

Método

Montemar

“Eduquemos Desde El Amor Y La Libertad”

Querido Lector:

Quiero agradecerte por leer este documento y tomarte en serio la educación de nuestros educandos, esperando encuentres en él, lo necesario para entender parte de la metodología y del sistema pedagógico, que Montemar Guerrero A.C., implementa como una estrategia única de enseñanza, estando siempre a la vanguardia y poniendo por delante, las diferentes necesidades de los niños, adolescentes y jóvenes, que son beneficiados con un servicio de calidad.

Esta investigación parte de diferentes corrientes pedagógicas y diferentes métodos de enseñanza, partiendo de un diagnóstico en las diferentes secciones del denominado “COLEGIO MONTEMAR”., de la mano de Psicólogos y Pedagogos, hemos redefinido las directrices de un nuevo método de enseñanza, que se basa, en actividades lúdicas y un sistema de empoderamiento y emprendimiento, que permitirá formar ciudadanos funcionales y con capacidad de integración a la sociedad.

Temario

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Antecedentes | 7. Justificación |
| 2. Resumen | 8. Marco teórico |
| 3. Introducción | 9. Bases teóricas de actividades lúdicas |
| 4. Planteamiento del problema | 10. Tipo de actividades |
| 5. Objetivo general | 11. Rol de educador |
| 6. Objetivos específicos | |

Acapulco Gro. Enero de 2022

Antecedentes

Con casi 15 años al servicio de la educación, Montemar Guerrero A.C. ha priorizado su método de enseñanza, pues estamos convencidos de que la enseñanza tradicional, ya no es suficiente para la capacitación, integración y desarrollo de los niños y jóvenes que actualmente están cursando su educación básica y media superior dentro de "COLEGIO MONTEMAR, por ello hemos realizado un trabajo de investigación sobre los modelos de aprendizaje y sobre las diferentes técnicas de enseñanza que pudieran favorecer y facilitar el aprendizaje de los alumnos, creando una metodología única, que permita a docentes y alumnos, trabajar de manera lúdica, rompiendo las barreras ALUMNO/PROFESOR, y mantener una educación más cercana a los alumnos.

¿Por qué es importante romper esas barreras de aprendizaje?

Porque los niños, adolescentes y jóvenes, están perdiendo la capacidad para relacionarse y adaptarse a la sociedad, el uso de la tecnología, ha despertado en ellos mucho interés sobre la era digital y sobre los avances en materias de comunicación y consumo de entretenimiento, pero también los ha distanciado de sus iguales, poniendo barreras cada vez más latentes entre ellos.

Nuestra propuesta es mediar lo tecnológico con lo análogo, para crear una combinación estratégica útil para cada uno de nuestros educandos, formando alumnos capaces de desarrollarse de manera adecuada al entorno que los rodea, para ello el docente juega un papel clave en nuestra metodología, pues será responsable, de guiar, vigilar, explicar y ejecutar las dinámicas que nuestro sistema plantea, sin imponer ideologías y siempre partiendo de las dudas de nuestros alumnos, desarrollando en ellos un pensamiento crítico y analítico de todo su entorno.

A nuestros educandos: La educación no es una obligación, es un derecho, siéntete privilegiado y agradece la oportunidad de aprender con un método, "QUE ES TODO, MENOS TRADICIONAL"

Resumen

El estudio elaborado sobre las actividades lúdicas y su importancia en niños y niñas de educación inicial, se llevó a cabo mediante una investigación de campo, de naturaleza descriptiva y cuantitativa, con la finalidad de emplearlas como una herramientas de aprendizaje ya que el mismo proporciona la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, la misma se fundamentó en una serie de antecedentes relacionados con la variable en estudio.

El análisis e interpretación de los resultados reflejaron que las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo físico, sirven para fomentar la comunicación, contribuyen a la expansión de necesidades y pueden ser utilizados como fuente de aprendizaje. Por otra parte, algunas veces el educador en el ejercicio de su rol prepara el ambiente, selecciona materiales adecuados, enseña determinados juegos, los enriquece y respeta las preferencias. Por esta razón, se recomienda, utilizarlas como herramienta básica para la adquisición de competencias, como medio de comunicación sin olvidar la contribución que ofrece al desarrollo corporal de los niños, niñas y jóvenes del colegio.

