



EL JUEGO COMO UNA METODOLOGÍA DE TRABAJO EN EDUCACIÓN PARVULARIA APLICADO EN EL SUBSECTOR DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE NB1

Claudia Coronata, Liliana Fuentes y Alejandra Canales¹

RESUMEN

La investigación se enmarca dentro del ámbito de educación inicial en el subsector de lenguaje y comunicación. Específicamente en la problemática de la adquisición de la lectoescritura en sectores vulnerables y de bajo rendimiento de la comuna de Villarrica, región de la Araucanía, Chile. Se buscó hacer uso del juego y de recursos educativos para favorecer la participación, motivación y aprendizaje de los niños.

El marco teórico está basado en la perspectiva constructivista social, especialmente desde la visión de Vygotski y sus conceptos centrales como mediación, lenguaje, zona de desarrollo próximo.

El objetivo general fue diseñar y elaborar juegos con materiales educativos de contenido cercano al entorno (vacas, volcán, lago). Los resultados muestran que los niños acogieron el material con entusiasmo y se manifestaban deseosos por realizar las actividades. Destacó la necesidad de realizar una mediación muy centrada en el nivel de logro de cada niño con miras al desarrollo que está próximo a alcanzar. Esta investigación permitió dejar claro que a pesar de tener materiales contextualizados y adecuados para los niños no es suficiente para lograr un buen aprendizaje si no se realiza la mediación correcta.

Palabras clave: juego, recurso educativo, mediación instrumental

¹ Pontificia Universidad Católica de Chile, Sede Regional Villarrica, Chile

**THE GAME AS A WORKING METHODOLOGY IN NURSERY SCHOOL
EDUCATION APPLIED IN THE SUBSECTOR OF LANGUAGE AND
COMMUNICATION, PRIMARY LEVEL**

ABSTRACT

The research focuses within the scope of initial education in the subsector of language and communication. Specifically sought to address the problem of literacy skills in vulnerable sectors and low performance in the commune of Villarrica, Araucania's region, Chile. We sought to use the game and educational resources to promote the participation, motivation and learning of children.

The theoretical frame is based on the social constructivist perspective, especially from Vygotski's vision and his central concepts like mediation, language and zone of proximal development (ZPD).

The general aim was to design and elaborate educational material games with closer content environment (rural environment) and to prove the degree of acceptance that generated in the children, in contrast with the traditional methodologies used in the studied school.

The results showed that the children received the material with enthusiasm and they demonstrate excited to participate in the activities. Stood out the need to realize a mediation on the part of the student very centred on the level of achievement of every child with a view to the development that the child is close to reach.

This research allowed to clarify that in spite of having contextualized and appropriate material for the children it is not enough to achieve a good learning if the correct mediation is not realized.

Key Words: game, educational material, mediation

Introducción

La investigación surge básicamente a partir de la necesidad de conocer la realidad de los niveles de NB1 y Educación Parvularia, en el marco de la articulación de estos dos niveles.

Por otra parte, en la comuna de Villarrica no todas las escuelas cuentan con niveles de educación Parvularia, debido a que a menudo el N° de niños existentes no logra alcanzar el mínimo para la contratación de una educadora y la creación del nivel respectivo. Esta realidad se hace más común en sectores rurales y periféricos de la ciudad, donde además en muchos casos no es posible acceder a jardín infantil, por lo que existen niños que llegan a primer año básico sin haber asistido a la educación formal. La estructura de la sala de clases y del sistema escolar en muchos casos puede generar dificultades de adaptación en los niños, que se traducen en baja participación, desmotivación, dificultades de aprendizaje, retraso escolar, etc. Una manera de acercar la educación de los primeros años de educación general básica a las características de desarrollo de los niños consistiría en generar espacios dinámicos al interior del aula, que posibiliten el diálogo, la participación activa, la creatividad y el desarrollo de actividades lúdicas propias de la edad de los niños(as).

