

1-1-2004

Elementos lúdicos que generan dispositivos de subjetivación escolar: el poder, el saber y el deseo en los niños de preescolar de 3 a 4 años del Jardín Infantil Minuto de Dios Rafel García Herreros

Fabio Manrique Millán
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/filosofia_letras

Citación recomendada

Manrique Millán, F. (2004). Elementos lúdicos que generan dispositivos de subjetivación escolar: el poder, el saber y el deseo en los niños de preescolar de 3 a 4 años del Jardín Infantil Minuto de Dios Rafel García Herreros. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/filosofia_letras/466

This Trabajo de grado - Pregrado is brought to you for free and open access by the Facultad de Filosofía y Humanidades at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Filosofía y Letras by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

**ELEMENTOS LUDICOS QUE GENERAN DISPOSITIVOS DE SUBJETIVACION
ESCOLAR: EL PODER,EL SABER Y EL DESEO EN LOS NIÑOS DE
PREESCOLAR DE 3 A 4 AÑOS DEL JARDIN INFANTIL MINUTO DE DIOS
RAFAEL GARCIA HERREROS**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**

**TRABAJO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL TITULO DE
LICENCIADO EN FILOSOFIA Y LETRAS**

FABIO MANRIQUE MILLAN

BOGOTA, D.C. 2004

DIDICATORIA

Agradezco la inmensa colaboración en primer lugar a mi maestro Dr. Luis Enrique Ruiz, a la Dr(a) Carmen Amalia Camacho, a los jurados Dr. Javier Salcedo y Dr. Jebrail Castañeda. El haberme sostenido en tan bella pero delicada carrera en primera instancia a mi madre, a mi esposa y a mi hijo quienes me han acompañado y a quienes amo inmensamente.

JURADOS

Dr. JAVIER SALCEDO

Dr. JEBRAIL CASTAÑEDA

TABLA DE CONTENIDOS

	Pg.
0. INTRODUCCION	3
1. JUSTIFICACION	4
2. FORMULACION DEL PROBLEMA	7
3. OBJETIVO GENERAL	9
4. OBJETIVOS ESPECIFICOS	10
5. ANTECEDENTES	11
6. MARCO TEORICO	13
6.1. EL SABER COMO DISPOSITIVO	20
6.2. EL JUEGO Y LA FORMACION DE DISPOSITIVOS	29
6.3. ENFOQUES CONTEMPORANEOS Y EL ELEMENTO LUDICO	33
6.4. PROYECTO DE AULA	52
7. METODOLOGIA	65
8. CONCLUSIONES	75
9. BIBLIOGRAFIA	

O. INTRODUCCION

El presente trabajo pretende reconocer los dispositivos y condicionamientos que se fomentan a través de la práctica educativa y las políticas del sistema, como elementos que generan un tipo de individuo preparado y caracterizado dentro de un marco histórico sociocultural.

Centra la investigación en los niños de 4-5 años los cuales se encuentran dentro de la población infantil clasificada por Piaget en la etapa preoperacional y vivenciando lo escolar en el Hogar Infantil Rafael García Herreros. La investigación se enfoca desde lo cualitativo teniendo como herramienta principal de análisis el trabajo de campo basado en la observación directa y la entrevista.

El aspecto teórico filosófico que sustenta la investigación es la consideración de dispositivos escolares desarrollada por Michell Foucoult, la cual es determinante del tipo de individuo que se forma dentro del ámbito social.

La observación se limita al reconocimiento de estos dispositivos en la estrategia lúdica del juego característico de la edad de los niños que se abordaron en la investigación. Para la realización óptima del trabajo se hizo necesario casi entrar a convivir dentro del ambiente que ha diario enriquece a los niños, conocer los

diferentes aspectos del PEI institucional y participar activamente en la estructuración del mismo

1. JUSTIFICACION

La educación como eje conductor del desarrollo de un país, involucra al ser humano desde temprana edad, reconoce la importancia de esta primera etapa, pues en ella es donde se recibe la experiencia de aprendizaje clave para la formación de caracteres, hábitos y valores inherentes a la condición humana.

Una visión transformadora, reconstructiva y consciente del proceso educativo fija como meta fundamental para la formación del ser humano LA NIÑEZ y por ende la acción educadora cobra especial relevancia en esta etapa ya que debe enfocar el desarrollo de las potencialidades del ser humano en todas sus dimensiones con el fin de hacerlo competente. La tendencia que orienta actualmente al país y a la comunidad en el ámbito social y cultural es la acción sobre el contexto y el estudio del mismo; soporta la acción en las necesidades y condiciones sociales, políticas, económicas y culturales. Partiendo de esta concepción contextualizadora, se detecta como necesidad básica reconocer el proceso a través del cual el ser humano, genera dispositivos de subjetivación escolar específicamente en la edad del preescolar.

Se hace inminente realizar la siguiente pregunta: ¿Por qué hablar de dispositivos en las relaciones escolares? En primer lugar es necesario superar la barrera

puesta por muchos pedagogos que consideran que el sujeto de aprendizaje posee una individualidad dotada con capacidades y desconoce al sujeto como un lugar de relaciones sociales, en segundo lugar es necesario resaltar que el sujeto escolar se hace partícipe de relaciones donde se entrecruzan diversas líneas que componen los dispositivos de saber, poder, deseo.

Partimos de la definición de Michell Foucault acerca de lo escolar como un conjunto de modos de operar, actuar o conjunto de dispositivos; estos modos de operar significan y hacen referencia no solo a la ejecución de acciones, sino a la forma como se producen las relaciones sociales. Ahora bien, esta producción de relaciones sociales se da en forma continua reproduciendo y garantizando renovación en lo escolar; los modos de operar pueden llevarnos a reflexionar sobre los tipos de disposiciones y distribuciones que usa la escuela en el preescolar para producir y reproducir condiciones de existencia.

De acuerdo con la definición del diccionario de la lengua española dispositivo se entiende como mecanismo o artificio dispuesto para obtener un resultado automático; un conjunto de cosas combinadas que se utilizan para hacer o facilitar un trabajo.¹ Definición que nos lleva a inferir que no es el maestro o el alumno quien realiza la acción que constituye lo escolar sino el modo como se disponen las acciones, convirtiendo al hombre en mecanismo de producción y reproducción según la aplicación de una técnica, en tanto que el dispositivo hace uso de procedimientos, ordenamientos, etc.

Dentro de las estrategias de aprendizaje con mayor relevancia e importancia dado el contexto de aplicación, el uso de técnicas con procedimientos y ordenamientos específicos y las características de la población que aprende se encuentra la lúdica. La psicología y la pedagogía, dos disciplinas que se han desarrollado notablemente en el presente siglo, han demostrado, a través de sus estudios e investigaciones, que el desarrollo adecuado y el equilibrio de la personalidad no devienen del azar, sino que son producto de la interacción de factores genéticos y sociales, los cuales se sujetan a leyes y principios que se cumplen en determinadas condiciones. Por todo esto es prioritario destacar la herramienta que les permite aprender a interactuar de forma amena a través de la lúdica y específicamente del juego a los niños en edad preescolar contextualizada dentro de un proceso complejo en el cual, más que un simple aprendizaje de contenidos científicos y culturales que buscan la integración social y profesional del individuo, se preocupa por desarrollar la personalidad y las capacidades que deben caracterizar al ser humano equilibrado. El tipo de interacción que se establezca depende de los factores inherentes a la actividad como tal.

El juego es un facilitador del aprendizaje en cualquier área puesto que permite al niño realizar simultáneamente actividades sencillas y amenas mientras fortalece su autonomía, además de generar ambientes de aprendizaje al interactuar con el medio y consigo mismo desarrollando habilidades de pensamiento. Por consiguiente, nos permite acercarnos a la formación y visualización de dispositivos en el individuo.

2. FORMULACION DEL PROBLEMA

Teniendo en cuenta el papel protagonista de la escuela en la formación del individuo y con mayor influencia en la temprana edad es importante reflexionar acerca del proceso que se cumple en el Jardín Infantil Minuto de Dios Rafael García Herreros. Partiendo de que el proceso desarrollado en los primeros años de vida es el de más impacto en el ámbito de formación integral se hace indispensable identificar en su orden los tipos de dispositivos que se fortalecen y estimulan en los niños a través de la actividad lúdica del juego teniendo en cuenta que esta es la estrategia metodológica más utilizada por los maestros de preescolar. Esta indagación permitirá contar con un aporte pedagógico que servirá como elemento de análisis, sustento y proyección del quehacer del maestro.

La pregunta que guía el objeto de la presente investigación se enmarca así:

¿Qué elementos lúdicos permiten generar dispositivos de subjetivación en los niños entre 4 y 5 años de educación preescolar del jardín infantil Rafael García Herreros?

Para realizar la investigación se identifican las siguientes variables:

2.1. VARIABLE DEPENDIENTE: el saber, el poder y el deseo.

2.2. VARIABLE INDEPENDIENTE: elementos lúdicos

3. OBJETIVO GENERAL

Identificar los elementos lúdicos que generan dispositivos de subjetivación escolar en los niños entre 4 y 5 años de educación preescolar del jardín infantil Minuto de Dios Rafael García Herreros.

4. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 4.1. Describir cualitativamente el elemento lúdico en los dispositivos de saber, poder y deseo.

- 4.2. Clasificar las estrategias lúdicas de aprendizaje que permiten asimilar de manera optima los dispositivos en torno al saber, poder y deseo.

5. ANTECEDENTES

Con el fin de reconocer los elementos más relevantes dentro del proceso de formación de los niños es indispensable realizar una revisión del proyecto implementado por el hogar infantil y de esta manera contextualizar la investigación.

A partir de la experiencia vivida dentro del Hogar Infantil García Herreros durante el transcurso de la investigación, el afecto es la base fundamental en el proceso de formación y el cuidado físico de los niños que se encuentran allí. Condición que exige que la labor educativa este cargada de valores que enriquecen al ser humano y educan para la vida. Crear un ambiente grato impreso en el corazón de los niños y que seguramente alcance a satisfacer la necesidad de afecto es el objetivo primordial del PEI.

Los niños y niñas reciben un plan de formación alternativo con los padres y madres de familia que muy responsablemente han asumido su rol de colaboradores y facilitadores en los procesos de aprendizaje de sus hijos, teniendo en cuenta que su condición sociocultural y económica es escasa en oportunidades de capacitación.

En la identidad del Hogar se resalta la acción educadora con los niños que siempre estuvo entre los intereses del Padre García Herreros, en 1979 fundo el Hogar Infantil Minuto de Dios. En compañía con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar se desarrolló el programa de atención integral al preescolar, con una concepción de asistencia integral, adoptando como modelo pedagógico la atención especializada total y directa al niño sin intervención de la familia, ni la comunidad, satisfaciendo durante cinco días a la semana por jornadas de ocho horas diarias los requerimientos nutricionales y de aseo, higiene, recreación, cuidado personal y estimulación.

La intención fue crear un ambiente físico rico en estímulos y posibilidades para contrarrestar los efectos negativos de la pobreza y el marginamiento vecinal y familiar. En 1976, UNICEF divulga en el país experiencias de atención a la niñez que se venían dando en diferentes países, en los cuales se involucraba tanto a la familia como a la comunidad y donde en lo pedagógico se abrió paso a la concepción del aprovechamiento de los espacios colectivos para impulsar la socialización de los niños superando la simple instrucción. En este espacio cobra especial importancia el elemento lúdico que hoy es una de las principales estrategias abordadas por las maestras jardineras para estimular procesos de aprendizaje. El anexo identifica una reseña de los principios institucionales que orientan el PEI.

