servir de medio para experiencias posteriores.

15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Terminada la investigación al lograr los objetivos propuestos y comprobar las hipótesis de trabajo para el problema de investigación planteado se pueden hacer las siguientes conclusiones:

15.1. CONCLUSIONES: El programa de ludoteca desde el modelo de aula integral en las dimensiones psicosocial, pedagógico didáctica y física, interrelacionadas con las áreas del desarrollo armónico de los niños y niñas preescolares, constituye una alternativa para el mejoramiento del desarrollo humano y educativo, porque les da la oportunidad a los niños y niñas de crear, desarrollar su libertad, y acercarse al mundo que los rodea , lo que potencializa su capacidad humana.

El desarrollo integral en el preescolar debe ser trabajado siempre a partir de la interrelación entre las áreas motriz, del lenguaje y personal social como proceso y sistema individual, social, cultural y en caso de detectar alteración en una de ellas, la estimulación y trabajo pedagógico deben buscar potencializarla desde la concepción holística e interaccionista del desarrollo.

La lúdica como mediación pedagógica en el preescolar, es fundamental para crear ambientes y situaciones motivadores y creativos, que favorecen el desarrollo de la personalidad, la socialización y en general el desarrollo integral desde las necesidades y posibilidades individuales y grupales.

La lúdica y la ludoteca como programa centrado en principios pedagógicos de libertad, motivación intrínseca, pertinencia sociocultural, estilos de aprendizaje,

reflexividad y creatividad, fomenta en los niños y niñas la participación y alegría de aprender.

El desarrollo integral como eje fundamental del proyecto, es abordado pedagógicamente desde las áreas de la motricidad (gruesa y fina), el lenguaje y la comunicación y personal social, a través de las cuales se trabaja el área cognitiva, considerada implícita en la comprensión y solución de problemas en las demás áreas, con niveles de ejecución que respetan y potencian las diferencias individuales, porque no evalúan sólo déficits, sino también máximos niveles de ejecución para cada área y a nivel general.

La motricidad en general es básica para el desarrollo del sistema nervioso de los niños y niñas, potenciarla en sus componentes grueso y fino adaptativo en la edad preescolar mediante la lúdica, es determinante para futuros desempeños y adquisición de habilidades, destrezas y competencias escolares y sociales.

El lenguaje y la comunicación para la comprensión de sí mismo y del mundo, significa para los preescolares socialización e interacción, tal como lo expresan las teorías de Piaget y Vigotsky, además de su importancia en estas edades para la simbolización e iniciación en el proceso de desarrollo psicológico superior.

El área Personal Social como expresión de sentimientos, emociones, estilos cognitivos de aprendizaje y personalidad tiene gran importancia en la edad preescolar por la ampliación de la vida social cultural determinante en los fines educativos para la construcción de seres humanos y una sociedad diferente, plural, democrática y en paz.

En general el programa de ludoteca “La alegría de aprender” es una experiencia educativa importante para los docentes, porque muestra alternativas pedagógicas para hacer de la labor educativa un espacio de aprendizaje y reflexión, que se evidencia en la motivación y participación de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje socialización y estructuración de la personalidad en espacios lúdicos e interactivos, favorecedores del desarrollo humano integral.

15.2. RECOMENDACIONES. Un programa de ludoteca con fines pedagógicos debe buscar la participación de los niños, niñas, adolescentes, directivos y la familia para potenciar el desarrollo integral y evitar esfuerzos aislados de los docentes y la escuela.

El tiempo para la programación y ejecución del programa de ludoteca debe ser amplio y permanente en todas las actividades, tanto escolares como extraescolares, porque de lo contrario es muy difícil lograr resultados satisfactorios, no sólo para los pequeños sino para el sistema educativo en general.

Si bien el programa abarca grandes áreas del desarrollo (motriz, personal social y del lenguaje y la comunicación) a través de ellas debe trabajarse pedagógicamente con actividades integradoras, pensadas desde la concepción de desarrollo humano integral.

La construcción de la ludoteca como espacio favorecedor de la lúdica con fines educativos debe ser pensado con fines sociales y culturales, aprovechando los recursos del medio con carácter sustentable y sostenible.