Por otra parte, es importante destacar dentro de las prioridades del MINEDUC en relación con la educación inicial, lo que se ha llamado “articulación” entre educación pre-escolar y NB1, que corresponde en términos más genéricos a la educación inicial. Los argumentos para propiciar una mejor articulación entre ambos niveles son evidentes, pero es necesario aquí explicitarlos para relevar la importancia que esta investigación presenta (www.mineduc.cl):

- El marco teórico de la Reforma Educativa y el concepto de niña y niño que se plantea es el mismo para todo el sistema educacional, salvaguardando las características propias de cada etapa de vida y de los niveles.
- La necesidad que los aprendizajes se conciban en un continuum, donde se construyen unos sobre otros, en una línea de permanente progreso.
- La necesidad de facilitar a los niños una transición y adaptación más fácil a los cambios por venir, sin que ello signifique disminuir su potencial y aprendizajes ya desarrollados.
- La necesidad de disminuir los problemas de fracaso y deserción escolar, a través del desarrollo de aprendizajes relevantes y significativos previos, que favorezcan además el “agrado e interés por aprender”.
- El explicitar y facilitar a los educadores de párvulos y a los profesores de

Educación Básica, una mayor focalización de los aprendizajes relevantes alcanzados por los niños que egresan de Educación Parvularia.

- El potenciar la participación permanente de la familia como agente educativo relevante en todos los procesos de aprendizaje de los niños de cualquier nivel del sistema.

1. Discusión teórica

1.1. Constructivismo social

El paradigma en que está situado este proyecto corresponde al constructivismo social de Vygotski. Desde esta postura se han considerado relevantes especialmente los conceptos de mediación, zona de desarrollo próximo y las relaciones planteadas entre desarrollo y aprendizaje y entre pensamiento y lenguaje.

1.2. El proceso de mediación

Para Vygotski, mediar un estímulo significa representarlo en otro lugar o en otras condiciones (Álvarez y del Río, 1990) y para esto la persona ocupa lo que él llama *Instrumentos psicológicos*, que “son todos aquellos objetos cuyo uso sirve para ordenar y reposicionar externamente la información” (Alvarez y del Río, 1990:97). Esto le permite representar los estímulos cuando él desee y no sólo cuando estén presentes en la realidad. Vygotski le da así al lenguaje el rol de ser el instrumento psicológico que actúa como medio para desarrollar la mediación.

Así, encontramos dos tipos de mediación: la *mediación instrumental*, descrita en el párrafo anterior y la *mediación social*. Esta última se refiere a un tipo de mediación instrumental que se realiza entre dos o más personas. Es, entonces, una *mediación interpersonal* en la que los individuos cooperan en una actividad conjunta o colectiva (Alvarez y del Río, 1990). Así se construye el proceso de mediación que el sujeto paulatinamente podrá emplear en forma individual (Vygotski, 1996).

1.3. La zona de desarrollo próximo

Vygotski sostenía que el aprendizaje no sigue al desarrollo, sino que por el contrario, es el que tira de él (Alvarez y del Río, 1990). Por lo tanto, el aprendizaje se daría a partir de desarrollos específicos ya establecidos. Es decir, desde una *Zona de Desarrollo Actual* hasta alcanzar límites posibles, definidos por la *Zona de Desarrollo Próximo*.

El aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños ingresan en la vida intelectual de quienes los rodean. “Así, la idea de una zona de desarrollo próxima nos permite proponer una nueva fórmula, es decir, que el único ‘buen aprendizaje’ es aquel que se adelanta al desarrollo” (Bruner, 1988:83).

La imitación juega un rol fundamental en el proceso que nos ha descrito Bruner. Tiene un carácter suplementado socialmente, que es el proceso que nos llevará al “mecanismo central que permite que esa imitación del niño tenga consecuencias de un nivel muy superior a las que se dan en la imitación animal” (Alvarez y del Río, 1990:112). Esto permitirá que el niño ejerza funciones superiores en forma paulatina, al principio sin tener conciencia de ellas. A este proceso de imitación se le ha llamado *mediación*.

1. 4. Relación aprendizaje – desarrollo.

A partir del concepto de “zona de desarrollo próximo” se desprende la relación aprendizaje-desarrollo. En palabras de Vygotski, “El buen aprendizaje es aquel que precede al desarrollo”. De esta forma, el aprendizaje permite que el desarrollo ocurra. La postura constructivista en este caso se centra exclusivamente en las interacciones con el mundo de los objetos. Tomando como punto de partida la perspectiva de Vygotski y siguiendo los planteamientos de Rivièrè (1988), surge la siguiente reflexión: si la enseñanza se limita sólo al nivel de desarrollo actual, resulta ser muy pobre; limitar los objetivos educativos al ámbito de desarrollo actual da lugar a una educación conservadora y poco capaz de favorecer el desarrollo y que no aspira a un

nuevo estadio en el proceso evolutivo.

