

“DISEÑO DE UN AMBIENTE EDUCATIVO EMPLEANDO ESTRATEGIAS
EDUCOMUNICATIVAS QUE PERMITAN EL DESARROLLO DE TEMAS
AMBIENTALES DIRIGIDAS A LOS NIÑOS DE GRADO JARDÍN DEL HOGAR
INFANTIL CONSOTA”

LEIDY JOHANA MEDINA GIRALDO

DIANA ALEJANDRA LONDOÑO CRUZ

JORGE ANDRES RESTREPO LOPEZ

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

PEREIRA -2010

“DISEÑO DE UN AMBIENTE EDUCATIVO EMPLEANDO ESTRATEGIAS
EDUCOMUNICATIVAS QUE PERMITAN EL DESARROLLO DE TEMAS
AMBIENTALES DIRIGIDAS A LOS NIÑOS DE GRADO JARDÍN DEL HOGAR
INFANTIL CONSOTA”

LEIDY JOHANA MEDINA GIRALDO

DIANA ALEJANDRA LONDOÑO CRUZ

JORGE ANDRES RESTREPO LOPEZ

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TITULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN E INFORMATIVA EDUCATIVA

DIRECTOR: JAIME ÁNDRES BALLESTEROS AGUIRRE

INGENIERO INDUSTRIAL

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

PEREIRA -2010

Nota de aceptación

Presidente de jurado

Jurado

Jurado

Cuidad y Fecha:

CONTENIDO

	<i>Pág.</i>
RESUMEN - ABSTRACT	
1. INTRODUCCIÓN	06
2. DESCRIPCIÓN	08
3. JUSTIFICACIÓN	11
4. DIAGNOSTICO SITUACIONAL	12
4.1 INSTITUCIÓN OBJETIVO	12
4.2 SITIO Y POBLACION EN DESARROLLO	15
4.3 HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN UTILIZADA	16
4.4 LA MATRIZ DOFA DEL PROGRAMA HOGARES INFANTILES DEL ICBF DE PEREIRA	17
4.4.1 Matriz DOFA Hogar Infantil	18
4.5 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	19
4.5.1 Descripción de las problemáticas encontradas	21

5.	DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	24
6.	OBJETIVOS	25
	6.1 OBJETIVO GENERAL	25
	6.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	25
7.	MARCO TEORICO	26
	7.1 “AMBIENTE EDUCATIVO, HOY EN DÌA MÀS ALLA DE LAS PUERTAS DE LA ESCUELA”	29
	7.1.1 Lo lúdico dentro del ambiente de aprendizaje como factor determinante en proceso de enseñanza-aprendizaje	33
	7.2 LA VITALIDAD AFECTIVA	37
	7.3 LUDICA Y JUEGO	39
	7.3.1 Juego y realidad	40
	7.3.2 “El juego es cosa seria”	46
	7.3.3 Juego y libertad	47
	7.3.4 Juego y el trabajo	53

7.3.5	El juego en el transcurrir de los tiempos y frente a las nuevas tecnologías	55
7.3.6	El juego como herramienta educativas	59
7.4	EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL COGNITIVO	62
7.5	LA IMAGEN COMO SIMBOLO EMBLEMATICO	64
8.	MARCO LEGAL	67
8.1	LEY DE LA PRIMERA INFANCIA	67
8.2	DERECHO CONSTITUCIONAL A LA EDUCACIÓN ART. 67	67
8.3	LEY 115 ART. 1	68
8.4	DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS (ONU)	70
9.	DISEÑO METODOLÓGICO	72
9.1	ABORDAJE METODOLÓGICO	72
9.2	ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	74
9.3	ANÁLISIS PRELIMINAR DE LA PROPUESTA	75
9.4	ACOMPañAMIENTO CONCEPTUAL A LA PROPUESTA	76

10.	PROPUESTA “DISEÑO DE UN AMBIENTE EDUCATIVO EMPLEANDO ESTRATEGIAS EDUCOMUNICATIVAS QUE PERMITAN EL DESARROLLO DE TEMAS AMBIENTALES”	79
10.1	EJE NUMERO UNO: AMBIENTE EDUCATIVO DENTRO DEL HOGAR INFANTIL CONSOTA	82
10.2	EJE NUMERO DOS: AMBIENTE EDUCATIVO FUERA DEL HOGAR INFANTIL CONSOTA	88
11.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	98
12.	BIBLIOGRAFÍA	100

LISTAS DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1.	Matriz DOFA del programa hogares infantiles del ICBF de Pereira.	17
Figura 2.	Matriz DOFA del Hogar Infantil Consota	18
Figura 3.	Ayuda del ICBF a los Hogares infantiles	19
Figura 4	Proceso de la enseñanza	20
Figura 5.	Introducción del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje	20
Figura 6.	Modelos antiguo y actual	45
Figura 7.	Ejes de desarrollo de la propuesta	81
Figura 8.	Superhéroe de frente	91
Figura 9.	Superhéroe de lado	92

LISTA DE ANEXOS

		Pág.
Anexo 1.	Clasificación hogar infantil	103
Anexo 2.	Árbol de problemas	107
Anexo 3.	Mapa guía hogares infantiles	108
Anexo 4	Fotos hogares infantiles	108
Anexo 5.	Esquema Matriz DOFA	110

LISTA DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1.	Tabla de seguimiento	86
Tabla 2.	Características hogares infantiles	106

GLOSARIO

En el siguiente glosario se encontrara los conceptos que se consideran importantes para la comprensión del proyecto

AMBIENTES EDUCATIVOS: La Escuela es considerada como un espacio de formación en su totalidad. Lo que sucede dentro y fuera de las aulas, la forma como se asumen los compromisos, como se promueven, visibilizan y regulan los conflictos y como se interactúa, son parte del conocimiento y del desarrollo total de los miembros de la comunidad como seres sociales. Así mismo, la comunidad educativa no se restringe a maestros, estudiantes y directivos, sino que acoge como miembros legítimos al personal de servicios, con quienes se comparte desde referentes distintos, las preocupaciones por construir en el entorno escolar ambientes propicios para la vida y el conocimiento. En las situaciones escolares, tanto en el aula como fuera de ella, se propicia la construcción de situaciones legítimas de búsqueda que se abocan desde lo lúdico y lo discursivo, desde lo individual y lo colectivo, desde la norma construida y los contextos de ocurrencia que la transforman, desde el error y el reconocimiento.

COMUNICACIÓN BILATERAL: Acto en el que un emisor emite un mensaje que percibe el receptor y, posteriormente, ese receptor se convierte en emisor de un nuevo mensaje que captará el antiguo emisor.

COMUNICACIÓN UNILATERAL: Acto en el que un emisor emite un mensaje que el receptor percibe, pero que no le permite al receptor dar respuesta alguna.

DIAGNOSTICO SITUACIONAL: Es la identificación, descripción y análisis evaluativo de la situación actual de la organización o el proceso, en función de los

resultados que se esperan y que fueron planteados en la Misión. Es a la vez una mirada sistémica y contextual, retrospectiva y prospectiva, descriptiva y evaluativa.

EDUCANDO: persona de cualquier edad que recibe algún tipo de educación no necesariamente vinculada a un ambiente de aprendizaje netamente escolar.

GRUPOS URBANOS: Los grupos urbanos son clanes de personas jóvenes con diferentes gustos o creencias influenciados generalmente por la música, el deporte, la religión o la política. Cada grupo posee características, vestimentas y estilos diferentes, por tal motivo se diferencian fácilmente unos de otros.

HERRAMIENTAS DIDACTICAS: son aquellos medios de los que se sirven los profesores para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo es facilitar el esfuerzo intelectual necesario para comprender y retener nuevos conocimientos.

HOGARES INFANTILES: Es una institución que apoya el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños y niñas entre los 3 meses y 6 años de edad con vulnerabilidad económica, social y psicoafectiva, a través de la realización de actividades nutricionales, psicopedagógicas y de formación con los padres de familia fortaleciendo las relaciones y el buen trato.

INTERACCIÓN SOCIAL la interacción social puede ser concebida como la secuencia de esas relaciones estímulo – respuesta y esta produce efectos sobre la percepción, la motivación y, especialmente sobre el aprendizaje y la adaptación del individuo.

JINGLE: Es la música que llevan los comerciales musicales.

RESUMEN

El presente trabajo parte de la necesidad de fortalecer los conocimientos ambientales y la apropiación de los mismos que tienen los niños del grado Jardín del hogar infantil Consota de la ciudad de Pereira, utilizando para esto herramientas educomunicativas que fortalezcan la enseñanza de dichos temas, los cuales hacen parte del ciclo educativo sugerido por el ICBF (Instituto Colombiano De Bienestar Familiar).

Para lograr este fortalecimiento es importante entender que para este trabajo el ambiente educativo será cualquier espacio donde los niños de grado jardín están aprendiendo, sea este lugar dentro del plantel educativo como fuera del mismo por ejemplo: en su diario vivir, con sus amigos y familia, así mismo es necesario abordar y conocer al sujeto en su entorno natural, igualmente conocer que saben acerca del tema principal, en este caso el cuidado del medio ambiente.

Es importante entonces señalar que no se puede llamar única y exclusivamente ambiente educativo aquello que se limita a lo “escolar”, sino que el ambiente de aprendizaje podría referirse a cualquier lugar donde se encuentre el menor, aprovechando esto se propone el diseño de un ambiente educativo empleando estrategias educomunicativas que permitan el desarrollo de las temáticas ambientales.

Dentro de las estrategias a utilizar se encuentra la lúdica representada en el juego ya que permite la estimulación en el proceso de aprendizaje, y a la vez contribuye a la participación activa de los diferentes actores que hacen parte del proceso educativo. Como segunda herramienta se propone la imagen, dando como resultado que el ambiente educativo esté presente en la vida del niño en los

diferentes contextos en los que este se mueva, facilitando el apropiamiento de lo enseñado y la reproducción del mensaje por él mismo.

ABSTRATC

This work part of the need to strengthen the environmental knowledge and the appropriation of the same people who have children of the degree Garden of children's home Consota of the city of Pereira, using this tools educocomunicativas to strengthen the teaching of those items, which are part of the cycle educational suggested by the ICBF (Colombian Institute of Family Welfare).

To achieve this strengthening is important to understand that for this work the educational environment will be any space where the children of degree garden are learning, is this place within the squad educational and outside the same for example: in their daily lives, with their friends and family, it is necessary to address and known to the subject in their natural environment, also known to know about the main theme, in this case the care of the environment.

It is important then noted that cannot be called solely and exclusively educational environment that is limited to the "school", but that the learning environment could refer to any place where the child, using this proposed the design of an educational environment using educocomunicativas strategies to the development of the environmental thematic.

In the strategies to use is the playful represented in the game because it allows the stimulation in the process of learning, and the time contributes to the active participation of the different players that are part of the educational process.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la enseñanza no solo se da en un lugar específico, conocido como escuela, hoy en día las personas están aprendiendo en diversos lugares, en su diario vivir al relacionarse con sus semejantes, es por esto que es importante señalar que el ambiente educativo se encuentra presente donde se realice una interacción entre personas.

De acuerdo a la importancia que representa el ambiente educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el niño, y teniendo en cuenta el papel prioritario que tiene éste en el desarrollo del presente trabajo se encontró que en la actualidad el ambiente educativo en el que se está desarrollando el ciclo ambiental propuesto para los niños de grado jardín, presenta inconsistencias, ya que se está limitando al ambiente educativo solo a un entorno escolar, ignorando que los niños aprenden también fuera del plantel educativo.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado, se considera necesario el diseño de un ambiente educativo empleando estrategias educomunicativas que permitan el desarrollo pertinente de los temas ambientales y que a su vez motive a los niños a aprender tanto dentro del aula como fuera de esta. Para lograr este objetivo se plantea como propuesta la utilización del juego como vehículo de enseñanza así como la utilización de la imagen como portadora de información, logrando de esta forma reforzar el ambiente educativo del niño con fines ambientales.

El presente trabajo se realizó en el Hogar Infantil Consota específicamente el grado de jardín, esta institución tiene como función prestar un servicio con calidad y verdadero sentido humano, generando en los educandos un desarrollo

afectivo, cognitivo, de lenguaje, sensorio motor y cultural, lo que le permitirá al niño y niña desenvolverse e interactuar consigo mismo, con el medio y con el mundo que lo rodea.

2. DESCRIPCIÓN

El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) tiene como función principal velar por la protección integral de la Familia y en especial de la Niñez, de acuerdo a esto el ICBF tiene unos programas especiales como lo son: Desayunos infantiles, Restaurantes escolares, Hogares comunitarios de bienestar familiares, Hogares comunitarios de bienestar fami, Clubes prejuveniles y juveniles, hogares Infantiles, entre otros.

A partir de esto, se empezó hacer visitas al instituto para hacer nuestro diagnostico y recoger la información que necesitábamos; desde la primera visita nos designaron trabajar con los Hogares infantiles a partir del ciclo del medio ambiente.

Empezamos realizando un diagnostico preliminar a los once hogares infantiles que se encuentran bajo la cobertura del ICBF en la ciudad de Pereira. Este diagnostico se hizo por medio de herramientas como lo son: visitas a los hogares, entrevistas, encuestas al personal administrativo, y fotos luego de esto se realizo un censo reuniendo todas las características de los once hogares características que consistían en mayor numero de niños, instalación e infraestructura, estado de los materiales, numero de grupos y nivel de conocimiento ambiental, y si se habían o no realizado campañas ambientales con los niños, el que obtuviera la mayoría de estas características seria el elegido para continuar con el proceso.

El Hogar Infantil Consota, fue el mas opcionado para este proceso y el grupo del hogar seleccionado para este trabajo fue jardín; inmediatamente se realizo un diagnostico situacional donde se hacían visitas, entrevistas a la directora del hogar y también a las jardineras, se tomaron fotografías y se indago acerca de la

historia del hogar. Por otra parte, se realizó la reconstrucción de experiencias y lecciones aprendidas donde se analizaba qué actividades habían hecho tanto el ICBF como el Hogar Infantil acerca del medio ambiente y así saber que tanto les ayudo en el desarrollo del ciclo o qué les hizo falta para cumplir con los objetivos propuestos.

Con el diagnóstico tanto preliminar como el situacional y la reconstrucción de experiencias se hallaron unas problemáticas que se presentaron a la hora de desarrollar los temas del medio ambiente que fueron:

- El ambiente educativo está limitado solo al hogar infantil, ignorando que este está presente fuera de la institución
- Falta de apropiación y aplicación de los conocimientos ambientales por parte de los niños.
- Pocas herramientas didácticas utilizadas por la jardinera a la hora de enseñar sobre el tema del medio ambiente, así mismo el hogar infantil no cuenta con los recursos didácticos suficientes para cubrir la totalidad de los niños del grupo de jardín.

Las problemáticas mencionadas anteriormente no surgieron de un solo trabajo de observación, sino que frecuentemente se hicieron indagaciones que nos permitieron evidenciarlas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La forma en que definitivamente pudieron evidenciarse fue a través de la evaluación continua de los resultados que se generaban después cada clase, ya que la evaluación permitía analizar y detectar aquellas cosas que aun no eran fortalezas, sino más bien debilidades y que no estaban dando una respuesta adecuada en el actuar del niño frente al medio ambiente. La falta de herramientas didácticas también se convirtió en un problema notable, ya que al ser insuficientes

para la cantidad de estudiantes no todos tenían la oportunidad de participar activamente dándose así un aprendizaje incompleto.

Para el diseño se hizo un análisis de toda la información que se tenía desde el comienzo del proceso, se clasificó y se puso en orden de importancia, luego se hizo una evaluación a las problemáticas, finalmente con todo este proceso se pensó en diseñar un ambiente educativo empleando estrategias educomunicativas que permitan el desarrollo de temas ambientales dirigidas a los niños de grado jardín del hogar infantil Consota.

2. JUSTIFICACIÓN

La educación ha sido y será un factor primordial para la vida del ser humano, es por esto que es importante que todos los componentes que hacen parte del proceso educativo sean los ideales para lograr un aprendizaje significativo, solo de esta manera se podrán obtener los resultados esperados en la formación, por esta razón el ambiente educativo adecuado se considera sumamente importante y a la vez indispensable para el proceso formativo de los niños; el ambiente educativo es entendido como los factores internos y externos que acompañan a cada persona como lo son lo social, lo económico, lo cultural, lo educativo que hacen parte de la vida cotidiana del educando, es así como se establece que el ambiente educativo lo es todo.

Es pertinente entonces entender que en la actualidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños no solo se da dentro del sistema escolar, no es limitado única y exclusivamente a aquello que se llama “escuela”, sino que por el contrario el diario vivir permite este mismo proceso enseñanza-aprendizaje, no significa entonces que la escuela ya perdió su función importante en la sociedad, simplemente se considera que ya no tiene un papel protagónico dentro de la misma, ya no es en la escuela donde exclusivamente se proveen conocimientos a los niños, sino que todo lo que le rodea le suministra una enseñanza bien sea “buena” o “mala”. Esto motiva entonces a pensar en el aprovechamiento de recursos que permitan la asimilación de la enseñanza, diseñando para esto un ambiente educativo que no se limite a la infraestructura escolar, sino que pueda ser un fiel acompañante del menor donde este se encuentre. La optimización de los recursos brindados para la enseñanza logra una vigencia permanente del aprendizaje en el niño, tanto dentro de la institución como fuera de esta.

4. DIAGNOSTICO SITUACIONAL

En el presente trabajo, se realizó un diagnóstico situacional que comenzó con el reconocimiento del área de trabajo que estaba conformado por el ICBF y los once hogares infantiles adjuntos al ICBF de la ciudad de Pereira, esto con el fin de tener las bases necesarias de información como: contexto (estructura física), metodología del hogar y las herramientas didácticas.

Para llevar a cabo lo anterior se realizaron visitas y entrevistas tanto al personal docente como administrativos del ente educativo y funcionarios del ICBF.

4.1 ICBF COMO INSTITUCIÓN GUBERNAMENTAL

Desde 1887 hasta 1968 el gobierno nacional expidió varias normas y creó varias instituciones para atender las necesidades más apremiantes de las familias, hasta que con la ley de 1968, se creó el ICBF.

El ICBF, entidad adscrita al Ministerio de la Protección Social, es una de las instituciones más representativas del país, se creó dando respuesta a problemáticas, tales como la deficiencia nutricional, la desintegración e inestabilidad de la familia, la pérdida de valores y la niñez abandonada; El ICBF está presente en cada una de las capitales de departamento, a través de sus regionales y seccionales. Adicionalmente, cuenta con doscientos centros zonales, los cuales son puntos de servicio para atender a la población de todos los municipios del país. Actualmente, cerca de diez millones de colombianos se benefician de sus servicios, cubriendo a niños y niñas, jóvenes, adultos y familias

de población urbana, rural, indígena, afrocolombiana, raizal y gitanos, y de esta forma es posible brindar una atención más cercana y participativa¹.