Con respecto a la promoción de dispositivos en el componente del saber la experiencia expuesta se refiere a la adquisición de los aprendizajes y esta

delimitada por la teoría de Piaget en cuanto a los estadios de desarrollo de los niños los cuales son ubicados en la etapa preoperacional, la estrategia que acompaña este proceso está enfocada principalmente en las experiencias de interrelación que desarrolla el niño en los proyectos de aula.

El dispositivo de placer y deseo es incentivado principalmente a través de la vida de grupo infantil, por medio de la cual los niños pueden interrelacionarse y construir acciones propias de grupo: Valores sociales, hábitos de participación y planes de trabajo, autovaloración y autoestima.

Los espacios lúdicos de juego son planeados con anterioridad, diariamente se realizan y describen juegos de roles, juegos de imitación, juegos representativos y juegos simbólicos. Siendo los más comunes los juegos de roles que hacen referencia a las profesiones y actividades realizadas por los adultos.

6. MARCO TEORICO

Abordar el problema del saber, la adquisición de conocimiento en los primeros años de vida del ser humano, necesariamente nos lleva a contemplar los procesos de aprendizaje en el preescolar. Dicho proceso se adapta a "lo que se entiende por el estatuto de saber en los países más desarrollados" por qué aunque el saber es considerado como universal, dicho universo es limitado. Se aplica el principio de exclusión según el cual nuestra sociedad no produce saberes, sino los consume.² En estos parámetros esta enmarcado el proceso enseñanza-aprendizaje, es importante reconocer los elementos que se estructuran en el preescolar y que se forman como dispositivos para abordar el aprendizaje a manera de consumo. Dentro del trabajo de campo que se desarrolla el reconocimiento de estos elementos cobra especial relevancia.

Dentro de las teorías del saber se destaca la posición radical de Michael Foucault quién pretende ver las reglas internas y las variaciones propias del saber. "No toma como unidad del saber, ni las proposiciones, ni las frases, ni los actos del habla, sino que se refiere a los enunciados como acontecimiento: se trata entonces de buscar las leyes de la existencia de dichos enunciados y ver las relaciones

existentes con otros enunciados y con otras prácticas ya sean discursivas o no". A esto Foucault lo llama una arqueología. Nos encontramos con un planteamiento del saber como problema: pensar lo impensado, hacer énfasis en la diferencia comprendida como constitutiva de la existencia y tomar los enunciados como acontecimientos. Este tipo de pensamiento nos invita a reflexionar si las prácticas escolares tempranas las cuales son de gran importancia en la formación de seres humanos productores de saber se ajustan a este planteamiento.²

Existen nociones que son llamadas "claves de lectura" ó "temas de continuidad" tales como la tradición si hubiese un fondo inmutable de decisión, el desarrollo que establece una organización lineal y reversible y el espíritu y la mentalidad que establecen la soberanía de una supuesta conciencia colectiva. Estas nociones pueden causar variaciones en el proceso de construcción del saber del individuo. Sin embargo, es necesario identificar los elementos que integran la tradición, la organización lineal y la conciencia colectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del ser humano.

En el proceso de convivencia aparecen nociones como la consideración de género, que tiende a reducir la diferencia, el origen que remite todo acontecimiento a un mismo origen y la interpretación que permite leer en los enunciados lo mismo. Pero lo que realmente

se hace es mantener la dinámica excluyente, la negación de la diferencia y la afirmación del sistema que realmente se quiere cambiar.³

Es indudable que dentro del proceso que se desarrolla en los primeros años de vida juega un papel muy importante la socialización del individuo, las relaciones que establece con el otro dentro de la educación para la convivencia y dentro de ella el análisis sobre los dispositivos concretos desde el punto de vista del poder. La noción de herramienta de poder que nos ofrece Foucault es interesante, porque rompe de entrada, la idea que el poder lo tienen algunos y lo ejercen sobre otros, así como el que este se puede transferir, que se pueden hacer intercambios con él, que su naturaleza es contractual o violenta o que es eminentemente represivo. Su propósito es intentar pensar en el funcionamiento del poder sin rey, se trata de preguntarse por los medios de funcionamiento del poder y por lo que pasa cuando funciona. "Foucault considera el poder como la puesta en relación, entre individuos o grupos, en las que determinadas acciones modifican otras acciones."⁴ Una educación para la convivencia debería consistir en desaprender el esquema dualista violencia-concenso y además fortalecer las relaciones de poder a partir del reconocimiento de la diferencia. En el preescolar se comienza a desarrollar las relaciones de reconocimiento de si mismo, las acciones que desarrollan los niños además de permitir un

funcionamiento del grupo de determinada manera llevan implícitos unos procedimientos de organización del mismo y de ejecución de las acciones, el resultado de la acción individual ó de grupo es afectada por elementos externos como son la familia y el medio pero además existen condicionamientos propios de la acción docente que desde luego también responden a formas tradicionales. En este trabajo se intentan reconocer algunas formas específicas de condicionamiento en las relaciones que desarrollan los grupos de niños del jardín infantil Minuto de Dios García Herreros.

El termino de dispositivo reviste gran importancia al analizar las relaciones pedagógicas, en primer aspecto se considera al sujeto como un lugar de relaciones y no como una individualidad dotada de capacidades y en segundo aspecto el sujeto que participa de la vida escolar y se hace participe de relaciones en la que se entre cruzan diversas líneas que componen los dispositivos de poder y la producción de discursos en el orden social.

Foucault define lo escolar como un conjunto de modos de operar, de acción; un conjunto de dispositivos, pero, estos modos de operar significan y hacen referencia no solo a la ejecución de acciones, sino también ala forma como se producen las relaciones sociales, de forma continua reproduciendo y garantizando renovación en lo escolar. Preguntarse por los modos de operar puede llevar a

reflexionar sobre el tipo de disposiciones y distribuciones que usa la escuela y en el caso específico el preescolar para producir y reproducir sus condiciones de existencia.⁵

Lograr discernir en el significado de dispositivo y lo que implica es comprender el por qué de disposiciones y distribuciones en las relaciones sociales.

Disponer significa según el diccionario de la lengua española, colocar, poner en orden y situación conveniente, valerse de una persona o cosa, tenerla o utilizarla por suya, ejercitar facultades de dominio, enajenarlas o grabarlas. Esta definición se aproxima al concepto de disposición donde se ejecuta.⁶

Foucault distingue el saber, el poder y la subjetividad (deseo) como dispositivos que hacen ver y hablar en relación con un sujeto, con una comunidad; el hacer ver significa comprender figuras variables, inseparables de este o aquel dispositivo; y hacer hablar, es comprender, disposiciones, distribuciones y transformaciones que se suceden alrededor del sujeto.⁷

Un dispositivo implica líneas de fuerza, líneas que se entrecruzan y mantienen o rectifican curvas anteriores que no cesan de librar una batalla - " la dimensión del poder, del saber y del des

El poder como dispositivo, hacer ver la disciplina que en lugar de sacar y retirar, tiene como función principal la de "enderezar conductas", en lugar de plegar uniformemente y en masa todo lo que esta sometiendo, separa, analiza, diferencia, en otras palabras encauza. La disciplina fábrica individuos; es la técnica específica de un poder que se da a los individuos a la vez como objetos y como instrumentos de su ejercicio. Pero cuidado no es un poder triunfante, que a partir de su exceso pueda fiarse de su superpotencia o poderío sino por el contrario un dominio y poder modesto sobre sí mismo.

La disciplina implica observar, hacer ver como aparato que permite mantener la norma, efectuar el examen; Foucault los llama OBSERVATORIOS donde se vigila y mantiene la multiplicidad humana, se controla, se regula y encauza la conducta y es aquí donde la escuela es un operador de encauzamiento de la conducta, "es una maquina pedagógica".⁸

"Educar cuerpos vigorosos, imperativo de salud; Obtener oficiales competentes, imperativo de calidad; Formar militares obedientes, imperativo político; prevenir el libertinaje y la homosexualidad, imperativo de moralidad. (...)El edificio mismo de la escuela debía ser un aparato para vigilar. "⁹

El segundo aspecto del poder es la sanción como línea que regula el cumplimiento de la norma, la manera como los individuos cumplen con un conjunto de conductas establecidas y corresponden al ordenamiento disciplinar desarrollando así una INFRAPENALIDAD.

Forma específica de castigar, es ejercitar para no volver a caer en error y la sanción en la búsqueda de corregir desviaciones de la conducta, estará destinada a ser esencialmente correctiva.

El tercer aspecto del poder el examen como una combinación de técnicas de jerarquías que vigilan y la sanción que normaliza, es entendida como la mirada que permite clasificar calificar y castigar.

El ICBF, considera el desarrollo infantil como un proceso que se da por la interacción del niño con el medio. El cual es un mecanismo de comunicación, de intercambio afectivo y de conocimientos, de las formas de ver la realidad y de comportarse. En este punto es importante reflexionar acerca de:

- a. ¿Qué tipo de tradición y organización lineal ha llevado el hogar infantil?
- b. ¿Que tipo de conciencia colectiva existe en el hogar infantil frente al juego que es inamovible y todos lo manejan?

Desde el jardín infantil la lúdica es un elemento dinamizador del aprendizaje, es también entendido como el potenciador de lo social y lo formativo; a su vez, da la posibilidad del autoconocimiento y el fortalecimiento de la autoestima. Al mismo tiempo el juego desde la perspectiva del conocimiento permite acceder al saber y al fortalecimiento de la concentración de la misma manera a la aceptación de la diferencia.

6.1.¿QUE ES EL SABER COMO DISPOSITIVO?

Abordar el saber como dispositivo implica describir el proceso de conocimiento que Foucault comprende que el sujeto no es constituyente sino que es constituido y dependiente en el momento que conoce y propone la existencia de dos dimensiones en el saber: **hablar y ver**, la primera se considera como el abordar el objeto que ve el sujeto y lo describe a alguien que no lo ve, (llamado ejercicio empírico del habla), igualmente hablar de aquello que no puede ser sino dicho, hablar de aquello que es absolutamente invisible, (llamado ejercicio superior del habla)y por último el ejercicio de hablar de lo que se ve a otro que esta viendo lo que se esta hablando. La segunda (ver)plantea que el ejercicio empírico de la vista consiste en ver lo que otro dice que no ve, y el ejercicio superior de la vista consiste en ver aquello que no puede ser sino visto. En conclusión el saber según Foucault como dispositivo se

enmarca en dos aspectos lo que se habla y lo que se ve, independiente de toda representación anterior o subjetiva o en relación a algún objeto, cada formación histórica del saber tiene cosas que ve y que no puede ver, cosas que dice y que no puede decir.

¿Cómo se produce la relación entre lo visible y lo enunciable? "La determinación de las elecciones teóricas realmente efectuadas depende también de otra instancia. Esta se caracteriza ante todo por la función que debe ejercer el discurso en un campo de practicas no discursivas. Así la Gramática General desempeño un papel en la practica pedagógica; de una manera mucho más manifiesta y mucho más importante, el análisis de las riquezas desempeño un papel, no solo de las decisiones políticas y económicas de los gobiernos, sino en las practicas cotidianas, apenas conceptualizadas, apenas teorizadas del capitalismo naciente y en las luchas sociales y políticas que caracterizaron la época clásica. Esta instancia comporta también el régimen y los procesos de apropiación del discurso... En fin, esta instancia se caracteriza por las posiciones posibles del deseo en relación con el discurso... En todo caso el análisis de esta instancia debe mostrar que ni la relación del discurso con el deseo ni los procesos de su apropiación, ni su papel entre las practicas no discursivas son extrínsecos a su unidad, a su caracterización y a las leyes de su formación."¹⁰

Existe entonces un papel del discurso entre las practicas no discursivas y el discurso mismo, de la misma forma lo que se ve y lo que se dice encuentran una nueva forma de adaptación mutua, mostrando una posible verdad, cambiante con relación a lo que se dice y lo que se ve, pero Nietzsche estableció muy bien que " detrás de la voluntad de verdad se encuentra la voluntad de poder", la voluntad para Nietzsche es el poder interno de la fuerza y de ahí deriva que este poder le da sentido al objeto y al discurso que precipita la transformación de la fuerza.