Introducción

Preescolar

Para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso a la primaria. Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del educando para la vida.

Primaria

Se busca que las actividades lúdicas en el aula de Primaria, sean estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del alumno, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana. A través de la expresión lúdica, el alumno puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos.

Secundaria

Se busca que los alumnos adquieran un pensamiento crítico a través de sus experiencias y dudas, en este etapa comenzarán a experimentar un despertar en muchos sentidos, el programa de empoderamiento juvenil jugará un papel importante dentro de su desarrollo, pues sino todos, al menos a la mayoría les preocupa encajar y sentirse parte de algo, adquieren a través de esta etapa un sentido de pertenencia dentro la institución es importante que los docentes, estén preparados y capacitados, para despejar sus dudas de manera adecuada (Sin adoctrinar, ni imponer opiniones o creencias personales), de modo que los alumnos se sientan seguros y con la confianza de externar sus ideas, opiniones y experiencias con nosotros.

En esta etapa, la observación será clave para detectar sus carencias académicas y emocionales, por ello se espera que los docentes sean dinámicos al momento de ejecutar sus actividades, pues esto nos va a permitir, tener alumnos atentos y dispuestos a aprender, también se busca incidir en la motivación, pues el método Montemar, considera que un alumno motivado a aprender, es un futuro agente de cambio.

Preparatoria:

Se busca que los alumnos desarrollen sus habilidades tecnológicas, académicas y comunicativas a través del uso de las TIC'S, buscamos que los alumnos profesionalicen las actividades propuestas por sus docentes, cuidando la redacción, la estética, la dinamicidad, la claridad de objetivos y el desarrollo de su labor. También, buscamos despertar en ellos la capacidad de crear y emprender iniciativas que sean autosustentables (Comercio, negocios, agendas públicas etc.)

Los docentes tomarán las estrategias que propone nuestro método, para poder implementar sus actividades con objetivos claros y concisos, pues esto determinará las experiencias reales que el alumno pueda tener, enseñándoles sobre la realidad que les rodea y motivándolos a ser cada vez mas creativos

Generales para todas las secciones

El desarrollo de habilidades extraescolares, como el deporte, las artes y las tecnologías, jugarán un papel importante en el desarrollo del alumno, de modo que será indispensable que estos, adquieran a través de talleres extraescolares, competencias que les permitan estar por delante de sus pares (*Revise apartado Talleres Montemar*), de modo que puedan a través de sus nuevos conocimientos reforzar habilidades y valores como:

1. Disciplina
2. Compañerismo
3. Integración
4. Trabajo en equipo
5. Comunicación
6. Compasión
7. Equidad
8. Amor
9. Sencillez
10. Tolerancia
11. Respeto
12. Unidad
13. Proactividad
14. Resiliencia
15. Libertad

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión

espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando esto en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad-goce), se dotará al alumno de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.

Posteriormente, ante la nueva propuesta curricular aprobada por la dirección Montemar para la Educación, presenta que la planificación se realizará creando uno o dos objetivos para cada área de desarrollo, es así como la teoría pedagógica hoy enfatiza la necesidad de utilizar la actividad lúdica como elemento básico para el desarrollo y adquisición de habilidades motoras que forman parte del proceso educativo y desarrollo integral del alumno. En este sentido, se ha planteado una investigación con base en un diagnóstico de la realidad donde se quiere determinar sus causas y en la medida de lo posible proponer alternativas de solución.

Por ende, desde el nacimiento, el ser humano pasa por periodos de gran importancia donde existen momentos en que el aprendizaje es más rápido y es allí donde se desarrollan actitudes y se forman los modelos a seguir. Toda su recreación en los años escolares gira en torno a las actividades académicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan las actividades de juego para estimularles a descubrir y explorar ese entorno que lo rodea, limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración.