La misión del ICBF es ser una institución de Servicio Público comprometida con la protección integral de la Familia y en especial de la Niñez. Coordinar el Sistema Nacional de Bienestar Familiar y como tal proponer e implementar políticas, prestar asesoría y asistencia técnica y socio legal a las comunidades y a las organizaciones públicas y privadas del orden nacional y territorial. Por otra parte, su visión es en el 2010 ser una institución modelo en la prestación de sus servicios, que lidere y articule la ejecución de políticas sociales en el ámbito nacional y territorial, para mejorar la calidad de vida de la niñez y la familia colombiana, siendo reconocida y querida a nivel nacional e internacional por sus excelentes niveles de efectividad y calidad, con un equipo humano que presta el servicio con calidez, afecto y transparencia. Teniendo como objetivo principal fortalecer la familia y proteger al menor de edad².

Entre las funciones del ICBF se encuentra el proveer a la creación, funcionamiento y supervisión de los hogares infantiles para la atención integral al preescolar, en la forma que lo señale el decreto reglamentario.

Los hogares infantiles (HI) son modalidades atención del ICBF para la prestación del servicio público de bienestar familiar y garantía de los derechos de los niños y niñas mediante la corresponsabilidad, en los términos del artículo 44 de la Constitución Política, de los diferentes actores del SNBF (Sistema Nacional de Bienestar Familiar). Conservan los mismos objetivos y componentes de las diferentes modalidades de atención a niños de la primera infancia, como espacios de socialización, con el fin de promover su desarrollo integral y propiciar su participación como sujetos de derechos; estos en su gran mayoría prestan

¹ www.icbf.go.co/quienes-somos/que_es_icbf.html

² www.icbf.go.co/quienes-somos/que_es_icbf.html

atención a niños de estrato 1 y 2 de la ciudad y deben estar en la capacidad de dar atención integral tanto educativo como alimentaria permitiéndoles a estos estar en un lugar seguro mientras sus padres trabajan.

Desde el ICBF hay unos lineamientos para que los HI puedan funcionar:

- Deben ser espacios físicos especialmente diseñados para prestar el servicio de atención integral a la primera infancia, específicamente niños y niñas menores de cinco años con el fin de promover su desarrollo y propiciar su participación como sujetos de derechos.
- La atención de los niños se debe hacer mediante la organización de grupos de acuerdo con su nivel de desarrollo; los beneficiarios deben provenir de familias en condición de desplazamiento o con vulnerabilidad económica, social, cultural, nutricional y/o psicoafectiva, clasificadas en los niveles 1 y 2 del SISBÉN, se debe contemplar el desarrollo de actividades educativas, formativas, de cuidado, protección, afecto, alimentación, salud de los niños y del medio ambiente, nutrición, y fortalecimiento del desarrollo psicosocial del niño; actividades encaminadas a la socialización, con la participación activa de la Familia y con el concurso del Estado y la Sociedad Civil.
- Los centros construidos deberán atender a los niños y niñas beneficiarios durante 5 días a la semana, con jornada completa de un mínimo de 8 horas. Deberán tener un plan de atención integral o un modelo pedagógico a implementar siguiendo las directrices del ICBF y del Ministerio de Educación. El Centro tiene la responsabilidad de brindar acompañamiento a los padres de familia, para potencializar la función educativa de las mismas.

En la ciudad de Pereira existen once hogares infantiles que funcionan bajo la supervisión del ICBF, los cuales visitamos y les hicimos un seguimiento para la elaboración de nuestro primer diagnóstico entre ellos se encuentran:

Hogar Infantil Risaralda, Hogar Infantil pablo VI, Hogar Infantil Comunitario, Hogar Infantil San José, Hogar Infantil Ormaza, Hogar Infantil Caperucita, Hogar Infantil Kennedy, Hogar Infantil Boston, Hogar Infantil Boston- Pereira, Hogar Infantil El Jardín y Hogar Infantil Consota.

4.2 SITIO Y POBLACIÓN OBJETIVO

El Hogar Infantil Consota, es una Institución sin ánimo de lucro, ubicada en la calle 70 Nro. 23-19 del barrio Cuba de la Ciudad de Pereira; ésta institución fue fundada el 18 de noviembre de 1977 y en su inicio fue administrada por la asociación de padres de familia y algunos vecinos del lugar, los cuales por medio de un trabajo en conjunto le dieron vida jurídica a partir del 26 de mayo de 1980, bajo la resolución Nro. 1376 expedida por la oficina jurídica de la Gobernación.

En el hogar Consota, se prestan servicios de atención integral a niños y niñas menores de 5 años y a sus familias, por medio de los recursos provistos por el ICBF y los aportes que hacen los padres usuarios por medio de las tasas compensatorias; en la actualidad la institución cuenta con un equipo de trabajo conformado por la directora, jardineras y personas de oficios generales; los cuales se encuentran altamente calificados, para desempeñar sus actividades dentro de la comunidad educativa y de esta forma se garantiza a los menores y sus familias el prestar un servicio con calidad y verdadero sentido humano que es el principal objetivo del hogar; es de esta forma como se genera en los educandos un desarrollo afectivo, cognitivo, de lenguaje, sensorio motor y cultural, lo que le permitirá al niño y niña desenvolverse e interactuar consigo mismo, con el medio y con el mundo que lo rodea.

Los hogares infantiles se crearon con el propósito de dar solución a una problemática del momento como era la necesidad que había en las familias ya que

el Padre y la Madre tenían que trabajar y no tenían donde ni con quien dejar sus hijos.

Al comenzar este proyecto de los hogares infantiles eran los empleados de cada hogar los encargados de ir puerta a puerta a las familias del sector para brindar el servicio que se prestaba en los hogares infantiles.

Para este tiempo el ICBF aportaba solo un pequeño porcentaje de los gastos que requería mensualmente cada hogar estos gastos estaban representados por: alimentación, pago de personal (jardineras, aseadores vigilantes, etc.) arriendo del establecimiento en algunos casos materiales: sillas juegos, etc.

4.3 HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN UTILIZADAS

Las herramientas que se utilizaron para recopilar la información para este proyecto fueron:

Dentro del Hogar Infantil:

- Observación participante
- Entrevistas con las jardineras y personal administrativo.
- Toma de fotografías del entorno educativo como: salones, bibliotecas, baños, herramientas didácticas, etc.
- Realización DOFA (debilidades, oportunidades, fortalezas, amenazas).
- Indagación acerca de la reseña del hogar infantil Consota.

Dentro del ICBF:

- Entrevista con la encargada de la línea de los hogares infantiles (la psicóloga de la institución)

4.4 LA MATRIZ DOFA DEL PROGRAMA HOGARES INFANTILES DEL ICBF DE PEREIRA

Después de la utilización de herramientas la información se estructura de la siguiente forma. (*Ver figura 1.*)

Figura 1. Matriz DOFA del programa hogares infantiles del ICBF de Pereira

4.4.1 MATRIZ DOFA DEL HOGAR INFANTIL CONSOTA

De acuerdo a las visitas realizadas al Hogar Infantil Consota se hizo un análisis de la información recolectada y se estructura de la siguiente forma. (*Ver figura2.*)

Figura 2. Matriz DOFA del Hogar Infantil Consota

4.5 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Al inicio de los hogares infantiles el ICBF era el encargado de proveer todos los recursos tanto alimentarios como escolares para dichas instituciones, es decir, el planeaba las actividades a realizar dentro de los hogares infantiles lo que conllevaba a una comunicación constante entre ambos entes, en la actualidad esa función ha sido delegada al hogar infantil el cual tiene libertad de diseñar y aplicar actividades que consideren pertinentes para la institución, lo que genera diferencia de actividades entre un hogar y otro siendo esto señal de la independencia que se ha generado por parte de los hogares del ICBF. *(Ver figura 3)*

Figura 3. Ayuda del ICBF a los hogares infantiles

Continua

Ayudas del ICBF a los hogares infantiles fragmentada:

Fragmentadas

En la actualidad son los Hogares Infantiles los encargados de fortalecer la enseñanza que empieza desde el adulto del ICBF, transmitida al adulto del HI (directivas), hasta llegar a quien brinda la enseñanza inmediata a los niños siendo esta la encargada de implementar estrategias para mejorar el ambiente educativo para el aprendizaje del niño, formando así una relación directa Jardinera- Niño. *(Ver Figura 4)*

Figura 4. Conducto regular de la enseñanza

Conducto regular

Para que exista un mejor ambiente educativo y un buen proceso de aprendizaje la temática enseñada sería el juego como lúdico (sentido, estructura, objetivo, contenido) que es pieza fundamental en el proceso del niño. (Ver Figura 5)

Figura 5. Introducción del juego en el proceso de enseñanza en el HI

Contexto Hogar infantil

También se hace necesario que lo que se da en el aula de clase no solamente se quede allí si no que pueda ser recordado y practicado por el niño en su diario vivir, teniendo en cuenta que el ambiente educativo va más allá de las fronteras físicas de una institución; de esta forma se dará una mejor efectividad en la enseñanza.

4.5.1 Descripción de las problemáticas encontradas

De acuerdo al trabajo de campo realizado dentro y fuera del hogar infantil y al analizar la información recaudada por medio de entrevistas, encuestas, DOFA y fotografías, la problemática global que se halló fue:

- El ambiente educativo está siendo limitado solamente al plantel educativo

Esta problemática tiene sub problemáticas que fueron encontradas a si:

El hallazgo de las sub problemáticas se realizaron por medio de un trabajo de campo, en el cual se pudo evidenciar falencias que afectan el proceso educativo que allí se lleva a cabo, todo esto se debe a que el termino ambiente educativo está siendo mal entendido por parte del personal del hogar infantil , pues solo se está limitando dicho termino al plantel educativo y no se están creando estrategias que ayuden al niño cuando no se encuentra en el hogar, por otro lado se encontró que aun teniendo mal utilizado el termino ambiente educativo dentro de la institución, la misma presenta falencias en el proceso educativo que esta llevando con los niños, esta clase de problemática fue clasificada en la categoría educativa que hace referencia a la mala utilización del material didáctico o cartilla ambiental que el ICBF entrega al hogar infantil para el desarrollo de las clases, esta mala utilización se debe a que la información que es dada a través de las cartillas no es lo suficientemente entendida, ni de fácil aplicación para los

docentes, esto es porque aun los mismos profesores no tienen un conocimiento explícito sobre la temática trabajada en este caso lo ambiental, sino mas bien una idea general sobre el tema que no les permite una profundización del mismo, reconociendo esta primera problemática nos acercamos a la segunda problemática que tiene que ver con la poca apropiación que tienen los niños sobre el tema, lo que podría resumirse de la siguiente manera, si un maestro tiene un conocimiento general y no sabe llevar a cabo la enseñanza de ese conocimiento estratégicamente de forma que los niños lo puedan aprehender significativamente, el aprendizaje se vera afectado y habrá poca o ninguna apropiación y asimilación del tema por parte de los estudiantes. Todo esto se debe a que no hay una suficiente participación activa por parte del estudiante esto se debe a que aun esta primando el modelo tradicional por encima de la importancia de un aprendizaje constructivista, aun la enseñanza se ve afectada porque el docente no esta teniendo lo suficientemente en cuenta los conocimientos previos del niño, sino que parte de sus propias conjeturas para desarrollar la enseñanza, y a su vez el ambiente no provee los suficientes recursos para el aprendizaje ni promueve determinantemente las relaciones, no solo interpersonales sino también del niño con su contexto.

Como segunda categoría y como responsable primordial de las deficiencias de la categoría anterior, la educativa, las problemáticas restantes se clasificaron en una categoría comunicativa, pues al realizar entrevistas al personal tanto del hogar infantil como del ICBF, encontramos que habían serias problemáticas en la comunicación existente entre ambos entes, lo cual se ve reflejado en el poco acompañamiento dado por el ICBF al hogar infantil, esto en cuanto a la aplicación de las metodologías utilizadas por los niños, es decir, en muchos casos el ICBF entrega la cartilla, pero no hay un constante monitoreo de las clases dadas, es por este motivo que en muchos casos se genera confusión sobre como enseñar uno u otro tema, esto genera rupturas importantes en la comunicación efectiva entre

ambos entes, es por esto que en este trabajo cada categoría y sus sub problemática quedo conformada de la siguiente manera:

CATEGORIA EDUCATIVA:

- Mala utilización de la cartilla dada por el ICBF para el desarrollo del ciclo
- Falta de apropiación y aplicación de los conocimientos ambientales por parte de los niños.
- No hay una suficiente participación activa por parte del estudiante dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- No se están desarrollando estrategias para afianzar el conocimiento fuera de al institución

CATEGORIA COMUNICATIVA:

- Falta de comunicación del ICBF y los Hogares Infantiles.
- Escaso acompañamiento por el ICBF a los Hogares Infantiles en cuanto al desarrollo de las metodologías y a la hora de aplicarlas a los niños como en la utilización adecuada de las herramientas didácticas. (*ver anexo 2*).

5. DEFINICION DEL PROBLEMA

Después de haber identificado una serie de problemáticas en cuanto al desarrollo de las temáticas ambientales dadas por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar al Hogar Infantil Consota, se identifica un ambiente educativo donde las temáticas enseñadas por los agentes educativos no son apropiadas eficazmente por los niños, convirtiéndolos en agentes pasivos en su proceso de enseñanza-aprendizaje, esto se debe a que no hay claridad acerca de que el ambiente educativo no esta solo presente dentro del hogar infantil si no que hay que reconocer que este está presente en todas partes, donde allá interacción entre personas, esto genera que los niños no tengan fuera del plantel educativo herramientas que refuercen lo que allí se enseña, dándose así poca apropiación de los temas.

Por esto, es necesario fortalecer el ambiente educativo para pasar de un proceso de enseñanza- aprendizaje donde el sujeto es pasivo a uno donde este sea parte activa de dicho proceso.

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un ambiente educativo utilizando estrategias educomunicativas que faciliten la enseñanza y aprendizaje de las temáticas ambientales para los niños de jardín del hogar infantil Consota.

6.2 OBJETIVO ESPECIFICOS

- Determinar los procesos de enseñanza que se están aplicando en el Hogar Infantil Consota.
- Utilizar la denotación de la imagen como activador de lo enseñado en el salón de clases y fuera de éste.
- Establecer la importancia del juego lúdico como herramienta educativa para lograr un aprendizaje permanente.
- Realizar una indagación que lleve a la formulación de un marco teórico de la utilización del juego como lúdica y de la denotación de la imagen como evocadora.

7. MARCO TEORICO

A través de las diferentes épocas, la pedagogía ha estado presente en la vida del hombre y a medida que va pasando el tiempo se han ido implementando diversidad de modelos educativos que son aplicables en el ser humano para mejorar sus condiciones de aprendizaje estos modelos son:

El Modelo pedagógico tradicional se caracteriza por el papel protagónico de la enseñanza transmitida por maestro, siendo este un emisor de conocimiento, dictador de clase, reproductor de saberes, severo, exigente, rígido y autoritario, el cual es considerado como el único poseedor de conocimientos representativos dignos de ser enseñados y quien mantiene una posición privilegiada dentro de la sociedad por otro lado en este modelo se presenta un estudiante que se caracteriza por ser receptivo, memorístico, atento, copista, quien llega a la escuela vacío de conocimientos, un alumno que no tiene posibilidad de hablar ni de opinar, este únicamente es regido por los designios de su profesor y la verdad absoluta es dicha a través de él. La relación que se da entre maestro- alumno es vertical, en este modelo prima el proceso de enseñanza sobre el proceso de aprendizaje y la evaluación se caracteriza por ser memorística y cuantitativa.

Otro modelo pedagógico es el romántico, este modelo defiende la postura de que el docente no debe intervenir en el desenvolvimiento natural y espontaneo del educando y su relación con el medio que le rodea, no interesan los contenidos ni el tipo de saber enseñado. El maestro es un facilitador que ayuda a la expresión y originalidad del estudiante y donde cabe señalar que el estudiante no es evaluado porque se considera que los saberes son auténticos y valiosos.

Por otro parte, se encuentra el modelo conductista que se caracteriza por producir aprendizaje, retenerlo y transferirlo utilizando métodos que fijan resultados ya definidos por objetivos medibles, además, se apoya en un proceso de control y

seguimiento continuo del estudiante al finalizar el proceso de enseñanza y la evaluación será cualitativa y donde el maestro cumple el papel de guía para el estudiante.

También se encuentra el modelo pedagógico social, en este modelo los alumnos desarrollan su personalidad y capacidades cognitivas y esto en torno a las necesidades sociales que se puedan presentar, lo que nos indica que el alumno no tiene contacto únicamente con su realidad escolar, sino también con su realidad social así mismo el maestro es un investigador de su práctica, esto quiere decir que no se conforma con los conocimientos que ya adquirió, sino que esta en constante renovación y fortalecimiento de sus conocimientos, es entonces el aula un taller en el que se desarrollan aquellos conocimientos que fueron adquiridos y donde se puede también hacer practica de los mismos; la evaluación es cualitativa y puede ser individual o colectiva en esta no se evalúan solamente el grado de conocimientos sino la aplicación de ellos y su funcionalidad con el alumno.

Y finalmente, el que nos concierne es el modelo constructivista social expuesto por Vigotsky, donde este refiere que el conocimiento se debe a la interacción del individuo con la sociedad y la cultura, ya que en esta interacción los procesos psicológicos entre los que se encuentra: el lenguaje, el razonamiento y la comunicación se adquieren y desarrollan en relación con los demás, es por esto que Vigotsky afirma que el aprendizaje de un individuo depende a su nivel de desarrollo y que varia si recibe la ayuda de terceros en este caso adultos o compañeros, es por lo referido por Vigotsky que él mismo concluye que esta claro que se aprende más rápido y mejor con la compañía y guianza de otros.

Este modelo pretende la formación de personas activas en su proceso de aprendizaje a través de la tomas de decisiones emitiendo juicios de valor; la interacción que se da es alumno-docente, en el desarrollo de la clase se logra: construir, liberar, facilitar, preguntar y crear acerca de la comprensión del conocimiento, ya la parte la evaluativa se realiza bajo los parámetros de la

comprensión del proceso de adquisición de conocimiento y es valorada cualitativamente; en si, la idea central del modelo es aprender haciendo, convirtiendo de esta forma al docente en un facilitador que contribuye al desarrollo de las capacidades de sus estudiantes.