Existe entonces una relación que es aleatoria entre lo visible y lo decible como dispositivo de poder; esta relación se desarrolla en un espacio y un tiempo que Foucault la llama "cronotopo", la actividad de comprensión no solo a un nivel lógico conceptual sino también a una imagen-tiempo y a una imagen-espacio que establecen el fundamento estético del discurso.

El cronotopo entendido como el tiempo característico del discurso no se refiere a un tiempo histórico determinado, y a un espacio geográfico o social sino a un espacio y un tiempo inmanentes al discurso.

La confesión producción del discurso verídico: durante la edad media una de las estrategias para conocer y manejar la conciencia fue el

sacramento de la confesión, cuyo papel central en los poderes civiles y religiosos cobro gran importancia en la búsqueda de la verdad a través del manejo de la palabra como mecanismo de reconocimiento de actos, pensamientos, etc.

La confesión se convirtió en el medio eficaz y auténtico para llegar a la verdad, por intermedio del discurso, (lo decible), en mecanismo de individualización por parte del poder, y así, en una de las técnicas más altamente valoradas para producir lo verdadero. La sociedad se desarrolla con hábitos confesantes y se difunde en los ámbitos médicos, pedagógicos, jurídicos y familiares, en el orden de los más cotidianos; se confiesan crímenes, pecados, sentimientos deseos, en la infancia, etc., y el ser humano se esfuerza por decir lo más difícil de decir y se confiesa en público y privado, a padres de familia, educadores, médicos, jueces, sacerdotes y se indaga como lo anota Foucault en su libro historia de la sexualidad:

"Ahora bien, la confesión es un ritual de discurso en el cual el sujeto que habla coincide con el sujeto del enunciado; también es un ritual que se despliega en una relación de poder, pues no se confiesa sin la presencia al menos virtual de otro, que no es simplemente el interlocutor sino la instancia que requiere la confesión, la impone, la aprecia e interviene para juzgar, castigar, perdonar, consolar, reconciliar; un ritual donde la verdad se autentifica gracias al

obstáculo y las resistencias que ha tenido que vencer para formularse; un ritual finalmente, donde la sola enunciación, independientemente de sus consecuencias externas, produce en el que la articula modificaciones intrínsecas: lo torna inocente, lo redime, lo purifica, lo descarga de sus faltas, lo libera, le promete la salvación... Su verdad no está garantizada por la autoridad altanera del magisterio ni por la tradición que transmite, sino por el vínculo, la pertenencia esencial en el discurso entre quien habla y aquello de lo que habla... la confesión fue y sigue siendo hoy la matriz general que rige la producción del discurso verídico..."¹¹

La confesión y el examen - el hacer hablar - causalidad general y difusa en búsqueda de la verdad

Existe un conjunto de signos y síntomas decifrables en el ejercicio de la confesión como dispositivo de subjetivación que lleva al conocimiento de la verdad mediante un interrogatorio, que obliga a recordar, a rememorar, recuerdos, asociaciones libres, inscritos en un campo de observaciones científicas aceptables, que sin duda pueden llegar a describir la causa de todo y de cualquier cosa.

Método de interpretación y principio de latencia intrínseca de la sexualidad: el confesor no se limitaba exclusivamente a otorgar el perdón y mantener ese poder, sino que también tenía un papel

especial en esta actividad y era la búsqueda de la verdad en él -- sentido de la compañía de lo que se confiesa y escucha, el papel de interpretar y constituir un discurso verdadero que aporte a la indagación y como se menciona anteriormente el descubrimiento de la verdad.

Medicalización de los efectos de la confesión y su importancia en la transmisión al resto de la sociedad: la confesión se encuentra en gran parte como el inicio de las medidas de control de imágenes, conductas, etc., necesarias para el diagnóstico y por sí mismas eficaces para proseguir con discursos válidos y verdaderos de cada sujeto y también control real de las relaciones de adultos, niños, etc.

"Este rito a partir del siglo XVI, se desprendió poco a poco del sacramento de la penitencia y por mediación de la conducción de las almas y la dirección de las conciencias *-ars artium-* emigro hacia la pedagogía, hacia las relaciones entre los adultos y niños, hacia las relaciones familiares, hacia la medicina y la psiquiatría. En todo caso, desde hace ciento cincuenta años, está montado un dispositivo complejo para producir sobre el sexo discursos verdaderos: un dispositivo que atraviesa ampliamente la historia puesto que conecta la vieja orden de confesar con los métodos de la escucha clínica." ¹²

La técnica de la escucha, el postulado de causalidad, el principio de latencia, la regla de la interpretación y el imperativo de la Medicalización se encargaron de encausar una comunidad, una sociedad que mantenía su conducta a través de estas practicas que procuraban establecer discursos verdaderos, Foucault lo ratifica en su intencionalidad:

"...esos dispositivos de poder y saber, de verdad y saberes, no son forzosamente secundarios y derivados; Y que de todos modos, la represión no es fundamental ni triunfante. Se trata pues de considerar con seriedad esos dispositivos y de invertir la dirección del análisis; más que una represión generalizada y de una ignorancia medida con el patrón de lo que suponemos saber, hay que partir de estos mecanismos positivos, productores de saber multiplicadores de discursos, inductores de placer y generadores de poder; hay que partir de ellos y seguirlos en sus en sus condiciones de aparición y funcionamiento, y buscar como se distribuyen, en relación con ellos, los hechos de prohibición y de ocultamente que les están ligado. En suma se trata de definir las estrategias de poder inmanentes en tal voluntad de saber. "¹³

Prohibición o censura

- Existe en los estudios de Foucault una teoría del deseo donde se describe la presencia de una energía rebelde en el sujeto que debe ser dominada, reprimida a través del poder, por medio de la misma represión, la prohibición y la censura.
- El poder - ley resulta ser una sin secuencia práctica y esencial del mismo poder.
- Poder represión es la consecuencia política que previenen y evita la pérdida o deterioro del poder.

Se describen así cuatro aspectos donde el poder dispone de una serie de relaciones ante lo prohibido y censurado:

- La Relación negativa: rechazo o exclusión, desestimación, ocultamiento.
- La Instancia de la regla: lo lícito e ilícito - lo permitido y lo prohibido.

- El ciclo de lo prohibido: no te acercaras, no tocaras, no consumirás, etc.

- La lógica de la censura:
 - Afirma lo que no esta prohibido - ilícito.
 - Impide que se haga o se diga - informulable.
 - Negar que exista - inexistente.

"...Pero es entonces cuando se imagina una especie de lógica en cadena que sería característica de los mecanismos de censura: liga lo inexistente, lo ilícito con lo informulable de manera que cada uno sea a la vez principio y efecto del otro: de lo que esta prohibido no se debe hablar hasta que este anulado en la realidad; lo inexistente no tiene derecho a ninguna manifestación, ni siquiera en el orden de la palabra que enuncia su inexistencia; y lo que se debe callar se encuentra proscrito de lo real como lo que esta prohibido por excelencia. "14

El dispositivo de poder se ve reflejado en todos los ordenes jerárquicos de la sociedad, el Estado formula el derecho, el padre prohíbe, el testigo que hace callar, el maestro que enseña la observancia de la ley donde su efecto es la obediencia.

" ...la prohibición y la censura: del estado a la familia, del príncipe al padre, del tribunal a la trivialidad de los castigos cotidianos, de las instancias de la dominación social a las estructuras de constitutivas del sujeto mismo, se hallaría en diferente escala, una forma general de poder... ¹⁵

6.2. EL JUEGO Y LA FORMACION DE DISPOSITIVOS

Aprender por medio del juego ha sido una de las estrategias de gran valor especialmente en esta época. Ello fomenta entre otros valores de autogestión, la singularidad, la autoestima, la interacción y por supuesto conduce a la dedicación lógica de las cosas ya sea mediante el trabajo individual ó colectivo.

El juego es un facilitador para el conocimiento ya que su estudio resulta más ameno y adsequible al entendimiento.

A partir de este hecho se han desarrollado técnicas cuya meta es modificar las relaciones maestro - alumno y el proceso de aprendizaje. En términos generales, entonces, los maestros deben adquirir habilidades para modificar las rutas de aprendizaje y condicionar los elementos básicos para el desarrollo del proceso y potenciar nuevos aprendizajes y múltiples capacidades.

Las técnicas conductistas se quedan cortas para atender las dimensiones del ser humano: la razón es que ellas se sustentan en los estímulos captados por los

órganos sensoriales y las respuestas emitidas por el sujeto, sin detenerse a investigar y explorar otros factores tan importantes como la ternura, el afecto, la asertividad, las necesidades, los satisfactores, etc. Pero las nuevas teorías, los enfoques metodológicos, las nuevas exigencias y la complejidad del momento histórico exigen implementar nuevas estrategias de trabajo con los alumnos. En ellas, los actores de la comunidad a educar deben involucrarse participativamente en cada una de las fases.

El aprendizaje social está determinado por las interacciones sociales significativas: “El niño aprende lo que ve”, y el adulto también lo hace cuando evidencia la utilidad, el significado o la importancia del suceso. Por tal razón las estrategias deben involucrar elementos de convivencia armónica, para la paz, para la vivencia de los valores y para aprender a aportar soluciones a los múltiples conflictos y variadas formas de violencia, dichas condiciones son características del juego.¹⁶

La teoría en el presente trabajo considera como el marco conceptual la psicología comunitaria que sustenta que los sujetos aprenden el comportamiento por experiencias directas o por modelamiento. En el aprendizaje por experiencias directas las personas generan efectos positivos o negativos en la medida en que ejecutan acciones.

Hasta hace algún tiempo se pensaba que el juego era solamente algo recreativo, aislado y no como algo inherente a todo el saber en la escuela y en la sociedad por lo tanto es la escuela quien debe universalizar el acto creativo a través del

juego pues al fin y al cabo allí nace y se forma el espíritu de la nueva época. La función creadora del juego no es sólo un recurso para el artista, también lo es para el científico, para el investigador y para el hombre común en nuestro medio; se convierte casi en un instrumento de supervivencia.

Los siguientes son algunos elementos importantes que facilita el juego en el proceso de aprendizaje y que merecen relevancia:

6.2.1. LA COMUNICACIÓN

Una definición muy sencilla de comunicación podría referirse al uso de símbolos con el fin de perfeccionar la información acerca de un tema determinado. La comunicación es un proceso que suele implicar interacción entre los individuos que se comunican. La respuesta evocada en el receptor se convierte, a su vez, en un símbolo para el comunicante que responde con una nueva comunicación; o sea que en una comunicación cada cual actúa como respuesta y estímulo al mismo tiempo.

6.2.2. LA SOCIALIZACIÓN

Se afirma que la persona es social en el sentido de que no sólo tiene tendencia a relacionarse con otros sino que también tiene necesidad de relaciones humanas. Adier anota que socialización significa la orientación primaria del hombre hacia un tú por una necesidad social, ya sea el juego, el afecto, la rivalidad, la

comunicación del saber y la experiencia o por la adquisición de conocimientos o posesiones." ¹⁷

6.2.3. ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Los procesos primarios de aprendizaje permiten la adaptación y supervivencia, así como el mantenimiento de las especies a lo largo del tiempo siempre que el ambiente no cambie de modo radical o abrupto. Los animales y los niños tienen procesos primarios de aprendizaje. Los procesos secundarios de aprendizaje permiten la utilización de conocimientos generacionales, el aprendizaje no proviene únicamente del ambiente sino también de las experiencias con otros miembros de la misma especie. Los procesos terciarios de aprendizaje implican el uso de símbolos que permiten la transmisión y recepción de conocimientos a lo largo de sucesivas generaciones, es decir, a lo largo del tiempo y solamente los seres humanos tienen potencial para procesos terciarios de aprendizaje.¹⁸

6.2.4. TRABAJO EN GRUPO

Para la conformación de un grupo, es necesario que se integren una serie de elementos que en su conjunto nos llevan a definirlo como la pluralidad de personas que se identifican y relacionan entre sí, que se integran en torno a los mismos intereses, necesidades y objetivos comunes, y que participan solidariamente en acciones para beneficio individual y colectivo.¹⁹

Así pues, para conformar un grupo no es suficiente que haya varias personas en un mismo sitio ni que persigan la misma meta, es necesario que confluyan en acciones comunitarias con la conciencia de grupo hasta el punto en que éste llegue a ejercer influencia sobre los individuos que lo integran. Se hace indispensable realizar el proceso educativo partiendo de esta realidad y haciendo que los grupos ejerzan una labor educativa en sus miembros mediante procedimientos que estimulen la autoeducación colectiva. De ahí la importancia de vincular a toda la comunidad educativa en el proceso educativo de los niños.

Pero estos modos de integración y estos comportamientos sociales están condicionados a la vez por las características de cada grupo y por el modo que tiene de enfrentar y resolver los problemas sociales.

La interacción ideal entre los grupos y los miembros que los integran se logra progresivamente cuando en las actividades se aprovecha el trabajo grupal para cohesionar al grupo en la consecución de los objetivos.

De esta manera los individuos encuentran en los demás integrantes los elementos educativos que necesitan, con lo cual el grupo como tal se enriquece. Este tipo de acciones grupales, debidamente organizadas y sistematizadas, son las técnicas de grupo.

6.3. LOS ENFOQUES CONTEMPORANEOS Y EL ELEMENTO LUDICO

A continuación se describen algunas consideraciones realizadas desde el estructuralismo de Vigotsky, Piaget y David Ausubel con relación al elemento lúdico en el proceso de formación del individuo:

En la perspectiva de Vigotsky la función del juego en la estructuración de la actividad mediata (o mediada) posibilitada por la sustitución y los aplazamientos a los que conduce el predominio del significado sobre el objeto y la acción retuvo la curiosidad de este psicólogo ruso, a ella se encuentran vinculados el instrumento y el signo (o símbolos). Dada la importancia que este aspecto tiene en su análisis del juego comenzaremos a referirnos a la actividad mediata la que el niño accede lentamente en el proceso en el proceso de desarrollo, implica posponer deseos y aceptar tendencias irrealizables. A tal condición vincula Vigotsky la emergencia del juego: “por mi parte, estoy convencido de que si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares no existiera el juego, ya que este parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables... El niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego”²⁰

Vigotsky inicia su análisis revisando los puntos de vista que reducen el carácter lúdico de una actividad al elemento imaginario o al reglado. En algunos casos lo

imaginativo se identifica como lo simbólico lo cual parece a Vigotsky aun más restrictivo: “Existe el peligro que sea equiparado como una actividad semejante al álgebra, tanto el juego como el álgebra podrían ser considerados como un sistema de signos que generalizan la realidad, sin otorgarle ninguna de las características que yo creo que son específicas del juego. El ni se situaría como un algebrista incapaz todavía de escribir los símbolos, pero en condiciones de representarlos mediante la acción. Estoy convencido de que el juego no es exactamente una acción simbólica en el sentido estricto del termino, de modo que es imprescindible averiguar el papel de la motivación en el juego. En segundo lugar este argumento, que subraya la importancia de los procesos cognitivos olvida no solo la motivación que impele al niño a actuar, sino también sus circunstancias. Y por último las aproximaciones realizadas hasta ahora no nos ayudan en absoluto a comprender el papel que desempeña el juego en el posterior desarrollo.”²¹

Tanto los juegos de imaginación como los llamados de reglas, contienen el elementos imaginario y responden en su desarrollo a ciertas reglas “ del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene su situación imaginaria ¿por que? Por el allí, el rey y la reina y las otras piezas solo pueden actuar de una forma determinada, por que el defender y comer piezas son conceptos puramente ajedrecisticos. Aunque en el juego del ajedrez no exista ningún sustituto directo de las relaciones de la vida real, se da, no obstante, un cierto tipo de relación imaginaria. El juego con reglas más simples desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el

sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por unas normas, se descartan una serie de posibilidades de acción”²²

Aclarado esto, pasa al tema central de su análisis: el juego como actividad mediata y su influencia en el desarrollo infantil. Vigotsky lo aprueba rastreando la progresión que lleva al niño, de la situación original en que los impulsos y la percepción se encuentran fusionados, a la disociación entre unos y otra.

La percepción visual desencadena de inmediato la acción del niño pequeño pero el juego modifica sustancialmente esta situación. El niño ve una cosa, pero actúa prescindiendo de lo que ve. Así, alcanza una condición en la que el niño empieza a actuar independientemente de lo que ve.

Esto se presenta en la edad preescolar y se manifiesta en el juego por la separación entre el pensamiento y el objeto: “la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo. La acción, de acuerdo con las reglas esta determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos. Ello supone un cambio tan radical de la relación del niño con la situación real, concreta e inmediata que es difícil subestimar su total significación” ²³

Pero se trata al menos de un estadio que Vigotsky considera “transicional”

“El niño todavía no puede desglosar el pensamiento del objeto , el problema del niño es que para poder imaginar un caballo tiene que definir su acción mediante

el uso de el-caballo-en-el-palo como punto de partida . La estructura básica que determina la relación del niño con la realidad se halla, en este punto, radicalmente invertida por que cambia la estructura de sus percepciones”²⁴ El autor continúa descomponiendo el proceso y propone abordar la percepción humana en estos términos: “... La estructura de la percepción humana podría expresarse de modo figurativo como una proporción en la que el objeto es el numerador y el significado es el denominador (objeto/significado). Esta proporción simboliza la idea de que toda percepción humana se elabora a partir de percepciones generalizadas más que aisladas. Para el pequeño el objeto domina en la relación objeto /significado, mientras que este último se halla subordinado. En el preciso momento en que un palo se convierte en el punto de partida para desglosar el significado del concepto caballo del caballo real, se convierte esa proporción y predomina el significado, siendo la relación significado/objeto “²⁵

Para Vigotsky resulta esencial la función transicional que el juego cumple en este momento crucial del desarrollo infantil: “Durante el juego, el niño opera con significados separados de sus objetos y acciones acostumbradas, sin embargo, surge una interesante contradicción en la que se funden las acciones reales y los objetos reales. Esto caracteriza la naturaleza transicional del juego; es un estadio entre las limitaciones puramente situaciones de la temprana infancia y el pensamiento adulto , que puede estar totalmente libre de situaciones reales”²⁶

El párrafo siguiente refuerza aun más la hipótesis de Vigotsky: “ El pequeño no es capaz de desglosar el significado de un objeto, o una palabra de un objeto, sino es a través de un hallazgo de un trampolín a otro objeto. La transferencia de

significados se facilita por el hecho de que el niño acepte una palabra como la propiedad de una cosa; lo que en realidad ve no es la palabra, sino lo que ésta designa... Durante el juego, el niño utiliza espontáneamente esta capacidad de separar el significado de un objeto sin saber lo que está haciendo, al igual que ignora que ignora que está hablando en prosa, pero sigue hablando sin prestar atención a las palabras. De este modo a través del juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa"²⁷

Vigotsky identifica dos paradojas del juego, que evidencian tanto de carácter transicional, como su contribución al afianzamiento de la actividad mediata: “ la creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales . La primera paradoja del juego estriba en que el niño opera con un significado alienado en una situación real. La segunda es que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia –hace lo que más le apetece, por que el juego está relacionado con el placer- y , al mismo tiempo, aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea , pues la sujeción a las reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituyen el camino hacia el máximo placer en el juego”²⁸

El juego opera una segunda inversión, la relativa a la relación entre la acción y el significado. Se trata de un proceso análogo que se da entre el objeto y el significado: “ Para poder desglosar el significado de la acción real (montar a caballo) , sin tener oportunidad de hacerlo), el niño necesita un trampolín en forma

de acción para sustituir la acción real... la escisión del significado respecto a sus objetos y acción tienen diversas consecuencias. Del mismo modo que el operar con el significado de las cosas nos lleva al pensamiento abstracto, el desarrollo de la voluntad y la capacidad de llevar a cabo elecciones conscientes se producen cuando el pequeño opera con el significado de las acciones. En el juego una acción sustituye a la otra, al igual que un objeto reemplaza a otro"²⁹

En cuanto al primer aspecto Vigotsky afirma que el juego no es el prototipo de la actividad cotidiana del niño, ni su forma predominante de acción, esta ocupa apenas momentos limitados, pues todo niño se ve permanentemente confrontado con la realidad y apremiado por las exigencias del medio. La importancia que radica en el juego es el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo, el juego permite al niño vivir experiencias extremas como las que propicia la subordinación total a la regla y esto lleva a Vigotsky a considerar al juego como una zona de desarrollo próximo: "El niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es"³⁰

En segundo aspecto la evolución del juego destaca dos elementos: el primero corresponde al predominio de juegos que reproducen en forma simple cosas o acontecimientos reales. Hacia la edad preescolar- segundo aspecto se destaca el nivel imaginativo del juego, hasta suceden los juegos de reglas, por sus propiedades facilitan al niño su instrucción escolar y al trabajo.

El nacimiento, evolución, clasificación y explicación del juego en la teoría de Piaget hace parte del sistema conceptual comprometido con problemas de orden biológico, psicológico y epistemológico; en lo que concierne al tránsito de la inteligencia sensoriomotora a la representativa, hemos de señalar al menos algunas de las características básicas de los primeros actos inteligentes, y de precisar los puntos de la teoría estrechamente ligados con la concepción piagetiana del juego. En el libro “el criterio moral en el niño” se describen y analizan dos juegos de reglas: las canicas y la rayuela, al igual que el texto “la formación del símbolo en el niño”, en los que dice.

El nivel alcanzado por cada niño en una etapa determinada es el que condiciona en el futuro sus posibles aprendizajes; en este aspecto se cita a Piaget quien enuncia con claridad las características que determinan el aprendizaje de cada niño y se realiza un análisis general que permite reconocer al niño que llega al jardín. Esta mirada se convertirá en el punto de partida de todos los planteamientos que en el ámbito curricular se enuncian cuya intencionalidad es provocar el desarrollo integral armónico de los niños que asisten al jardín.

Piaget enuncia el periodo intuitivo o preparatorio como los característicos para los niños de 2 a 6-7 años. Nos detendremos únicamente en esta etapa puesto que involucra el rango de edad correspondiente a la población objeto de la investigación.

6.3.1. LA ETAPA PREOPERATIVA

En esta etapa, los niños todavía necesitan las experiencias directas, pero empiezan a pensar y a comparar las cosas sin tener el objeto real enfrente de ellos. Las palabras se asocian claramente con los objetos y las experiencias específicos; se convierten en símbolos útiles; son abstractos y representan cosas concretas. Los dibujos, las actuaciones dramáticas y las palabras escritas, también son provechosas para los niños, son formas de representar las cosas. Mientras que los niños se familiarizan más con los símbolos, su pensamiento todavía está muy limitado por los sentidos.

Para Piaget, el pensamiento de los niños progresa a través de estas etapas destacando inclusive que la habilidad mental de un niño pequeño, de meses, es diferente a la de un niño de siete años. Cabe considerar entonces, que los esfuerzos para impulsarlos más allá de sus habilidades, puede afectar su confianza y su amor propio, lo cual a su vez afectará el deseo de aprender y de crecer intelectualmente.³¹

Teniendo en cuenta lo anterior, se concluye que todas las actividades que tengan como propósito los procesos de aprendizaje de los niños, deben buscar el desarrollo armónico de todas sus facultades y deben ser estructuradas de acuerdo a sus posibilidades.

Igualmente, hay que considerar, que con respecto a todos los aspectos del desarrollo, se deben tener en cuenta seis principios que inciden fundamentalmente en la adquisición de los aprendizajes:³²

- a. El desarrollo intelectual afecta y es afectado por todas las demás experiencias del niño.
- b. Las etapas de desarrollo son distintas en cada niño, pero la secuencia es la misma para todos.
- c. Los niveles de desarrollo que configuran la forma de organización mental, la estructura intelectual y las posibilidades de razonamiento son un punto de partida para el aprendizaje.
- d. El nivel de desarrollo efectivo condiciona los posibles aprendizajes de los niños.
- e. La enseñanza debe partir del desarrollo del niño para ser eficaz, no para acomodarse a ese nivel sino para hacerlo progresar.
- f. Lo que es importante para el desarrollo del pensamiento de los niños es la variedad de experiencias que tienen y las oportunidades que gozan en todas las etapas del desarrollo, para manipular cosas reales y para hacer sus propios descubrimientos con ellas.

Estos principios deben estar siempre en la mente de las jardineras, maestros, practicantes, etc. para que a partir de ellos elaboren y organicen su práctica pedagógica y de esta manera, respondan a las necesidades de formación de los niños en cada una de las etapas que les corresponde vivir.

6.3.2. FUNDAMENTO PEDAGOGICO

Como fundamento pedagógico se enmarcan pautas que los adultos responsables de las acciones con los grupos de niños deben tener presentes, para que las actividades que se realizan sean realmente pedagógicas y para que el papel que se asume sea realmente el de educadores. De esta manera se puede cumplir el propósito de construir relaciones que permitan humanizar la vida y favorecer el desarrollo psicológico.

Los principios pedagógicos que permiten organizar y dar sentido a la intervención de los educadores en el hogar infantil, de tal forma que se puedan lograr los objetivos propuestos son:³³

Impulsar la construcción de una vida de grupo infantil para que los niños de acuerdo con su nivel de desarrollo, pero desde su primera edad tengan la vivencia propia de lo que significa pertenecer a un grupo:³⁴

- a. Mediante la vida de grupo infantil, el niño puede crear y vivir relaciones de afectividad, confianza, solidaridad, conocer a los otros niños y niñas, educadores, sentirse a gusto y no ser violentado en sus expresiones, desarrollando así su autoestima. Es la experiencia de ser parte de un grupo, lo que permite manifestarnos como seres humanos, en un ambiente de respeto mutuo, de solidaridad, de cooperación y de participación en la toma de decisiones.

La construcción de la vida grupal debe estar orientada a que los niños asuman progresivamente la determinación grupal de qué y cómo de su acción, participando activamente, decidiendo y combinando sus intereses individuales con los del grupo, de tal manera que la individualidad permanezca referida a las decisiones del grupo.

b. La vida grupal tienen que ver entonces, con la calidad de la interacción humana, la participación y la de decisión.

c. Los elementos que se deben tener en cuenta para fortalecer la vida como grupo infantil son:

- El conocimiento por parte de los niños de todas las actividades que se realizan en la sesión de trabajo y su razón de ser.
- El conocimiento del tiempo, del espacio y de los materiales; es decir, el manejo de la secuencia de las actividades (antes, ahora, después), el dominio del espacio (en dónde y cómo) y de los materiales (con qué).
- La participación en la decisión sobre la actividad: los niños conocen y deciden sobre las cosas que van a hacer, cuándo, dónde, por qué y con qué.

- La existencia y el cumplimiento de normas y la comprensión del por qué de cada una de ellas, buscando que se vivan y que no se queden en el cumplir por cumplir, sino que se asocien con la introyección de valores.
- La ejecución de acciones donde estén vinculados todos los niños, con responsabilidades diferentes pero todos respondiendo a la comprensión de su actuar dentro de un objetivo común.
- La existencia de relaciones plenamente humana entre los niños: cálidas, respetuosas, amistosas, de cooperación y solidaridad.
- La existencia de un momento de reunión del grupo (niños-jardineras) destinada a discutir, resolver problemas y a elaborar planes de trabajo. La participación y decisión entorno al quehacer diario es vital para la vida grupal. La jardinera debe reunir los niños para discutir los problemas diarios, recordar y definir conjuntamente las normas, decidir el quehacer inmediato, reorientar dar sentido y comprensión y acordar planes futuros.

Propiciar la investigación, conocimiento y transformación de la vida familiar y comunitaria para que el niño se identifique con su medio, valore sus costumbres, Se sienta orgulloso de pertenecerá su familia y a su comunidad, conozca el medio natural que lo rodea, sus paisajes sus cultivos, aprenda a disfrutarlos y a conservarlos.

La investigación, exploración, recreación y transformación de la vida comunitaria juega un papel pedagógico fundamental pues además de ser fuente de los conocimientos sobre la vida social y natural, es la generadora del contenido de todas las demás actividades que se desarrollan con los niños en el grupo.

Basarse en la actividad rectora de cada etapa de desarrollo, ya que son ellas las que guían, impulsan y dan direccionalidad a la construcción de los procesos psicológicos como seres humanos y son las nucleadoras de los intereses propios de cada etapa. Es decir, partir del conocimiento de las características de desarrollo infantil y de la comprensión de que el niño en cada etapa de su desarrollo tiene una actitud frente al mundo, unas necesidades e intereses, una forma de actuar, de sentir, de pensar. Esto es lo que los adultos deben tener en cuenta para establecer su relación con ellos y formarlos de manera consciente.

La importancia de las actividades rectoras, es que se convierten en actividades pedagógicas integradoras cuando se comprenden y asumen en el horizonte del desarrollo humano.

En la (primera edad) la actividad fundamental la constituye la comunicación emocional con el adulto. En la (infancia temprana), la acción con los objetos, la simbolización. En la (edad preescolar), el juego de roles. En la etapa de (Transición) el interés por iniciar el conocimiento sistemático.

Partir del conocimiento y experiencia que la historia de cada niño y la de la comunidad aportan para comprender las repercusiones en el presente y poder construir un futuro mejor. El educador debe tener presente que el niño nos ingresa para “formarlo y moldearlo”, como persona activa, biológica, psíquica y culturalmente en construcción. Es un ser en búsqueda constante de ser más, a quien se le debe reconocer su identidad específica y respetar su desarrollo psíquico cultural.³⁵

Ahora bien, el aprendizaje del niño surge de dos maneras:

- **De forma espontánea**
- **Estimulados por la enseñanza.**

En cuanto al aprendizaje espontáneo, podemos encontrar las formulaciones hechas por Piaget en sus estudios sobre el desarrollo del niño, y la forma como éste construye las operaciones y los conceptos a través de actividades de este tipo.

Sin embargo, Hans Aebli y Vygotski, consideran que además de las experiencias espontáneas, el entorno social en el que se desenvuelve el niño, como la familia y la escuela, resultan indispensables en la adquisición de los aprendizajes.

Se consideran importantes las posturas de estos autores, en la medida que destacan las acciones realizadas por las jardineras en el aula, estimulando, proponiendo y guiando la construcción del pensamiento de los niños, como lo

deja ver Vygotsky al referirse a las zonas del desarrollo próximo y potencial. Estas se definen como “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad que tiene un niño para resolver independientemente de un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”³⁶

6.3.3. ACCIONES PADAGOGICAS PROPUESTAS

Desde la construcción del conocimiento: refiriéndose a las condiciones en que se genera el nuevo conocimiento:

- El que reconoce el error como fuente de conocimiento, entendiendo el error como el no acierto.
- El que produce por el conflicto cognitivo generado en la interacción entre el conocimiento nuevo y el conocimiento previo.
- El que convierte en aprendizaje significativo, cuando se incorpora a uno o más esquemas mentales ya internalizados, revisándolos, modificándolos y reconstruyéndolos en un proceso de equilibrio, desequilibrio y reequilibrio.
- El que se origina en la comprensión, por que este se aprenderá y recordara mejor, quedando integrado en la estructura del conocimiento.

Desde lo metodológico: refiriéndose a las situaciones que permiten la adquisición de conocimientos entre ella:

- Las situaciones significativas como punto de partida para el conocimiento de hechos, conceptos, datos, teorías, relaciones, procedimientos y actitudes desde los que el niño ya posee.
- Las estrategias de observación, exploración, descubrimiento, planificación y comparación y que permiten el enriquecimiento de la estructura cognitiva.
- Las estrategias de autoaprendizaje que se deben promover para fomentar la generalización de los aprendizajes y el desarrollo de la capacidad de reflexión y adquisición de hábitos y técnicas de trabajo intelectual.
- Las acciones en el aula que permitan promover y favorecer los cambios en el aprendizaje y que dependen a la exposición de situaciones específicas donde el punto de partida sea la propia actividad del niño.

Desde la Didáctica: dando valor a las acciones pedagógicas que permiten:

- Construcción y comunicación de los saberes en forma comprensiva para sí mismo y para los demás.
- El trabajo en la construcción solucionadora de problemas, en la elaboración, el ejercicio y la aplicación de conocimiento de situaciones nuevas y problematizadoras.

- Diversas formas de comunicación del conocimiento a través de la narración, la observación, el mostrar, el leer, el escribir o el comprender textos, etc.

El conocimiento como producto de la interacción social: resaltando que el conocimiento se construye:

- Socialmente, con la cultura donde la realidad, la verdad, es transformada por el sujeto a través de diferentes relaciones, operaciones o acciones biopsicosociales.
- En la interacción con los otros, considerando el aprendizaje no solo como actividad individual sino como una actividad social.

Los programas desarrollados en el hogar infantil tienen como condición desencadenar acciones motivantes y significativas, estimulando al niño a saberes divertidos en donde puedan participar, compartir, actuar y descubrir con un nivel acorde a su capacidad y desarrollo.

El proyecto pedagógico del hogar infantil Minuto de Dios Rafael García Herreros, tiene como punto de partida, los intereses y necesidades de la comunidad e incluye acciones que permiten enriquecer las dimensiones del ser humano, al igual que contribuir al mejoramiento del entorno del niño. Tiene como principio los siguientes aspectos:³⁷

- **MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN HUMANA Y LA CALIDAD DE VIDA DEL NIÑO.**
- **EL AFECTO**
- **LA LUDICA**
- **LA INTEGRACION FAMILIAR**

Dentro del proceso de formación de dispositivos cabe destacar la lúdica como elemento dinamizador en el desarrollo del niño. Es el juego el elemento más importante y potenciador de toda la tarea socializadora y formativa en las que se establecen relaciones de autoconocimiento, autoestima, respeto y encuentro con los demás.

Con el juego los niños y niñas, pueden acceder al conocimiento, al saber, a la concentración, aprender a trabajar en equipo y a aceptar las diferencias del otro. De igual forma potencia el desarrollo de las dimensiones del individuo enmarcadas en los procesos de aprendizaje.



6.3.4. EL DESARROLLO DE LA DIMENSION COGNITIVA

Entendida como la referencia a la capacidad humana de relacionarse, actuar y transformar la realidad a través de la utilización de procesos mentales que permiten entender e interpretar el mundo. La construcción del lenguaje, primordial en el desarrollo cognitivo, como medio de asumir y generalizar los procesos y vivencias.

6.3.4.1. APRENDIZAJE REFERIDO A LA LENGUA ESCRITA:

La consideramos como una capacidad esencial que deben desarrollar los niños, siendo fundamental a la hora de enfrentar el primer grado de escolaridad. A través de la escritura el niño encontrara diversas maneras de comunicar sus pensamientos y sentimientos a los demás, pretendiendo ir más allá del aprendizaje de grafía que para el no tiene ningún significado y que se quedan en la simple codificación. Independientemente de la edad a la que llegue el niño al Hogar Infantil el proceso de construcción de la lengua escrita será básico y tendrá en cuenta el nivel de conceptualización que se encuentre. Este proceso se adelanta con los grupos de niños de dos años en adelante con los siguientes niveles:

- Concreto o presimbólico.
- Presilábico.
- Lingüístico.

Es necesario que el niño tenga contacto con producciones escritas, como periódicos, revistas, cuentos ilustrados, etc.; Y teniendo en cuenta que exista contrastación con el trabajo de sus compañeros.

6.3.4.2. APRENDIZAJE REFERIDO AL CONOCIMIENTO MATEMÁTICO

El propósito principal en este ámbito del conocimiento es el desarrollo del pensamiento lógico, en el que se desarrolla con especial énfasis desde los niveles

de sala cuna. Desde la etapa sensoriomotora, el esta descubriendo todas estas aquellas características físicas de los objetos y funciones sociales que estos tienen. Básicamente busca desarrollar en el niño la capacidad de comparar, encontrar semejanzas y diferenciar entre objetos y situaciones que construirán un conocimiento global del mundo que lo rodea. En el conocimiento matemático también se buscan generar preguntas como: **¿a qué se parece, qué puedes hacer para..., como podrías..., por que crees qué?**, Hacen que la intervención de la jardinera a lo largo de la situación significativa propicie el desarrollo de las habilidades de pensamiento en los niños.³⁸

Etapa donde levanta, manipula, experimenta de manera libre y por medio de la utilización de varios materiales se le permite al niño sentir, descubrir características físicas de los mismos, y al mismo tiempo identificar colores, formas y tamaños, etc.

Etapa de introducción al vocabulario donde las expresiones de semejanza, diferencia, todo, parte, frío, caliente, etc. Que es básico en el proceso de construcción del pensamiento lógico.

Etapa gráfica y representativa en la que por medio de dibujos y luego de símbolos relaciona situaciones que se le presentan, es también desarrollada por medio de juegos en el aula, al igual que la apreciación de problemas inmersos en los juegos y actividades que motivan la generación de hipótesis que muy seguramente deberán ser guiadas para la consecución de una respuesta.

Estas acciones adquieren importancia fundamental en actividades musicales, compases pues llevan a ejercicios de discriminación auditiva y capacidad de distinción de semejanzas y diferencias de sonido.

6.3.5. EL DESARROLLO DE LA DIMENSION CORPORAL

Articula el desarrollo de la corporeidad con las demás dimensiones, permitiendo la manifestación de las personas a través de su actuar y desenvolvimiento en el espacio, manipulando e interactuando con los objetos, personas y consigo mismo. Los juegos y acciones pedagógicas que a este nivel se realicen, estarán enfocados desde el desarrollo integral y apuntarán a dos dominios específicos de esta dimensión.

Motricidad gruesa: Se refiere al dominio corporal dinámico que a su vez tiene que ver con: coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz y con el dominio corporal estático que se refiere a: tonicidad, autocontrol, respiración y relajación.

Motricidad Fina: Se refiere a la coordinación visomanual, fonética, motricidad facial y gestual y con el esquema corporal referido al conocimiento de las partes del cuerpo, eje corporal y lateralización.

Aunque el proceso de desarrollo no es igual en todos los niños en cada grupo de edades se debe propiciar el alcance de metas fijadas para cada edad. Es factible

que un niño camine sin haber gateado, pero debe ser una actividad que el niño finalmente sea consciente del espacio que lo rodea y lo maneje adecuadamente.

6.3.6. DESARROLLO DE LA DIMENSION SOCIO-AFECTIVA

Tiene que ver con la necesidad primaria del ser humano de socialización, ampliando y valorando el conocimiento de sí mismo (autoconcepto, autoestima y autonomía) y de los otros seres con quienes se relaciona, propiciando lazos de pertenencia e identidad. Esta desarrolla en los sujetos la capacidad de relacionar y expresar sus emociones y sentimientos.

Es quizás la de mayor trascendencia en la vida del niño de cero a seis años. Gran parte de su posterior equilibrio emocional y las posibilidades de un mejor aprendizaje, estarán dadas por una sólida base en esta dimensión; las actividades que las jardineras realicen para el feliz logro de la socialización, lo llevara a hondar en la vida afectiva y emocional de los niños a su cargo, reconociendo que el desarrollo de la afectividad ha recobrado una sin igual importancia sobre el desarrollo del intelecto o la corporeidad.

Existe la necesidad de crear un medio ambiente adecuado que permita a los niños sentirse a gusto en el Hogar Infantil, adquirir una imagen positiva de sí mismos y adquirir valores necesarios para actuar en distintas situaciones. Es aquí donde la jardinera debe reunir las características de persona cercana a los niños, con una inquietud permanente por los problemas que ellos presenten, la jardinera debe

ser tan alegre que contagie la alegría, con la capacidad de entender a cada niño desde su forma particular de ser y con una gran capacidad de transmitir seguridad y confianza. Debe además, tener habilidades para relacionarse con los demás, compartir, conciliar y solucionar conflictos. Todas estas características se verán reflejadas en su forma de actuar, que el niño captará e imitará, en ese proceso de adquisición de aprendizajes que no se enseñan de forma intencionada.³⁹

La capacidad de observar a los niños sería fundamental a la hora de hacer una intervención que aporte al desarrollo de esta dimensión y muy especialmente, en los niños de cero a dos años. En esta edad, el desarrollo del niño se desenvuelve con base a la afectividad, por la relación tan estrecha que mantiene con el adulto por ser la única manera de satisfacer sus necesidades.

En la dimensión afectiva la jardinera debe identificar lo que le agrada al niño, al igual, lo que le parece que le incomoda, como manifiesta su alegría, su angustia, su tristeza y como responde a las necesidades, sentimientos o agresión de otras personas.

En la dimensión social: cómo establece contacto con los demás, en que circunstancias se establecen estos contactos, qué capacidad tiene para esperar turno y como se relaciona con los adultos. Por eso la jardinera debe propiciar:

- Contacto permanente y afectivo con los niños.
- Trabajos y juegos en grupo.

- Exposiciones de los trabajos realizados por los niños.
- Participación de los niños en la organización de espacios de socialización.
- Promover en los niños la capacidad de evaluar sus actuaciones.
- Promover acciones que fomenten la independencia y el éxito.

6.3.7. EL DESARROLLO DE LA DIMENSIÓN ESTÉTICA

La educación artística es la forma especial de manifestar la educación estética, pero ella es también la vía fundamental para proporcionar el amor al arte, para el desarrollo de sentimientos y grupos estéticos para enseñar a comprender la belleza y los valores artísticos. Es también la formación de elevadas demandas e intereses artísticos y la manera de introducir, en el proceso de creación al individuo para favorecer desde los puntos de vista teórico y práctico el desarrollo de estas potencialidades en el hombre y fundamentalmente, en el caso que nos ocupa, en el niño desde su más temprana edad.

Si hay una necesidad de vías de expresión y que ellas se convierten en una manera de manifestar sentimientos y pensamientos, entonces debemos ocuparnos de establecer un ambiente que ponga en práctica y desarrollo esta dimensión.

Proceso creativo que se origina en el pensamiento de los niños y se visualiza en el producto elaborado por los niños y niñas en tres fases:

- Exploración, etapa manipulativa o cinestética.
- Diseño intuitivo, etapa de transición.
- Diseño intencional, etapa realista o representativa.

Un niño puede permanecer en cualquiera de estas etapas durante cierto tiempo, oír o venir entre las mismas, todos los niños deben tener una oportunidad para experimentar con diferentes materiales y en el desarrollo de los proyectos de aula se busca formar una actitud estética hacia la vida.

6.3.8. EL DESARROLLO DE LA DIMENSION ESPIRITUAL

Comprendida en la capacidad de desarrollar sentimientos de vigor, esfuerzo, ánimo y valor, que terminen siendo los principios generadores que rijan las acciones del individuo.

Este aspecto esta dado por la necesidad de entender, que los niños primero que todo, necesitan desarrollarse adecuadamente a través de la satisfacción de sus necesidades primarias que le permitan sentirse bien consigo mismo, para luego transmitir estos sentimientos a los demás.

Aunque los niños no alcancen a comprender conceptos abstractos de moralidad, es necesario promover acciones que les permitan el descubrimiento y la vivencia de valores al mismo tiempo que su crecimiento espiritual se vaya formando con él

animo que sea capaz de trascender y superar dificultades que el mundo les presenta.

Los aspectos a continuación descritos son el punto de partida en los que el Hogar Infantil desea promover esta dimensión:

- Consigo mismo:

En los que los niños deben cumplir tres deberes específicos:

Físicos: en los que está el comer, jugar, descansar, dormir y asearse.

Mentales: aprender, pensar, soñar, memorizar, imaginar, crear, descansar.

Espirituales: sentir, respetarse, tolerarse, aceptarse, comprenderse, comunicarse, ser libre y amarse.

-Con los demás:

Respetarlos, tolerarlos, aceptarlos, comprenderlos, reconocer su libertad y amarlos.

-Con el mundo que lo rodea:

Cuidar, cultivar, sembrar, limpiar, querer, construir y conservar.

-Con Dios:

Buscarle, conocerle, aceptarle, reconocerle, agradecerle y amarlo.

6.4. PROYECTO DE AULA

En el Hogar Infantil Minuto de Dios García Herreros se ha propuesto el desarrollo del trabajo pedagógico a través de los proyectos de aula, pues esto significa una metodología que se acerca más a la realidad del niño, plantea retos de formación y capacitación, disponibilidad, integración de los diferentes estamentos del Hogar Infantil, en la búsqueda de responder de manera integral al desarrollo del niño, canalizar esfuerzos y buscar el apoyo de otras personas e instituciones. Los proyectos nos acercan a: ⁴⁰

- La intención y la acción proyectada hacia el futuro.
- La relación con la vida diaria y con las experiencias del niño.
- La situación problemática como punto de partida y con otros problemas que despiertan nueva curiosidad a lo largo de la ejecución.

Los proyectos de aula se caracterizan radicalmente por el cambio de rol de las jardineras, de las actividades en las aulas y por que tienden a:

- Modificar el estilo de planeación, no permiten enmarcar el trabajo pedagógico tradicional, motivan y estimulan el conocimiento espontaneo del niño.
- Permiten la integración de acciones pedagógicas a su vez que integran las dimensiones cognitivas, corporal, comunicativa, socio – afectiva, estética, y espiritual.

- Propiciar el cambio en el concepto de aprendizaje en los que el enfoque memorístico, repetitivo y estandarizado pretende que los niños sepan lo mismo al mismo tiempo, negando situaciones significativas que promueven su aprendizaje.
- Propiciar un cambio de evaluación, pues plantea un logro, que paso a paso lo ira llevando a un conocimiento superior o complejo, respondiendo a procesos de aprendizaje propios de su edad.
- Propiciar el desarrollo de habilidades no solo manuales, sino de pensamiento, donde el niño puede aplicar lo que aprende en situaciones cotidianas, a través de la resolución de problemas, el desarrollo de disposiciones básicas como investigar, crear, proponer y expresar sus sentimientos, dándole valor a la sensibilidad y el amor por los demás.
- Propiciar la investigación en el aula.
- Organizar las acciones en una relación lógica que parten de un interés de un problema, de una pregunta, de una necesidad.
- Dar paso a materiales dinámicos que permiten variados manejos y donde el juego se convierte en la principal herramienta para la adquisición de conocimientos.