En consecuencia, en la Educación se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al alumno la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, la actividad lúdica, la ludoteca y las experiencias, como elementos básicos en el proceso educativo formal. La metodología Montemar expresa que: "Todo alumno tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo"

En tal sentido, es evidente que el objeto (Juguete – Película – Video) es sí mismo es un instrumento vacío, que aunque tenga un potencial pedagógico en su concepción será mediante la actividad lúdica como podrá influir en desarrollo o en la formación de los alumnos. El objeto no es educativo ni didáctico, pero los juegos que se realicen con ellos los calificarán de educativo a didáctico.

Wallon (2000), señala que: La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el alumno debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades.

Este aporte conlleva a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que el alumno se sienta con libertad de acción a través de la actividad lúdica, que le permitan expresar y ensayar cambios y por ende aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.

Mientras que, el docente utiliza diversas herramientas mediante las cuales estimula el desarrollo integral del alumno, lo que permite al mismo tiempo que ellos fomenten la capacidad de predecir los acontecimientos, organizar su tiempo al realizar sus actividades, relacionarse en forma efectiva y por ende fomentar su capacidad intelectual, todo esto, se fundamenta en los principios metodológicos que sustentan la Educación; donde se

destaca lo lúdico como valor educativo, por considerarlo la actividad más completa, global y creativa que los mismos pueden realizar. Por lo tanto, es una actividad que los alumnos realizan espontáneamente, de tal forma que se pueda considerar que jugar es una necesidad a la que no pueden renunciar. La única razón que hay para jugar, es el placer que se encuentra jugando.

Definido, el juego según la RAE, como "acción y efecto de jugar; entendiéndose por jugar hacer algo para pasar el tiempo de forma activa y divertida, comprende cualquier actividad, competitiva o no, que se realiza exclusivamente con fines recreativos".

En este sentido genérico, se utiliza de una manera más libre, su definición expresa la variedad de actividades lúdicas presentes en la sociedad: conjunto de cosas similares, juego de botones, de llaves, de herramientas, de cubiertos; conjuntos de efectos de valor estético que resulten de la combinación de algo, juego de naipes que se reparten a un jugador o en los deportes, cada una de las partes en las que se divide un partido: de manos, el que se basa en la habilidad manual: de palabras, uso equívoco, de palabras con fines lúdicos entre otros.

Cabe aclarar que, desde comienzo del siglo actual, se ha producido un cambio radical en las actitudes hacia las actividades lúdicas, como resultado de estudios científicos sobre cómo pueden contribuir estas al desarrollo de los alumnos. En lugar de considerarlas como una pérdida de tiempo, los científicos han señalado que constituyen una experiencia valiosa de aprendizaje.

Moyles (2002), afirma que "dentro de situaciones educativas, y en su menor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieren conocimientos, respeto a los niños y su necesidades". En el contexto de la Educación Inicial, esto significa que los procesos deben ser capaces de comprender en donde están los alumnos en su aprendizaje y en su

desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la promoción de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como el afectivo.

Se expresa por otra parte, que la función del docente es la de estimularles a descubrir y probar ese mundo. Al respecto Brown, indica que los alumnos tienen gran parte de su vida dedicada a las actividades lúdicas cuyas actitudes a la vez permiten descargar sus energías, de igual forma las condiciones neuromusculares, así como educan las manos y la vista enfatizando el desarrollo social e intelectual porque los mismos toman parte con otros del grupo.

En líneas generales, las actividades lúdicas son una parte de la vida estudiantil aceptadas como algo natural, es así como en este campo ha habido un cambio radical en cuanto a las actitudes relativas a su importancia para las adaptaciones sociales y personales de los alumnos, tanto en su desarrollo, como en lo serio y valioso de su valor pedagógico, ya que es a través de ellas que los educandos conocen el mundo que los rodea y recogen experiencias, ejercitan sus capacidades físicas e intelectuales, y al mismo tiempo, resuelven sus problemas sociales y de desarrollo, emplean y analizan sus energías, y al realizarlas con libertad favorecen su proceso de maduración.