Así el constructivismo tiene como finalidad la comprensión y el desarrollo intelectual del sujeto, éste se ha acercado a aquella pregunta que ha invadido al ser humano sobre ¿Cómo generar el cambio conceptual en la educación? El constructivismo se ha preocupado significativamente por las construcciones previas que ha hecho el estudiante a lo largo de su vida, y también por aquellas cosas que no permiten y hacen resistencia al aprendizaje significativo ya mencionábamos que también busca personas activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje esta concepción ha permitido desprivilegiar los métodos de la enseñanza tradicional colocando en un papel fundamental al sujeto que esta aprendiendo, teniendo en cuenta sus necesidades, sus prioridades, cualidades y capacidades de aprendizaje, lo que quiere decir que reconoce la existencia de elementos personales que no pueden ser ignorados a la hora de enseñar. Tampoco se evade el papel que cumple la cultura en el proceso de enseñanza esta no esta desligada de la educación sino que cumple un papel activo en la formación del sujeto y le permite desarrollarse a lo largo de su vida.

Para el presente trabajo se tendrán en cuenta ciertos componentes que se encuentran en el constructivismo y así lograr el desarrollo de la propuesta “diseño de un ambiente educativo empleando estrategias educomunicativas que permitan el desarrollo de temas ambientales dirigidas a los niños de grado jardín del hogar infantil Consota”. Nos apoyaremos entonces en los siguientes referentes teóricos que nos sirven para construir y establecer las bases del trabajo.

7.1. “AMBIENTE EDUCATIVO, HOY EN DÍA MÁS ALLA DE LAS PUERTAS DE LA ESCUELA”:

Cuando se habla de ambiente educativo, tenemos como referencia a la escuela, lugar que para muchos es considerado como el único sitio donde el conocimiento y lo aprendido es válido, pero para contradicción de aquellos que tienen esta forma de pensar hoy en día no tan solo en la escuela se aprende, por el contrario en esta época y gracias a los avances tecnológicos y libertad social que hay, se puede afirmar que el ambiente educativo que en tiempos pasados estaba ligado a una estructura física (Escuela) y aun régimen autoritario, representado por el maestro y el libro como únicas fuentes de información, en la actualidad se desliza, liberándose y saliendo fuera de las puertas de la institución educativa, es por esta causa que en la actualidad, la escuela ha perdido ese lugar de privilegio que se sustentaba como única formadora del ser humano, ahora comparte este lugar con los grupos urbanos y los medios de comunicación; esto conlleva a una transformación de la educación, ya que ésta se ve en la obligación de establecer nuevas modalidades y estrategias que ayuden a la formación y socialización del individuo, ya que la educación en la actualidad ha extendido sus funciones socializadoras y formativas a otros espacios diferentes al salón de clases, los nuevos sitios son la ciudad, como el espacio donde se desarrollan las vidas humanas, donde todos son ciudad, andan por sus calles, juegan en sus parques, duermen en sus predios, se relacionan con otros que también viven en ciudad y están regidos bajo los mismos parámetros de comportamiento y socialización, facilitando de este modo la interacción y la comprensión entre las partes. Otro espacio al que se ha dirigido la educación en esta época ha sido a las redes informáticas, fuerte patrón característico del avance que ha presentado nuestra sociedad actual, este avance ha permitido que los roles en los procesos educativos cambien, pues hay que tener en claro que una de sus principales características es la posibilidad de la interacción y obtención de información de cualquier parte del

mundo en cuestión de minutos y sin la necesidad de la presencia física en un lugar determinado, lo que ha permitido que no tan solo se aprenda de una fuente en particular o por un medio único como lo presentaban en la antigüedad el libro y la lectura, por el contrario por medio de la informática las personas pueden acceder al conocimiento desde diversos lugares no necesariamente en un aula y lo mas importante es que la información se presenta de diversas formas que pueden ir desde lo visual, auditiva o textual, de acuerdo al gusto de cada quien, presentado flexibilidad a la hora de enseñar lo que puede facilitar el aprendizaje, es por esto que se puede señalar que donde halla un proceso de enseñanza y posterior aprendizaje lo podemos designar como un ambiente educativo, aun por fuera de la escuela.

El ambiente educativo actual, entendido por medio de su omnipresencia en diferentes escenarios de la vida cotidiana del ser humano permite que sea considerado como una construcción diaria, que se caracteriza por la reflexión y la singularidad, representante ésta de la diversidad en las relaciones, lo que permite una transformación interna de pensamiento, de esto podemos decir entonces que todo lugar e interacción que tengamos nos educa, enseña, corrige y alimenta; Jacqueline Duarte da una definición acertada de lo que se refiere a ambiente educativo *“el ambiente educativo hace referencia a lo propio de los procesos educativos que involucran los Objetos, tiempos, acciones y vivencias de sus participantes... El ambiente se deriva de la interacción del hombre con el entorno natural que lo rodea... El ambiente debe trascender entonces la noción simplista de espacio físico, como contorno natural y abrirse a las diversas relaciones humanas que aportan sentido a su existencia. Desde esta perspectiva se trata de un espacio de construcción significativa de la cultura”³.*

³ DUARTE DUARTE, JAKELINE. Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual. Docente de la Universidad de Antioquia. Revista iberoamericana de Educación.

Esta definición abre mas posibilidades de las que se pensaban tener, permite acceder a otros espacios ajenos al netamente escolar y aprovecharlos en pro del conocimiento. En pocas palabras en el ambiente educativo deberían existir y desarrollarse condiciones favorables de aprendizaje y donde los participantes tengan la posibilidad de ampliar sus capacidades, habilidades y valores. De esta forma el ambiente educativo se entiende no tan solo como el espacio físico donde se ejecuta un acto de enseñanza, si no que también hace parte de éste la interacción que allí se practica entre los participantes permitiendo esto que el ambiente educativo puede trascender en cualquier espacio.

Es importante tener en cuenta que aunque el ambiente educativo, trascienda Jacqueline Duarte hace alusión a dos componentes que hacen parte del ambiente educativo estos son los desafíos y las identidades. El desafío se entiende como los retos que se generan por parte de terceros a los demás es la capacidad que ellos tienen de autonomía y aun de creatividad para generar un proceso de enseñanza-aprendizaje que se convierta y sea significativo y que a su vez comprometa a las personas en el proceso educativo que este llevando. Estos procesos permiten el fortalecimiento de la seguridad por parte de los individuos y les permite desarrollar valores importantes como la seguridad y el compromiso; por otra parte se encuentran las identidades que están representadas en la creación de relaciones de solidaridad, comprensión y apoyo mutuo lo que genera una interacción social, en pocas palabras es apropiación e identificación con algo, esta interacción social es posible gracias a las diferentes experiencias vividas por las personas.

Por otro lado se debe tener en claro que aunque el ambiente educativo no sea solo para un lugar específico como la escuela debemos entender que aunque esta no se el único lugar donde se aprende, si tiene un valor importante en el proceso educativo de las personas , ya que ella es una de las primeras instancias que reconocemos como educativo y fuera de esto no esta muy lejana de lo que se

aprende afuera ya que la escuela es un reflejo de la ciudad, es el proyector de la ciudad, es una ciudad en miniatura, que necesita tener en cuenta los cambios actuales de enseñanza-aprendizaje y de esta forma analizar los proyectos educativos que en ella se llevan a cabo, lo cual le permitirá ser un sistema abierto, flexible y dinámico, donde se reconozca los otros espacios de aprendizaje, lo que llevara a un trabajo en común para lograr una sana formación en todo lugar y para que tanto fuera como adentro de una institución educativa las personas tenga un buen proceso de aprendizaje, es por esto que se hace necesario que se diseñen estrategias que permitan traer las enseñanzas de la escuela fuera de ella y entrar a la escuela las enseñanzas adquiridas y moldeadas fuera de sus puertas.

También se hace indispensable señalar el papel de la comunicación dentro del significado del ambiente educativo, debido a que este cumple la función de enlace entre las personas y el contexto, ya que la comunicación fortalece el aprendizaje y permite crear lazos de interacción mutua, esta interacción ayuda a resolver dudas y a encontrar posibles soluciones a ciertas temáticas que ayuden a mejorar el desarrollo del proceso de aprendizaje, es por esto que es necesario un buen manejo de los canales comunicativos que permitan pasar de una comunicación unilateral a una bilateral donde en la unilateral hay un solo ente activo y el otro es únicamente receptor, ósea que la condición de emisor y receptor se mantiene sin interrupciones, en esta no es necesaria la participación de los demás, sino solamente que uno de las pautas de conocimiento, comunicación característica de los antiguos modelos educativos, por el contrario la comunicación bilateral, estandarte del ambiente educativo actual hace que todas las personas se considere parte activa del proceso educativo, en este modelo comunicativo se enviada una información sobre la cual las personas tiene toda la libertad de opinar y profundizar, contando con sus propias vivencias y fortaleciendo el aprendizaje con las experiencias de otros.

De acuerdo a lo expuesto hasta este punto, podemos reconocer diversos espacios del sujeto, los cuales se convierten en ambientes educativos, lo cual nos permite

entender que la formación de la persona esta inmersa en la vida cotidiana del mismo y donde la escuela juega un papel importante pero no de absoluto dominio, ya que como vimos en todo el texto ahora la educación es compartida y con un ambiente educativo presente en todo lugar.

7.1.1 LO LUDICO DENTRO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE COMO FACTOR DETERMINANTE EN PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

Carlos Alberto Jiménez V.

La lúdica es considerada parte fundamental en el proceso del desarrollo humano, esta es un proceso inherente a éste a lo largo de su vida, no solamente en la niñez, sino también en su vida adulta, la lúdica no se resume en una u otra cosa, la lúdica es un conjunto de actividades que se dan en la vida cotidiana del sujeto y que generan en éste sentimientos y emociones, no es tan fácil definir un concepto exacto de lo que es lúdica pues esta categoría como se ha llamado en este trabajo tiene múltiples significados, pero que aun así encierran las necesidades del ser humano de comunicarse, compartir con otros, expresarse, sentir, este tipo de necesidades se ven satisfechas cuando el individuo tiene la posibilidad de divertirse, de jugar, de llorar y de demostrar sus sentimientos aun sin importar lo que esto implique, así mismo la lúdica contribuye a la formación integral de la personalidad del sujeto, permite también transformar esa forma instrumental de la

educación tradicional, permitiendo que el alumno sienta satisfacción al estar involucrado en un tipo de aprendizaje, es a través de la lúdica donde se pueden hacer evidentes los valores de cada quien y a su vez ésta permite adquirir saberes y conocimientos por medio de actividades que hacen posible el aprender significativamente.

Como ya se mencionaba la lúdica en este trabajo es considerada una categoría que encierra diversas actividades que posibilitan el aprendizaje entre estas el juego, que se ha considerado como una subcategoría perteneciente a la misma y que posibilita la generación de ambientes de aprendizaje lúdicos. El juego es considerado como una actividad recreativa que tiene como una de sus funciones proporcionar entretenimiento y diversión, pero en los últimos años el juego ha sido considerado como un colaborador en la enseñanza, lo que quiere decir que también puede cumplir con un papel educativo ya que los juegos ayudan en los estímulos mentales y físicos y contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas, teniendo en cuenta los aportes del juego se podría hablar de las múltiples posibilidades que ofrece al niño para conocer su entorno y no solo teóricamente sino teniendo una relación práctica con el mismo. El juego permite a los sujetos desarrollar conceptos no solamente mínimos sino también superiores que les permitirán una relación directa y estable con el mundo.

Se puede decir entonces que los ambientes de aprendizaje lúdicos deberían permitir la utilización del juego, ya que la utilización de este se considera pertinente en el proceso de enseñanza en la medida en que contribuye con el progreso integral de los educandos y les permite generar un alto nivel de desarrollo tanto físico como mental, esto se logra cuando el juego va más allá de lo meramente fantasioso aquello que Jacqueline Duarte llama “juego-juego”⁴

⁴ Ibid., p.15

actividades que van ceñidas a reglas y que tienen metas claras, lo que significa no jugar por jugar.

El juego es muy importante para el proceso educativo porque es un estimulante de la creatividad, la creatividad es un recurso humano que permite inventar y reinventar el mundo, ordenar y desordenar las cosas para así crear algo nuevo; esto es muy necesario en edades tempranas donde se requiere que el niño valla descubriendo su potencial, potencial que será desarrollado a lo largo de su vida; al darse lugar a la creatividad se estará dando lugar a una de las características mas sublimes del ser humano su capacidad para simbolizar el mundo la “libertad simbólica”⁵, esta libertad le permite al hombre representar el mundo como él quiere, como él lo entiende, como él se lo imagina, esta libertad le permitirá a los niños pensar mas allá de la realidad, les permitirá crearse y crear el mundo.

Considerando entonces la importancia de la lúdica y el juego dentro del ambiente de aprendizaje es importante señalar los potenciales que tiene la lúdica dentro de un ambiente educativo estos son:

La posibilidad de construir auto confianza en el alumno, ya que por medio del juego, éste tiene la capacidad de solucionar situaciones adversas que se le presenten en su contexto inmediato, por ejemplo dar respuestas concretas sobre un tema complejo, esto permitirá que el alumno note que ha aprendido, y así pueda tener confianza en si mismo; de esta forma se activara otro potencial del juego dentro del ambiente educativo, que es la motivación en el estudiante, la cual se vera incrementada en el momento que el educando note que esta avanzando y que ya puede superar obstáculos en su proceso de aprendizaje, así estos dos potenciales tanto La posibilidad de construir auto confianza en el alumno como la motivación en el estudiante, ayudan a corroborar que el juego no es tan solo un

⁵ Ibid.,p.15

espacio de esparcimiento sin objetivo alguno, por el contrario es una herramienta que permite introducir dentro del aula de clase una estrategia innovadora y con propósito, de esta forma se logrará romper con la rutina de copiar y fijar la mirada al frente.

La lúdica representada por el juego es un método eficaz para poner en práctica lo aprendido, ya que éste ofrece un ambiente diferente a lo impuesto tradicionalmente que estuvo acompañado por una evaluación sujeta en muchos casos al papel y lápiz, ahora por medio del juego el niño puede crear situaciones espontáneas y simulaciones de lo real lo cual le permite expresar lo aprendido en las clases.

El juego rompe con los esquemas tradicionales de la educación, éste es un recurso aplicable a cualquier área educativa, sin importar lo compleja que sea, por el contrario tiene la capacidad de simplificar aquello que tiene un alto grado de complejidad, de hacerlo entendible, sencillo, divertido, pero sobre todo no pierde la eficacia que le caracteriza, por eso si el juego está bien orientado se tendrán con él grandes provechos como trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, exploración del mundo, el tiempo para jugar también es tiempo para aprender se juega porque se aprende y se aprende cuando se juega, esta debe ser la mentalidad de quienes enseñan, de quienes interpretan una ciencia a través de la enseñanza.

Es por lo mencionado en los párrafos anteriores que se tendría que decir que marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces que bien utilizado en la enseñanza podría traer resultados sorprendentes.

7.2 LA VITALIDAD AFECTIVA

La educación desde sus inicios ha tenido como fin la formación del hombre como un ser que vive en sociedad, es por tal razón que esta debe brindar enseñanzas acerca de las normativas establecidas socialmente para que este pueda vivir y desarrollarse libremente dentro del colectivo; en búsqueda de este fin la formación ha sido sometida a diversidad de métodos, los cuales han partido desde el análisis de la forma de vida del sujeto, y de esta manera estructurar la enseñanza, esto entendiendo que el hombre varía de acuerdo a la época. Lo que ha llevado a la educación a crear esa destreza de saber entender y representar el contexto de sus participantes, para lograr de esta forma que los mismos no se encuentren ajenos a lo expuesto por ella y otros entes, entendiendo que en la actualidad no solo se aprende en la escuela, lo que permitirá un fácil entendimiento de las temáticas y una posible acertada puesta en práctica de las mismas.

Una de las principales razones por las cuales la educación no ha logrado su propósito con facilidad se debe al modelo formativo que ha sido utilizada por su representante emblemático "La escuela", ya que dicho modelo en muchos casos es el mismo que se utilizó en la educación tradicional, donde predominaba el manejo de una comunicación unilateral que se caracterizaba por un solo y válido mensaje enviado desde el frente y el estudiante solo es contado como un recipiente que era necesario llenar a toda costa, a esto se suma que en muchos casos no se está entendiendo que el ambiente educativo no tan solo se encuentra dentro del plantel, si no que hoy en día, las personas también están aprendiendo fuera del mismo, el no querer reconocer esto lleva a que no se desarrollen estrategias que permitan que lo enseñado en la academia pueda ser reforzado de forma adecuada fuera de esta, todo esto es consecuencia de la mala concepción que se ha tenido acerca del ambiente educativo, por tal razón la educación actual

no se esta preocupando por la esfera afectiva del estudiante, la cual ha permanecido durante mucho tiempo encerrada dentro de las paredes del contexto inmediato del menor, impidiendo así que el estudiante tenga dentro de su proceso formativo una expresión libre y espontánea de las emociones, limitando la capacidad de asombro que es la encargada, en última instancia, de señalar y afirmar lo aprendido con el fin de que este presente para la vida, cosa que si puede hacer al relacionarse con sus pares fuera de la institución, para lograr esto se hace necesario implementar dentro del ambiente educativo la vitalidad afectiva, acompañada de la utilización de un modelo comunicativo bilateral, donde hay una retroalimentación por parte del estudiante y el docente, esto permite liberar y canalizar racionalmente los impulsos de la motivación, que a su vez genera energía creativa, pues por medio de la interacción la persona no tan solo se limita a lo ya acostumbrado en su diario vivir, si no que ahora, por medio de la creatividad y junto con la interacción, se puede identificar las problemáticas grupales, lo que le ayudará a transformar desde su punto de vista los diferentes espacios sociales en los que se mueve, entre ellos la escuela, la casa y el compartir con sus amigos, estimulando en la persona la autoestima pues se sentirá parte activa dentro del proceso educativo, lo cual le permitirá al sujeto apropiarse de lo aprendido y poner en practica lo enseñado en su diario vivir, lo que hace que la educación cumpla con su función de formadora de un hombre de sociedad y para la sociedad y de mantener los contenidos presentes en al vida del estudiante.