Como hemos visto, para Vygotski el origen de los procesos cognitivos superiores es esencialmente social, producto de la interacción intelectual dentro de contextos culturales específicos. Así, el funcionamiento psicológico de una persona o un estudiante es específico a su contexto social y depende del dominio de modos definidos culturalmente, relacionados con el habla, el pensamiento y la acción. La educación, entonces, puede ser vista como una nueva etapa dentro del proceso de desarrollo humano. En este sentido, se podría proponer que las actividades orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas podrían implementarse considerando estos aspectos socio-culturales, como por ejemplo, a través del juego.

1.5. La importancia del juego en el desarrollo infantil

En la actualidad existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños. Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño(a), un medio de expresión y de maduración

en el plano físico, cognitivo, psicológico y social. La reflexión actual sobre la actividad lúdica gira en torno a los juegos y su papel en cada cultura, la creación de nuevos juguetes cada vez más adaptados a las necesidades del niño y la recuperación de los ya existentes, la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir los padres y adultos en las actividades lúdicas.

La actividad lúdica ha estado presente desde siempre y cuando profundizamos en sus fundamentos podemos comprender por qué. El juego es la herramienta a través de la cual el ser humano “aprehende” el mundo. No podemos olvidar que el proceso de desarrollo infantil y la conquista de la autonomía se resume en una progresiva comprensión y adaptación al mundo. Este proceso natural es a la vez difícil y complejo. Las habilidades necesarias para “descifrar” el funcionamiento y las reglas del mundo se van adquiriendo de manera paulatina. A través de la imitación el niño se esfuerza por comprender al adulto como persona y al entorno que lo rodea. A partir de la magia de los disfraces y

de los juegos de roles, el niño vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen de los adultos, al mismo tiempo que descubre sus múltiples posibilidades y comienza a interactuar con la sociedad en la cual se deberá insertar.

En síntesis, al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura a la cual pertenece. Por esto, en las diferentes etapas del juego infantil, encontramos el momento preciso para ayudar a los niños a adaptarse e integrarse, para prepararlos a adquirir las habilidades necesarias para enfrentar el proceso de aprendizaje en su vida.

Para llevar a cabo este planteamiento, consideramos necesario modificar la organización tradicional del espacio educativo y la estructura del grupo tradicional, donde todos los niños(as) realizan la misma tarea bajo la supervisión del adulto. Trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupos que efectúan simultáneamente actividades diferentes. Más aún, organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño(a), o dicho de otra forma, es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño(a) en la construcción de sus conocimientos.

Los niños y niñas desarrollan su vida con una actividad eminentemente lúdica y a través de las distintas etapas lo van desarrollando con algunas características propias de su edad. Es así como desde el nacimiento aparece libremente y también se ha propuesto una forma de abordarlo y apoyarlo mejor.

Jean Piaget describe minuciosamente las etapas del juego, inicia su descripción entre los 0 a 2 años con el juego de ejercicios sensoriales y motores desde los reflejos hasta antes de la aparición del lenguaje.

Entre los 2 y los 7 años él describe el juego simbólico, donde se representan la realidad, el lenguaje y la socialización, en este período se acrecienta el desarrollo de la imaginación, a través del juego el niño asimila a las personas y situaciones, aprendiendo a utilizar combinaciones simbólicas.

Por otro lado, en los primeros dos años de vida se propone una forma de trabajo particular, esta nueva concepción de juego es creada en Inglaterra por la especialista en Infancia Elinor Goldshmid.:

- **El juego del descubrimiento**

Goldshmid y Jackson (2000) plantea una propuesta innovadora para el juego de los niños de 0 a 2 años basada en la selección de materiales y en una estratégica presentación y participación de los adultos. Los niños evolucionan a través de la interacción con las personas y las cosas. Si no se recibe una educación de calidad desde pequeños, se desaprovecha sus capacidades y la etapa en que se consolidan mejor las conexiones neuronales.

