

**Taller educativo
JUGUEMOS A HACER**

Actividades para docentes

Mtra. Julieta Trueba Rodríguez

15 de marzo de 2021

INTRODUCCIÓN

La inteligencia ha sido estudiada por diferentes teorías filosóficas y científicas con el fin de encontrar un concepto que la defina. Numerosos autores a lo largo de la historia han desarrollado teorías de la inteligencia a través de los estudios que han realizado, llevándolos a plantear diferentes significados sobre su adquisición y desarrollo, considerando además a los autores clásicos como la base para las propuestas de las teorías contemporáneas.

La teoría del desarrollo Cognitivo de Jean Piaget ha sido fundamental para la Psicología del desarrollo. Consideraba que la inteligencia se debía a un proceso de maduración biológica; una adaptación biológica humana al ambiente a través de lo que llamo la asimilación, la acomodación y el equilibrio.

Hipodec (2018) define la asimilación como un proceso subjetivo por medio del cual incorporamos nueva información a los esquemas, la acomodación implica la alteración de los esquemas debido a la adquisición de nueva información y el equilibrio como la fase media entre la asimilación y la acomodación de los esquemas, en la que el sujeto busca un orden mental en la transición de etapas del pensamiento. Es decir, primero comprende su entorno y luego experimenta con él, esto le permite discernir entre lo aprendido y las nuevas experiencias.

Piaget propuso 4 etapas o estadios del desarrollo cognitivo, las cuales se realizaban de forma progresiva, lineal y ordenada: Estadio sensorio-motor (0 a 2 años), Estadio Pre-operacional (2 a 7 años), Estadio Operacional (7 a 12 años) y Estadio de operaciones formales (12 años a la edad adulta), (Ardila, 2011, p.101).

Ardila (2011) menciona también que “un punto importante en este desarrollo cognitivo es el concepto de permanencia de los objetos, que implica que los objetos continúan existiendo cuando no están presentes”.

Una de las críticas que recibe la teoría de Piaget, tiene que ver con estas 4 etapas de desarrollo, pues no todos los niños alcanzan las operaciones mentales a las edades que precisa desconociendo así las curvas irregulares del desarrollo, además ignora la interacción social que se da entre los niños al jugar en grupo con otros niños de su edad.

JUSTIFICACIÓN

El trabajo realizado por Jean Piaget sigue siendo una base fundamental en los programas pedagógicos en educación hoy en día. Se dio cuenta de acuerdo al constructivismo.net (s.f.), que el mundo no era entendido de igual manera por los adultos que los niños y concluyó que los factores socio ambientales repercutían en el aprendizaje del niño, por lo que las experiencias educativas que brindaban los adultos tenían que ser distintas.

Se reconoció también, que cada estudiante se organiza con su propio ritmo de aprendizaje, y que esto debía de ser tomado en cuenta por los maestros a la hora de enseñar. Los planes y programas en nuestro país consideran que el ritmo de aprendizaje de cada alumno se debe respetar, entendiendo esto como las capacidades y aptitudes que se tienen para aprender y asimilar de una forma rápida o lenta los contenidos.

Cabe mencionar también que su teoría continúa impulsando las investigaciones sobre la forma como los niños crecen, se desarrollan y aprenden; sigue siendo una gran influencia en psicólogos y pedagogos.

OBJETIVO GENERAL

Se diseñarán situaciones de aprendizaje para desarrollar la inteligencia en niños de 2 a 7 años de edad, tomando como referente las características de la etapa pre-operacional propuesta por Piaget.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Se establecerá el juego simbólico como estrategia pedagógica de intervención para el desarrollo del pensamiento cognitivo.

Se implementará el taller educativo como metodología de trabajo para el juego simbólico.

PROPUESTA DE APLICACIÓN

Se propone la realización de un taller de juegos educativos tomando como referente el modelo constructivista de Piaget de acuerdo a las características del estadio pre-operacional; conectando cada nueva actividad con los conocimientos previos de los alumnos y con ejercicios con una secuencia de progresión de dificultades.

Esta propuesta es para ser utilizada como complemento del currículo de la escuela y de acuerdo a las necesidades e intereses de los alumnos, pues se puede implementar de forma individual o en pequeños grupos, 1 ó 2 veces a la semana con una metodología activa y participativa.

Para la realización de las actividades es importante considerar las características de la etapa preoperacional que de acuerdo a Campo (2009, citado por Papalia, 2001 y Ellis, 2005), "el incremento en las capacidades lingüísticas, la construcción de ideas estructuradas y la mayor comprensión de las identidades, el espacio, la causalidad, la clasificación y el número. El pensamiento se ve limitado a experiencias individuales, lo que lo hace egocéntrico, intuitivo y carente de lógica" (p.343). Esta etapa se caracteriza también por el juego simbólico y el concepto de irreversibilidad.

Taller de juegos

El juego para Piaget forma parte de la inteligencia del niño pues representa la asimilación de la realidad en cada etapa evolutiva.

El juego simbólico se desarrolla entre los 2 y 7 años según la madurez de cada niño además de ir cambiando conforme van creciendo. Consiste en que el niño es capaz de combinar hechos reales e imaginarios, recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida a su imaginación. (Xavik, 2016).

En el juego simbólico los niños practican habilidades que les ayudan a desarrollar sus propias capacidades, simulan situaciones imaginarias jugando a ser mamá, papá, superhéroes, médicos, astronautas etc., que les ayudan a aprender cómo actuar como si se tratara de situaciones reales.

Para el desarrollo de esta actividad es necesario brindar a los niños situaciones de aprendizaje de su interés así como objetos que los ayuden a imitar los comportamientos de los adultos.

Jugando a ser Chef.

El jugar al chef es una categoría del juego simbólico en el cual los niños hacen representaciones de su realidad social, observada y experimentada. Los temas de la vida cotidiana les implican un recordatorio de los roles y las interacciones. En este sentido se pueden implementar temas como la casita, jugar al doctor, etc.

Objetivos:

*Se favorecerá la imaginación y la creatividad de los niños al participar de manera activa en la creación de diversos platillos.

*Se fomentará el uso del lenguaje oral para expresar sus sentimientos y emociones.

Materiales: El salón de clases se transformará en una cocina. Para ello será necesario contar con utensilios como cucharas, platos, cuchillos de plástico, tazones, jarras, rodillos, cortadores de figuras, delantales etc. así como cajas de cartón que simulen una estufa, horno, fregadero y escurridor de trastes; plastilina de colores, tijeras y papeles de colores.

Desarrollo:

*Se coloca al alcance de los niños todos los materiales alrededor del salón de clase.

*Los niños tienen la opción de trabajar en parejas o en grupos de tres personas, esto favorecerá a ir superando el egocentrismo es decir, ser capaz de descentrarse en sí mismo y ser más objetivo en relación con los demás.

*Una vez que ya se decidió con quien se va a trabajar, se les dice a los niños que podrán preparar los alimentos que quieran para después compartirlos con sus compañeros.

*Mientras los niños juegan libremente la docente observa los conocimientos de la realidad que conocen. También realiza intervenciones a través de preguntas abiertas dirigidas a profundizar sobre los detalles del juego y promover la imaginación y creatividad de los niños. Por ejemplo: ¡Qué rico huele!, ¿Qué están preparando?, ¿Qué ingredientes van a usar?, ¿Tienen todo lo que necesitan para hacer su platillo?, ¿Qué pueden hacer?... Los niños han sido provocados a ampliar su imaginación.

*Cuando los niños han elaborado al menos un platillo, la docente les pide que compartan con sus compañeros lo que prepararon. Nuevamente su intervención es para indagar los conocimientos de los alumnos a través del lenguaje que utilizan pues como menciona Vergara (2017), “para Piaget el desarrollo cognitivo promueve el desarrollo del lenguaje, no al contrario”.

*La sesión tiene una duración de 60 a 90 minutos.

Juguemos a la tiendita

Objetivo:

*Se desarrollará el pensamiento matemático a través de la clasificación de los objetos y conservación de número.

*Se favorecerá la imaginación y la creatividad de los niños al participar de manera activa en representar distintos roles.

* Se fomentará el uso del lenguaje oral para expresar sus sentimientos y emociones.

Materiales: El salón de clases se transformará en una tiendita. Para ello será necesario contar con cajas vacías de productos que se encuentran en una tienda como cereales, lácteos, cartones de huevo, pasta de dientes, medicinas, envases vacíos de agua, refrescos, aceite, shampoo, etc., tijeras, fichas, papel, plumones, cajas de cartón simulando una caja registradora y si es posible carritos de supermercados o canasta para poner los productos de quien va a comprar y cajas vacías para llevarse los productos.

Desarrollo:

*Los niños clasifican los productos que se tienen colocándolos al alcance de todos así como el lugar donde estará la caja registradora.

*Designan cuánto costará cada producto colocando una tarjeta con el número y los elementos que lo representan, así como un color específico.

*Elaboran tarjetas con los mismos números y los números que lo representan así como el color; esto simboliza el dinero junto con las fichas.

*Se asignan los roles de quién será el cajero y quién el que compre los productos.