7.3 LA LUDICA Y EL JUEGO

Desde sus inicios el ser humano ha encontrado en el juego una herramienta que le ha permitido representar situaciones de la vida cotidiana. Viéndose de esta forma estimulada la creatividad del mismo, teniendo en cuenta la importancia que representa el juego para el hombre es necesario señalar el componente primordial de la lúdica, para ello se hace necesario conocer la definición de ambos términos juego y lúdica, según Carlos Alberto Jiménez reconocido autor latinoamericano definió a la lúdica como “Experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son practicas, no son actividades, no es una ciencia ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda si no que es un proceso inherente al desarrollo humano en todas su dimensionalidad, psíquica, social, cultural y biológica, desde esta perspectiva la lúdica esta ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a al creatividad humana”⁶ desde este punto de vista podemos evidenciar que la lúdica hace presencia en todos los aspectos de la vida cotidiana del sujeto.

La lúdica hace referencia a la búsqueda del ser humano del esparcimiento mental y físico con lo cual busca experimentar una satisfacción expresada por medio de sentimientos tales como reír, llorar, gozar, etc.; teniendo en cuenta la importancia de la lúdica se hace importante definir el juego como componente de ésta y el papel que juega en la realidad.

⁶ JIMÉNEZ VÉLEZ CARLOS ALBERTO, Universidad Tecnológica de Pereira. Profesor Titular de la Institución Universidad Libre de Colombia.

7.3.1 JUEGO Y REALIDAD

El juego ha existido desde siempre, ese deseo del ser humano por expresar de una manera libre sus sentimientos y emociones ha llevado a que el juego no sea algo meramente físico o biológico, sino que es una función llena de sentido como lo menciona el autor Johan Huizinga en el capítulo I del *Homo ludens*. El juego tiene su esencia, su razón de ser y todo parte de la necesidad inherente que tiene el ser humano de libertad, de un momento de esparcimiento de la mente que se hace totalmente necesario y esto sobre todo en la sociedad de hoy donde todo transcurre a un ritmo exageradamente veloz y el estrés apremia nuestros días.

El juego no es meramente “juego” en el momento de desarrollo del mismo se convierte en una ocupación para quien está “disfrutando” de este. “ Todo juego significa algo”⁷ no es un nombre designado a una actividad carente de sentido es mucho más profundo de lo que a simple vista parece ser y como punto de partida de algunas investigaciones científicas definen que “el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, sino necesaria por lo menos útil”.⁸ Definitivamente cuando el juego se enfoca hacia la enseñanza y con el objetivo de lograr un aprendizaje es ahí donde encontramos la utilidad que este posee dentro de un ambiente de aprendizaje siendo aplicable a cualquier campo de la enseñanza y de la educación, a razón de esto se ve el juego como: “una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social”⁹.

En forma de actividad parte de la realidad que tiene el hombre y de la necesidad de estar en constante movimiento, esto se ve reflejado en la rutina diaria que tiene

⁷ Huizinga Johan – *Homo ludens*, Cap. I 20 de junio de 2009 por Patricia Damiano Archivado en Antropología, Huizinga Johan

⁸ *Ibid.*, p, CAP 1

⁹ *Ibid.*, p, CAP 1

la gran mayoría, ahora bien, esta necesidad de movimiento no pertenece a un único rango de edad, desde que se esta en el vientre de la madre el niño comienza con movimientos, de igual manera cuando nace y en el transcurso de su crecimiento siempre será de esta forma, es aquí donde el juego tiene su parte, porque a través de este se potencializa la actividad.

Toda actividad posee un sentido en si misma, sentido que es dado por quien la ejerce, el juego tiene una posibilidad enriquecedora cuando tiene sentido, no es una actividad hecha solo por hacerse, cuando lleva consigo un sentido, una razón de ser, se abren caminos de aprovechamiento encaminados hacia cualquier fin: en este caso un fin noble de sentido, podría ser “la educación”.

El juego enriquece la sociedad, la cultura, es en el juego y en sus raíces donde se han forjado aquellas cosas que impulsan la vida cultural: “derecho, orden, trafico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica”¹⁰.

Desde tiempos pasados el hombre comenzó a tomar situaciones de la vida real para plasmarlas en grandes obras teatrales que marcaron historia, pero nada alejado de la realidad actual cuando vemos las telenovelas y aun obras teatrales, todo lo que se ha plasmado en estas es tomado de una realidad y se convierte en “juego” si nos adentramos en el mundo infantil no seria una novedad ni un descubrimiento el saber que los niños son expertos en unir una realidad cultural con el juego, ellos dejan volar su imaginación y cada uno desempeña un rol dentro de su juego el papel que mas le llame la atención: las niñas quieren ser doctoras, juegan a las muñecas haciendo el papel de amas de casa, los niños juegan a los

¹⁰ Ibid., p, CAP 1

policías, a los futbolistas, etc. Con estas comparaciones se puede reconocer que el juego y la cultura se hallan implicados el uno en el otro.

Se ha hablado de educación, del juego, entre otras cosas pero ¿Qué relación tienen estos dos? Indudablemente la tienen o mas bien la deberían tener, la educación debería aprovecharse del juego como una herramienta esencial para crear conciencia en el niño sobre ciertos temas o simplemente para afianzar conocimientos.

Basados en lo anterior se hace necesario hablar de uno de los modelos que aplicados han marcado la historia de la educación contemporánea, enterrando ciertos elementos de la educación tradicional que no funcionarían para la mentalidad de los niños de esta nueva sociedad.

El “**modelo constructivista**” tiene como idea central y fundamental que “el aprendizaje humano se construye, que los nuevos conocimientos se dan a través de una base de conocimientos anteriores y que el aprendizaje de las personas no debería ser pasivo sino mas bien activo en lugar de permanecer observando lo que se les explica”¹¹ esto nos indica que cada individuo va aprendiendo a medida que construye su aprendizaje, ya no es como tradicionalmente se daba: solo en la escuela estaba el conocimiento y el niño se veía solo como un recipiente que debía ser lleno de información, al contrario este modelo habla de poder construir significados a medida que se aprende y este aprendizaje no solo se da a través de un emisor exclusivamente humano, sino que puede darse por diversos medios como lo son la experiencia.

¹¹ RED pensar de nuevo, del cambio de las organizaciones al cambio de las personas que transforman las organizaciones,
“2. El modelo constructivista”

El ambiente constructivista abre la posibilidad del contacto con múltiples representaciones de la realidad en este ambiente la realidad que vive el individuo es precisamente eso “su realidad” y no debería estar ajena al proceso de aprendizaje, no importando si la realidad esta desde un punto de vista negativo o positivo, esto puede ser tomado como enseñanza para el individuo o de acuerdo también a la necesidad que surja en determinado momento de la vida de este.

El constructivismo a través de herramientas como bien podría ser el juego, puede proveerse de soluciones para posibles situaciones que estén afectando el entorno socio cultural del menor Ej: problemáticas ambientales, el constructivismo no solo se encarga de identificar un problema, sino también de que con la ayuda de quienes participan de este aprendizaje se puedan dar las posibles soluciones de este modo quien aprende “niño o adulto” estará participando en la construcción de un “mundo mejor” y se estará concientizando de su realidad.

“el aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractos fuera del contexto”¹² uno de los grandes obstáculos que tiene la enseñanza para lograr el aprendizaje y el objetivo plantado en el mismo es dar temas que no son aplicables o que no tienen nada que ver con el contexto del niño, realmente este tipo de enseñanza carece de significado, ya que esta totalmente ajena y aislada a lo que este vive diariamente, si un tema es enseñado pero fuera de la cotidianidad no tendría el mismo efecto positivo que podría causar un tema que si tenga que ver con el acontecer diario EJ: si se esta dando un tema sobre los problemas ambientales y todo el tiempo les estamos hablando a los personas sobre la contaminación de los ríos y de cómo combatir este problema, pero cerca de la casa o de la escuela no pasa un río,

¹² RED pensar de nuevo, del cambio de las organizaciones al cambio de las personas que transforman las organizaciones, “2. El modelo constructivista”

realmente este tema aunque tiene importancia, no sería necesario hacerlo reiterativo porque no tendría una aplicabilidad constante; pero si en cambio nos enteramos de la problemática ambiental que se está generando en el sector donde vive niño o adulto, se puede hablar y enseñar desde esta realidad, de esta manera el tema podría hacerse reiterativo ya que tendría una aplicabilidad a la cotidianidad, es por esto que “el aprendizaje constructivista proporciona entornos de aprendizaje como entornos de la vida diaria o casos basados en el aprendizaje”¹³.

Es necesario saber también que: “los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento “(Jonassen, 1994)¹⁴.

Es este entonces otro de los factores importantes que contribuyen en la construcción de conocimiento, que ya no es única y exclusivamente profesor-alumno, sino que se forma de una manera colaborativa que incluye también a los otros compañeros de estudio. (*Ver figura 6*)

¹³ RED pensar de nuevo, del cambio de las organizaciones al cambio de las personas que transforman las organizaciones, “2. El modelo constructivista”

¹⁴ RED pensar de nuevo, del cambio de las organizaciones al cambio de las personas que transforman las organizaciones, “2. El modelo constructivista”

Figura 6. Modelo antiguo y actual

MODELO ANTIGUO

MODELO ACTUAL

Según la figura anterior a la que hemos denominado modelo actual, el conocimiento es representado por medio de edificios de diferentes tamaños, lo que significa que hay conocimientos que han sido desarrollados y afirmados más que otros, el profesor está en un nivel más arriba que los estudiantes, porque obviamente ha tenido una preparación más elevada a lo largo de su vida, y en el nivel más bajo, pero en los cimientos se encuentran los estudiantes, porque ellos también contribuyen en la construcción de este, las flechas indican un tipo de

retroalimentación entre los estudiantes, todo esto permite aquello que llama Jonassen “negociación social”. Cuando el conocimiento o la construcción de este se enfoca desde este punto de vista se obtienen logros grupales mas no intereses individuales de superación y de ser el “mejor”, y es precisamente uno de los fines importantes del juego: el fomentar trabajo en equipo, para lograr juntos un fin propuesto, de esta forma entendemos el juego como colaborador dentro del ambiente educativo de enseñanza constructivista.

7.3.2 “EL JUEGO ES COSA SERIA”

Si vamos de vuelta a los ambientes educativos tradicionales estaremos acordándonos un poco de la rigidez con que se ejercía la enseñanza, en esta no se podía incluir el juego porque este sobrepasaba los límites de la seriedad con que se debía desarrollar la educación así que el juego era aquello totalmente relacionado con lo “no serio” , pero contrario a esta posición hay quienes dicen: “el juego puede ser muy bien algo serio” lo que se hace en el juego “no se debe a la acción lúdica que encierra, sino a su contenido intelectual”¹⁵.

Claramente pueden existir juegos que no tengan un objetivo definido, pero en todo caso trae un beneficio para quienes participan de el, cuando el juego tiene un lugar a donde llegar y un contenido intelectual, será mucho mas beneficioso y provechoso para los participantes y a su vez se convierte en una ayuda notable para la enseñanza, por la afectividad en la que llega el mensaje que se quiere transmitir.

Para huizinga el juego en si, carga con una estética que lo hace particularmente reconocido e identificable y posee siete características determinantes del

¹⁵ JIMÉNEZ VÉLEZ CARLOS ALBERTO, Universidad Tecnológica de Pereira. Profesor Titular de la Institución Universidad Libre de Colombia.

fenómeno lúdico, la libertad, la dualidad, un espacio y un tiempo propio, el automovimiento, la “intencionalidad cero”, el azar y la doble productividad.

Estas características son importantes tenerlas en cuenta ya que permiten reconocer las habilidades que posee en si mismo el juego, y a su vez abrirse a múltiples posibilidades, el juego no puede ser usado única y exclusivamente para diversión sin finalidad, es precisamente por medio de esta flexibilidad que se permite abarcar múltiples espacios.

Así entonces comenzamos a abarcar, definir y explicar cada una de las características del juego:

7.3.3 JUEGO Y LIBERTAD

“Todo juego es, antes que nada, una actividad libre... el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ellos y en esto consiste precisamente su libertad”¹⁶.

Por esto se dice que el juego es también la puesta en práctica de la “libertad” y esta es a su vez el estado plenamente humano. Todo ser humano desde sus inicios ha buscado la libertad, no solo la de sus pueblos a través de las luchas de independencia de otros países que les agobiaban, si no también una libertad individual, personal, este es el punto al que quiere llegar; el placer de la vida se encuentra en la libertad, esto no es una edad determinada, aun desde muy temprana edad podemos observar que los niños quieren tener su grado de libertad y experimentar por si solos las posibilidades que les ofrece el mundo, todo lo que quieren tocar, coger, oler, comer porque la experiencia hace parte de la libertad, la libertad hace posible experimentar la plenitud del mundo.

¹⁶ JIMÉNEZ VÉLEZ CARLOS ALBERTO, Universidad Tecnológica de Pereira. Profesor Titular de la Institución Universidad Libre de Colombia.

El juego permite la conservación de un espacio de la libertad pues representa el alejamiento de las metas instintivas del mundo natural. El juego y por extensión, en el mundo de la cultura solo es posible cuando el hombre funciona libremente en una margen de seguridad proporcionado por la satisfacción de sus necesidades.

Bien se decía en párrafos anteriores la libertad es meramente una necesidad que tiene el hombre para desahogar en lo objetivo lo subjetivo, por esta razón el juego como característica fundamental debe ser ejecutado por un hombre (niño) que funciona libremente y en el cual han sido satisfechas ciertas necesidades.

“En el juego se rompen los hilos que unen las cosas a una particular función, a una particular utilidad...” el juego no es para una cosa en particular, no es para determinado tema, o determinada enseñanza, el juego rompe los hilos que lo comprometen con algo específico, la libertad esta ensimismada en el juego de antemano el ya la posee, es por esto que con el juego como aliado se pueden abarcar múltiples factores propios de la enseñanza, múltiples temas y propuestas, todo esto hace parte de la libertad, “en la libertad del juego se producirían ciertas experiencias del ser humano (teatro, arte, fiesta, sueño) que de otra forma no serían posibles”¹⁷. (Davignaud, el juego del juego)

El juego es tan rico en si mismo que nos abre camino a múltiples posibilidades “si lo real es la meta lejana de la vida y de la historia, el juego es el primer paso que se mueve por ese camino”. En esto se ve reflejada la **dualidad** el juego es aquello que puede volver mágica la realidad, es aquello que la puede involucrar en un mundo donde todo es posible, es un equilibrio entre lo concreto y lo abstracto.

¹⁷ http://javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/huizinga.htm

El juego no tiene límites de forma, ni de lógica, en el juego pueden existir, las princesas, los superhéroes y todo aquello que solo le pertenece a la imaginación, por esto podemos decir que el juego es una experiencia siempre creadora.

El juego es producto de la imaginación, de la inteligencia del hombre y de su necesidad por la innovación, entonces, ¿Por qué no utilizar, esa imaginación, ese deseo de libertad y esas múltiples posibilidades del juego para afirmar la educación? Ya hemos mencionado que los tiempos van cambiando por lo tanto las estrategias a su vez deben evolucionar. Cuando pensamos en los niños sabemos que su mayor atracción se vive a través de aquello que no es real y que aun no es posible, si pensamos por ejemplo en los superhéroes, estos son producto de la imaginación y son traídos a la realidad a través de películas, dibujos animados, fotografías, etc. Esta estrategia puede ser usada por la educación teniendo en cuenta que los niños creen y aun obedecen aquello que se les dice por medio de un superhéroe, porque para ellos es real.

La infancia necesita algo que “afecte” su pensamiento y su comportamiento a como la sociedad lo exige, ponemos como ejemplo nuevamente el medio ambiente, la necesidad de cuidarlo y hacerlo cada vez mejor, pero ¿Cómo lo podemos lograr? Sencillamente utilizando esta cualidad asombrosa del juego: “dualidad” traer la ficción a la realidad y hacerlo físicamente real.

Dentro del juego surge una contradicción que nos hace preguntarnos ¿Cómo es que el juego siendo libre debe regirse por unas reglas?

Gadamer da una posible explicación a esta posible “contradicción” cuando afirma que lo particular del juego del juego humano es que puede incluir también a la razón, es una “racionalidad libre de fines”, es decir, es “eso que se pone reglas así mismo en la forma de uno hacer que no esta sujeto a fines... y esto es justamente,

la raíz del concepto de autonomía: no la ausencia de reglas, sino la auto composición libre y consiente de las mismas”¹⁸

Esta contradicción entonces se considera superada ya que cada juego exige entonces un campo, un espacio y unas reglas de juego, así las reglas del juego nunca nos dicen que debe suceder, porque eso es precisamente la libertad del juego, nunca se sabe con exactitud que puede ocurrir, pero las reglas del juego si nos pueden decir aquello que no debería ocurrir dentro del mismo.

Siempre será necesario dentro del juego definir los límites y los puntos máximos a los que queremos llegar; si estos límites no son definidos podremos estar de antemano perdiendo los puntos objetivos a los que queremos llegar con la actividad lúdica. Muchos pasaran un juego con reglas no es libre, pero son precisamente las reglas las que posibilitan el desenvolvimiento libre, ordenado y consiente del juego.

En el mismo juego parecen haber ciertas oposiciones es decir: libertad/reglamentación, real / irreal entre muchas otras que parecieran ser un obstáculo para lograr las metas, pero que no son sino la posibilidad de evolución del juego y que muy probablemente logran ser superadas.

Esto quiere decir que dentro del juego puede considerarse lo irreal. Lo irreal puede fortalecer aquello que se hace en lo real, y definitivamente si es posible seguir pensando en las múltiples posibilidades que nos permite la dualidad del juego como el crear estrategias que posibiliten el mejoramiento en la enseñanza. En definitiva, esta opción puede ser posible y debería ser posible en la medida en que contribuye al progreso de una enseñanza eficaz.

¹⁸ http://javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/huizinga.htm

Aunque el juego se aparta de la “vida corriente” porque se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de las necesidades y deseos. Es una actividad que transcurre dentro de si misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Entonces las emociones que produce el juego es la satisfacción más importante para los jugadores. De esta forma el juego puede contribuir a la liberación de emociones y sentimientos, y esto es la mayor satisfacción.

El juego exige un “**espacio tiempo**” que se considera deben ser enmarcados y organizados de antemano para que no se presente “desorden” a la hora de llevar a cabo una actividad lúdica, entonces para que el juego pueda ser usado como estrategia para la enseñanza, se hace necesario que no se de lugar a la improvisación y esto solo se logra con un orden espacial y cronológico, para que cada actividad a realizar pueda funcionar correctamente, eligiendo para esto espacios adecuados y propicios para ser desempeñadas; exactamente igual sucede con el tiempo, como ya se menciona dentro del juego existen reglas, una de esas es el tiempo, para que el individuo desarrolle la capacidad de realizar ciertas cosas en un tiempo determinado, considerando también que en la vida real es de esta manera.