La acción pedagógica dentro del proyecto de aula debe cumplir con los siguientes aspectos:

- Permitir la investigación
- Generar debate.
- Convertir el aula en laboratorio de aprendizaje.
- Permitir el desarrollo integral del niño en todas sus dimensiones.
- Propiciar ambientes afectivamente cálidos
- Permitir la interacción de toda la comunidad educativa.

En forma general, el planteamiento del proyecto de aula tiene como base fundamental la información que suministra la ficha integral del niño y de la familia, los logros de esta escala de valoración cualitativa del desarrollo psicológico. En los demás aspectos corresponde de manera autónoma a la maestra de cada nivel desarrollar los pasos correspondientes de acuerdo al diagnóstico del grupo y en concordancia con el objetivo general del proyecto el cual pretende desarrollar al niño a través de experiencias pedagógicas, creadoras, artísticas, intelectuales y de interacción con su mundo social circundante.

7. METODOLOGIA

La metodología aplicada para el desarrollo del presente trabajo se resume en tres fases fundamentales:

- a. Fase de documentación y análisis
- b. Fase de exploración
- c. Fase de retroalimentación

La fase de documentación y análisis consistió en la revisión bibliográfica y estado del arte del tema, igualmente de la contextualización y conocimiento general de los parámetros de organización y orientación de PEI en la institución Jardín Infantil Rafael García Herreros, para ello la participación en el ámbito de indagación y construcción de PEI fue completa y activa con alto grado de satisfacción personal. El resultado de esta fase permite realizar la descripción completa de antecedentes y marco teórico para fundamentar el proyecto.

La fase de exploración se subdivide en dos etapas importantes:

- a. Toma de contacto con el grupo experimental el cual esta compuesto por 23 niños que oscilan entre los 4 y 5 años y corresponden al nivel E. La maestra encargada de estos niños es: Milia Bustacara.

b. Diseño y aplicación de instrumentos que apoyan la investigación como son: diario de campo y encuesta.(Ver Anexo 2).

c. En la fase de retroalimentación se comparte junto con la maestra del grupo la experiencia y a partir de ella se establecen criterios para el planteamiento y desarrollo de actividades lúdicas que guíen y fortalezcan dispositivos que enriquezcan el producto y la condición de ser humano.

7.1. FASE DE DOCUMENTACION Y ANALISIS: ESTADO DEL ARTE FRENTE AL JUEGO

Rosa Mercedes Reyes Navia, investigadora de la universidad pedagógica Nacional en el artículo publicado por la revista magisterio, educación y cultura, cuyo título es "acto fundador del juego y condiciones del ejercicio lúdico " cita al filósofo francés J Heriot, quien coloca su reflexión sobre el juego en una perspectiva " para que haya juego es necesario que la situación se preste y que el sujeto que se encuentra en ella disponga de los medios de percibirla y de imaginarla bajo que ángulo..."⁴¹, y el concepto de Joaubilité, que podríamos traducir como jugabilidad y entender como habilidad en potencia alude a aquello que, "en el juego, en el juguete, en la situación los hace susceptibles de dar forma en un plan de orden lúdico"⁴².

"El juego no debe buscarse en el contenido... sino esencialmente en el plan que preside a su instauración, así como en ciertas diferencias de estructura internas que le confieren mas un sentido que otro. ⁴³

La investigadora no define el juego como conducta sino como un modo ligado a una forma de situación. Ese modo lo imprime una actitud cuya fuente es la habilidad que Henriot expresa como "jugabilidad", "jugable", es una condición estructural para que parta el sistema.

"jugar", para Henriot, es decidir a partir de la incertidumbre... la decisión se toma a pesar de que no se ha hecho todo lo que puede reducir al máximo el margen de incertidumbre y por consiguiente de riesgo...

Ese componente instrumental de todo juego se ajusta a la formula según la cual Heidegger define como la actitud propia de todo lo que existe, "ser más allá de sí mismo"⁴⁴

Citando a Sigmund Freud, Henriot concibe el juego de los niños como precursor de la ensoñación adulta y la creación poética; en efecto el ejercicio lúdico se apoya como la poesía, en un proceso metafórico. "Jugar es en primer termino ver el mundo de otro modo, ver en el mundo lo que no se ve, en verdad no es hacer seguir un mundo diferente del primero, un mundo "imaginario" , sino por sobre todo, ver lo que hay del otro en el mismo"⁴⁵

"La metáfora transpone, transfigura pero no elimina la realidad sobre la cual realiza su encantamiento"⁴⁶ Este carácter metafísico del juego resalta el desdoblamiento que acompaña al jugador y el doble nivel que sostiene al jugar (jugar esa saber que se juega) aunque se mantiene alejado de los gestos que realiza, las actitudes que toma, las palabras que pronuncia, no pierden la noción de realismo.

La investigadora Rosa Mercedes Reyes junto Rebeca Bernal realizan un proyecto en 1996 que ayudara a explorar si "¿disponen los niños de una idea de lo que es el juego? La pregunta que sirvió de hilo conductor al estudio que se propuso a la universidad pedagógica nacional y a colciencias fue: "¿qué dicen los mismos niños sobre el juego?

La experiencia consistió en seleccionar una muestra de 90 niños, (34 niñas y 56 niños) abarcando tres rangos de edades, 2-3 años, 3-4 años, y 4 y 5 años. Se asumió la categoría juguete como objetos, condiciones, actividades, contexto que la cultura acoge como propia del campo lúdico, todo ello se manifiesta en objetos (denominados juguetes), lugares (solo de juego, parques, canchas), momentos, (jornadas, horas). Todo aquello que lleva a perfilar una determinada situación /actividad del juego consagrada y delimitada por la organización social.

Se procede a aplicar la categoría juego, no como la organización de los objetos; en la experiencia jugar, a lo mismo del vídeo, se invita al niño a ver la película en la cual una niña lee un cuento, dibuja en un cuaderno y juega a un juego de

construcción con los mismos lápices con los cuales dibujo. Luego de esto, el niño debe manifestar cual de las tres situaciones presentadas identifica como juego.

El 76% de los niños eligió del juego de vídeo, a medida que son mayores se define mejor la tendencia a diferenciar el juego.

Ordenar juguetes:

Lego, duplo, lotería, muñeca, carrito y pelota.

Definidos como no juguetes por los indicadores:

Maraca, plastilina, suéter, y teléfono.

Necesito que ayudes al ratón Miguelito a decidir cuales son juguetes y cuales no.

En la primera actividad los niños diferencian que una cosa es juego, otra leer y otra dibujar.

21 principio de continuidad entre las formas simbólicas.

Las maracas y las plastilinas no fueron escogidos como juguetes por los niños.

La creencia generalizada de que en la tierna edad todo es juego, para el niño no se evidencia.

7.2. VISIÓN HOLOARQUICA DEL JUEGO

Carlos Alberto Jiménez escritor e investigador de procesos pedagógicos alternativos alrededor de la lúdica, el juego, la creatividad, la neuropedagogía y el

desarrollo humano describe que: " el juego conlleva un estado de libertad en el cual el sujeto se abandona al sentido, al sin sentido, a la imaginación, a la fantasía, a la tensión, a la incertidumbre, a la divagación, a la ensoñación y a la alegría sin limite que posibilita el acto creativo y re-creativo. El juego es un ejercicio en el que el mundo y el sujeto interactúan y se recomponen mutuamente. La lúdica como experiencia cultural, es una actitud, una predisposición de ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en espacios y ambientes diversos.

El procedimiento motor del juego combina el saber hacer y saber desempeñarse.

El juego es entonces según Raimundo Angulo un impulso lúdico que caracteriza los mamíferos, el ser humano en su crecimiento vive la fase de neotinia ,para experimentar con alegría las prefiguraciones de su permanente aprendizaje . el impulso lúdico mueve al ser humano a ensayar tentativas para mejorar sus habilidades ; " Los juegos van introduciendo al individuo en las reglas para superar las adversidades"⁴⁷ mediante el juego el ser humano entra en otro tipo de comunicación y aprende a convivir, dentro de las normas internas del mismo sin romperlas, para así permanecer en el; sobre todo al alternar necesariamente entre compañeros y adversarios, entre un ego que se siente victorioso y un yo que acepta en el otro una mejor demostración de ciertas habilidades.

" el juego es una forma de expresarse, el sujeto existe desde el primer momento en que se reconoce en el planeta , pero adquiere nuevas significaciones en el ejercicio de su creación de cultura, en distintas lenguas jugar es conjugar, es existir y jugarse es definirse por una de las presentes en el espacio ; no hay una tercera posición.

En la fase de exploración por observación directa la toma de contacto permite caracterizar el grupo con el cual se trabaja bajo los siguientes aspectos:

- a. Se tiene en cuenta el fortalecimiento de la vida grupal a través de las actividades de juego.
- b. Los niños participan activamente de las decisiones durante el desarrollo de la actividad.
- c. El juego desarrollado por los niños es específicamente imitativo y de roles.
- d. Se exige el cumplimiento de normas y la comprensión de las mismas durante el desarrollo de los juegos implementados.
- e. El juego es un momento pedagógico importante para el desarrollo de los proyectos de aula y como elemento estratégico y metodológico.
- f. Los dispositivos básicos al nivel de aprendizaje que se estimulan son: comprensión, memoria y creatividad.
- g. Se desarrollan destrezas y habilidades motoras a fin de fortalecer el dominio corporal.
- h. Se tienen en cuenta las vivencias para motivar la actividad lúdica del juego.

- i. Se resalta la importancia de crear hábitos de aseo, alimentación y buen comportamiento en la convivencia diaria,
- j. Los niños y niñas del jardín cuentan con elementos que les permiten interactuar altamente durante los juegos como son : gimnasio, juguetes ,juegos de mesa, juegos de estimulación y el espacio suficiente al contar con un amplio salón y un parque.
- k. Durante el desarrollo de los juegos se fomentan los valores de: compartir, amor e identidad, además de estimular el desarrollo de la expresión corporal y verbal
- l. Se desarrollan actividades de elaboración de juguetes en donde el niño o niña estimula su creatividad y destreza manual.
- m. La expresión gráfica se tiene como un elemento que refleja la emocionalidad y conocimiento en el momento del juego.
- n. Los niños y niñas de acuerdo con sus intereses buscan diversas opciones de juego.
- o. Los juguetes ayudan al reconocimiento corporal y cultural del niño.

El diario de campo desarrolla dos aspectos importantes la base fotográfica (Anexo 3) y la visualización a manera de conclusión sobre el momento, apoyada en la entrevista personal del docente acompañante. A continuación se muestran los elementos lúdicos extraídos con relación a cada dispositivo:

DISPOSITIVOS				
E L E M E N T O S	L U D I C O S	SABER	PODER	DESEO
		1. Juegos que implican clasificación de objetos.	1. Juegos de imitación.	1. Juegos de manejo de manejo de habilidades motoras.
		2. Juegos de repetición como trabalenguas y rondas.	2. Juegos de Roles.	2. Juegos de adaptación al espacio, a personas y a actividades.
		3. Creatividad: juegos de construcción de ambientes.	3. Juegos que implican toma de decisiones.	3. Juegos de destreza manual: plastilina, picado del papel, etc.
		4. Juegos de Imaginación y representación	4. Juegos que involucran seguridad y autonomía. (montar triciclo, jugar caballo, utilizar el parque).	4. Juegos de interacción con objetos juguetes.
5. Juegos simbólicos				

En la fase de retroalimentación se trabaja en el reconocimiento de los dispositivos que potencian los ámbitos comportamentales, de aprendizaje y formación de hábitos los cuales refuerzan y fomentan a través del espacio lúdico del juego y son resumidos en el siguiente cuadro

DISPOSITIVOS COMPORTAMENTALES	DISPOSITIVOS DE APRENDIZAJE	DISPOSITIVOS PARA FORMACION DE HABITOS
INTERACCION	MOTIVACION	ALIMENTACION
TRABAJO EN EQUIPO	COMPRESION	ASEO
LIDERAZGO	MEMORIA	ESTUDIO
COOPERACION	CONCENTRACION	SALUD
SOLIDARIDAD	ATENCION	ORGANIZACION
COMPARTIR		
AMOR		
JUSTICIA		
RESPONSABILIDAD		
CREATIVIDAD		

El juego tanto planeado por la maestra como el desarrollado por los niños en forma libre no esta enmarcado dentro de imperativos sino que se desarrolla permitiendo la interacción autónoma y positiva de los niños que participan. Sin embargo, en los juegos planeados por la maestra se incentivan y proponen acciones que llevan al desarrollo de los dispositivos expuestos en el cuadro anterior.

8. CONCLUSIONES

La estrategia lúdica del juego implementa dispositivos de orden comportamental, de aprendizaje y formación de hábitos en los niños de edad preescolar.

El juego permite la repetición del contexto que rodea al niño y el reconocimiento de su acción dentro del mismo, potenciando la afirmación de su identidad como ser humano interactuante y social. El juego posibilita la creatividad infantil de manera amplia, permitiéndoles mayores condiciones para la vivencia del espacio afectivo, social y síquico.

El tipo de juego característico en los niños de 4-5 años de edad es colectivo y de roles, teniendo como principal ingrediente la imaginación y la posibilidad de un desempeño motor alto.

Desde el planteamiento de Michell Foucoult el saber es desarrollado en términos de conceptos relevantes, se trata de combinar en el desarrollo de los acontecimientos la relación entre conceptos pero se observa que en muchas ocasiones la promoción de los dispositivos de aprendizaje se queda en la mera instrucción.

El elemento que Foucault reconoce como la tradición es identificada en la línea de los programas del ICBF y la Corporación Educativa Minuto de Dios plasmados en el PEI que desarrolla el Hogar Infantil.

El proceso de socialización que el niño cumple a través de juego no se ve implementado el elemento de poder como un imperativo, la organización es implícita e innata, los niños ganan el espacio de liderazgo e implementación de reglas a través del desarrollo del mismo juego como algo prioritario para su ejecución. Cuando la maestra interviene lo hace con imperativos de organización y liderazgo que en muchas ocasiones los mismo niños rechazan ó modifican.

Los dispositivos de subjetivación escolar en algunos momentos encauzan la conducta del ser humano y de manera crítica reprimen el desarrollo de la creatividad y la normal participación del niño, aunque hoy existen dispositivos (llamemos los así) que encauzan y buscan reivindicar la participación del niño siempre aflora la fuerza del poder.

ANEXO 1

HORIZONTE INSTITUCIONAL

ESLOGAN: FORMAR EN EL AMOR PARA EL SERVICIO (EDUCAR PARA SER)

MISIÓN

Como institución católica fundada con sentido social, La Corporación Educativa Minuto de Dios es una entidad sin ánimo de lucro de régimen privado y utilidad común, que tienen como propósito promover, el desarrollo del potencial humano a la luz del Evangelio, procurando el paso para cada uno y para todos, de condiciones de vida menos dignas a condiciones de vida más dignas, apoyándose en el conocimiento, el desarrollo de la inteligencia y la formación en los valores de la solidaridad, el servicio, la libertad y la autonomía, responsables y el crecimiento en el amor por los demás con base en la cual quiere propiciar cambios estructurales en la sociedad, que contribuyan al desarrollo de Colombia, generando un ambiente que facilite el desarrollo integral del niño y niña y la familia fundamentado en principios cristianos Y en concordancia con los lineamientos del Instituto de Bienestar Familiar.

VISIÓN

Una institución moderna, dinámica, innovadora, generadora de modelos educativos que integren la ciencia y la tecnología con la formación cristiana en valores morales, cívicos y sociales; basados en el principio del amor, los Hogares Infantiles formaran en el niño y la niña al igual que en la familia, individuos alegres y creativos que crean en sí mismos, que logren desarrollar sus potencialidades con visión histórica y ética.

OBJETIVO GENERAL

Los Hogares Infantiles de la Corporación Educativa Minuto de Dios buscan propiciar el desarrollo integral del niño y niña en mejora de sus condiciones de vida mediante el enriquecimiento de la calidad de sus relaciones consigo mismo humanizándolo a través de sus experiencias creadoras, artísticas, intelectuales y de interacción con su medio circundante.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- a. Promover la comunidad educativa, directivas, docentes, niños, niñas, padres, y madres de familia al compromiso de velar por el Respeto y la Tolerancia en busca de espacios de aceptación y autoestima.
- b. Buscar mayor participación de los niños como miembros de un grupo en un ambiente de cooperación y amistad para proyectarlo dentro de la sociedad.

- c. Orientar al niño y niña en la superación de la dependencia que mantiene durante los primeros años de vida, en la búsqueda de potenciar su capacidad de relacionarse y comunicarse, estableciendo relaciones basadas en la reciprocidad y participación en el contexto familiar y social.
- d. Incentivar la participación de la familia en el proceso educativo buscando el mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas en su entorno.

RECURSO HUMANO DEL HOGAR INFANTIL MINUTO DE DIOS RAFAEL GARCÍA HERREROS

El recurso humano que integra el hogar infantil y que interviene de manera directa en el proceso de formación integral de los niños, se presenta a continuación describiendo él numero de personas que desempeñan los diferentes cargos existentes, establecidos por el ICBF para cada uno de los hogares infantiles.

DIRECTOR	1
JARDINERAS	10
AUXILIARES	6
AUX CONTABILIDAD	1
TOTAL	18

ANEXO 2

MODELO DIARIO DE CAMPO

FECHA: _____

OBSERVADOR: Fabio Manrique Millán

UBICACIÓN DE LA PRACTICA: HOGAR INFANTIL MINUTO DE DIOS GARCIA
HERREROS.

1. GRUPO OBSERVADO _____ DOCENTE ACOMPAÑANTE _____

2. REGISTRO DE ACTIVIDADES LUDICAS REALIZADAS: _____

3. RECONOCIMIENTO DE LOS DISPOSITIVOS OBSERVADOS A TRAVES DE
LA ACTIVIDAD. _____

HOGAR INFANTIL MINUTO DE DIOS RAFAEL GARCIA

HERREROS

ELEMENTOS LUDICOS QUE GENERAN DISPOSITIVOS DE SUBJETIVACION

ESCOLAR: EL PODER, EL SABER Y EL DESEO EN LOS NIÑOS DE

PREESCOLAR DE 3 Y 4 AÑOS

PROYECTO DE INVESTIGACION

ENTREVISTA PERSONAL DOCENTE

DOCUMENTO DE TRABAJO

El presente documento es importante como marco de referencia para identificar y caracterizar los elementos lúdicos que promueven en los niños aspectos que desarrollan y potencializan dispositivos de subjetivación en torno al poder, saber y deseo.

FECHA _____ NOMBRE DEL DOCENTE _____

GRUPO QUE ACOMPAÑA _____.

1. ¿QUÉ TIPO DE JUEGO TIENE MAYOR ACOGIDA POR LOS NIÑOS'

2. ¿LOS JUEGOS DESARROLLADOS SON INICIATIVA DE LOS NIÑOS O PROPUESTOS POR USTED?

3. ¿CUÁLES SON LOS JUEGOS MÁS COMUNES? MENCIÓNÉLOS.

4. ¿QUÉ FUNCION PEDAGOGICA DESEMPEÑA EL JUEGO PROPUESTO POR UD?

MUCHAS GRACIAS.

9. BIBLIOGRAFIA

-
- ¹ DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA DE LA LENGUA. Madrid; España. Editorial Reverte. 2000
- FOUCAULT, Michel. Historia de la Sexualidad. Mexico. Editorial S. XXI. 1983. P. 51
- ² DELEUZE , Gilles “Qué es un dispositivo “ en: Michel Foucault. Barcelona. Editorial Gidesa. 1990. P.155-163.
- ³ FOUCAULT, Michel. Historia de la Sexualidad. Mexico. Editorial S. XXI. 1983. P. 51
- ⁴ DELEUZE, Gilles. “Qué es un dispositivo “ en: Michel Foucault. Barcelona. Editorial Gidesa. 1990. P.158
- ⁵ Ibid.p. 158
- ⁶ DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA DE LA LENGUA. Madrid; España. Editorial Reverte. 2000
- ⁷ FOUCAULT, Michel. El sujeto y el poder. Bogotá. Editorial Carpe Diem. 1991. P.73
- ⁸ DELEUZE , Gilles “Qué es un dispositivo “ en: Michel Foucault. Barcelona. Editorial Gidesa. 1990. P.155-163.
- ⁹ FOUCAULT, Michel. Historia de la Sexualidad. Mexico. Editorial S. XXI. 1983. P. 51
- ¹⁰GARAVITO,Edgar. Las Visibilidades del discurso. Universidad Nacional. Revista Politeia. No. 14 .p.63
- ¹¹ Ibid.p. 108
- ¹² FOUCAULT, Michel. Historia de la Sexualidad. Mexico. Editorial S. XXI. 1983. P. 72
- ¹³ Ibid.p. 83
- ¹⁴ Ibid.p. 89
- ¹⁵ ⁷ FOUCAULT, Michel. El sujeto y el poder. Bogotá. Editorial Carpe Diem. 1991. P.79
- ¹⁶ REYES, Rosa. Acto Fundador del juego. Revista Educación y Cultura. FECODE. 2004. P.17-20
- ¹⁷ JIMENEZ, Carlos Alberto. La Integralidad del juego. Revista Juego y Educación. No. 6 .Dic. 2003
- ¹⁸ Ibid. P. 36

¹⁹ REYES, Rosa. Acto Fundador del juego. Revista Educación y Cultura. FECODE. 2004. P. 18

²⁰ REYES, Rosa Mercedes. El juego ,procesos de desarrollo y socialización. UPN. Centro de Investigaciones Colciencias. Imprenta Nacional. 1993. P.142

²¹ Ibid. 143-144

²² Ibid. 146

²³ Ibid.149

²⁴ Ibid. 149

²⁵ Ibid. 150

²⁶ Ibid. 150

²⁷ Ibid151

²⁸ Ibid 151

²⁹ Ibid. 153-154

³⁰ Ibid 156

³¹ DOCUMENTO DE PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL. ICBF. HOGARES INFANTILES MINUTO DE DIOS.BOGOTA. 2002.P.6

³² Ibid. P.7

³³ Ibid. P.10

³⁴ Ibid.p. 24

³⁵ Ibid p. 25

³⁶ Ibid p.40

³⁷ Ibid.p.45

³⁸ Ibid.p.50

³⁹ Ibid p.50

⁴⁰ Ibid. P.53

⁴¹ Ibid. P.53

⁴² Ibid p.58

⁴³ Ibid p.58

⁴⁴ Ibid.p.58

⁴⁵ Ibid p. 55-60

⁴⁶ Ibid.p.55-60

⁴⁷