Por otra parte, el colegio Montemar, desde la perspectiva asumida en la propuesta curricular del proceso de aprendizaje considera que debe tener continuidad, a fin de favorecer un adecuado desarrollo en los alumnos; tarea para cual se requiere del empleo de diversos recursos lúdicos didácticos, métodos y estrategias que permitan propiciar dicho desarrollo en espacios de interacción favorable como un paso hacia la convivencia entre docente, educando y la familia.

Por lo tanto, la actividad lúdica proporcionará una descarga que pone en manifiesto una cantidad de emociones como: la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad motora, puede ser la imitación, la repetición o ritmo; en carreras de salto, en danza o en expresión dramática. Es importante, brindarle al alumno la oportunidad de jugar porque le ayudará

a resolver problemas, adquirir competencias, descubrir reglas, ser dinámico e interesante. Asimismo, influirá en el desarrollo muscular, mental, al crear y conectar sus fantasías como una fuerza socializadora.

Dicho de otro modo, los alumnos aprenderán a pensar en forma más lógica y por consiguiente mostrarán su inteligencia y voluntad con un carácter dominante en la personalidad y su palabra. Actualmente, todas las propuestas expresadas anteriormente no se alcanzan a realizar en proyectos educativos, muchas veces los docentes al planificar utilizan actividades de lecto-escritura y juegos de expresión plástica, pero quedan muy en el olvido las actividades lúdicas, imposibilitando la relación de espacio y tiempo, los juegos simples de observación y reflexión, que intervienen en la parte cognoscitiva del individuo.

Esto significa, que la mayoría de los alumnos no alcanzan a desarrollar sus potencialidades al máximo, debido a que no se explota a plenitud este recurso como es la actividad lúdica que hace de los alumnos seres más pensantes y más extrovertidos; si se trabaja en Educación Inicial alternando los juegos con actividades de expresión plástica se logrará obtener en los educandos un desarrollo intelectual elevado, pocos problemas de conducta dentro del aula y alumnos más interesados por asistir a clases cada vez más.

Desde el punto, anteriormente (En escuelas públicas) los alumnos no disfrutaban de juegos en recreo y eran severamente castigados, la escuela fue entonces silenciosa y triste, sus aulas eran casi monótonas, en ellas solo se rompía el silencio por el llanto de los pequeños no por la música de sus risas, frente a estas tendencias surge la necesidad de formular planteamientos educativos incluyendo las actividades lúdicas que conduzcan a mejorar la calidad educativa en el mismo. Según los estudios realizados se puede expresar que la actividad lúdica es una parte del desarrollo integral del educando porque ayudará a la docente a tener una visión más clara en cuanto a los espacios de desarrollo, a través del mismo él/ella podrá integrarse fácilmente al grupo, intercambiar sus experiencias y utilizar su cuerpo para realizar un equilibrio coordinado e identificar características físicas.

En síntesis, la actividad lúdica es importante porque los alumnos pone en manifiesto una gran cantidad de emociones y al mismo tiempo influye en el desarrollo integral; puede considerarse como una actitud a la que va unida un cierto grado de elección y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas, en ello reside su conexión con el arte y las diferentes formas de creación. La actividad lúdica es el motor que impulsa la evolución de los mismos durante el periodo sensorio motor de desarrollo de la inteligencia las denominadas reacciones circulares; más adelante la misma adquiere una forma simbólica y constituye un vehículo de expresión y superación de los conflictos.

En este caso es necesaria la riqueza de estrategias que permitan desarrollar la actividad lúdica; una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo, estableciendo que el mismo se adquiere a través de experiencias. El valor didáctico consiste en que el entrenamiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva, no admitiendo el aburrimiento ni las impresiones habituales, ya que la novedad y la sorpresa son inherentes a la actividad lúdica.

Igualmente, a través de la actividad lúdica y los juguetes como recurso pedagógico, se puede ofrecer al alumno la oportunidad de valorar y enriquecer las experiencias de su vida, concretar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades, y así facilitar su integración al medio social que le rodea. Cumpliendo con las metas que se proponen los alumnos; puesto que en cada juego hay que vencer una serie de dificultades ya conocidas por él, teniendo como ventaja clases más amenas, incrementando la comprensión mediante la vivencia y formar hábitos, aptitudes, habilidades, como mayor rapidez fijando los contenidos en forma más perdurable.

No obstante, se han observado que actualmente en muchas escuelas (Públicas y privadas) de la zona, no se implementa la actividad lúdica como una herramienta para mediar el aprendizaje. Así mismo, los alumnos no pueden en tal sentido adquirir un aprendizaje significativo porque no tienen la oportunidad de construir su propio concepto, sin embargo, la mayoría de las escuelas, tampoco poseen el material didáctico que despierte el interés los alumnos.

Por esa Razón, los docentes solo se conforman con algunos bloques lógicos, rompecabezas que no se encuentran completos y algunas piezas de legos incompletas. Ahora bien hemos observado que algunos docentes no tienen control sobre los alumnos con problemas de conducta, pero como tenerlo si ellos no encuentran actividades que le sean placenteras.

De continuar esta situación, los alumnos no alcanzarán un desarrollo completo de su potencial creador; porque le privará y coaccionará de jugar en algunos espacios abiertos de la escuela como armar y construir y se limitará a realizar las actividades que los docentes hayan planificado para ellos; obteniendo de esta forma educandos no participativos, autónomos y creadores.

Así mismo, este pronóstico se realizó con la finalidad de formar conciencia de lo imprescindible que son las actividades lúdicas en los alumnos del colegio Montemar y crear más ambientes y materiales adecuados para motivar a los docentes en esta área, sabiendo aprovechar cada uno de los espacios y oportunidades que se presentan en el mismo.

De ahí que, del planteamiento realizado surgen las siguientes interrogantes: ¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas en alumnos? ¿Qué tipos de juegos existen para los alumnos? ¿Cuáles son las contribuciones que aportan las actividades lúdicas en los alumnos? ¿Cuál es el rol del educador al utilizar las actividades lúdicas en los alumnos?

Con la finalidad de dar respuestas a las interrogantes anteriormente expuestas es

importante tomar en consideración que la enseñanza mediante herramientas lúdicas, permite corregir incoherencias dentro de la vida escolar, lo cual hará posible la eficiencia y mejoramiento de la enseñanza dentro del colegio Montemar.

OBJETIVO GENERAL

Formar ciudadanos capaces de explotar todas sus habilidades, desarrollar en ellos seguridad y brindarles las herramientas necesarias para lograr sus objetivos, establecer la importancia de las actividades lúdicas en el colegio Montemar y en todas las escuelas que empleen este método, hacer que los alumnos se sientan motivados por aprender.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear manuales funcionales, basados en las necesidades de cada educando y en su etapa de crecimiento y evolución.
- Determinar cuáles son las contribuciones que cumplen las actividades lúdicas en los alumnos.
- Especificar el rol del docente con respecto a las actividades lúdicas en los alumnos.
- Involucrar al padre de familia y tutor en la formación de nuestros alumnos.

JUSTIFICACIÓN

La actividad lúdica en la educación es fundamentalmente libre, porque cuando los alumnos juegan lo hacen por placer, precisamente por el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad. Este elemento se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros espaciales y temporales diferentes de los impuestos de la rutina diaria. Por ello se realiza según una norma o regla siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente crea orden; se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia que se convierte en un gran instrumento socializador.

En todo caso, la exigencia de las actividades lúdicas de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Dicha exigencia viene determinada, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento. En todo esto no se puede dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por la misma y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir y de experimentar, misma que aparece muy ligada a esta actividad, siendo un aspecto vital la motivación, pues es la explicación del porqué de las acciones.

Esta investigación es relevante ya que pretende dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas como estímulo en el proceso de desarrollo integral los alumnos, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje nuevo a través de experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiera más agradablemente su aprendizaje.