Jean Duvidnaud acuña la expresión “**intencionalidad cero**”¹⁹ justamente para justificar la racionalidad gratuita y sin finalidad de la experiencia lúdica, “la intencionalidad de la tarea del juego debe hallarse vacía”. Por lo cual es considerable mencionar que en el juego pueden darse muchos factores imprevistos, inclusive cosas que no se habían planeado; exactamente sucede en la vida real, siempre pasa aquello que no nos esperamos, nos enteramos de cosas

¹⁹ http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/intencero.htm

o situaciones que nos sorprenden y que jamás pensamos que nos sucederían, o quizá planeamos algo y no salió como queríamos, pero lo mas importante es que aunque las cosas parezcan no haber salido bien no significa que hayamos fracasado en nuestro propósito.

“Intencionalidad cero” es precisamente estar abiertos a las posibilidades que pueden surgir a través del juego, bien sean preguntas o nuevas actividades; en el juego pueden surgir múltiples factores que no destruyen la enseñanza y el aprendizaje, sino que por el contrario los enriquecen y permiten fortalecerlos de una manera significativa.

El vacío es “ese hoyo que nos arroja fuera de toda certidumbre, de toda tradición y toda coherencia... sin embargo, es una región vacía de contenido pero no de sentido”²⁰

El juego entonces nos muestra que a la vida se le puede dar un sentido mediante la creatividad, el juego es ese lugar donde se puede olvidar por un momento la realidad, realidad que para muchos no es muy agradable, el sentido que se le da a la vida esta desprovisto de toda preocupación, simplemente dejando que pase lo que tenga que pasar y que se aprenda lo que se debe aprender, aunque en el camino surjan otro tipo de objetivos que se deben trabajar sobre la marcha, simplemente el juego no es predecible.

Por otro lado, Gadamer analiza la segunda característica de la actividad lúdica, la cual consiste en que el juego “no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego... el espectador es, claramente algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el

²⁰ http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/intencero.htm

juego, es parte de él. Y desde esta perspectiva, se convierte en un hacer comunicativo”²¹.

Es entonces donde podemos hablar de otra de las características del juego como lo es “**la doble productividad**” esto nos hace acercarnos a aquello que se puede entender como: “proceso de construcción y reconstrucción continuos”.

Por consiguiente el juego permite establecer la comunicación entre quien propone y entre quien ejecuta. La comunicación es entonces uno de los mayores fines a los que se propone llegar con el juego dentro de la enseñanza.

El juego puede ser uno de los canales que permite fortalecer la comunicación y lograr efectivizarla a través de un proceso de “construcción y reproducción continuas” así el conocimiento está en constantes cambios y quien enseña debe estar al tanto de estos cambios, ya que esto produce la reconstrucción de estos conocimientos y esto contribuye a mejorar notablemente la enseñanza.

El juego permite también seguir las reglas al escucharlas y modificarlas también a medida que sea necesario, de esta manera estaríamos hablando de la comunicación efectiva.

7.3.4 JUEGO Y EL TRABAJO

La humanidad avanza a pasos agigantados, realmente abrumadores y con ella el afán y el estrés se acrecientan también. Hoy se puede decir que el mundo comienza a carecer de ese carácter juguetón, cada vez hay menos tiempo para aquello que llamamos juego y aunque este es casi una necesidad para el hombre

²¹ http://javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/huizinga.htm

cada vez es menos suplida y mas remplazada por el “trabajo”, este esta sustituyendo al juego; el juego se ha visto como algo falto de seriedad y quizá se diga: “hay cosas mas importantes para hacer que jugar”.

Nuestra actual sociedad ve con mucha mas importancia el conocimiento especializado, el conocimiento científico, el progreso industrial y el saberlo todo, ya nada es mas importante que esto, “ya nada se interpone en el camino que nos llevara a poner a nuestro servicio el mundo entero”.

“la vida degenera en placer; el mundo se hace material; donde antes había juego se halla ahora el adelanto técnico. En vez de nuevas cualidades, este mundo aclama la cantidad; el afán de batir récords suple la noble competencia” (agoné, combate de cantores)²².

Esta reflexión no es nada menos que la realidad, los parques y lugares de esparcimiento lúdico están siendo remplazados por grandes industrias; ahora bien no queremos decir que el adelanto técnico e industrial no sea importante, por el puede “jugar”. Al paso en que se construyen grandes cadenas de supermercados y otras cosas a este paso también se deben generar espacios y lugares para la sana convivencia para el fortalecimiento de las relaciones; las escuelas no deberían ser reducidas en espacio, por el contrario se necesita generar mas lugares, no solo dentro de esta donde el juego tenga prioridad y por medio de este se pueda dar un proceso de enseñanza eficaz para el aprendizaje.

Ahora bien “si juego y trabajo se oponen no significa que todo lo “no-serio” (la risa, lo cómico) pertenezca al juego. Ya lo dice huizinga: “el juego puede ser muy bien algo serio” y mas adelante “la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con entrega que desemboca en el entusiasmo y que, momentáneamente, cancela por completo la designación de “pura broma “. Cualquier juego puede absorber por

²² Romero, Anibal.” Sentido de lo lúdico”

completo, en cualquier momento al jugador. La oposición en “broma” y en “serio” oscila constantemente.²³

El carácter serio que tiene el juego es puesto por quien lo propone y por quien lo juega, si bien el juego es contrario al trabajo el juego podría ser utilizado para la eficacia del trabajo. Quienes tienen momentos de esparcimiento pueden ser más eficaces en el trabajo y esto no sucede únicamente con los adultos, también los niños necesitan tiempos de juego para despejar su mente y cuando esto sucede al momento de comenzar sus tareas escolares pueden ser más productivos.

Por mucho tiempo se escucho que el juego era una sencilla pérdida de tiempo y que el niño debía para aprender simplemente memorizar y estar en un tipo de clases netamente teóricas y magistrales, sin la posibilidad de lo práctico que les permitiera tener un contacto con la realidad nada más que el que tenían fuera del aula de clases y sin el apoyo de un adulto. Hoy en día si bien este concepto ha cambiado no del todo, siguen existiendo maestros aun de niños con esta mentalidad; bien menciona Huizinga el juego puede ser sinónimo de trabajo y puede convertirse en algo “serio” a través de lo cual se pueda aprender en cualquier ambiente bien sea formal o informal, así una vez más queda demostrado que el juego bien utilizado puede generar resultados sorprendentes.

7.3.5 EL JUEGO EN EL TRANSCURRIR DE LOS TIEMPOS Y FRENTE A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

El juego siempre ha sido un socio indiscutible de la civilización humana, esta relación a estado presente desde las humanidades más primitivas de las que se

²³ http://javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/huizinga.htm

tiene registro hasta la actual, prueba de esto son los diversos escritos y pictogramas que los diferentes antropólogos han encontrado, juguetes representativo según la época han sido conocidos por nuestro tiempo, por ejemplo lo que nosotros reconocemos como sonajeros en la antigüedad eran hechos con vejiga de cerdos o cuellos de pájaros los cuales eran rellenos con piedrecillas y posteriormente cosidos, este instrumento al igual que el actual al moverse producía sonido lo que captaba la atención del niño, pero este no era el único elemento parecido a los jugos de nuestros niños de hoy, al igual que los nuestros, el niño antiguo jugaba con muñecos de madera, corría y en algunas civilizaciones jugaban a la pelota.

Siguiendo con la presencia del juego en el avanzar de la vida humana en el tiempo, encontramos una de sus mayores expresiones, los juegos olímpicos realizados en Grecia cuyo fin era unir a los pueblos de la época, otro objetivo a destacar del juego la unión; pero este juego no tan solo unía por el contrario este certamen era plataforma para el intercambio tanto financiero representada en la actividad de los vendedores ambulantes, los juegos también era el espacio para el intercambio intelectual por medio de las exposiciones de temas realizados por sus mismos autores en las escaleras de los templos; ante esta importante presencia que tenía el juego en aquella época en el mundo conocido, la sociedad de aquel entonces clasificó el juego en: juegos infantiles, juegos para adultos y juegos para los esclavos (esta clase de juegos es recordados por el coliseo romano).

Por otro lado, mientras el juego tenía más favoritismo dentro de la sociedad antigua, algunos pensadores de la época como Platón y Aristóteles comenzaron a dar sus opiniones acerca de la importancia de aprender jugando, de esta forma incentivan a los adultos a regalar juguetes a sus hijos que estimulen sus mentes, pero este no era el único fin ya que por medio de compartir experiencias lúdicas entre niño-adulto se generan fuertes lazos de camaradería entre ambos, logrando de esta forma un mejoramiento en la vida social. De igual forma dichos

pensadores afirmaban que el juego preparaba la mente del niño para actividades de la vida adulta.

Es por lo anteriormente nombrado, que se entiende al juego no tan solo como un pasa tiempo sino que está relacionado con un aprendizaje central, donde el niño construye su conocimiento por medio del manejo de sus emociones ya que la lúdica a través del juego permite que el niño o niña podrá representar desde su perspectiva las situaciones que se viven en una vida adulta, es de esta forma como estos se van relacionando con la vida de adulto, permitiendo que el ahora niño y mañana adulto y las responsabilidades que esta representa, es decir que el niño no tan solo aprende viendo la vida cotidiana de sus padres si no que por medio de la lúdica estos practican lo visto y dan soluciones, estimulando de esta forma la creatividad del infante , por ejemplo la niña que juega la mamá con una muñeca , también lo puede hacer desempeñando varios roles como el de doctora, profesora, etc., o el niño que por medio de sus jugos desarrolla gustos por prácticas deportivas o civiles como la ingeniería; es con los ejemplos anteriores que vemos como por medio de la lúdica el niño desarrolla intereses que le ayudaran en su desarrollo personal como adulto, a la vez le convierte en una persona activa dentro de la sociedad, es por esto que hoy en día escuchamos en las personas adultas lo que jugué ayer es realidad hoy, evidenciando de esta forma que la lúdica por medio del juego construye en el menor una serie de especulaciones de al vida que se activaran en al vida de adulto , estableciéndose a si un puente entre el juego y la vida real.

Continuando con el recorrido histórico acerca de la presencia del juego en la vida del hombre, encontramos que tiempos más recientes a los nuestros, otros pensadores han planteado teorías acerca de este tema , uno de estos teóricos ha sido Piaget (1932,1946.1962,1966) el cual ha señalado por medio de sus observaciones la importancia del juego por medio del desarrollo de despliegues del sujeto para entender su realidad material y social, es por este motivo que los docentes simpatizantes de esta teoría dicen que el ambiente educativo debe ser

un lugar activo donde la curiosidad del educando sea satisfecha por medio de los elementos adecuados , donde se incentive la exploración, la discusión y el debate; para este pensador el juego también forma en el niño el concepto de norma social, representadas en las reglas de cada actividad lúdica.

En la actualidad el juego ha estado presente como en las anteriores épocas nombras, pero a diferencia del juego practicado en ese tiempo el de hoy ya no utiliza mucho campo abierto , característica primordial del juego antiguo,; hoy debido al avance infraestructural de nuestras ciudades ha llevado a que la actividad lúdica se vea restringida y en muchos casos privada de libertad , pues los niños de hoy a diferencia de la infancia de sus abuelos y padres ya no juegan tan masivamente en las plazas y otros sitios de la ciudad, esto se debe al cambio social acompañado por los avances tecnológicos de los que ha sido blanco nuestra época, a esto se suma las muchas clases extraescolares que hoy tiene los niños , impidiendo en muchos casos que el menor actual vea al juego de igual forma que sus antepasados , esto se debe a que en la actualidad y como se ha mencionado en este párrafo los avances también han tocado a la lúdica a tal punto que ya encontramos artículos como juguetes con movimiento propio pasando de un material rustico a algo más suave y agradable, en un mismo sentido las nuevas tecnologías por medio de la televisión y el ordenador han llevado el juego de puertas para adentro es decir ya no es necesario salir, correr, saltar con mis amigos en la calle si ahora en la televisión encuentro programas que interactúan conmigo y me evitan los peligros que los padres señalan en la calle, por ejemplo en un canal como Discovery kids tienen un programa donde aparece un niño que invita a saltar, gritar, correr, cosa que los niños hacen sin poner resistencia, por otro lado el ordenador ha creado la simulación de entornos reales y cotidianos donde la persona no tan solo interactúa con otras personas sino que tiene la potestad de crear y destruir, satisfaciendo a si la necesidad del usuario.

Es obvio que de igual forma como nuestros antepasados no pudieron detener el avance , no lo haremos nosotros pero lo que si podemos antes de satanizar es hacer útil las herramientas que este avance nos brinda por medio de la educación para darle la orientación correspondiente evitando crear estragos es los educandos; es teniendo en cuenta esta importante realidad de avance y progreso se hace necesario que el juego este inmerso en esta época para ser una herramienta importante para lograr un fin social, ya que con la combinación de este y los avances podremos tener un nuevo espacio que contribuya al desarrollo físico e intelectual del niño, es por esto que es primordial que los ambientes educativos eche mano de las nuevas tecnologías.

Tenemos claro que estos nuevos avances tienen ventajas incomparables como romper la barrera del espacio y tiempo, el ofrecimiento de variedad de posibilidades para elegir información y la implementación de la interacción, estos componentes pueden ser de gran peso para el juego y sus fines educativos.

7.3.6 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Pueden existir hoy en día un conjunto de juegos que posibiliten a los niños y niñas el encuentro con otros y por ello facilitar la vida social de estos, al igual que su vida afectiva.

Así entonces si los juegos tienen la capacidad de fortalecer el encuentro y comunicación con los demás, de esta misma manera el juego puede facilitar la educación y por ende el aprendizaje.

Los sistemas educativos siempre se han caracterizado por ser rígidos y por transmitir el conocimiento de una manera “seria” y “responsable” , esta propuesta

que ha sido traída de la educación tradicional en su momento fue buena y de hecho fue un gran adelanto para lo que conocemos como la educación actual, pero en varias ocasiones hemos mencionado la evolución de los tiempos, por lo cual se hace completamente necesario reevaluar el proceso de enseñanza aprendizaje y convertir el mismo saber que es necesario que sea enseñado en algo un poco mas dinámico, participativo y quizá menos agresivo con el educando.

Los juegos en general son versátiles y llamativos y pueden ser utilizados sin discusión alguna en propuestas serias del conocimiento, siempre y cuando se tengan objetivos realmente claros sobre lo que se quiere transmitir.

Así como se utilizan los juegos para romper el hielo o para simplemente un momento de recreación podrán ser utilizados para dar a los estudiantes un tema específico de cualquier área del conocimiento. De igual forma el juego no puede ser solo usado para transmitir un conocimiento, sino, también para evaluar aquello que ya fue enseñado y transmitido.

Un fin educativo es precisamente la preparación para la vida así mismo para Gros, el juego es “Pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande”²⁴.

Es de considerar entonces inseparables la educación y el juego ya que ambos tienen como función la “preparación para la vida”. Autores como Silva (1995) refieren que “las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con mas experiencia. La persona mas experimentada puede dar consejos o pistas,

²⁴ Martínez, Francisco. Profesor: Lic. T.S.U. Naguanagua, 15 de Noviembre de 2008 UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA

hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabía hacer solo”²⁵.

En este caso estaríamos hablando de un guía para el menor que es representado por el maestro en el aula, o los padres en la casa. Cuando el educando esta en la etapa de la niñez hay muchas cosas que esta experimentando, que esta aprendiendo, y cada día va caminando en ese proceso, pero teniendo en cuenta que esta etapa es la mas importante para la educación ya que es ahí donde se dan las primeras bases que afirmaran los conocimientos venideros, el niño deberá siempre tener la compañía de un adulto en este proceso. Aquí se encuentra entonces el verdadero sentido de ser maestro: ayudar a hacer para que después ellos puedan hacer sin ayuda.

“aquello que se aprende siempre tiene un significado personal”. Quien enseña deberá asumir esto y enseñar de tal manera que el aprendizaje tenga un valor significativo para quien recibe la enseñanza.

Así mismo los educadores (no solo hace referencia a los maestros de una escuela) tienen como responsabilidad hacer del ambiente educativo un ambiente sano y acogedor para el menor, también tendrá la obligación de analizar las necesidades que tienen los niños y de acuerdo a esto preparar una clase con objetivos claros, planificar actividades educativas entre las cuales puede estar incluido el juego y todo esto en Pro del mejoramiento de la educación y de la satisfacción de esas necesidades encontradas, permitiéndose para esto la utilización de herramientas que promuevan el aprendizaje, que faciliten la claridad de la enseñanza y que a su vez contribuya al desarrollo integral del individuo.

Es entonces como podemos decir que el juego bien puede ser una herramienta principal para la enseñanza; ya que este no es una forma de perder el tiempo, ni

²⁵ Martínez, Francisco. Profesor: Lic. **T.S.U.** Naguanagua, 15 de Noviembre de 2008 UNIVERSIDAD NACIONALABIERTA

única y exclusivamente un pasatiempo, sino que, es una bomba que al saber utilizarla y aprovecharla nos puede arrojar muchos resultados positivos en los menores ya que ellos son especialistas en el juego.

7.4 EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL COGNITIVO

Cuando hablamos de aprendizaje cognitivo se hace referencia a la interpretación y procesamiento de la información, se relaciona con dar sentido a las cosas, lo cual implica seleccionar, interpretar y enmarcar información; Es un proceso en el cual los individuos dan un sentido a las cosas que poseen y que están en su entorno.

De acuerdo a lo anteriormente nombrado el niño puede por medio de la experiencia interpretar cierto tipo de información de acuerdo a la edad, por esto es muy importante que la enseñanza pueda hacerse repetitiva, pues de esta forma los niños podrán asimilar lo enseñado por medio de lo vivido en las actividades realizadas en clase, esto a su vez le permitirá activar lo aprendido tanto dentro como fuera del ente educativo.

El aprendizaje experimental se caracteriza por:

- **Involucrar a los individuos en lo que están aprendiendo:** el aprendizaje no debe estar alejado de la realidad del individuo este debe identificarse con cada cosa que le es enseñada solo de esta forma se podrán lograr los objetivos claros en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- **El aprendizaje a través de la experiencia dentro y fuera del aula:** es quizá este uno de los puntos más importantes, anteriormente el aprendizaje

se limitaba única y exclusivamente dentro del aula de clase, era en este lugar donde el niño adquiría muchos conocimientos pero realmente en la práctica se tenía poca efectividad. Hoy en día se ha logrado avanzar y trascender en la educación ya se aprende en cualquier espacio sin desmeritar la escuela.