El programa de ludoteca debe trabajar con todos y cada uno de los pequeños desde las diferencias individuales en cada área del desarrollo y teniendo en cuenta no sólo los déficits, sino también las potencialidades, porque de lo contrario es muy difícil potenciar la complejidad del desarrollo humano integrado.

Seguir adelante con el proceso de búsqueda de la excelencia y la calidad de la educación a partir de propuestas pedagógicas innovadoras, creativas y lúdicas, es el reto para continuar.

BIBLIOGRAFÍA

AGUDELO, Adalberto. Lúdica y pedagogía. Creación docente. Manizales: Artes gráficas, 1997.

AGUILAR, Yolanda. Porqué una ludoteca?. Colección ludoteca circulantes para padres, madres y familias. Manual 1. Medellín: Innovaciones CINDE, 2000.

BRUNER, J.S. Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Morata, 1995.

CORDERA, Campos Rolando. Globalización y política social: Equidad e inequidad en los cambios del mundo. (borrador para discusión). Ponencia presentada en el seminario de las políticas sociales de México al fin del milenio. Instituto de investigaciones sociales. UNAM 15-17 de julio 1998.

DUCKWORTH, E. Piaget rediscovered, en R. Ripple y V. Rockcastle (eds), Piaget rediscovered, Ithaca, N.Y, Cornell University Press, 1964

GARAY, Luis Jorge. Talleres del milenio. Repensando a Colombia. Hacia una visión programática. Santafé de Bogotá. Mimeo, 2001.

GARTON, Alizon. Interacción social, desarrollo del lenguaje y cognición. Barcelona: Paidós, 1994

GESELL, Arnold. Emociones, actividades e intereses del niño de 5 a 16 años. Argentina: Paidós, 1967.

GONZALEZ Q. Carlos A. Cognición y creatividad. Manizales: Universidad Nacional de Colombia, 2000.

----- La magia de los ambientes. MAI: Modelo de aula integral para la creatividad y desarrollo humano. Manizales: Mimeo, 2000.

HUIZINGA, J. Homo ludens. Buenos Aires: Emecé editores, 1984.

MYERS, R. Los doce que sobreviven. Santafé de Bogotá: OPS, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 1993.

ORGANIZACIÓN DE ESTADOS AMERICANOS PARA LA EDUCACIÓN LA CIENCIA Y LA CULTURA. X Conferencia Iberoamericana de Educación: " La educación inicial en el siglo XXI". Panamá: Mimeo, 2000.

ORTIZ, Nelson. "El juego como derecho y dimensión fundamental de la cultura a favor de la niñez" En: El juego y su aplicación en la ludoteca. Asociación Colombiana de Educación Preescolar. Páginas 27- 42. Santafé de Bogotá. Memorias, 1996.

PIAGET. J. La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata, 1973.

PNUD. Informe sobre Desarrollo Humano 1990. New York. Tercer mundo Editores, 1990.

----- Informe sobre Desarrollo Humano 2000. New York. Tercer mundo Editores, 2000.

PORLÁN, Rafael. Constructivismo y escuela. Hacia un modelo de enseñanza aprendizaje. Sevilla: Diada, 1995.

POSADA, Alvaro; GÓMEZ, Juan Fernando y RAMÍREZ, Humberto El niño sano. Medellín: Editorial Universidad de Antioquía, 1997.

REPUBLICA DE COLOMBIA; MINISTERIO DE SALUD; DIVISIÓN MATERNO INFANTIL y DINAMICA DE POBLACIÓN. Escala abreviada del desarrollo EAD-1. Manual de instrucciones. Bogotá: 1991.

ROMO, Manuela. Psicología de la creatividad. Madrid: Piados, 1993.

SEN, Amartya. Desarrollo y libertad. Santafé de Bogotá: Planeta. 2000.

VIGOTSKY, Lev. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica, 1989.

Anexo 1. Escala abreviada del desarrollo EAD-1

Anexo 2. Programa de ludoteca “La alegría de aprender”