Por otra parte, el docente de la esta etapa como profesional, necesita ofrecer al escolar un ambiente propicio dentro del aula, es decir, colocar al alcance del niño material relevante y entretenido como: adivinanzas,, trivias, loterías matemáticas, libros, Really's, videos, novelas, literatura liguera, cantos de rondas, cuentos sencillos, entre otros, para así

inducir en forma progresiva en los procesos de la lectura, escritura y pensamiento matemático.

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que los alumnos reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Es por ello, que permite un vuelco de todo ser y una liberación energética que se conoce en la alegría que se siente y se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad.

De lo anterior se desprende el hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual, introduciendo métodos de disciplina manual e industrial, que capaciten al niño y niña en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca como elementos básicos para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel preescolar como institución encargada del mismo.

Consultadas las fuentes bibliográficas relacionadas con el tema planteado en el presente estudio fueron conseguidos antecedentes que sirven de apoyo al mismo en el sentido de

orientar la formulación de los objetivos y establecer las relaciones necesarias que permitan sustentar el método Montemar.

Pavia (2002), elaboró un proyecto titulado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", donde involucraba a cuarenta docentes de escuelas rurales ubicadas en la región cordillera, en las provincias de Neuquen y Río Negro en Argentina. Desde el inicio del estudio los docentes trabajaron en forma práctica y organizada en su propio terreno con un plan sistemático de observación y registro de las distintas formas que adopta el juego infantil y los modos particulares que tienen los jugadores de realizarlos. La finalidad del proyecto estuvo determinada por el deseo de aportar los elementos útiles que sirvan a la formación docente y su resultado contribuyó a superar la vida cotidiana de algunos niños y por ende algunos obstáculos y limitaciones por medio del juego en la relación alumno – docente.

Sarmiento y Martínez (2003), en México presenta una tesis de grado bajo el título "Proyecto pedagógico para la utilización de los juegos para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo", con base en una muestra de 85 alumnos, 60 padres y 11 docentes con una tendencia de carácter cualitativo bajo las cuales exponen como conclusiones que: Falta de orientación pedagógica en las actividades recreativas, se carece de espacio para su realización adecuada y se manifiesta falta de interés por parte de los docentes para integrarse en la realización y planificación de actividades recreativas.

Dávila (2003), realizó un proyecto denominado "El juego y la Ludoteca", realizado en la población de Tucanizon, Estado Mérida, con la finalidad de utilizar el juego en la enseñanza de la matemática, elaborado mediante una investigación de campo de tipo descriptiva, donde se demostró la importancia del uso del juego en la enseñanza de la matemática, exaltando que el mismo propicia el desarrollo de las facultades de los alumnos, en especial su imaginación creadora, su libertad, su independencia y sus facultades físicas como emocionales. De igual modo, señala que es un deber del docente

del aula esforzarse y promover el disfrute del juego por parte de los alumnos por tener éstos una finalidad pedagógica.

Sandoval (2003), realizó una investigación denominada Importancia del Juego en la Planificación de las Actividades del Docente, para la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Núcleo Táchira como requisito de postgrado, fue de carácter exploratorio y apoyada en un estudio de campo, la población total estuvo integrada por 52 docentes. Así mismo, la muestra quedo conformada por 24 docentes pertenecientes al Distrito uno, de la Zona Norte de la Parroquia Milla del Municipio Libertador, Mérida del Estado Mérida. Para la recolección de información se utilizaron dos instrumentos el Cuestionario, y la Guía de observación estructurada en forma lista de cotejo. Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los docentes conocen la teoría del juego, pero no lo incorporan, ni cumplen dentro de las actividades del proyecto pedagógico de aula. Se evidencia una actitud pasiva frente a este elemento, desconocen los diferentes juegos, su clasificación, función, uso y la relación que se establece con las áreas de aprendizaje.

BASES TEÓRICAS

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

En términos históricos, se puede señalar con Chateau, que sí existen en primer lugar ciertos juegos que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos pues en el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Más tarde entre los años 1745 y 1755, la nobleza estaba encaprichada con los títeres y se pagaba hasta 1500 libras por un títere de Boucher.