- **El aprendizaje debe ser relevante para los involucrados:** cuando un aprendizaje adquiere sentido y se convierte importante para quien lo recibe en cualquier momento podrá recordarlo y aplicarlo.
- **Quienes aprenden deben actuar y vivir para el presente a si como para el futuro:** un aprendizaje se convierte realmente en relevante cuando no solamente sirve en el presente sino cuando tiene la capacidad de trascender en el futuro. por esto el enseñarles a los niños con nuevas técnicas y bien aplicadas será importante para su vidas y para su aprendizaje
- **El aprendizaje debe facilitar a quienes aprenden, su preparación para vivir en un mundo cambiante y en evolución:** la enseñanza no puede darse en palabras complejas o difíciles de digerir, deben ir de acuerdo a la edad y de acuerdo a la capacidad mental del educando par que este lo comprenda de una manera más fácil, sencilla y asequible.

En el aprendizaje experiencial, quien aprende parte de la acción misma observando y evaluando los efectos de ellos que finalmente, luego de la reflexión y

entendimiento de los principios generales lo llevan a una aplicación real de lo aprendido en nuevas situaciones.

7.5 LA IMAGEN COMO SIMBOLO EMBLEMATICO

La imagen puede cumplir tres funciones, estas son la representación, el símbolo, o el signo, en este caso la tomaremos como símbolo, ya que de esta forma la imagen puede denotar un contenido particular sin reflejar sus características visualmente, es decir necesariamente no tiene que ser igual a lo que representa, operando solo como referente de algo.

Dentro de la funciones que posee la imagen como símbolo la abstracción por medio de la representación permite la interpretación de lo visualizado, convirtiendo a la abstracción en un factor fundamental, pues a través de esta la persona puede decodificar el mensaje que allí se encuentra, es por esto que la imagen como representación retrata cosas que tienen un nivel bajo de abstracción, es decir que son fieles a lo que representan, por medio de cualidades pertinentes, dichas evidencias pueden ser desde el color, la forma, hasta del movimiento y todo esto sin llegar a ser una copia de lo que representan, lo que en palabras de Rudult Arnheim es: *“la abstracción es un medio por el cual la representación interpreta lo que relata.”*²⁶

En cuanto a la función de la abstracción dentro de la imagen como símbolo, es permitir un nivel más alto de significado del que la imagen presenta en si, esto quiere decir que permite que un sujeto pueda inferir gran cantidad de información que es de provecho para el mismo, en esto radica la importancia de la abstracción

²⁶ ARNHEIM RUDULT .*EL pensamiento visual representaciones, símbolos y signos*. N° Edición:1ª Año de edición:1998, Plaza edición: BARCELONA

dentro del símbolo, sobre las demás funciones que tiene la imagen, mencionadas al inicio de este texto.

Además por medio de la imagen simbólica, se puede dar vida a ideas, dando cuerpos visibles a pensamientos que serán reconocidos en su entorno social, ya que es importante señalar que la imagen simbólica debe estar acompañada de color y forma, no ajeno a lo reconocido dentro de un grupo de personas establecidas, es por esto que se puede observar la importancia que tiene el contexto a la hora en la que un individuo abstrae información de una imagen, pues la abstracción exige un conocimiento previo o familiarización con lo observado por ejemplo en nuestro entorno una persona que se encuentre con una imagen de un hombre con falda le puede parecer extraño, ya que en nuestra cultura no nos han enseñado esto y lo mas similar a una falda ha sido la pantaloneta, pero si la misma imagen es visualizada por una persona en Escocía le será lo mas normal, ya que en este país los hombres la usan con total libertad, con este ejemplo se puede mencionar que el contexto determina la forma en la que se toma el mensaje ofrecido por una imagen, lo mismo sucede con la cruz, pues dependiendo del lugar donde se encuentre se puede tomar como un símbolo religioso o matemático, con los anteriores ejemplos se puede explicar como se activan el conocimientos o vivencias adquiridos en experiencias pasadas, ubicando de esta forma a la imagen como un detonante de información que evoca contenidos al tener contacto con ella; permitiendo de esta forma lograr transmitir un mensaje que sea activado no tan solo en un lugar específico, si no en el momento cuando la persona visualice la imagen, ayudando de esta forma a que el sujeto a menudo este refrescando el mensaje transmitido, evitando a si el olvido del mismo.

De acuerdo a lo expuesto en el párrafo anterior y a la importancia que tiene la imagen como evocadora de lo vivido por el ser humano, encontramos que esta al tomar fuerza y peso expositivo de un mensaje dentro de un colectivo se convierte

en un emblema, definiendo este como “La composición artística que transmite un pensamiento, una enseñanza, mediante una combinación de imagen y texto que se amplifican y enriquecen mutuamente”²⁷, es por esto que el emblema accede a enseñar y formar a las personas, logrando tener un impacto comunicativo que permite apropiarse de lo transmitido y hacerlo familiar en la vida cotidiana del sujeto, función principal que posee el emblema, ya que este tiene por objetivo la evocación del impacto de una fuerza de referencias al tema de una obra o imagen. Logrando ser representativa y aceptada por las personas. Y reconocido en otros contextos a diferencia de la imagen que al no ser un emblema, su interpretación si se ve afectado por el contexto, por ejemplo la bandera de Colombia que es una imagen emblemática, será reconocida en cualquier parte del mundo no tan solo por los habitantes del país si no por lo que están fuera como el pabellón nacional colombiano.

De esta manera y por lo argumentado en este texto se puede evidenciar que la imagen para lograr un fin comunicativo que rompa con la barrera de lo efímero y haga mayor presencia en el individuo y que tenga exposición a su mensaje, debe pasar no tan solo a ser una imagen simbólica si no que esta debe trascender a un nivel emblemático, el cual le permitirá tener mayor capacidad de transmisión informativa, logrando a si que no tan solo sea evocadora de un mensaje en un tiempo limitado si no un referente de conocimiento para la vida, estimulando de esta forma que la persona pueda apropiarse del mensaje.

²⁷ Universidad de Navarra, “Deleitando enseña: Una lección emblemática”, septiembre 2009

8. MARCO LEGAL

El marco legal del proyecto **“DISEÑO DE UN AMBIENTE EDUCATIVO EMPLEANDO ESTRATEGIAS EDUCOMUNICATIVAS QUE PERMITAN EL DESARROLLO DE TEMAS AMBIENTALES DIRIGIDAS A LOS NIÑOS DE GRADO JARDÍN DEL HOGAR INFANTIL CONSOTA”** esta fundamentado en las siguientes leyes y decretos;

8.1 LEY DE LA PRIMERA INFANCIA.

La ley de la primera infancia dice “Es innegable el consenso existente, en torno de la importancia del cuidado y la atención de los niños y las niñas en la etapa de primera infancia. Sin el cuidado y atención que este grupo requiere, tanto su supervivencia como su desarrollo psicosocial pueden verse afectados. El reconocimiento de los beneficios de la inversión pública, en programas para el desarrollo de la primera infancia, es cada vez mayor, tanto en el ámbito internacional, gubernamental y de la sociedad civil”.

Este decreto esta apoyado por otras leyes colombianas como las citadas en la constitución nacional

8.2 DERECHO CONSTITUCIONAL A LA EDUCACIÓN ART. 67

La constitución política de Colombia dice:

Derecho constitucional a la educación Art. 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

Es evidente que para el cumplimiento de este artículo, las instituciones educativas deben ofrecer entornos educativos adecuados a sus estudiantes.

Otra ley que hace referencia a la importancia de una sana educación y a su desarrollo es la ley 115.

8.3 Ley 115 ARTICULO 1o.

Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes.

Artículo 5: Fines de la educación

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un

proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos;

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad;
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación;
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios;
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber;
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad;
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe;
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social;
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y
13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

8.4 DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS: (ONU)

Artículo 26:

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas

las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

Es el apoyo que brindan estas leyes que se hace pertinente el mejoramiento del entorno educativo para el desarrollo del aprendizaje de lo niños ya que estas son de gran importancia para el fortalecimiento de la educación.

9. DISEÑO METODOLÓGICO

El presente diseño metodológico de esta propuesta, parte de una intervención realizada a partir de la práctica social desarrollada por el Licenciado en Comunicación e Informática Educativas de la Universidad Tecnológica de Pereira, al proceso educativo del Hogar Infantil Consota.

Dicha intervención se fundamentó en las siguientes etapas: Abordaje Metodológico (del diagnóstico a la propuesta), Análisis de la información, Análisis preliminar de la propuesta y Acompañamiento conceptual a la propuesta.

9.1 ABORDAJE METODOLÓGICO

Como primera etapa de este proceso, se realizó un diagnóstico preliminar, que consistió en realizar una visita a cada hogar infantil de la ciudad de Pereira, inscritos al ICBF; en la visita a cada hogar se tuvo en cuenta puntos de observación como:

- Numero de niños
- Infraestructura del hogar
- Estado de los materiales didácticos
- Cantidad de grupos presentes en la institución
- Información ambiental presente en el hogar

- Realización de campañas ambientales

Bajo estos puntos de observación se realizaron 6 visitas a los hogares infantiles, ya que con la información recaudada y a su vez clasificada bajo estos puntos, se paso a elegir el hogar focal teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Servicio adecuado a la comunidad
- El grupo de jardín sea mayor a 20 niños y menor a 41 (se escoge el grado jardín ,ya que es allí donde se encuentran los niños con mayor edad entre el hogar)
- Buena infraestructura para realizar diversas actividades

Analizando la información obtenida y medida bajo los parámetros ya mencionados se encontró que el hogar infantil Consota era el que reunía la mayor cantidad de características a diferencia del resto de los hogares; ya con el hogar elegido se paso a realizar un diagnostico situacional que se hizo por medio de entrevistas realizadas a la directora y a la jardineras del hogar, con esta ultima se pudo indagar acerca de la reseña del hogar infantil , del contexto en el que se encuentran sumergidos y acerca de los niños; en este diagnóstico también se señalo los precedentes históricos del ICBF como entidad del Estado encargada de los hogares infantiles y de la protección del infante.

Después de este diagnostico se dio paso a realizar la reconstrucción de experiencias y lecciones aprendidas donde se recopilo la información acerca de las actividades ambientales realizadas por el ICBF en conjunto con el Hogar Infantil, después de haber realizado diversas visitas y de adquirir información se realizo un árbol de problemas donde se señalaban las causas y subcausas que se generaron de una problemática central entre el ICBF y Hogar Infantil.

Posteriormente, con las problemáticas encontradas que varían entre el proceso comunicativo y metodológico de enseñanza, este proyecto propone el diseño de un ambiente educativo empleando estrategias educomunicativas que permitan el desarrollo de temas ambientales dirigidas a los niños de grado jardín del hogar infantil Consota.

9.2 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

Como ya ha sido mencionado dentro de la realización de los diagnósticos se recaudó información a través de entrevistas, visitas y el DOFA. Por medio del DOFA (debilidades, oportunidades fortalezas y amenazas) se pudo encontrar la mayoría de las problemáticas que nos ayudaron para la elaboración de este proyecto.

Cada uno de los puntos que compone el DOFA nos sirvió para aclarar algunas dudas que se tenían en cuanto a la escogencia del problema central; de las debilidades se tuvo en cuenta las problemáticas presentadas por el hogar, pero que eran fáciles de solucionar y que a su vez no interferían tan directamente en el proceso educativo del menor; en las oportunidades se hallaron los beneficios que ofrecía el hogar infantil a sus estudiantes permitiéndoles a estos destacarse frente a niños de otras instituciones, por ejemplo trabajos especiales como en el canto y otras artes, las fortalezas eran los puntos en los que más se destacaba el hogar infantil, generando beneficios que facilitaban la estadía de los menores dentro del plantel educativo por ejemplo el estado físico tanto de materiales didácticos como de sillas, salones, baños, etc. y que a su vez creaba oportunidades de desarrollo para los infantes, por último las amenazas que son las problemáticas más graves que presentaban el hogar infantil y que necesitaban de rápida solución ya que estas sí intervenían directamente en el proceso de

enseñanza del menor afectando su aprendizaje inmediato; con esto se evidenciaba el estado actual de cada uno de los hogares.

El análisis de la información desde los referentes dados por el DOFA explicados en el párrafo anterior permitió la decisión del hogar infantil focal, en este caso el Hogar Infantil Consota y también permitirá que lo propuesto para este hogar pueda ser utilizable en los otros hogares infantiles de la ciudad.

9.3 ANÁLISIS PRELIMINAR DE LA PROPUESTA.

En el proceso metodológico preliminar de la reconstrucción de la propuesta se llegó a lo siguiente:

- **La definición de la línea de trabajo:** en este punto se definió que línea de trabajo seguir estaba la línea pedagógica y la línea comunicativa, después de tener claras estas dos líneas y de analizar la información recaudada en los diagnósticos se decidió tomar la línea pedagógica ya que esta se ajustaba más a la información que nos arrojó todo el proceso que se hizo.
- **Lugar de trabajo:** este hace referencia al lugar donde se desarrollaría el trabajo, en este caso el hogar infantil, teniendo en cuenta que este es nuestra población objetivo la cual se ajustaba a lo necesitado para el desarrollo de la propuesta diseñada y presentada por este trabajo
- **Estructuración de lo propuesto:** en esta parte se comienza a conformar la propuesta en sí, por esto se hace necesario la indagación del árbol de problemas, la matriz DOFA y el contexto real del hogar ya que con estos componentes comienzan a surgir formas de abordar la propuesta como lo es: el perfil de la jardinera, perfil del niño, análisis de aprendizaje en niños

de 2- 5 años, ambiente educativo, cronograma y forma en la que se realizan las clases dentro del hogar infantil y por ultimo la ayuda actual del ICBF al HI. (*Ver anexo 2: Árbol de problemas*)

Después de haber estudiado los puntos mencionados anteriormente por medio de herramientas como la entrevista, encuestas, fotos, recaudación de información corporativa del hogar y el DOFA, como método de recolección de información, se plantea que como solución a las problemáticas que se presentan en cuanto a la enseñanza de los temas ambientales en el hogar infantil, es necesario que las directivas del hogar comprendan que el ambiente educativo no tan solo esta presente en éste, si no también que por fuera los niños pueden aprender, es por esto que es importante diseñar estrategias que refuercen lo visto en el plantel educativo.

9.4 ACOMPAÑAMIENTO CONCEPTUAL A LA PROPUESTA.

Para fundamentar conceptualmente lo propuesto por este proyecto, se hace necesario entender que el ambiente educativo no esta ligado a un lugar específico como lo es el salón de clases o la escuela, si no que se entienda que este puede ser concebido en diversos contextos donde allá interacción entre personas dentro o fuera de los planteles educativos a la vez es importante señalar que el ambiente educativo puede ser fortalecido por herramientas como la lúdica representada en el juego y la imagen, lo que estimula la creatividad y participación activa de todos los participantes dentro de un ambiente educativo, rompiendo a si con la imagen estrictita, rígida y repetitiva que tenia un ambiente educativo, con este fin se hace necesario utilizar teóricos que hagan referencia a temáticas como:

- Ambiente educativo (Jakeline Duarte Duarte)
- El juego (tomado del libro “ Homo Ludens” Johan Huizinga)
- Vitalidad afectiva (tomado del libro “la pedagogía y la didáctica de la educación”)
- Imagen (Rudult Arnheim)

Teniendo claro las temáticas necesarias, y después de diversas indagaciones se conformó el marco teórico apoya en un autor por categoría, esto con el fin de crear una línea clara acerca del tema específico, es por esto que se tomo a la docente Jakeline Duarte Duarte profesora de la universidad de Antioquia la cual hace referencia a la importancia que tiene el ambiente educativo y de su necesario reconocimiento tanto dentro como fuera de la escuela, a la vez la autora hace referencia a los factores que influyen dentro de un ambiente educativo, teniendo clara la importancia de este, se hace necesario utilizar conceptos que enriquecen dicho ambiente, es por esto que para lo propuesto por este proyecto se implementara las ventajas que presenta el juego como lúdica , para este tema se tomo el autor Johan Huizinga , el cual en su texto el homo Ludens hace referencia a las implicaciones que tiene el juego como lúdica en el niño y como este a su vez motiva la creatividad en el educando, a su vez el autor menciona la ventaja de omnipresencia que pose el juego en al vida diaria del menor.

Teniendo los componentes ya mencionados (ambiente educativo- juego como lúdica) y según lo propuesto por este proyecto se hace necesario la intervención de la imagen simbólica emblemática- como detonante de información, esto con el fin de mantener al niño en constante relación con lo enseñado como lo dice el

autor Rudolf Arnheim, este hace referencia a la validez que tiene la imagen como evocadora de conocimiento.

Es de acuerdo a lo expuesto hasta este punto que el presente proyecto se fundamenta conceptualmente en los anteriores teóricos para proponer el diseño de un ambiente educativo empleando estrategias educomunicativas que permitan el desarrollo de temas ambientales dirigidas a los niños de grado jardín del hogar infantil Consota.

10. PROPUESTA “DISEÑO DE UN AMBIENTE EDUCATIVO EMPLEANDO ESTRATEGIAS EDUCOMUNICATIVAS QUE PERMITAN EL DESARROLLO DE TEMAS AMBIENTALES”

La presente propuesta parte de la necesidad de aclarar que el termino ambiente educativo no esta ligado a un espacio en particular como hasta ahora se ha venido pensando, con este fin se propone el diseño de un ambiente educativo en el que se puedan emplear estrategia educocomunicativas que permitan el desarrollo de temas en este caso especifico ambientales enfocado esto en los niños de grado jardín del hogar infantil Consota, además se hace necesario el uso de herramientas pedagógicas y comunicativas como lo son el juego y la imagen ya que con las características que estas poseen pueden ser utilizadas en diversos espacios de una manera mas rápida y dinámica haciendo de esta forma que el mensaje dado por medio de un tema pueda perdurar en la memoria de los niños.