*Mientras los niños juegan libremente la docente observa los conocimientos que tienen sobre la conservación de número y el rol que representan. Sus intervenciones a través de preguntas abiertas están dirigidas a plantear desequilibrios cognitivos por ejemplo: ¿Es lo mismo si pagas con monedas que con el billete?, ¿Cuántas monedas necesitas para pagar el producto?, ¿Cómo vas a saber cuánto dinero tiene que pagarte?, ¿Por qué prefieres ser comprador o cajero?, etc. El cajero tiene que generar un ticket de compra.

*La sesión tiene una duración de 60 a 90 minutos.

*Al terminar el juego la docente pide a los niños que expliquen por escrito lo que compraron pudiéndose observar el proceso de aprendizaje de cada niño a través de sus representaciones.

Aventura espacial

Objetivo:

*Se favorecerá la imaginación y la creatividad de los niños al participar de manera activa en representar distintos roles.

* Se fomentará el uso del lenguaje oral para expresar sus sentimientos y emociones.

*Se favorecerá el aprendizaje por descubrimiento a través de la investigación.

Materiales: computadora, cañón, internet, papeles, lápices, colores, plumones, cascos de astronautas, estetoscopios y termómetros realizados con material reciclado.

Desarrollo:

*Los niños realizan una investigación junto con la docente para descubrir sobre lo que se necesita para viajar al espacio y lo que hay en el espacio.

*Realizan sus cascos pues aprendieron que afuera de la tierra no hay oxígeno y que lo necesitan para vivir. Así como también necesitan estar en sanas condiciones de salud.

*Antes de comenzar el juego se tendrá que decidir quienes serán médicos, navegantes o turistas y pilotos. En el salón de clases se colocarán las sillas marcando los lugares para los turistas y los pilotos y simular así el cohete espacial.

*Comienza la aventura espacial y lo primero que deben hacer los turistas espaciales es pasar por un chequeo médico para ver si están saludables.

*Los niños que están asignados para este rol examinan a los turistas, aquí se observa los conocimientos previos que posee cada alumno al respecto pues a los 6 años de edad los niños ya cuentan con la experiencia de sus visitas con el pediatra. Los médicos cuentan también con constancias donde escribirán los permisos de salida.

*Una vez que se encuentran ya todos los turistas en sus lugares, los pilotos anuncian el despegue solicitando que todos deben estar sentados en sus lugares. Algunos niños tendrán la experiencia de haber viajado en avión mientras que otros lo habrán aprendido a través de películas o lo que hayan escuchado de los adultos.

*Mientras se encuentran en su viaje espacial, la docente podrá proyectar imágenes del espacio y pedirá a los pilotos que vayan narrando lo que ven. La docente puede realizar preguntas abiertas que lleve a los niños a un desequilibrio cognitivo por ejemplo: ¿Por qué vemos la tierra de ese tamaño? ¿Qué pasa con las nubes? ¡Cuánto color azul! ¿Qué será? etc.

*Cuando los pilotos anuncian su llegada a Marte, la docente proyecta una imagen de este planeta a los niños.

*Los turistas y pilotos imaginan salir del cohete con sus trajes espaciales y conversan sobre lo que saben del planeta. Se hace muy evidente los conocimientos de algunos niños de acuerdo a las experiencias que han tenido. La docente realiza nuevamente preguntas abiertas por ejemplo ¿Qué hay de diferente con la tierra?, ¿Por qué no hay plantas o animales?, ¿Caminamos igual?, etc.

*Finalmente regresan a la Tierra observando nuevamente imágenes mientras se acercan.

*Al final de la aventura ya en sus lugares de trabajo, los niños realizan un dibujo sobre lo aprendido. Cuando todos terminan pasan a explicar sus dibujos.

Salvemos el planeta

Los juegos que tienen que ver con un mundo de ficción están menos ligados a la realidad de algunos niños, por lo que el jugar a superhéroes puede resultar para algunos una baja o muy alta participación, pues este tema tiene que ver con su experiencia directa.

Objetivo:

*Se favorecerá la imaginación y la creatividad de los niños al participar de manera activa en representar un superhéroe.

* Se fomentará el uso del lenguaje oral para expresar sus sentimientos y emociones.

Materiales: Capas, antifaces, mascaradas, bufandas, bloques de madera, cajas de cartón, juguetes, espejos y maquillaje.

Desarrollo:

*Se distribuyen los materiales en el salón de clase.

*Se les pide a los niños que imaginen ser un superhéroe y que su misión será salvar a la tierra.

*Los niños decidirán que material utilizarán para caracterizarse, por qué deben salvar a la tierra y si lo van hacer solos o con alguien más.

*Durante el desarrollo del juego la docente observa los conocimientos que tienen los niños y sus intervenciones son a través de preguntas abiertas dirigidas a plantear desequilibrios cognitivos por ejemplo: ¿Para qué llevas esa capa o antifaz?, ¿Qué súper poder tienes y para que lo usas?, ¿Qué está pasando en el planeta tierra?, etc.

*La actividad tiene una duración de 60 minutos.

*Para finalizar la docente recoge las ideas de los niños a través del lenguaje oral.

MÉTODO DE EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los talleres educativos de acuerdo a Educativos para... (s.f.), son una metodología que combina la teoría con la práctica y el niño aprende haciendo y el papel del docente es más como de supervisor de las actuaciones de los alumnos. Pueden estar diseñados para un grupo concreto, a un nivel específico, para niños de distintas edades o para todo el colegio. La organización espacial varía dependiendo de la actividad a desarrollar así como el material.

Al ser una metodología activa-participativa la evaluación se realiza a través de la observación de la docente junto con el registro del alcance del logro de los objetivos, las habilidades y destrezas mostradas por los alumnos, creatividad y participación.

El juego es por excelencia una estrategia utilizada en las escuelas para estimular el aprendizaje de los niños pues es una actividad placentera, libre y espontánea y al tener un propósito definido se enriquece la inteligencia a través del desarrollo integral.

Las actividades sugeridas de juegos simbólicos deberán enriquecerse con los intereses de los alumnos y además de considerar también la pauta para los tiempos de aplicación y duración.

PRODUCTO FINAL.

El juego simbólico permite la sistematización teórica, considerando que los niños ponen en práctica sus conocimientos previos adquiridos de su entorno para adquirir nuevos conocimientos.

El juego sigue siendo un valioso recurso para favorecer el proceso de la enseñanza y el aprendizaje en las aulas de forma activa y el juego simbólico le permite al niño asimilar la realidad del mundo que le rodea, mejorar sus capacidades, habilidades y destrezas así como desarrollar lo cognitivo, el lenguaje, la imaginación, etc., todo de forma integral.

La aplicación y observación de como las docentes planean y desarrollan el juego simbólico en las aulas considerado como una experiencia de aprendizaje única para los niños, nos permitirá valorar si se favorece la construcción de conocimientos además del impacto afectivo y social que se genere.

REFERENCIAS

Ardila, R. (2011) Inteligencia. *¿Qué sabemos y qué nos falta por investigar?* Rev. Acad. Colomb. Cienc. 35 (134): 97-103. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/racefn/v35n134/v35n134a09.pdf>

Bofarull, N.(2014). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2º.ciclo de E.I.* Recuperado el 18 de junio de 2020 de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Campo, L.A. (2009). *Características del Desarrollo Cognitivo y del Lenguaje en niños en edad preescolar.* En: Psicogente, Vol. 12, núm. 22 pp 341-351 Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552354007.pdf>

Constructivismo (s.f.). *Etimología y características. Constructivismo de Piaget.* Recuperado el 28 de mayo de 2020 de <https://www.constructivismo.net/constructivismo-piaget.htm>

Educativos para... (s.f.).*Diferencias entre proyecto, unidad didáctica, actividad y taller.* Recuperado el 19 de junio de 2020 de <https://www.educativospara.com/diferencias-entre-proyecto-unidad-didactica-y-taller/#.Xu-ishNKhsN>

Gross, M. & Pereyra, C. (2014). *Breve recorrido histórico por las teorías y medición de la inteligencia.* PsicoPediaHoy , 16(7). Recuperado el 4 de junio de 2020 de: <http://psicopediahoy.com/breve-recorridohistorico-teorias-inteligencia>

HIPODEC (2018). *Desarrollo cognitivo: Punto clave de la Teoría de Piaget.* Recuperado el 5 de junio de 2020 de <https://hipodec.up.edu.mx/blog/desarrollo-cognitivo-puntos-clave-teor%C3%ADa-piaget>

Ontiveros, G.I. (2007). *El juego simbólico en el desarrollo del aprendizaje del niño y la niña en edad preescolar.* Recuperado el 18 de junio de 2020 de <http://200.23.113.51/pdf/25392.pdf>

Vergara, C. (2017). *Etapa preoperacional.* Recuperado el 18 de junio de 2020 de <https://www.actualidadenpsicologia.com/etapa-preoperacional/#:~:text=La%20etapa%20preoperacional%20es%20la,aprenden%20a%20manipular%20los%20s%C3%ADmbolos.>

XAVIG, Integratek, (2016). *La importancia del juego simbólico.* Recuperado el 19 de junio de 2020 de <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>