- **Juego en Rincones**

Los rincones para nosotros son una estrategia metodológica que responde a un modelo didáctico basado en el constructivismo. La práctica educativa a través del juego en rincones, no sólo supone una distribución de aula, sino que implica un planteamiento intencionado de actividades educativas donde el punto de partida de esta propuesta metodológica es el aprendizaje en interacción. Está demostrado que los niños(as) aprenden más y mejor junto con otros/as. Además pueden resolver situaciones problemáticas con material concreto, manipulando elementos que les favorecerán la organización temporal y espacial del pensamiento.

1.6. Subsector lenguaje y comunicación

El programa de estudio en el subsector de lenguaje y Comunicación de NB1 se centra fundamentalmente en el lenguaje como una facultad del ser humano que se manifiesta en los procesos de expresión y comprensión como escuchar, hablar, leer y escribir.

El desarrollo del lenguaje se podrá incrementar en la medida que se practica en interacción con otros, pudiendo desarrollar así la capacidad de comprender y expresarse. Los niños y niñas, en este sentido, aprenden a hablar hablando, a leer leyendo y a escribir produciendo textos auténticos.

Objetivos Fundamentales Verticales NB1 En la planificación de actividades y diseño de juegos, se tuvieron en cuenta los objetivos propuestos por el MINEDUC para este nivel y subsector (http://www.curriculum-mineduc.cl/docs/fichas/1b02_lenguaje_.pdf).

2. Hipótesis, objetivos y metodología

2.1 Hipótesis

Las actividades lúdicas, el juego en sus diversos tipos, como herramienta de aprendizaje promueven la participación, la motivación y por lo tanto mejora el aprendizaje de los niños de NB1.

Lo que se espera en esta investigación es lograr una mejora en la transición del niño de Kinder a Primer año básico, prolongando hacia NB1 metodologías lúdicas y favoreciendo así su proceso de adaptación con actividades lúdicas preferentemente sociales, potenciando sus procesos de pensamiento a través de la discusión oral con sus pares y con los adultos (profesor(a), como mediador). Con esto es esperable que la participación y motivación de los niños (as) mejore y consecuentemente esperamos también mejores logros de los aprendizajes esperados, para el subsector Lenguaje y Comunicación.

2.2 Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego para ser implementada en los niveles de NB1 de una escuela catalogada como de alta vulnerabilidad de la comuna de Villarrica.

2.3 Objetivos Específicos

1. Sensibilizar a los docentes de NB1 en la importancia del juego como estrategia de aprendizaje en los niños(as).
2. Formular, en conjunto con los profesores de NB1, una propuesta pedagógica basada en el juego.
3. Diseñar y elaborar materiales didácticos que posibiliten el juego con contenidos curriculares del subsector de lenguaje de NB1.
4. Implementar la propuesta pedagógica.
5. Evaluar los logros alcanzados por los niños en cuanto a su nivel de participación y motivación.

3. Metodología

La metodología de la investigación corresponde a un modelo mixto cuali-cuantitativo, ya que recoge algunas características del diseño experimental con grupo de control y grupo experimental, pero lo complementa con el uso de técnicas cualitativas como la entrevista, diario de campo y observaciones no estructuradas.

3.1. Muestra

La muestra estuvo constituida por un curso de primer año básico y un curso de segundo año básico de la escuela Claudio Arrau, que corresponde a un sector de alta vulnerabilidad de la comuna de Villarrica, ya que se desea conocer más directamente la realidad de los sectores más desposeídos de la comuna y generar propuestas didácticas orientadas a sus características.

También, el estudio contempló la evaluación de una muestra de niños con características similares, que actuarían a modo de grupo control. Esto se realizó en 1º y 2º Básico de la escuela Luis Cruz Martínez.

De esta forma, la muestra quedó constituida de la siguiente manera:

- Grupo Experimental: Escuela Claudio Arrau
 - o 1º Básico: 36 niños (16 mujeres y 20 hombres)
 - o 2º Básico: 38 niños (18 mujeres y 20 hombres)
- Grupo Control: Escuela Luis Cruz Martínez
 - o 1º Básico: 30 niños (16 mujeres y 13 hombres)
 - o 2º Básico: 37 niños (19 mujeres y 18 hombres)

3.2. Instrumentos

- Pauta de entrevista inicial a profesor(a) de los cursos de la muestra
Prueba Inicial 1º Básico
- Prueba de evaluación de la lectura oral para 2º Básico
- Bitácora o diario de campo.
- Rúbrica para evaluar el trabajo participativo y la motivación observada durante las actividades diseñadas.

4. Resultados

4.1. Entrevista al profesor y sensibilización

La profesora de 1º Básico y el profesor de 2º Básico de la escuela Claudio Arrau fueron entrevistados con el fin de conocer las metodologías que usaban en sus clases, acerca de la articulación real con el kinder de la escuela y de saber su opinión acerca de la posibilidad de usar metodologías basadas en el juego. Ambos dijeron que usaban metodologías variadas y manifestaron muy buena disposición y apertura a probar metodologías de juego.

También se les preguntó acerca de las características de los alumnos, con el fin de generar materiales adecuados a ellos. Expresaron que son niños de bajos recursos, algunos vienen del campo, en su mayoría con problemas familiares, altas inasistencias y bajo compromiso de los padres. En relación a la

articulación Kinder-Primero, manifestaron que más bien existe una relación de amistad con la educadora, pero real articulación no se ha desarrollado.

Desde los primeros contactos con las escuelas se consideró la visión del profesor como eje central de la propuesta. De manera dialógica se planteó la propuesta teórica que abordaba esta investigación, se les entregó un apunte sobre el juego como herramienta pedagógica y se les incorporó a cada una de las actividades de juego implementadas en la sala de clases. Especialmente se discutió con la profesora de 2º en relación a las dificultades y comportamiento de los alumnos, llegándose al acuerdo conjunto dividir el curso en dos niveles. En cada nivel se formaron grupos de acuerdo a la propuesta de la profesora y se re-agruparon en base a sus niveles de rendimiento en lectura. Todo este trabajo permitió lograr un mayor compromiso de parte de los profesores para continuar el trabajo de juego con los materiales diseñados más allá de la duración de esta investigación.

4.2. Prueba inicial 1º básico

A partir de la evaluación inicial de ambos grupos de niños que componían la muestra, se pudo determinar que presentaban características de rendimiento similares.

El siguiente cuadro representa los porcentajes de rendimiento obtenidos con la prueba inicial por los niños de 1º Básico de ambas escuelas:

Curso / Escuela	promedio	Desviación Standard	Pje. Máximo	Pje. Mínimo
1º Claudio Arrau	57,77	23,82	100%	16,6%
1º Luis Cruz M.	58	21,56	100%	12,5%

4.3. Prueba de lectura 2º básico

Los niños de 2º Básico fueron evaluados en base a una prueba de lectura oral. Una síntesis de estos resultados se muestran en el siguiente cuadro:

Curso / Escuela	promedio	Nº de niños que no leen
2º Claudio Arrau	50 puntos (máximo: 60)	14

4.4. Bitácora

La bitácora fue especialmente importante en las evaluaciones previas al diseño de los juegos. En el caso del segundo básico, se pudo constatar en las observaciones que los niños presentaban dificultades para permanecer en sus asientos, escuchar las instrucciones de la profesora y seguir las instrucciones. Se registró, por ejemplo, que de diez instrucciones dadas por la profesora, nueve guardaban relación con la disciplina y no con la asignatura. La metodología usada en la totalidad de las clases observadas fue una clase expositiva con preguntas a los alumnos; no se observaron actividades grupales, metodologías activo-participativas ni juegos. En primero básico, los niños permanecían trabajando con mayor frecuencia, pero con mucha frecuencia perdían tiempo consiguiendo lápiz y goma para poder completar las actividades pedidas por el profesor. No obstante, se mostraban motivados y atentos a las instrucciones de su profesor.

Junto con los registros escritos, también se realizaron registros fotográficos, tanto del período de evaluación inicial como de la implementación de las actividades con material de juego.

5. Diseño de juegos para el subsector lenguaje y comunicación

El proceso de desarrollo de los juegos se resume en las siguientes etapas:

1. Investigación

- a. Congreso Actualización
- b. Modelo educativo. El juego infantil.
- c. Visitas a Escuelas

d. Estado del Arte

2. Conceptualización

3. Desarrollo

a. Maquetas

b. Observaciones y correcciones

c. Proyectos finales

4. Producción de prototipos

a. Testeo

b. Corrección

c. Prototipos finales

Prototipos finales

Objetivos comunes: Mejorar la motivación, la atención y en consecuencia el aprendizaje. Son juegos de lenguaje y comunicación que los niños deben trabajar colaborativamente, socializando, respetándose, con orden, y además comprendiendo las partes de una oración, ejercitando el abecedario, la construcción silábica, leyendo y escribiendo. Que el niño sea capaz de relacionar piezas de texto e imagen y que en conjunto terminen el juego armando un total ilustrado a partir de la lectura. Los siguientes son los juegos diseñados, probados y mejorados:

Juego de rieles – Para 4 niños.



Consiste en un set de piezas conformadas por texto e ilustraciones, las cuales son organizadas en rieles de madera acanalados donde son insertadas y estructuradas estas piezas, de modo que el niño vaya armando escenarios ilustrados que luego nombrará en una oración.

Este juego consta así de una cantidad considerable de **piezas ilustradas** tales como las ilustraciones de fondo, las que abarcan el ancho del riel y representan la ciudad, el campo, el lago, el volcán y el bosque; otras piezas con objetos, alimentos, animales y personajes.

La **oraciones** fueron creadas con un vocabulario cercano a los niños, reconocido por ellos, formando parte de su cotidianidad.

Con el objetivo de abrir posibilidades a los distintos niveles de aprendizaje, en este juego se incluyó cada oración en dos versiones más, así se quiso lograr nivelar a los niños con más dificultades en el aprendizaje o reforzar conocimientos. Podemos ver el ejemplo en la figura 1.

- Delineación de palabras. Piezas de palabras en trazo discontinuo.
- Construcción silábica. Piezas de sílabas en trazo continuo.
- Estructuración de una oración. Piezas de palabras en trazo continuo.
- Piezas en blanco para escribir.

En el campo de mi tío hay muchos pinos

En el cam po de mi tí o hay mu chos pi nos

En el campo de mi tío hay muchos pinos

Siguiendo con la idea de abrir posibilidades de creación por los propios niños, las piezas en blanco en que los niños pueden escribir van complementadas con piezas de pronombres personales, pronombres demostrativos, posesivos, relativos, interrogativos, indefinidos, artículos, verbos, conectores y espacios

para separar palabras en una oración, con esto los niños tienen todos los componentes necesarios para construir y estructurar sus propias oraciones.

Juego de mosaicos – Para 2 a 4 niños.



Consiste en un puzzle que se construye por líneas de texto y dibujo. Cuenta con 5 rieles numerados los cuales a través de la imagen guía que se les entrega completa, deben ir armando a partir de fichas que se montan en los rieles. Una vez terminadas de ubicar por riel se va montando la estructura y se concluye cuando se arma la imagen que aparece en la guía dada. Esto sucede en ambos lados del juego. El objetivo es que los niños pueden construir el puzzle solamente si trabajan en conjunto y se ayudan entre sí, una pieza que se ubica en un lado se va a quedar en el lugar sólo si el compañero del otro lado cree que está bien puesta. Con esto se genera diálogo, intercambio, cooperación e interacción., lo cual consideramos fundamental para que surjan verdaderos aprendizajes.

Juego de cubos – Para 2 o más niños.



El juego de los cubos consiste en armar imágenes y texto según las guías dadas, funciona de manera similar al juego del mosaico pero tiene la dificultad que se pueden armar 6 posibilidades distintas y además se incorporaron cubos distractores. El juego se concluye una vez que se ha estructurado la oración y se ha conformado la imagen completa.

Juego de acordeón – Para 4 niños.



Este juego consistió en motivar la comprensión lectora a través de cuentos que se entregaron escritos en tarjetas para su lectura. Por otra parte se tienen tarjetas con los cuentos ilustrados que deben ser calzadas en una base de madera que cuenta con calados para que sean insertadas en un orden temporal de acuerdo a la historia leída. La manera de organizar los cuentos

ilustrados es en el trabajo en conjunto ya que por la orientación zigzagueante de la base este trabajo se hace efectivo cuando el niño conversa con el que se encuentra en su lado opuesto. El juego se arma cuando todas las caras derechas, muestran las ilustraciones de una historia y todas las caras izquierdas arman otra historia, esto por ambos lados.

Testeo en escuelas y evaluación de juegos

Preparando la primera visita a la escuela, se pensó en una suerte de “plataforma de juegos”, para diferenciar este momento del día en la sala de clases como un momento lúdico, para esto se confeccionaron carpetas de género de color que cubrieran cuatro mesas a la vez y así cuidar también que las piezas no se cayeran entre las juntas debido a que no todas las mesas eran iguales.

Luego de la primera visita a segundo año de la Escuela Claudio Arrau, se tuvieron importantes observaciones de la realidad que se vivió en el tiempo de juego. No había organización alguna, no había respeto por el compañero, no tenían ninguna regla que obedecieran, los niños no hablaban sino que gritaban sin que su profesora les llamara la atención.

Se vio que una alta mayoría no leía y que los juegos sólo funcionaban cuando los niños tenían nociones de lectura, esto sumado al número de alumnos por curso que tienen aproximadamente entre 30 y 40 niños, generó la necesidad de crear nuevos juegos de apresto y de menor dificultad, poniendo énfasis en el desarrollo de la percepción. Otra observación recogida fue la de reagrupar a los niños según nivel de lectura y sociabilidad.

Estos nuevos juegos fueron:



Dominó: Es un juego grupal, se pretende que los niños vayan ejercitando el lenguaje, manejo de vocabulario, relación de imagen y texto los cuales deben calzar para el avance del juego.



Puzzle-flor: Se hace entrega a cuatro niños imágenes en piezas circulares, además se les entrega piezas de texto descriptivo de estas imágenes las que se van calzando por el contorno del círculo, así se crea una situación en la cual los niños se ayudan entregándose las piezas de texto que les podría servir a otros. También hay piezas de texto en blanco para que ellos puedan nombrar y escribir algún objeto de la imagen que no esté entre las piezas.



Silueta de palabras: Este juego de apresto apunta a la percepción visual de las palabras por su forma, relacionar a través del calce que la imagen corresponde a la palabra al montar una arriba de la otra.

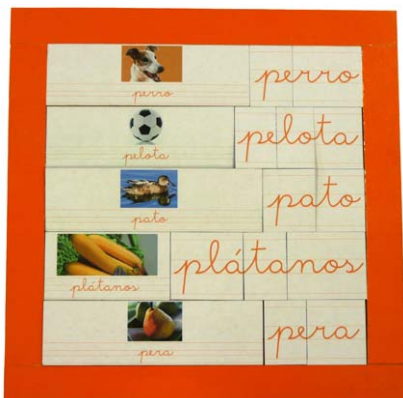


Silueta de imagen: Estas tarjetas también favorecen la percepción visual de las palabras, en que cada niño o niña participante debe observar detalladamente las palabras, tomando en cuenta las letras bajas, medias y altas y así la leen y verifican si coincide con la imagen de donde la ubicaron.



Bandeja sonido inicial: Palabras, imagen con nombre, imágenes sueltas.

De esta forma, los juegos diseñados fueron los siguientes:



Bandeja sonido inicial



Dominó



Puzzle-flor



Silueta e imagen 1



Silueta e imagen 2

6. Implementación y evaluación de los juegos

Con la idea de probar los juegos en cursos de primero y segundo año básico que ya hayan alcanzado los niveles esperados de aprendizaje para su edad, se probaron los juegos con niños de la Escuela Laura Vicuña y el Colegio Inglés, de la Comuna de Villarrica, donde fueron utilizados exitosamente y se cumplieron los objetivos.

Con estos antecedentes, se hicieron las correcciones a los primeros juegos y se procedió a generar los nuevos juegos.

Algunas de las observaciones generales a ser corregidas en estos primeros cuatro juegos fueron el diferenciar tonalidades de color para una mejor diferenciación en las ilustraciones y el despliegue de oraciones por todo el formato del juego.

Posteriormente, estos juegos fueron implementados en la Escuela Claudio Arrau, en 1º y 2º Básico, asistiendo como mínimo una vez por semana a cada curso durante los meses de Octubre, Noviembre y parte de Diciembre del año 2007.

6.1. Evaluación de la motivación y participación

Para evaluar la motivación y participación se usó una rúbrica que se fue perfeccionando en cuanto a los criterios usados y en cuanto a su formato para hacer más fácil su completación, por grupo de niños que compartían un mismo juego.

La evaluación con esta pauta demostró que la mayoría de los niños se muestran entusiasmados al momento de realizar las actividades, especialmente los niños de 2º Básico. Se observaron algunas dificultades para respetar los turnos y para compartir los materiales con los compañeros del grupo. Se aprecia competitividad en vez de colaboración. En la totalidad de los casos existe motivación por realizar la actividad. El respeto a los turnos se va logrando paulatinamente con la adecuada mediación de los adultos y la explicitación de las reglas, lo mismo ocurre al momento de dar las instrucciones, en que los niños no acostumbran a permanecer en silencio atentos a las reglas grupales.

Conclusiones

Una primera conclusión que para nosotras fue importante, es que fue posible comprobar que el material utilizado generó un mayor grado de participación en los niños, quienes se mostraron motivados por las actividades. Asimismo, pudimos observar una evolución en estas características, ya que tuvieron que aprender a respetar los turnos y a ponerse de acuerdo para que las actividades resultaran, cosa que en un principio no ocurría. De hecho observamos que los niños resolvían en forma individual la tarea y cuando se requería de la colaboración para el éxito total, no podían lograrlo. De esto se desprende la necesidad de trabajar además habilidades de trabajo colaborativo y no sólo fomentar el desempeño individual y competitivo.

Pudimos observar también que algunos de los niños que no presentaban interés por participar en las primeras sesiones, luego de 2 semanas se interesaron y lograron avanzar en su desempeño en la lecto escritura, manifestando alegría y entusiasmo cuando lograban el objetivo del juego en que estaban.

Otro aspecto que no podemos dejar pasar es que los alumnos de 1º y 2º Básico manifestaron gran entusiasmo e interés por jugar con el material que se diseñó, nos preguntaban cuándo sería la próxima oportunidad para jugar y demostraban gran alegría cuando llegábamos a la Escuela.

Por otra parte, sería importante evaluar las habilidades de lenguaje y comunicación que potencialmente se desarrollan con cada juego. Sólo fue posible evaluar el nivel de participación y motivación de los niños y niñas al enfrentar distintas experiencias de aprendizaje relacionadas con el subsector de lenguaje y comunicación.

Como proyección de esta investigación nos parece necesario poder profundizar y realizar otro trabajo en esta misma área al menos por 2 o 3 años más especialmente continuando con el actual 1º Básico, puesto que se debe reforzar más la lecto-escritura de una forma más lúdica y activa, donde cada niño tenga las posibilidades de avanzar en el proceso de aprendizaje, pero al mismo tiempo experimentando un mayor bienestar y alegría, en primer lugar al satisfacer su necesidad de jugar y aprender haciendo. Esto nos daría la posibilidad de evaluar las habilidades abordadas para cada juego, así como también los efectos más a largo plazo en cuanto a los logros en la lectura y escritura.

REFERENCIAS

- Alvarez, A. & del Río, P. (1990) Educación y Desarrollo: la teoría de Vygotski y la zona de desarrollo próximo. En: Coll, C. Palacios, J. & Marchesi, A. (1990) *Desarrollo Psicológico y Educación II. Psicología de la educación*. Madrid: Alianza.
- Goldschmied, E. & Jackson, S. (2000) *La Educación Infantil de 0 a 3 años*. Madrid: Morata.
- Laguía María José, Vidal Cinta (2003) *Rincones de Actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Barcelona: Graó.
- Ministerio de Educación (2001) *Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Unidad de Currículo y Evaluación*, Gobierno de Chile.
- Ministerio de Educación (2003) *Programas de Estudio. Nivel Básico 1*, Gobierno de Chile
- Rivière, A. (1988) *La Psicología de Vygotski*. Madrid: Visor.
- Vygotski, L. (1991) *Obras Escogidas III*. Madrid: Visor.
- Vygotski, L. (1993) *Pensamiento y lenguaje*. Argentina: Librerías Fausto.
- Vygotski, L. (1996) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Fecha de Recepción: 10-08-2008

Fecha de Aceptación: 30-09-2008

DATOS DE LOS AUTORES:

Alejandra Canales, Sede Regional Villarrica, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Correo Electrónico: acanalest@uc.cl

Claudia Coronata, Sede Regional Villarrica, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Correo Electrónico: ccoronata@uc.cl

Liliana Fuentes, Sede Regional Villarrica, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Correo Electrónico: lfuentem@uc.cl