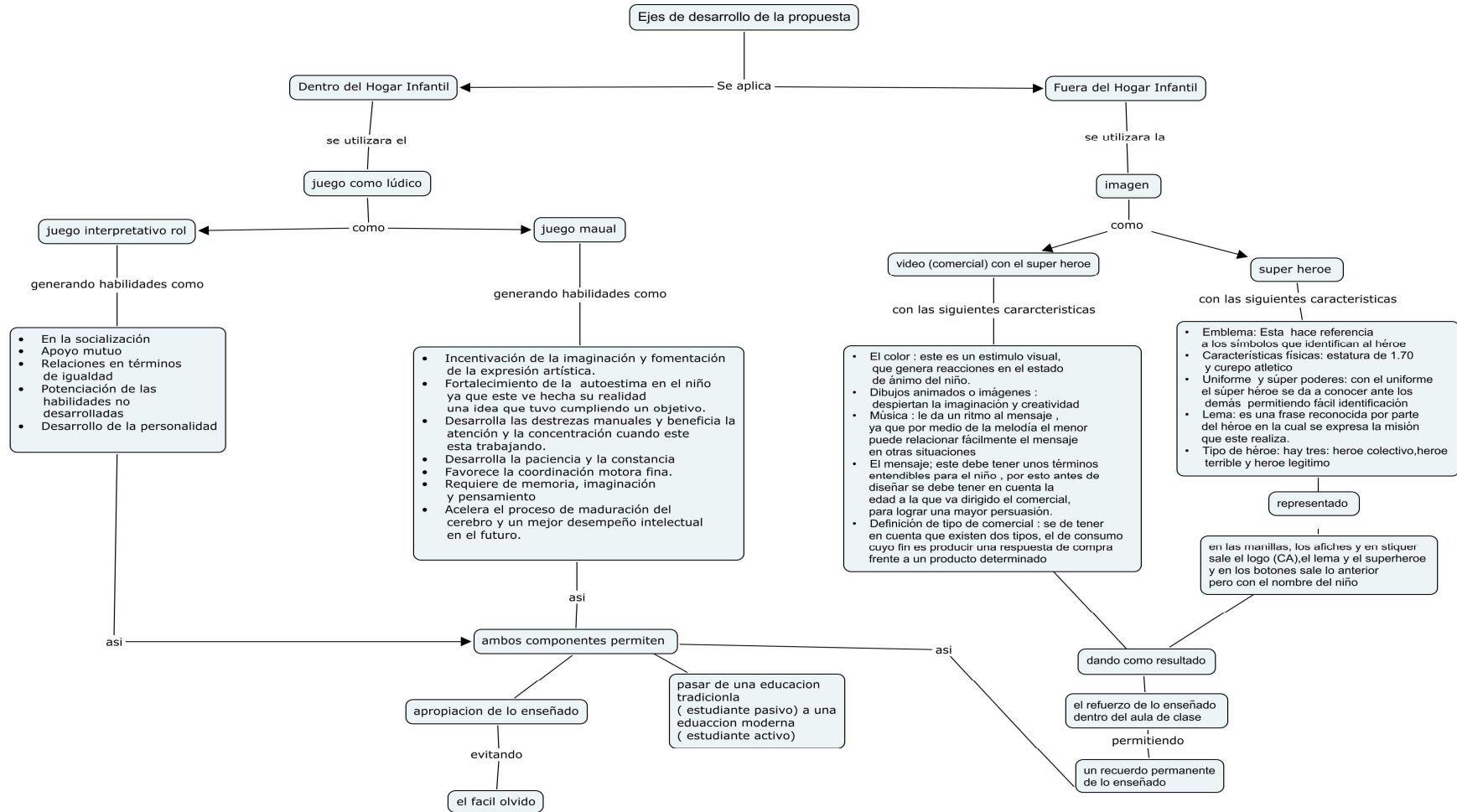
El ambiente educativo en el que se encuentra nuestro actor principal el “niño o niña” está caracterizado por dos escenarios que son el educativo dentro del hogar infantil y fuera de este, que bien son considerados distintos en muchas características pero pese a esas diferencias bien se podría llegar a similitudes que avanzan hacia un mismo fin como lo es la educación del menor.

Teniendo en cuenta que el estudiante se desenvuelve en el “Hogar Infantil” y “Entorno social” adquiriendo un rol distinto en ambos casos. Ya que en el primer escenario el niño se encuentra bajo la dirección de un profesional como lo es la jardinera que guía el proceso educativo, en este escenario el niño puede estar involucrado en su formación de una manera directa o indirecta; ya en el segundo el niño se encuentra frente a una situación que lo lleva a implementar lo aprendido sin la dirección del profesional, colocando en practica lo formado en el ente educativo, lo que se busca entonces con esta propuesta es que el menor pueda

hacer uso tanto de un lugar como de otros bien sea “Hogar Infantil” o “Entorno social” y que en cada uno de estos pueda utilizar las herramientas ya mencionadas juego e imagen, que darán como resultado el refuerzo y afianzamiento del tema tratado en este caso el medio ambiente.

Para lograr el propósito que es reforzar el conocimiento, se propone el diseño de un ambiente educativo fundamentado en dos herramientas educomunicativas que permitan fortalecer la formación educativa del menor respecto al medio ambiente de la siguiente manera. (*Ver figura 7.*)

Figura 7. Ejes de desarrollo de la propuesta



Teniendo el esquema ya señalado y que el ambiente educativo se encuentra presente en todas partes y por medio de documentación encontrada que afianza la propuesta se puede definir la propuesta en dos ejes de desarrollo los cuales son:

1. Eje número uno: Escenario Hogar Infantil Consota
2. Eje número dos: Escenario fuera del Hogar Infantil

En ambos ejes encontraremos que los niños cumplen roles activos en su proceso de aprendizaje.

10.1 EJE NUMERO UNO: ESCENARIO HOGAR INFANTIL CONSOTA

Teniendo en cuenta que la estadía dentro del plantel educativo hace parte de la vida cotidiana del menor y de la importancia que tiene dentro de este escenario el salón de clases, lugar en el que pasan la mayor parte del día los estudiantes y donde su proceso de aprendizaje tiene características específicas que lo distinguen y que le permite a la vez desempeñarse dentro del ámbito escolar, es en este sitio que por medio de la interacción del niño con sus semejantes y el entorno, se forma el conocimiento que hará parte de su vida.

Es por esto que como herramienta para fortalecer el escenario del grado jardín del hogar infantil Consota en la enseñanza de los temas ambientales, se propone utilizar el juego como lúdico ya que los niños entre las edades de 4 – 5 años que son los que predominan en este grupo aprenden más fácilmente por medio de la práctica e interacción, lo cual les permite expresar lo entendido desde su punto de vista a diferencia de solo estar sentado recibiendo información, es de esta forma como el juego en la enseñanza será una estrategia que llame la atención del menor ayudándole a vencer obstáculos mentales como la pereza educativa causante principal por la falta de disposición por parte del estudiante a la hora de aprender.

Al implementar el juego como lúdica dentro del escenario del hogar infantil y fuera de este, se logrará motivar la creatividad del educando permitiendo que este descubra y desarrolle habilidades y destrezas que le sirvan en su proceso de aprendizaje ya que por medio del desarrollo de estas habilidades el niño expresara lo que en ese momento tiene claro acerca de los conceptos dados en la enseñanza lo cual serán afianzados por medio del juego generando la apropiación del estudiante.

Otra ventaja de incluir el juego dentro del ambiente educativo es que a través de la creatividad y la participación del educando en la estructuración del juego este se convertirá inmediatamente en parte activa dentro de su proceso de enseñanza – aprendizaje y es aquí donde se reconoce las capacidades y cualidades que el niño posee como individuo pasando de esta vana manera de pensar que solo este es un recipiente que hay que llenar de conocimiento ahora este será reconocido por su aporte a la enseñanza.

Con lo mencionado anteriormente, se logrará que en el ambiente educativo ya no tan solo haya una línea de comunicación unilateral docente- estudiante si no que sea una línea de comunicación bilateral o sea donde haya una retroalimentación estudiante – docente reconociendo de esta forma una vez mas el nuevo rol activo del niño en su proceso aprendizaje.

De acuerdo a lo señalado, hasta este punto el juego que se propone para tratar los temas ambientales en el HI posee dos fases primordiales que son:

1. Fase manual: esta fase se caracterizara por la importancia de los resultados que genera en el niño, dichos resultados son:
 - Incentivación de la imaginación y fomentación de la expresión artística.
 - Fortalecimiento de la autoestima en el niño ya que este ve hecha su realidad una idea que tuvo cumpliendo un objetivo.
 - Desarrolla las destrezas manuales y beneficia la atención y la concentración cuando esta trabajando.
 - Desarrolla la paciencia y la constancia

- Favorece la coordinación motora fina.
- Requiere de memoria, imaginación y pensamiento
- Acelera el proceso de maduración del cerebro y un mejor desempeño intelectual en el futuro.

Estas clases de juegos manuales se pueden representar dentro del HI haciendo referencia a los temas ambientales de la siguiente forma:

- Origami
- Pintura
- Rompecabezas ambientales
- Domino con figuras ambientales

2. Fase rol: el rol es un juego interpretativo narrativo donde los jugadores asumen el “rol” de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones para llevar a cabo esta fase es primordial el desarrollo adecuado de la imaginación, la narración, la originalidad y el ingenio que tenga el niño esto a su vez fortalece al niño en los siguientes aspectos:

- En la socialización
- Apoyo mutuo
- Relaciones en términos de igualdad
- Potenciación de las habilidades no desarrolladas
- Desarrollo de la personalidad

Es con la utilización de estas dos fases que se propone un juego donde en primera instancia se enseñe e incentive al niño por medio de la interpretación de un rol en cuanto a la temática ambiental como por ejemplo el reciclaje. Después de haber terminado la interpretación, el docente puede utilizar una de las herramientas manuales ya nombradas para que el niño exprese lo que

comprendió, por ejemplo, a través de una pintura o también puede expresarse por medio del rol y así mostrar lo aprendido.

Es por medio de este juego lúdico de interpretación del rol y el manejo manual que el educando recibe y pone en práctica las temáticas enseñadas en el salón de clases, evitando, de esta forma, que solo quede escrito en un cuaderno.

Para la utilización del juego dentro del salón de clases se deben realizar varios pasos, a continuación se pasa a explicar uno por uno, utilizando un ejemplo.

1 Paso: Selección del tema ambiental

En este paso se elige que tema va a implementar en el juego, en este caso se utilizara el tema del reciclaje.

2 Paso: Formulación de la tabla de seguimiento

En esta tabla se podrá llevar un registro de cada encuentro educativo con sus alumnos, este registro se realizara antes de clase, llenando: fecha, tema, objetivo y la planeación del juego y después de terminada la clase el docente colocara el resultado que obtuvo, con este registro se podrá al finalizar el ciclo evaluar el avance que tubo con los niños. (Ver *tabla 1*)

Tabla 1. Tabla de seguimiento

Fecha	Tema	Objetivo	Juego	Resultado
10/junio/2010	El reciclaje	Fomentar en el niño la importancia de reciclar para cuidar el medio ambiente	<p>Interpretación de rol:</p> <p>La historia de una señora en su casa donde capitán ambiente le explica como se recicla y que se recicla dentro del hogar.</p> <p>Manual:</p> <p>El niño puede interpretar por medio de una pintura lo que entendió acerca del reciclaje y al finalizar puede socializarlo con sus compañeros</p>	Los niños por medio de las pinturas y la representación de un rol expusieron lo que entendieron acerca del tema

3 Paso: El juego del rol

El docente frente a su clase hace la interpretación del personaje escogido y ya señalado en la tabla de seguimiento, en este caso una ama de casa, otra persona hace el papel del súper héroe de la campaña “Capitán Ambiental” este le explica a la ama de casa todo acerca del reciclaje cómo los colores de cada elemento y cuáles elementos presentes en el hogar se reciclan.

4 Paso: El juego manual

Después de haber realizado su interpretación, el docente motivará a sus estudiantes a que estos por medio de una pintura expresen lo que entendieron acerca del tema, esto sin ninguna presión, de esta forma el niño podrá mostrar lo que piensa acerca de la temática

5 Paso: El niño juega por medio de la interpretación de un rol

Como parte final de todo el juego, el niño podrá interpretar de acuerdo a lo que el entendió del tema una situación que ellos mismos construyan y de esta forma socializarla con sus compañeros, demostrando de esta forma que aprendieron y en que necesitan ser reforzados.

Al finalizar cada uno de los pasos, el niño obtendrá un aprendizaje pero para que este sea significativo debe cumplirse tres condiciones según Ausubel:

1 condición: El aprendizaje significativo no puede lograrse, cuando el nuevo conocimiento que se le presenta al alumno, carece de relación con su conocimiento previo o con sus intereses. Por todo esto, el conocimiento nuevo no debe ser arbitrario o impuesto desde fuera, sin tomar en cuenta los intereses y motivaciones internas del alumno.

2 condición: La estructura cognoscitiva previa del sujeto debe poseer las necesarias ideas relevantes para que puedan ser relacionadas con el nuevo conocimiento.

3 condición: El sujeto debe manifestar una disposición significativa hacia el aprendizaje, lo que plantea la exigencia de una actitud activa y la importancia de los factores de atención y motivación

Con estas condiciones el niño no necesitara de la memorización y repetición de los temas que ve en clase y a si el docente podrá percibir con que conocimiento quedaron los alumnos, en este caso todo lo debido al reciclaje, también con la explicación del tema por medio de una situación de la vida cotidiana, el niño tendrá argumentos para retransmitir la enseñanza en su casa o con sus amigos, otro ambiente en el que el niño se mueve a diario.

Hasta este punto hemos señalado la eficiente intervención que proporciona el juego dentro del escenario educativo, por medio del reforzamiento de las temáticas, estimulando la creatividad he iniciativa del menor, lo que genera afianzamiento y apropiación de los temas adquirido permitiendo una acertada práctica en el segundo escenario explicado a continuación.

10.2 EJE NUMERO DOS: ESCENARIO FUERA DEL HOGAR INFANTIL CONSOTA.

Aunque el educando pase la mayor parte del día dentro del Hogar Infantil, es importante señalar que este no tan solo se mueve dentro de este escenario si no que el también hace presencia en otros escenarios, por ejemplo el familiar, es por esto que se hace tan importante diseñar una estrategia que permita que lo enseñado dentro del Hogar Infantil se vea reforzado fuera de este para lograr así que el niño mantenga constantemente recordando y poniendo en práctica las enseñanzas dadas en el Hogar Infantil. Para logra este fin se propone la creación de una imagen de la campaña del ciclo ambiental, dicha imagen debe hacer presencia en las actividades realizadas dentro del HI para lograr que los niños se relacionen con ella, permitiéndole a estos identificarlo en otras escenarios , como la imagen portadora de información acerca de la protección ambiental.

Para lograr la aceptación por parte de los niños hacia la imagen se hace necesario que esta tenga un nombre por ejemplo “capitán ambiental” de esta

forma los niños llamaran por nombre propio a la imagen, junto con el nombre se hace necesario que el personaje cumpla con ciertas características similares a los de un súper héroe teniendo en cuenta que estos personajes de ficción tienen gran aceptación por parte de los niños de las edades en la que se encuentran los estudiantes del grado jardín del Hogar Infantil.

Estas características son:

- Emblema: Esta hace referencia a los símbolos que identifican al héroe, por ejemplo, la S de superman, el MURCIELAGO de Batman, la Z del zorro o la Araña de spiderman.
- Características físicas: aquí es importante señalar que la mayoría de superhéroes, poseen una estatura de promedio alto (1.70 cm) con un cuerpo atlético que refleja su súper fuerza y su buen estado físico y de salud, esto con el fin de crear un sentido de protección y confianza dentro de sus seguidores.
- Uniforme y súper poderes: con el uniforme el súper héroe se da a conocer ante los demás permitiendo fácil identificación en otras ocasiones y por medio de sus poderes demuestra porque es diferente a los otros seres humanos.
- Lema: es una frase reconocida por parte del héroe en la cual se expresa la misión que este realiza.
- Tipo de héroe: se hace referencia a tres tipos de súper héroes:
 1. Héroe colectivo: comunica un mensaje fundamental
 2. Héroe terrible: comunica un mensaje de poder- fuerza
 3. Héroe legítimo: legitimador, encarnador y defensor de nuestra nación de bien.

De acuerdo a las características enunciadas anteriormente, el héroe e imagen de la campaña que se propone podría ser:

- Emblema: teniendo en cuenta que es un héroe ambiental que ya tiene un nombre “Capitán Ambiental” el emblema podría ser CA (Capitán Ambiental) encerradas dentro de un círculo lo que simboliza el nombre

del personaje y el círculo el planeta tierra identificando su labor protectora. las letras pueden ser de color negro para que resalten mientras el círculo que esta en representación del planeta es de color azul.

- Características físicas: debe tener una estatura alta de acuerdo a los parámetros ya mencionados y con una contextura física atlética para crear admiración dentro de los niños.
- Uniforme y súper poderes:

1. Uniforme: teniendo en cuenta la labor de este héroe, su uniforme debe ser de color verde, que hace referencia al medio ambiente y sus botas, la capa y los guantes de un verde oscuro, con el fin que resalten, en el cinturón debe de ir el logo CA, esto con el fin de crear mas personalidad y apropiación del personaje.

2. Súper poderes:

- Fuerza: este personaje estará dotado con esta habilidad por la naturaleza.

- Volar: estará dotado con esta habilidad por todas las aves del planeta.

- Velocidad: por la fuerza que obtiene del sol y la luna

- Sumergirse en el agua: tendrá la capacidad de los peces y seres marinos para contener el aire y habitar bajo el agua.

- Comunicación telepática con todos los seres del medio ambiente, esto con el fin de solicitarle ayuda en un momento determinado

- Lema: “El planeta eres tu” con esta frase esta involucrando al niño que así como se quieren ellos y se cuidan de igual forma lo hagan con el medio ambiente y el planeta.

- Tipo de héroe: la imagen y héroe de la campaña debe ser de tipo colectivo, ya que comunica un mensaje fundamental “ cuidar y proteger el medio ambiente” y de héroe legítimo ya que defiende la nación de bien que tenemos establecida “ proteger el medio ambiente , para tener una mejor condición de vida”. (Ver figura 8 y 9)

Figura 8. Superhéroe de frente²⁸



²⁸ Ramírez Bejarano, Hernán. Estudiante de 4 semestre de Lic. en Comunicación e Informática Educativa

*Figura 9. Superhéroe de lado*²⁹



²⁹ Ramírez Bejarano, Hernán. Estudiante de 4 semestre de Lic. en Comunicación e Informática Educativa

Ya teniendo claras las características del súper héroe que es la imagen de campaña, se debe lograr que los niños la identifiquen y se relacionen con él, por esto esta imagen debe estar inmersa dentro del HI, como se menciona en el primer eje de desarrollo de la propuesta, ya en este eje, cuya función principal es lograr que las enseñanzas se reactiven en la casa o en otro ambiente en el que el niño se desenvuelva, se hace pertinente la utilización de elementos que permitan que la imagen acompañe al niño, algo portable como por ejemplo, la implementación de manillas con el lema del héroe "el planeta eres tu" y una imagen de este, lo cual permitirá que el niño en todo lugar en el que se encuentre recuerde la importancia de la protección del medio ambiente.