Asimismo, el juego de "Diablo", importado de china estuvo en gran boga a principios del siglo XIX y volvió a estar de moda más recientemente. El juego de los policías y los ladrones era practicado en el siglo XVIII, por los medios más aristocráticos de Italia.

En cuanto al origen de algunos juegos el autor precitado, señala que el sonajero, el boliche y el trompo han sido considerados como juegos que se remontan hasta los primitivos. De la misma forma, los esquimales practicaban el juego mágico del boliche sin ninguna significación mágica, mientras que la prohibición de cazar al día siguiente constituye testimonio de la persistencia de un tabú cuyo sentido, aún hoy día, se ignora constituyendo estudio de los etnólogos su determinación, de donde se desprende que los juegos nos permiten a veces sondear la historia ignorada de algunas civilizaciones.

De allí que Dávila (2003). Indica que el juego como expresión de las estrategias visuales había sido ya usado en el siglo XVIII, dando origen a las obras híbridas o Cadavre Exquis de los surrealistas, una versión del juego de salón llamado cabeza, cuerpo y piernas; para su realización, cada artista dibujaba objetos, paisajes y detalles de figuras humanas y animales, en una parte del lienzo o cartón. Una vez terminada su parte, se cubría con papel, para que el siguiente pintor no sufriera la influencia de la obra anterior. Igual ocurre en el juego cabeza, cuerpo y piernas, cada jugador dibuja en un papel una parte del cuerpo y después se dobla para que el siguiente no vea lo que ha hecho el anterior.

Es así como el ejemplo más primitivo de este juego, data de 1778, y es una complicada imagen plegadiza de Lázaro y Epulón, con un esqueleto. Históricamente la especie humana ha parado de la actividad lúdica a la estética. En el caso de las danzas, éstas antes de constituir manifestación artística, constituyeron sin duda un juego, esto lo revela el hecho del origen lúdico del arte, ya que este nace por el juego.

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida".

El autor Pavey (1999), ha llegado a determinar que "el término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar".

Basados en los juegos y actividades artísticas como medio educativo eficaz, se ha llegado a realizar propuestas educativas para la enseñanza existiendo en Gran Bretaña escuelas públicas que llevan más de 10 años funcionando sobre esta base, habiendo las autoridades escolares introduciendo planes de estudios centrados en conceptos, formados por ideas fundamentales que abarcan todas las disciplinas académicas como por ejemplo, jerarquía y complementariedad, simetría y asimetría.

Por otra parte, algunas investigaciones se han abocado al estudio de la historia del pensamiento filosófico y pedagógico en relación con las actividades lúdicas. Así encontramos que el juego entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propias de las culturas de esas agrupaciones: se luchaba más por la supervivencia que por la recreación y diversas como placer natural según Nuñez de A. (2000), afirma que el juego no era una actividad de esparcimiento y relax como lo es actualmente sino competitivo.

Sin embargo, Platón (427- 348), citado por la autora plantea ya varios postulados de lo que hoy en día es educar a través de la actividad lúdica. Decía Platón que la educación debía comenzar a los 7 años de edad, y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles.

Asimismo, Platón indica que preferían darle al juego un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo. Pensaba que esto producía daño en la formación del niño y el joven. En cuanto al pensamiento matemático ya Platón introduce la enseñanza de esta ciencia a través de actividades lúdicas y aplicaciones educativas.

Más tarde los Egipcios romanos, mayor y otras comunidades de la antigüedad, utilizaban el juego como herramienta de enseñanza a las generaciones más jóvenes y como instrumento de recreación. Las primeras muñecas de trapo conocidas proceden del alto Egipto. De igual forma Sarazanas y Bandet, (1972), acotan la arcilla ha servido para moldear muñecos y carritos cuyo origen se remonta al mundo griego y romano. Igualmente se ha encontrado figuritas de soldados, caballos y canicas (metras) que se cree tengan la misma procedencia.

En la Grecia antigua, los primeros años de su vida se dedicaban al juego y a la recreación. El juego se podía imaginar como una actividad lúdica que enseña a los alumnos a manejar su energía vital, descubrir y disciplinar sus reacciones motrices e imitar lo que el adulto hacía. Los autores precitados expresan sin embargo, que la actividad lúdica era considerada banal y poca seria.

Del mismo modo, con el cristianismo, el juego adopta la consideración de profano e inmoral y desprovisto de todo significado. Es después del siglo XVI que el juego educativo adquiere importancia y es retomado por humanistas y, básicamente, colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética. Comenio (1592-1671) citado por Montenegro (2000), resume su método de enseñanza en la que llamó método natural: naturalidad, intuición y auto-actividad, que no es otra cosa que respetar las leyes naturales, el desarrollo del niño, fomentando su curiosidad por el entorno en general. El juego se constituyó así en elemento básico de esta postura filosófica de la educación.

Dentro de esa marca el inglés John Lohn Locke (1632- 1704), acentuó la necesidad de las experiencias sensoriales en el aprendizaje natural del niño, para él, el niño es una tabla rara que va llenando cada momento de su experiencia personal con todo aquello que le provee su medio. De esta forma, la actividad lúdica debe guiar ese proceso en la

consecución de un aprendizaje adecuado de pautas y normas sociales acordes a su momento histórico, todo ello a través de la observación y la experimentación.

Por otra parte Montenegro (2000), hace referencia a Jean Jorgues Rousear en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los alumnos se les debe permitir desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo (el juguete) eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos.

Pestalozzi (1846-1827), educador Suizo del siglo XIX citado por Montenegro (2000), sugirió que los alumnos de edades juveniles, debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales.

El norteamericano Sewey (1859-1952), citado por Nuñez de A. (2000), con su obra impulsa aún más esta posición pedagógica. Para él los objetos sólo tienen significado para el niño, cuando han sido percibidos y experimentados. Dentro de este mismo orden de ideas Dewey sostiene que "El juego crea un ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses" (p. 15).

Al respecto Montessori y otros (1999), hace referencia obligada en este recuento histórico. Con su creación de la "casa de los niños" en Roma, atiende a la población infantil, de 3 a 6 años, de escasos recursos económico. De allí desarrolla todo su modelo pedagógico que se haría famoso en casi todo el mundo. Exponiendo que el niño aprende a ordenar las sensaciones

Debe señalarse que, la integración y adaptación de los alumnos a la escuela en nivel de preescolar a preparatoria, depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – alumno que se establece en todos los niveles educativos, esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para "ganar" la atención del alumno.

Es importante observar también que para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas de los alumnos, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención los mismos, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza.

Del mismo modo, debe el docente tener claro conocimiento cual es el alcance la utilización de actividades lúdicas dentro de la planificación escolar, a tal efecto Woolfolk (1999).

TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

Dentro de ese mismo orden de ideas, según Matos (2002), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todos aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego son juegos libres y espontáneos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los alumnos adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los alumnos adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada alumno, pero puede ubicarse hasta finales de su vida secundaria. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo.

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación. (Memoria sensorial)

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los alumnos, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los alumnos se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno

depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

ROL DEL EDUCADOR

Fernández y otros (2000), resume el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los alumnos jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.

Igualmente, deberá dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.

Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en

diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

En este mismo orden, enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del colegio Montemar. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el alumno el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las reglas y las desarrollo de las actividades.

Resulta oportuno, hablar sobre permitir que los alumnos repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.

En este sentido, se ha de enriquecer los juegos de los alumnos, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego.

También, es necesario reconocer y valorar los juegos que realizan los alumnos, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y

por todos los medios la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.

En esa misma vertiente, el docente ayudará a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los alumnos pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material o diferentes juegos. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los alumnos a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir. (habilidad que les servirá, principalmente a preparatoria).

De igual manera, respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada alumno va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades de los alumnos, de forma que nunca se forzará a uno de ellos a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo.

Por otro lado, no reproducir los papeles sexistas. Los alumnos expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará expresiones como "los varones no juegan a..." o "eso no es propio de una niña",

estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los alumnos como de las alumnas.

Por ello necesita observar el juego de los alumnos, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor.