También se puede utilizar la impresión de afiches donde aparezca capitán ambiental y los niños lo podrán tener en su cuarto o el diseño de sticker para que lo peguen en sus cuadernos, en sus juguetes o donde ellos quieran.

Otro elemento que se puede implementar para que el niño siempre este en contacto con la imagen que les recuerda enseñanzas dadas dentro del hogar infantil es el diseñar un botón donde este presente capitán ambiental con su lema, acompañado del nombre del niño siendo este reconocido como un patrullero ambiental lo cual lo identifica como un defensor del medio ambiente, logrando de esta forma que el niño se apropie del tema del cuidado ambiental, dicho botón puede ser portado en la camisa del uniforme del hogar y en las de uso diario, obteniendo que siempre la imagen y las enseñanzas que estas portan estén presentes en la vida cotidiana del niño.

Utilizando los medios comunicativos, haciendo referencia específicamente a la televisión como herramienta para seguir reforzando el escenario dos, ahora fuera del hogar infantil, se propone la realización de un comercial para los niños, teniendo en cuenta que estos son un 35% a 40%; de la población televisiva, estos datos según INE (Instituto Nacional de Estadística), además son mucho más persuasibles que los adultos, (hablando entre los 4 a los 12

años) esto se debe a que en estas edades los menores están en proceso de desarrollo social, donde se afirma en la sociedad y en la cultura, adoptando un proceso de moldeaje que consiste en la imitación social.

Podemos decir que los medios de comunicación para persuadir a los niños han mejorado ya que antes era utilizado solo la radio y la revistas, donde se transmitía un mensaje definido pero que no lograba en muchos casos cautivar al infante, porque carecían de características visuales importantes para llamar la atención de un menor como lo son la tonalidad y el movimiento, ventajas que posee la televisión, es por esto que diversos medios han sido opacados por la pantalla, la cual ha logrado transmitir en cualquier horario y de forma constante mensajes persuasivos a los menores, con esto aumentando los espacios comerciales para los niños.

Es importante tener en claro que a la hora de diseñar un comercial para niños, este debe tener ciertas características, estas características son:

- El color : este es un estímulo visual, que genera reacciones en el estado de ánimo del niño
- Dibujos animados o imágenes : despiertan la imaginación y creatividad
- Música: le da un ritmo al mensaje ,ya que por medio de la melodía el menor puede relacionar fácilmente el mensaje en otras situaciones
- El mensaje: este debe tener unos términos entendibles para el niño , por esto antes de diseñar se debe tener en cuenta la edad a la que va dirigido el comercial, para lograr una mayor persuasión.
- Definición de tipo de comercial : se debe tener en cuenta que existen dos tipos, el de consumo cuyo fin es producir una respuesta de compra frente a un producto determinado por ejemplo los comerciales de mattel donde se ofrecen juguetes para niños y niñas , por otra parte se encuentra el comercial educativo , cuyo fin es transmitir un mensaje que influya en la forma de comportarse del menor frente a una situación , por ejemplo los comerciales acerca de la protección del medio ambiente

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, se propone la creación de un comercial educativo para niños que cumpla con las características ya mencionadas, teniendo en cuenta que va dirigido para niños se recomienda la utilización de un comercial musical, estos son aquellos que se reconocen principalmente debido a que tienen un jingle que identifica al producto

Esta clase de comerciales se cuentan entre los mejores mensajes producidos. Ya que logran resultados sorprendentes, mucho mejores que el comercial promedio sin música los cuales no causan el efecto que se busca en la audiencia.

El mensaje puede cantarse en su totalidad; o puede hacerse de manera parcial, cabe resaltar el sorprendente efecto que puede causar la música dentro de un comercial, ya que muchos de estos son recordados por la audiencia por una canción que lo identificó en su momento. La música tiene un poder enorme porque produce sensaciones irreemplazables, revelándonos las maravillosas capacidades de la mente humana para crear significado. Y es que la música de por sí es nada, como expresara de forma gráfica el famoso intérprete de la armónica Larry Adler, al señalar que aún la más excelsa composición musical de Bach se reducía en su instrumento al acto de "soplar y chupar". O como nos recordara el gran director de orquesta británico Sir Thomas Beecham "la música de por sí es mero sonido", son el intérprete y el oyente los que le dan significado con sus capacidades mentales y espirituales. La razón por la cual la mente humana interacciona de forma tan dramática con ciertas combinaciones de sonido y logra con las mismas evocar todo un mundo de sensaciones, sentimientos y estados anímicos³⁰.

Esta realmente dicho: Estas emociones se toman de situaciones naturales con las que todos se pueden identificar.

De esta forma se comprueba que los comerciales de televisión efectivos reúnen los elementos del audio con las imágenes. Esta es una de las fortalezas de la televisión, su capacidad de reforzar los mensajes verbales con las imágenes y viceversa.

30 Valle Rivera, Rafael. MA, NL. E l poder de la música: un testimonio personal

Es por la importancia de la música que no se puede dejar de lado una melodía acompañada de letra con sentido y unida a un comercial especialmente para niños ya que a través de esto se puede lograr que éste sienta un profundo respeto y admiración por el medio que le rodea y así se pueda generar en él un deseo por cuidarlo, protegerlo y en realidad él pueda vivir el lema del Capitán Ambiental: “el planeta eres tú” es de esta forma como el menor va a sentir que él es el planeta y que lo que haga por su mundo lo estará haciendo también por él. Ya teniendo identificado la clase de comercial que se propone que es educativo y musical este presentara la canción que identifica al capitán ambiental , la cual será enseñada dentro del hogar infantil y a través del comercial será reforzada, la canción es:

EL PLANETA ERES TU

El capitán ambiental tiene una misión

Es la de cuidar el planeta con amor

El mundo necesita ayuda

¿Tú quieres ayudar?

El planeta eres TÚ

El planeta eres TÚ

Las basuras no debes arrojar

El agua no debes desperdiciar

Debes aprender a reciclar

Y a los animales debes cuidar

A los árboles no talar

Salvemos al mundo ya

Tú eres un patrullero ambiental

Teniendo identificado los factores mencionados (clase de comercial y canción) se pasa a explicar el orden de la secuencia dentro del comercial:

1. aparece el logo institucional del ICBF
2. Exposición del mensaje : aparece el Capitán Ambiental , explicando un tema referente a la protección del medio ambiente
3. Capitán ambiental entona la canción “ El planeta eres tú”
4. El capitán Ambiental se despide con su lema “ El planeta eres tú”

Es importante tener en cuenta que desde el mismo momento en que comienza el comercial este está acompañado con la melodía de la canción todo esto de fondo, mientras capitán ambiental hace su presentación en el comercial

Este comercial puede ser transmitido a cualquier hora del día, lo importante es que cuando el niño lo vea podrá activar de nuevo lo aprendido dentro del hogar infantil, ahora en su casa o donde se encuentra, esto también le permitirá ser un agente activo de enseñanza donde el menor por medio de la activación de las enseñanzas recibidas en el ente educativo y ahora reactivadas por el comercial podrá hablar del tema ambiental con seguridad frente a los adultos o otros niños que estén con él.

Con todas las estrategias mencionadas durante el transcurrir de esta propuesta, se lograra que el ambiente educativo en el que se encuentre el niño sea reforzado permitiendo que esté no tan solo este presente dentro del hogar infantil, sino que también pueda estar en la vida cotidiana del niño, logrando de esta forma que el educando este en un constante proceso de aprendizaje y a su vez convirtiéndose en un agente activo en dicho proceso, tanto dentro del hogar infantil como fuera de este.

11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Es importante decir entonces que cada persona tiene distintos aspectos y lugares en su vida en los que se desenvuelve, estos lugares son los que hacen parte del ambiente educativo, en este caso Hogar Infantil y ambiente Entorno familiar y social, ambos son sumamente necesarios para el desarrollo del menor y su formación tanto profesional, como moral y le dan roles y responsabilidades como ciudadano por esta razón sería imposible tomar uno solamente como fuente de formación del niño como por ejemplo el Hogar Infantil y dejar de lado el entorno familiar ya que ambos son de vital importancia en el proceso de formación del menor y la enseñanza dada en la escuela debe ser reforzada en el Hogar, para lograr mayores y mejores resultados, así mismo un refuerzo constante en la casa permitirá ver los resultados en el ambiente escolar.
- Es importante en estos tiempos de avance de los medios comunicativos, utilizar las herramientas que estos proveen, para progresar en el proceso de la enseñanza, permitiendo así que no tan solo en la escuela se aprenda si no que el saber pueda estar presente en otros escenarios como en el ámbito familiar.
- Podemos considerar la importancia que tiene la utilización del juego como lúdica dentro del salón de clase y fuera de este como elemento para transformar un ambiente educativo poco participativo para el niño a una ambiente donde el menor sea un factor activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando de esta forma una apropiación de las temáticas por parte del niño.

- Con la implementación de la imagen como activador de conocimientos fuera del Hogar Infantil y dentro de este se lograra que el niño no olvide tan fácilmente lo aprendido y esta hace que lo retenga por mucho mas tiempo dando como resultados una mejoría en su desarrollo cognoscitivo.
- Al realizar un acercamiento a la metodología de trabajo utilizada por el hogar infantil para enseñar las temáticas ambientales a los niños, nos permite brindar una propuesta que facilite activar nuevos procesos de enseñanza que optimicen el proceso educativo.
- Es de vital importancia desarrollar estrategias que acompañen los otros ciclos venideros que permitan que el ambiente educativo no tan solo este en el hogar infantil sino que este en la vida cotidiana del menor, de esta forma se lograr un constante mejoramiento en el proceso educativo brindado a los niños, evitando que estos olviden las enseñanzas dadas por parte del ente educativo.

12. BIBLIOGRAFÍA

- Aníbal Romero

<http://anibalromero.net/el-sentido.de.lo.ludico.pdf>

- Ambiente educativo

<http://www.epe.edu.co/El-ambiente-educativo>

- Aprendizaje significativo Ausubel

<http://ciem.obolog.com/ausubel-teoria-aprendizaje-significativo-622419>

- ARNHEIM RUDULT *.EL pensamiento visual representaciones, símbolos y signos.*

- Audiencias infantiles

<http://html.rincondelvago.com/publicidad-dirigida-a-ninos.html>

<http://www.saludparati.com/musica2.htm>

- Comunicación unilateral y bilateral

<http://www.auladeletras.net/material/comunica.PDF>

- Concepto espíritu del Educando

<http://www.akardec.com/?p=609>

- Declaración de los derechos humanos (ONU)

<http://www.un.org/es/documents/udhr/>

- “Deleitando enseña: Una lección emblemática

http://www.unav.es/biblioteca/fondoantiguo/hufaexp20/Deleitando_ensen_a/1._Origen.html

- DUARTE DUARTE, JAKELINE. *Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual*. Docente de la Universidad de Antioquia Grupos urbanos

<http://gruposurbanos.blogspot.com/>

- GARCÍA VALCÁRCEL, ANA. *El juego y las nuevas tecnologías*. Universidad de Salamanca.

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n13/n13art/art137.htm>

- HUIZINGA, JOHAN. (1938) “homo *Ludens*”

http://javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/huizinga.htm

<http://bibliotecaignoria.blogspot.com/2009/06/hohan-huizinga-homo-ludens-cap-i.html>

- Icónico simbólico (o mensaje icónico codificado)

<http://comunicacion.idoneos.com/index.php/337739>

- INSTITUTO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR. Colombia comprometida con la prevención y protección de los derechos de los niños.

- Interacción social

http://es.wikipedia.org/wiki/Interacción_social

- Jiménez, Carlos “ lúdica”

<http://es.calameo.com/read/00035031553ff6294c034>

- Ley 0115 de febrero 8 de 1994

<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-85906.html>

- LÓPEZ DE ROCHA MARITZA , Audiencias Infantiles

- Principio básico de la comunicación, y el papel que desempeñan los medios,

<http://cualeslarealidad.blogspot.com/2005/10/principio-bsico-de-la-comunicacin-y-el.html>.

- MARTÍNEZ, HILEMAR. Definición herramienta educativa
- PROYECTO PERSONA E IDEAL EDUACTIVO (LA VITALIDAD AFECTIVA). Tomado del libro de *“la pedagogía y la didáctica de la educación”*
- RED PENSAR DE NUEVO

<http://pensardenuevo.org/accion-en-la-red/especiales/el-modelo-constructivista-con-las-nuevas-tecnologias-aplicado-en-el-proceso-de-aprendizaje/2-el-modelo-constructivista/>

- REVISTA ELECTRÓNICA DE ESTUDIOS FILOLÓGICOS

<http://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm>

- RUDOLF ARNHEIM: *“Arte y Percepción Visual”*. Psicología de la Visión Creadora 1957 - Eudeba Edic. 1962. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Carrera de Diseño Gráfico

- SÁNCHEZ LONDOÑO NÉSTOR DANIEL. *“Los juegos y juguetes como herramienta educativa”*

<http://www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp>

- UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/agronomia/2008868/lecciones/capitulo_2/cap2lecc2_2.htm

13.ANEXOS

Anexo 1. Clasificación Hogar Infantil

Características, de hogares de ICBF, de la zona metropolitana de la ciudad de Pereira

La clasificación del FODA es de 1 a 10 considerando 1 a 3 como malo, 4 a 5 regular, 6 a 8 bueno y 9 a 10 excelentes.

Criterios para escoger el grupo focal:

- Que preste un buen servicio a la comunidad
- Que el grupo de jardín sea mayor a 20 niños y menor a 41 niños
- Buena infraestructura que facilite el trabajo

Entre los elegidos se puede encontrar:

- **HOGAR INFANTIL BOSTON PEREIRA:**

107 niños

Al sector al que le presta el servicio es de un estrato 2

El grupo de jardín es de 27 niños

Su infraestructura es muy adecuada, tiene mucha zona verde

Tiene un buen manejo de la información ambiental

- **HOGAR INFANTIL COMUNITARIO**

125 niños

Presta un buen servicio a la comunidad, se encuentra en un ambiente de estrato 1 y 2 y cerca del hogar esta una de las mayores fuentes ambientales de la ciudad el río Otún.

El grupo del jardín es de 32 niños y cuentan con la profesora mas experimentada entre todos los hogares

Tienen un buen manejo de la información ambiental

La infraestructura es muy buena

- **HOGAR INFANTIL SAN JOSE**

103 niños

La ubicación de los hogares un sector de estrato 2 de la ciudad, además se tiene claro cuál es la función de los hogares en la comunidad.

El grupo de jardín es de 28 niños

Tienen un buen manejo de la información ambiental

La infraestructura del lugar es muy buena y se presta para diversas actividades, además hay disposición de las directivas para colaborar en el trabajo.

- **HOGAR INFANTIL CONSOTA**

168 Niños

Teniendo en cuenta el lugar donde opera el hogar, se observo que presta un muy buen servicio a la comunidad.

El grupo de jardín es de 30 niños

Los niños son de estrato 1 y 2

Tienen buenos conocimientos aunque generales sobre la información ambiental.

GRUPO ELEGIDO: HOGAR INFANTIL CONSOTA

Teniendo en cuenta también que este grupo tiene una característica particular al decir la Directora que el ICBF simplemente les entrego una cartilla para llevar a cabo un ciclo ambiental pero no les dio posibilidades ni estrategias para manejarla, podemos decir desde este punto que hace falta fortalecer y mejorar la comunicación ya que hay una gran falta de herramientas para hacer efectiva la enseñanza de conservación del medio ambiente.

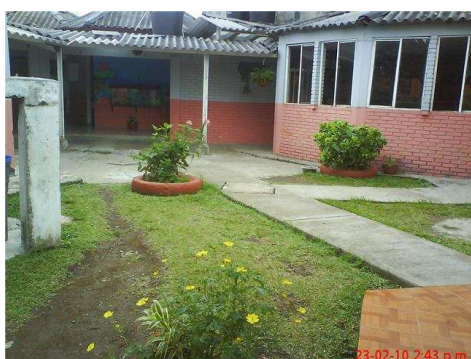
Tabla 2. Características de los hogares infantiles

Nombre del hogar	Número de niños	Instalación/ Infraestructura	Estado De los materiales	Grupos	Información ambiental	Campaña ambiental con los niños	F	O	D	A
Pablo VI	55	-Pequeña/ Regular	Regular	Sala cuna Jardín	Regular	Si- reciclaje	4	5	9	9
Boston Pereira	107	Grande / excelente	Excelente	Párvulos 27 Jardín 30 Sala cuna 23 Pre jardín 27	Buena	Si- reciclaje Manejo del agua	8	8	3	2
El jardín	180	Mediana / Buena	Buena	Párvulos 44 Jardín 37 Sala cuna 49 Pre jardín 46	Buena	Si- reciclaje	9	7	4	6
Boston	58	Grande/ Pequeño	Bueno	Párvulos 29 Jardín 29	Buena	Si – reciclaje	7	8	6	6
Kennedy	52	Pequeño/ Bueno	Bueno	Párvulos 24 Jardín 28	Buena	Si- reciclaje	7	6	7	5
Caperucita	114	Grande/ Excelente	Buena	Párvulos 34 Jardín 49 Pre jardín 31	Regular	Si-reciclaje y manejo del agua	8	7	6	4
Comunitario	125	Grande/ Excelente	Buena	Párvulos 34 Jardín 32 Sala cuna 20 Pre jardín 32 Pre párvulos 18	Regular	Si – reciclaje	9	9	4	4
Risaralda	141	Grande/ Excelente	Bueno	Párvulos 32 Jardín 40 Sala cuna 30 Pre jardín 40	Buena	Si- reciclaje y manejo del agua	9	9	4	5
San José	103	Grande/ Bueno	Bueno	Párvulos 25 Parvulitos 20 Jardín 28 Pre jardín 28	Buena	Si –reciclaje	7	7	4	3
Consota	168	Grande/ Buena	Buena	Párvulos 40 Pre párvulos 35 Jardín 30 Sala cuna 13 Pre jardín 25 Pre jardín 25	Buena	Si- reciclaje	8	8	7	7
Ormaza	70	Grande/ Bueno	Buena	Pre jardín 30 Jardín 40	Regular	Si- reciclaje	7	5	4	7

Anexo 2. Árbol de problemas

Anexo 3. Mapa guía hogares infantiles

Anexo 4. Fotos Hogar Infantil Consota



Anexo 5. Matriz DOFA esquema para ICBF y Hogar Infantil Consota.

Para llenar este esquema se tomo en cuenta en cada lugar instes como: