

## EL JUEGO DE LA EDUCACION EN VALORES

Comunicación presentada en el Congreso de Madrid Diciembre-98 por:  
Alicia del Pino y Paula Rovira

Esta introducción consta únicamente de una serie de preguntas que nos llevaron a buscar en diversos escritos una aproximación a respuestas que pudiesen brindarnos un camino a seguir ó a emprender en los ámbitos en los que habitualmente actuamos, desde todos los roles que cada uno de nosotros podemos asumir:

- ¿Sobre qué discutimos cuando abordamos el tema de los valores?
- ¿A qué nos referimos cuando hablamos de crisis de valores en nuestra sociedad?
- ¿Qué es enseñar valores, cómo se enseñan?
- ¿Cómo se puede enseñar de tal modo que se contemplen simultáneamente los valores que se sostienen y las acciones que se realizan, las cuales no siempre responden a esos mismos valores?
- ¿Qué nos pasa, qué sentimos con respecto al tema de los valores?

### CONSIDERANDO QUE:

- Educar en valores es aceptar la existencia o la conquista de la libertad para elegir entre valores al establecer escalas. Se pone de manifiesto en las preferencias que se establecen paulatinamente en cada individuo.
- Educar en valores es también comprender que al elegir siempre se pierde algo, siempre se renuncia a algo: es estar dispuesto a sacrificar algo en pos de una mejor convivencia con los demás. Es comprender que en esta elección es más lo que se gana que lo que se pierde.
- Educar en valores es tratar de ir controlando la presión de mis apetencias subjetivas, a veces egoístas, para dar espacio y fuerza a la presencia de valores que contienen un carácter de mayor universalidad. Es renunciar a algo en la esfera de lo individual(intereses y deseos particulares) para conquistar algo perteneciente a la esfera de lo compartido, de lo colectivo.
- Educar en valores es comprender que la convivencia debe atenerse en forma conjunta a una serie de normas que regulan esta interacción, por lo tanto involucran la comunicación: "comunicación" en tanto "hacer común". Es comprender que los valores no son simplemente tuyos ó míos sino NUESTROS.
- La educación en valores incluye la educación en el respeto por el otro y la necesidad de la existencia de reglas consensuadas implica la incentivación de la cooperación. Las reglas prescritas contienen el ideal de justicia y de reciprocidad propios de la moral de respeto mutuo.

– La EDUCACION y los VALORES son algo inseparable. Difícilmente alguien cuestione que en el proceso educativo se inculcan determinados valores, principios morales y aún normas concretas. Bajo ningún punto de vista es sostenible que la "educación es neutra".

## **RELACION ENTRE VALORES DECLAMADOS Y ACTITUDES CONCRETAS**

Explicitar los valores que sostengo no siempre es suficiente, en esta explicitación es fácil suponer que vamos a acordar todos; difícilmente encontremos a alguien que esté en contra de la justicia, la solidaridad, etc. El nudo es la dificultad que cada uno de nosotros tiene para encontrar un equilibrio entre los valores que decimos sostener y nuestra actividad cotidiana; muchas veces entran en colisión los valores que SOSTENEMOS y las actitudes que concretamente realizamos(ej. : la mentira)

## **EL HECHO DE VIVIR SIGNIFICA LA POSIBILIDAD DE REPARAR Y MODIFICAR LA CONDUCTA REALIZADA QUE NO ESTA DE ACUERDO CON UN VALOR DETERMINADO EN EL CUAL CREO Y AL QUE SOSTENGO.**

Cuestión clave ¿cómo se puede educar de tal modo que contemplen simultáneamente los valores que se sostienen y las acciones que se realizan, las cuales no siempre responden a esos mismos valores?

Están muy relacionados con la propia existencia de la persona: afectan a su conducta, configuran y modelan sus ideas y condicionan sus sentimientos y actitudes.

Podríamos hablar de valores básicos para la vida tanto individual como en y para la convivencia.

Al hablar de valores básicos no podemos dejar de explicitar la creencia en la existencia de un sistema de valores "mínimos aceptables" por todos.

NO EXISTEN VALORES ABSOLUTOS SINO UN INTENTO DE UNIVERSALIZACION DE VALORES Y DE PRINCIPIOS que nos permita entrar en una vida de convivencia, que puedan cambiarse, que puedan variar de una época a otra es decir, el valor no existe únicamente para mí, sino que busquen un equilibrio entre las necesidades y las demandas colectivas.

¿En qué nos diferenciamos?, si "todos sostenemos valores".

En la ESCALA DE VALORES que sostenemos, o sea el lugar que damos a cada valor, cómo lo consideramos, que relevancia le damos.

## **ESCALA DE VALORES**

Uno de los ingredientes de la problemática de nuestra sociedad actual es, sin duda, algo que podríamos denominar no tanto ausencia de valores, como confusión de valores, o mejor aún, ausencia de una ESCALA DE VALORES compartida y con cierto grado de estabilidad.

Parecería que dicha escala de valores varía de acuerdo a conveniencias circunstanciales de individuos y/o grupos.

Es decir, el problema que se observa no pasa por los valores que se sostienen, como lo sugiere la expresión "vivimos en una crisis de valores". Lo que se pone en juego no son los valores aislados, sino la ESCALA DE VALORES A LA QUE SE ADSCRIBE.

Por ej: en el contexto educativo no se confunde entre los valores que se sostienen o no se sostienen y escala de valores.

Lo que debería discutirse es cuál VA PRIMERO Y CUAL VA DESPUES.

## **JUEGO**

El juego como:

*\*eje de las actividades que se desarrollan en el Nivel Inicial, asume una importancia capital; su naturaleza, origen y desarrollo interesan para comprender las ACTITUDES Y REACCIONES INFANTILES y, en consecuencia, para orientar la acción educativa.*

Piaget, de acuerdo a su concepción constructivista sobre la asimilación y la acomodación, sostiene que el juego es el resultado del predominio de la asimilación sobre la acomodación (es la característica de sus primeros JUEGOS SIMBOLICOS, fuertemente influidos por su subjetividad y su egocentrismo).

Los primeros juegos en el período sensorio motor están relacionados por la ACCION, con el placer, con la actividad, no hay finalidad.

*\*en la entrada al JARDIN DE INFANTES, no todos sus DESEOS son satisfechos, ya sea por sus exigencias ó por el surgimiento de otras nuevas (estas reacciones son observadas y explicadas por Vigotsky, cuyas teorías complementarias a la de Piaget, rescata la ACCION COMO ORIGEN DEL JUEGO; pero en este proceso el niño no es autónomo, ya que hace jugar al adulto un papel catalizador en desarrollo de sus juegos, lo que puede ser constatado por las veces que llama a un adulto para mostrarle sus "hazañas". Los cambios en las modalidades, en los contenidos del juego infantil, son debidos, a los cambios en los objetos que rodean al niño, ya que éste, su pensamiento, no pueden desligarse de la materialidad de su entorno.*

*\*una de las discusiones que se plantea alrededor de la naturaleza de lo lúdico es la referente a la diferencia entre JUEGO y TRABAJO, entre PLACER y OBLIGACIÓN.*

*\*en el JUEGO no todo es PLACER; en muchos momentos exige esfuerzos y el sometimiento a reglas.*

*\*desde el punto de vista de la DIDACTICA DEL NIVEL INICIAL, uno de los VALORES DEL JUEGO reside en que a través de él se puede seguir el*

*desarrollo del pensamiento ya que, como lo sostienen Piaget y Vigotsky, juego y desarrollo van paralelos.*

*\*en la acción educativa del NIVEL INICIAL es preciso no olvidar que, si bien la ACTIVIDAD LUDICA es el mejor vehículo para desarrollar la enseñanza intencional que tiene lugar en el mismo, EL JUEGO ES UN ESPACIO PROPIO DEL NIÑO, en el que el adulto debe desempeñar su ROL no para determinar a qué, cómo, con qué y con quién jugará, sino para brindarle un espacio enriquecido y ampliado, para facilitarle el recorrido del itinerario hacia los aprendizajes.*

## **EL JUEGO ¿ESTRATEGIA METODOLOGICA?**

Más allá de las diferencias que los distintos autores puedan tener, existe una suerte de coincidencia universal, vinculada con la **IMPORTANCIA DEL JUEGO Y SU SIGNIFICADO PARA LA INFANCIA, EL JUEGO COMO MOTOR VIGOROSO Y PLACENTERO QUE FAVORECE EL DESPLIEGUE DE ACTIVIDADES DE LOS CHICOS A TRAVÉS DE LAS CUALES TAMBIEN SE FAVORECE LA APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO DE LA REALIDAD.**

El ámbito escolar está influido por una serie de variables: el espacio, el tiempo, los materiales, el tamaño del grupo, el número de niños, grado de protagonismo de los jugadores, la potencialidad lúdica de la propuesta, el clima logrado.

Debemos explicar el juego desde el **CAMPO DE LA DIDACTICA**, es un proceso que compromete una multidimensionalidad de variables, es decir tenemos que apelar a fuentes provenientes del campo de la **PSICOLOGIA**, la **SOCIOLOGIA**, la **ANTROPOLOGIA**, la **PSICOLOGIA SOCIAL**, y **PSICOLOGIA GENETICA**.

La propuesta lúdica sea el período de juego-trabajo, el taller, se transforma, en una **ESTRATEGIA PRIVILEGIADA**, en tanto logra hacer confluir el protagonismo de los niños, con la oportunidad de apropiación de los contenidos escolares.

La propuesta lúdica se nos plantea como una **ESTRATEGIA RICA**, para potenciar la apropiación de contenidos culturales específicos.

Entonces, el **JUEGO Y LA PROPUESTA LUDICA** se presentan como **ESTRATEGIAS DIDACTICAS** ricas, porque es intrínsecamente significativa para la infancia y la niñez.

Sin embargo, **NO ES** cierto que sea la **UNICA ESTRATEGIA**, porque tal vez si el niño tiene que aprender determinado tipo de habilidad ó procedimiento propio de las **CIENCIAS NATURALES**, no se resuelve en un tipo de trabajo lúdico sino remitiéndose A **OTRA ESTRATEGIA**, al igual que en las **CIENCIAS SOCIALES**.

Una situación lúdica puede resultar simultáneamente placentera y que implique un deber(ej.: cuando los chicos matematizan una situación de ta-te-ti o el senku, o a las cartas, resulta significativo y muy placentero.

En el acto de resolución de un problema matemático, se apropian de determinados contenidos, propios de la matemática. Sin embargo, llega el momento en que tienen que ORDENAR LOS MATERIALES; ordenar NO les resulta placentero, pero forma parte de la propuesta lúdica en el interior del contexto escolar.

En este caso el ORDEN, tiene que ver con, LA SOLIDARIDAD, EL BIEN COMUN, CON EL MANTENIMIENTO DEL ORDEN Y EL CUIDADO. En situaciones sumamente placenteras, por ej. : poder ponerle la ropa a los muñecos, abrocharla, etc., este acto placentero a veces significa apelar al esfuerzo, comprometerse, poner en juego determinado nivel de responsabilidad, que no resultaría totalmente placentero.

El maestro se hace cargo de la PROPUESTA LUDICA y los chicos, como alumnos dentro del ámbito escolar, se hacen cargo de JUGAR. Entonces entre propuesta lúdica y juego, sucede una dinámica similar al proceso de enseñanza aprendizaje, que son interdependientes, mantiene fuerte vinculación entre sí, pero que no son lo mismo, se diferencian.

Cuando se observa el juego como juego abandonado, en dónde los docentes se ocupan de otros requerimientos como pueden ser los administrativos es posible observar una pérdida del capital lúdico, porque si el período del juego-trabajo se convierte en juego libre en rincones, sin ningún fundamento ó el taller se convierte en la clase dirigida, se está desvirtuando la posibilidad de provocar ricas actividades, actividades AUTOESTRUCTURADAS que los chicos logren generar.

EL POTENCIAL LUDICO: cuando los chicos verdaderamente juegan dentro del ámbito escolar, hay un alto grado de concentración, hay momentos de marcha y contramarcha, de risas, de contagio emocional, de alegrías, de dolor compartido, es muy movilizador, y no solamente el juego dramático, sino juegos que aproximan a trabajar desde campos de la realidad, como pueden ser resoluciones de armar máscaras, caretas, etc.

Una de esas características es la FUERZA MOTORA, es decir la gran vigorosidad, que sería ese potencial lúdico que promueve aspectos cognitivos-social-afectivo-corporales.

### **EL JUEGO COMPROMETE A TODA LA PERSONA.**

Ahora, si el TRABAJO está encuadrado dentro del desarrollo próximo de los chicos, es factible que ellos vayan aprendiendo a construir la AUTONOMIA, TENER RESPONSABILIDAD, A EMPEZAR A SENSIBILIZARSE, A APROPIARSE DEL SENTIDO DEL ESFUERZO Y DEL SENTIDO DEL DEBER, entonces el trabajo, desde este lugar, tiene que estar instalado tempranamente en el nivel inicial.

¿Qué es educar en valores?

*\*Es formar individuos con una moral autónoma.*

*\*Es la idea del desarrollo de la autonomía en nuestros alumnos la que debe guiar el trabajo pedagógico de estos valores en la escuela: Queremos darles los elementos para que puedan optar de un modo autónomo.*

*\*Educar en valores es proveer a las personas de aquellas herramientas necesarias para formarse como individuos cada vez más críticos, que no se sometan por una idea de obediencia arcaica, sino que evalúen críticamente las consecuencias a corto y largo plazo de sus acciones.*

*\*Esto puede llevar incluso a fomentar actitudes de rebeldía, pero al mismo tiempo nos ayuda a formar individuos que, al disentir seleccionan con mayor capacidad crítica, ponen en juego su albedrío y desarrollan su autonomía y conducta responsable.*

Es justamente esta autonomía, basada en la posibilidad de análisis crítico y reflexivo aquella que nos permitirá educar en valores.

Para ello es necesario:

- + Darles los elementos para que puedan optar.
- + Exigir que actúen de un modo responsable y comprometido.
- + Pretender que evalúen las consecuencias de sus acciones para sí.
- + Mismos y para los demás.
- + Alentar la posibilidad de discrepar, discutir e incluso rechazar los valores que se proponen.
- + Apuntar a la toma de conciencia y a la necesidad de fundamentar racionalmente las decisiones.
- + Procurar que los individuos elaboren sus propios juicios críticos ante los problemas y los conflictos sociales.
- + Requiere que puedan comprender realmente la idea de una sociedad pluralista.
- + Es reconocer la existencia de la igualdad y la diferencia.
- + Es comprender que la convivencia implica atenerse en forma conjunta a una serie de normas que regulan esta interacción.
- + Es comprender que al "hacer común" los valores, ya no son tuyos ó míos sino "nuestros".
- + Es actuar en función del respeto por el OTRO.
- + Es comprender la necesidad de reglas consensuadas.
- + Es apuntar a la incentivación de la cooperación.
- + Es sostener un ideal de justicia y de reciprocidad propias de la moral del respeto mutuo.

### **SE DEBE TOMAR EN CONSIDERACION LO SIGUIENTE:**

Que la escuela siempre educó en valores, porque es la estructura social responsable de enseñar aquellos saberes y contenidos que no se puede garantizar que los individuos puedan aprender por su desarrollo espontáneo.

Que la educación no es neutra: plantearla es creer que la neutralidad es posible y deseable.

La neutralidad: puede esconder la intención de mantener acríticamente la escala de valores imperantes en nuestro sistema educativo actual y en la sociedad actual en general.

¿Qué características asume esto que llamamos educación en valores?

Es entender que estos valores y estas actitudes morales se transmiten y se educan permanentemente:

- A través de la práctica.
- Mediante el ejemplo.
- En el contacto de situaciones de la vida real y cotidiana, porque los valores y las actitudes se educan siempre en contexto de realidad.
- En situaciones de interacción entre cada individuo con otros individuos, con el entorno y con la realidad en la que vive.

Es comprender que los valores no son algo abstracto que se aprende y que se incorpora únicamente como conceptos en el ámbito de lo cognitivo.

Es aceptar que los valores son valores en tanto se traducen en ACTITUDES, CONDUCTAS Y COMPORTAMIENTOS CONCRETOS.

Es procurar mediante el análisis y la comprensión de la realidad, que los individuos elaboren sus propios juicios críticos ante los problemas y los conflictos sociales, pudiendo paulatinamente ser capaces de asumir frente a ellos actitudes y comportamientos basados en valores racionales y libremente asumidos.

Esto es así porque la consideración de los valores y actitudes atraviesan toda actividad humana, por presencia ó ausencia.

## **JUEGO LIBRE EN RINCONES**

### **Una propuesta esclarecedora, por Maytere Rovegno**

Esta pedagogía crítica, relacionándola con el juego en rincones, existe el:

- ❖ Hombre que pregunta.
- ❖ Ayudar a mirar la realidad desbordante.
- ❖ Construir el pensamiento complejo.
- ❖ Pensar en la singularidad del otro.
- ❖ Construir su propia identidad.
- ❖ Seguridad.
- ❖ "Como si" fuera algo pero sin las exigencias de la realidad.
- ❖ Espacio de entrenamiento.
- ❖ Paso de un mundo interior a un mundo externo, del EGOCENTRISMO al MUNDO DE LA REALIDAD.

- Espacio paradójal–transicional- (va de un espacio al otro) Winnicott

Debemos tener en cuenta las EXPERIENCIAS PROPIAS de los niños.

ESPACIO DE EXPERIENCIAS: Sentimientos  
Emociones

COMPONENTES: Afectivos  
Sociales  
Cognitivos  
Valorativos

## FUNDAMENTACION TEORICA DEL JUEGO LIBRE EN RINCONES

- ❖ Permite ir discriminando y controlando sentimientos y emociones.
- ❖ Ayuda a representar en ausencia del objeto.
- ❖ Permite el paso de la centración a la descentración.
- ❖ Es un espacio transicional–paradojal que ayuda a ir diferenciando el mundo interno del externo. FANTASIA: REALIDAD.
- ❖ Sexualmente hay indiferenciación que va hacia la diferenciación sexual.
- ❖ Permite comenzar a medir la capacidad de dominio.

## ASPECTOS SOCIALES

- ❖ Mediatiza entre el mundo familiar y el social.
- ❖ Aprendizaje de normas y roles.
- ❖ Aprendizaje de los efectos que generan sus propias actitudes.
- ❖ Paso de un juego paralelo y solitario aun JUEGO COMPARTIDO.
- ❖ Permite ir conformando su identidad psicosocial.

## ROL DEL DOCENTE

- ❖ Consignas muy claras.
- ❖ Aceptar el juego sin las exigencias adultas.
- ❖ Respetar espacios y tiempos.
- ❖ Observador que: detecta posibilidades y limitaciones, conoce y evalúa.
- ❖ Descubre dispositivos de aprendizaje.
- ❖ Sostén.
- ❖ Actúa a partir de un criterio pedagógico.
- ❖ Es "normalizador", pone pautas y normas.
- ❖ REGISTRA.
- ❖ Facilitador, mediador.

## METODOLOGIA

- ❖ Espacio de libertad.
- ❖ Espacio delimitado(hay un lugar físico delimitado por la sala).
- ❖ Tiene limitaciones normativas.
- ❖ Tiene limitación temporal.

## PASOS A SEGUIR EN EL JUEGO LIBRE EN RINCONES

1) **INICIO:** En una ronda y adentro de la sala(nunca un rincón fuera de la sala).

CONSIGNA: "Ahora vamos a dedicar un rato para que cada uno juegue en lo que quiera, como quiera, donde quiera y con quién quiera".

"Lo único que no se puede hacer es: lastimar ni hacer doler, ni con el cuerpo, ni con la palabra".



Pueden cambiar y rotar de rincones durante el juego, siempre y cuando dejen ordenado el material que utilizan.

2) **TIEMPO DE JUEGO PROPIAMENTE DICHO** (lo define el docente con su criterio pedagógico).

3) **REGISTRAR**: El docente registra en un cuaderno ó en la última hoja de la carpeta lo que observa. Este registro le servirá de ayuda para hacer las EVALUACIONES de las CAPACIDADES DE LOS NIÑOS. Observará sus conflictos, sus resoluciones, le servirá para futuras reuniones de padres.

4) **ANTICIPACION DE LA FINALIZACION**

CONSIGNA: "Dentro de un ratito vamos a dejar de jugar, vayan terminando lo que están haciendo y empezando a guardar".

5) **CIERRE**: Acompañado de puesta en común, la característica de este se vincula con el clima percibido durante el juego y el que es necesario para pasar a otra actividad.

6) **FIN**: Cuando el juego FINALIZA no hay CONCESIONES para seguir jugando.

### **ACTIVIDADES INTERMEDIAS DE RELAJACION**

Pueden ser para: – Apaciguar  
– Activar (utilizar el criterio pedagógico)

Sirven para pasar ó desconectarse de un momento a otro: ej. Respiraciones (inflar y desinflar el globo). Movimientos con las manos, etc.

### **FRECUENCIA**

Sala de tres años: todos los días.

Salas de cuatro y cinco años: no tiene porqué ser utilizado todos los días.

De este juego se pasa al JUEGO DE CONTENIDOS ó JUEGO TRABAJO que está dentro de las Unidades Didácticas. En este último juego los niños permanecen en el rincón que eligen.

### **CONSIDERACIONES GENERALES**

- ❖ Ambos juegos poseen la intencionalidad que les da el docente.
- ❖ Materiales de los rincones: no puede ser el mismo de comienzo de año.
- ❖ Rotar los materiales (guardar y volver a colocar).
- ❖ Incentivar los materiales con los que se utilizan en el juego–trab.

### **OBJETIVO GENERAL DE AMBOS JUEGOS**

FACILITAR EL DESARROLLO AFECTIVO, SOCIAL, COGNITIVO Y FISICO

## UNIDAD DIDACTICA

Desde las posturas críticas, la Unidad Didáctica plantea la "contextualización" de la enseñanza, lo que necesariamente lleva a entender el RECORTE abordado desde sus múltiples dimensiones en situación concreta.

El docente se plantea tomar la REALIDAD como objeto de estudio.

### EL RECORTE DE LA REALIDAD COMO OBJETO DE ESTUDIO

La realidad en la que se desarrolla la vida de las personas, está conformada por innumerables factores naturales y sociales en permanente interacción.

Un modo de abordar el estudio de la realidad es a partir del ESPACIO y de las relaciones entre lo natural y la sociedad en determinados períodos históricos.

ELEMENTOS NATURALES (modificables por la acción humana).

RELACIONES SOCIALES (de un momento dado de una sociedad).

Este planteo es adecuado dado que se adecua a las CARACTERISTICAS del PENSAMIENTO INFANTIL, debido a que permite que los niños ORGANICEN la realidad partiendo de lo OBSERVABLE e indaguen lo NO OBSERVABLE.

Los niños de un TODO CONFUSO deben pasar a CATEGORIAS DE ANALISIS.

Entonces se hace necesario hacer un RECORTE DE LA REALIDAD SIGNIFICATIVO EN SI MISMO que pueda ser abarcado por los niños.

El mero contacto con la realidad, "no garantiza" que se logre comprenderla y menos aún explicarla.

Se deben establecer RELACIONES entre los

- elementos
- fenómenos
- hechos

Un "recorte geográfico" no es en sí mismo una UNIDAD DIDACTICA

Desde la PEDAGOGIA CRITICA, esta se define como una ESTRUCTURA DIDACTICA

conformada por:

- Objetivos.
- Contenidos.
- Actividades, que permiten acercarse al conocimiento.
- Comprensión.
- Organización.

– Cuestionamiento de esa porción de la realidad a partir de diferentes ópticas ó disciplinas: ciencias sociales, ciencias naturales, lengua, matemática, literatura, educación física, plástica, expresión corporal, música.

A pesar de las DIFERENCIAS que pueden establecerse, es necesario reconocer que cada CONTEXTO, brinda a los niños oportunidades significativas para aprender.

### **ORGANIZACIÓN DE UNA UNIDAD DIDACTICA**

Parte de la selección de OBJETIVOS (para qué) y CONTENIDOS anuales sobre la base del DISEÑO CURRICULAR y al DIAGNOSTICO GRUPAL y al DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL para alcanzar los FINES PROPUESTOS.

CONTEXTO: lugar en el cual se inserta la Institución, con las realidades más cotidianas al niño.

COTIDIANEIDAD no quiere decir cercanía física, sino que se define por el CONOCIMIENTO y la relación AFECTIVA que el niño tiene del medio (ej.: la fábrica de productos lácteos puede ser un "contexto cotidiano" para los niños en caso de que sus familiares trabajen en ella, a pesar de encontrarse alejada del jardín

### **CRITERIO DE SELECCIÓN DEL RECORTE**

NO: de lo cercano a lo lejano.

SI: de lo conocido a lo desconocido. Se debe tener en cuenta "los intereses y las necesidades" infantiles, ¿Por dónde comenzar al hacer una UNIDAD DIDACTICA?.

Recorrido por el barrio (contexto):

- Lugar en que está inserta la institución.
- Realidades más cotidianas al niño.
- Características sociales de la zona.

Selección del contexto (de lo conocido a lo desconocido, ej: "El jardín de Infantes", "La cuadra del Jardín", "La despensa".

EJEMPLO: Unidad temática: "La despensa":

PLANIFICACION:

- ❖ Visita al lugar por la maestra.
- ❖ Especificar contenidos.
- ❖ Categorizar elementos.
- ❖ Relación entre los mismos, las personas y las actividades.
- ❖ Selección de contenidos (no se pueden abordar en su totalidad) (se tiene en cuenta el diseño curricular, la planificación Institucional y la planificación anual, con objetivos anuales, elaborada a partir del diagnóstico del grupo a su cargo).
- ❖ Significatividad de los mismos de acuerdo al grupo en las distintas disciplinas (ej.: ciencias sociales, naturales, matemáticas y lengua)

## **IMPORTANTE**

No se pueden abordar en su totalidad todas las disciplinas, pues si bien el conocimiento de la realidad también puede darse desde la plástica, la música, la literatura, la expresión corporal, la inclusión de contenidos no debe forzarse, ""(...)"" a fin de no tergiversar los propios objetivos de las disciplinas y evitar confusiones. Así, por ej. : no se debe seleccionar un cuento ó una poesía porque simplemente en ellos se hace referencia a los contenidos de la unidad que se está desarrollando, sin tener en cuenta sus valores estéticos ó literarios"...

Organizar la tarea a partir de problemas (teniendo en cuenta las características del grupo, los conocimientos previos de los niños y las preguntas que se plantearon durante el desarrollo de las anteriores unidades didácticas) la maestra elabora una serie de interrogantes a modo de problemáticas (ej. ¿Para qué sirve una despensa?).

## **PENSANDO EN LAS ACTIVIDADES**

### **INICIO :**

Secuencia de actividades a realizar en días diferentes con objetivos y contenidos a abordar, partiendo de la problemática planteada.

### **IDEAS PREVIAS:**

Esponáneas.  
Intuitivas ó preconceptos.

Estas ideas son EXPLICACIONES que los niños construyen acerca de la REALIDAD para INTENTAR COMPRENDERLA.

Son construcciones PERSONALES, en muchos casos inconscientes, científicamente incorrectas y resistentes al cambio(ej. los niños dicen "las plantas toman agua", "los indios son malos"), adquiridas en sus intercambios sociales con los adultos

Es tarea del docente apropiarse PREVIAMENTE de los CONCEPTOS de las diferentes DISCIPLINAS, con la finalidad de elaborar situaciones didácticas que posibiliten a los alumnos realizar sucesivas aproximaciones al conocimiento escolar todavía muy alejado del conocimiento científico. (Weissman, H: 1993)

## **EXPERIENCIA DIRECTA: Su organización**

- ❖ Comunicar la propuesta al grupo.
- ❖ Formular preguntas.
- ❖ Durante la experiencia se pueden formar subgrupos que se encarguen de realizar ciertas tareas específicas, encargados de otros adultos.
- ❖ Importante: planificación previa de la maestra de esta experiencia directa.
- ❖ De regreso a la sala, procesamiento de datos obtenidos durante la experiencia a fin de que la información obtenida posibilite profundizar en el conocimiento, comprensión, organización y cuestionamiento de la realidad observada, armando algún cuadro con datos, utilizando preguntas referidas a la experiencia.

## **DESARROLLO**

En el momento del desarrollo de la UNIDAD DIDACTICA, el JUEGO–TRABAJO, es una de las ACTIVIDADES PRINCIPALES.

Puede haber: Otras experiencias directas.  
Actividades de conjunto.  
Encuesta a las familias sobre lo que se está trabajando.  
Portadores de texto.  
Confección de afiches, propagandas, volantes, etc.

## **CIERRE**

- Realizar una "feria del plato regional"
- Una maqueta.
- Un libro.
- Una obra de títeres.
- Un mural.

## **EVALUACION**

Es un proceso que se realiza en forma PERMANENTE durante todo el TRANSCURSO de la puesta en marcha de la tarea, a fin de realizar los ajustes, modificaciones y rectificaciones de la planificación inicial, sobre la base de la necesidad de profundizar algunos contenidos no previstos, incorporar las ideas y sugerencias de los alumnos, señalamiento y propuestas de colegas, aportes de los padres y/o miembros de la comunidad, y tener en cuenta otras circunstancias significativas que se presenten durante el desarrollo de la Unidad.

## **MOMENTOS DE LA EVALUACION**

Inicio–Desarrollo–Cierre.

No sólo se evalúan los RESULTADOS obtenidos sino el PROCESO y la PLANIFICACION.

CON LOS ALUMNOS: realización de un "diario mural" que dé cuenta de lo aprendido a lo largo de la misma.

AUTOEVALUACION DEL DOCENTE. Con relación a:

- ❖ La planificación.
- ❖ El recorte elegido.
- ❖ Objetivos.
- ❖ Contenidos.
- ❖ Actividades.
- ❖ Recursos.
- ❖ Dinámica grupal.
- ❖ Valoración en la toma de decisiones.

- ❖ Grupales e individuales.
- ❖ En relación con la institución.
- ❖ En relación con la comunidad.

## **JUEGO –TRABAJO**

Etimológicamente el adjetivo "LUDICO" procede de la palabra latina "ludus" que significa a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela.

LO LUDICO, interjuego entre

- Los factores individuales.
- Los sociales.

Si bien la NECESIDAD DE JUGAR es propia de todo niño (enfoque naturalista), se debe tener en cuenta que no todos los niños juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, ni por las mismas motivaciones, debido a que el juego está influenciado por las condiciones materiales de existencia en un contexto socio–histórico concreto (enfoque ambientalista).

JUEGO, en relación con:

ALUMNOS – Historia socio–comunitaria.

- Biografía de sus motivaciones.
- Sus memorias privadas.

DOCENTES – Dirigen la enseñanza.

- Promueven situaciones lúdicas.
- Con contenidos escolares.
- Generan situaciones problemáticas
- Desean hacer posible el juego.

EL CONOCIMIENTO: "el niño a través del juego, se va apropiando de distintos saberes con la ayuda del docente".

¿Se puede ENSEÑAR a través del JUEGO?

### **Definición del juego desde el punto de vista didáctico.**

"El JUEGO es un PRINCIPIO DIDACTICO que orienta la enseñanza facilitando la apropiación de conocimientos por parte de los niños a través de la INTERVENCION DOCENTE".

Siguiendo a Vygotski: "el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño".

Actuando sobre esa franja el docente PROMUEVE el desarrollo cognitivo y emocional de sus alumnos. En este sentido el juego actúa como FACILITADOR de la apropiación de los conocimientos.

Para que los niños puedan conocer la REALIDAD necesitan no sólo estar en CONTACTO con ella, sino además, tener la posibilidad de JUGAR esa REALIDAD.

"El niño al mismo tiempo que DESEA lleva a cabo sus deseos. Al PENSAR ACTUA. Acción interna y externa son INSEPARABLES (Vigotsky, 1988:153).

LOS NIÑOS NO COPIAN LA REALIDAD, SINO QUE AL JUGARLA LA RECREAN Y AL RECREARLA SE LA APROPIAN.

Las propuestas lúdicas planificadas por el maestro son uno de los medios más eficaces para lograr dicha mediación.

El juego es considerado un PRINCIPIO DIDACTICO de importantes alcances pedagógicos, por lo tanto ENSEÑAR A TRAVES DEL JUEGO, es posible.

### **JUEGO–TRABAJO**

Jugar "para", tiene finalidad educativa, es un principio didáctico

DOCENTE: autor del encuadre del juego – Tiempo.

- Espacio, características.
- Los elementos.
- Las posibles combinaciones.

NIÑOS: actividad placentera, creativa; implica un desafío, un esfuerzo.

Tal como lo afirma Winnicott: el niño juega para – Expresar sentimientos.

- Controlar su ansiedad.
- Adquirir experiencia.
- Establecer contactos sociales
- Integrar su personalidad.
- Comunicarse con la gente.

Tal como lo afirman Duprat y Malajovich: el niño juega para: – Conocer

- Conocerse
- Aprender
- Intención educativa

### **OBJETIVOS DE LOS DOCENTES**

1) Que los niños evolucionen del JUEGO EXPLORATORIO al JUEGO CON FINALIDAD, que parte de la ACCION DE JUGAR hasta llegar a realizar un PROYECTO DE JUEGO (anticipación de la acción) y a EVALUARLO.

2) Que los niños a partir de las PROPUESTAS LUDICAS CONECTADAS CON LA REALIDAD, tengan una percepción de la misma cada vez MÁS ORGANIZADA y MENOS CONFUSA.

ESTE ES EL PUNTO DE UNION ENTRE LA UNIDAD DIDACTICA Y EL JUEGO–TRABAJO.

### **VALORES**

Que los niños amplíen sus márgenes de – Autonomía.

- Cooperación.
- Solidaridad.
- Complementariedad a partir del juego grupal.

### **MOMENTOS DEL JUEGO TRABAJO**

Múltiples y variadas propuestas (actividades diversas) en forma simultánea llevadas a cabo por los niños.

Es decisiva la intervención del docente.

El niño comienza a jugar impulsado por un DESEO que se convierte en ACCION, para luego llegar a interesarse por el resultado de sus juegos.

Los niños pueden decidir: a que jugar, con quién, dónde, con qué, cómo, teniendo como límite el ESPACIO y los MATERIALES.

**CANTIDAD DE MOMENTOS: CUATRO**

- ❖ Planificación
- ❖ Desarrollo
- ❖ Evaluación
- ❖ Orden

El docente establecerá LOS OBJETIVOS y CONTENIDOS en función de las DISTINTAS DISCIPLINAS, las que estarán relacionadas con la UNIDAD DIDACTICA (ciencias sociales, ciencias naturales, lengua y matemática), así como las que están vinculadas a las AREAS EXPRESIVAS (literatura, plástica, música y expresión corporal).

Seleccionará los MATERIALES en función de los contenidos previstos.

La actividad se inicia partiendo de un ACUERDO con todos los miembros del grupo.

La maestra presenta los MATERIALES, tratando de incluirlos como SITUACIONES PROBLEMATICAS a resolver.

También aquí puede plantear algunas propuestas de juego. Hacer una cuidadosa selección de los materiales.

Cuando la maestra presenta el material, PREVIO AL MOMENTO DE PLANIFICACION, no induce a los niños a incluirlo en un determinado rincón, ya que, cualquiera sea el SECTOR DE TRABAJO en el que los alumnos decidan incorporarlos, el docente promoverá el trabajo sobre los contenidos planteados.

### **PRIMER MOMENTO**

Los niños crean PROYECTOS DE JUEGO, eligen con quién, dónde lo harán con qué lo harán (materiales), cómo (anticipación del proyecto de juego), a qué jugarán.



El docente REGISTRA LAS ANTICIPACIONES de los distintos proyectos de juego que cada subgrupo le manifiesta en forma VERBAL y COLABORA en la organización de los mismos.

## **SEGUNDO MOMENTO**

### **DESARROLLO**

DOCENTE: activa, observa, registra, pregunta, pregunta, reencauza el plan inicial, crea alguna situación problemática.

El juego abre muchas posibilidades para el abordaje de los contenidos previstos:

Son los niños quienes deciden el juego.

En caso de considerarlo necesario, el docente podría intervenir a partir de la situación de juego planteada por los niños.

La intervención del docente no es fortuita, sino que está directamente orientada a trabajar los contenidos previstos

Es probable que algunos de los contenidos planificados por la maestra, no sean abordados durante el transcurso del juego. Esto supone un registro de la situación que le permita retomar dichos contenidos en futuras actividades

## **TERCER MOMENTO**

### **EVALUACION**

Al DOCENTE: Evaluar la:

INCIDENCIA de los contenidos en el juego proyectado y organizado por los niños.

Los avances en el conocimiento tanto a nivel individual como grupal.

A los ALUMNOS: Reflexionar acerca de la propia actividad y la de sus compañeros.

La EVALUACION tiene en cuenta:

- ❖ El proceso
- ❖ Los resultados
- ❖ Los logros
- ❖ Los errores
- ❖ Los avances
- ❖ Las dificultades
- ❖ La posibilidad de rever lo sucedido para mejorarlo en futura oportunidad
- ❖ Plantear otros proyectos

## **CUARTO MOMENTO**

### **ORDEN**

Es el **ULTIMO MOMENTO**, antes de desarmar sus construcciones, o todas las producciones durante el juego.

Es una forma de valorar tanto los **PROCESOS**, como las producciones obtenidas.

Es la instancia en que **TODO EL GRUPO** colabora y en la que cada uno se hace responsable con el otro de ordenar tanto los materiales como los espacios de juego utilizados.

La edad de los niños determinará las características que tendrá cada momento, siendo estos cada vez más complejos a medida que el niño sea más grande.

Al comienzo del año el abordaje del juego-trabajo no será de la misma manera que al principio, a mitad o al finalizar el año escolar.

La teoría del aprendizaje subyacente a esta afirmación es la **TEORIA INTERACCIONISTA**, que plantea la relación recíproca entre desarrollo y aprendizaje.

Es decir: el **DESARROLLO CONDICIONA** las posibilidades del niño, pero al mismo tiempo el **APRENDIZAJE** modifica su desarrollo.

El **JUEGO-TRABAJO** comienza y termina en el día y su **DURACION** en líneas generales **NO ES SUPERIOR** al de **UNA HORA**.

Si no culmina en el día los niños deciden y lo van a continuar y cuándo (dependerá de las potencialidades del grupo).

### **PROPOSITOS DE LA EDUCACION EN VALORES**

Uno de los propósitos esenciales de la escuela es conseguir que el niño elabore una moral **AUTONOMA, SOLIDARIA y COMPROMETIDA** con las posibilidades de cambio positivo de la sociedad en que vive.

El desarrollo de la autonomía moral hace referencia a la capacidad de reflexionar críticamente sobre las propias decisiones morales, y la capacidad de reflexionar críticamente y evaluar los comportamientos del contexto social, y es esa la obligación de la escuela que **NO INCULCA NI ADIESTRA, NI ADOCTRINA**. Sino que debe educar en valores a partir de plantear que cada acción que se ejerce está sustentada en un sistema de valores.

Educar en valores es formar individuos autónomos que puedan dar cuenta de sus actos para lo cual es importante comenzar a clarificar los valores que se sostienen, a evaluar críticamente, a argumentar que se hace y por qué se lo hace y a comprender que al haber contextos distintos puede haber escalas de valores diferentes.

Los valores son patrimonio de la cultura y la escuela los transmite, los reproduce y contribuye a su producción. Es por eso que los valores no solamente aparecen como finalidad

ó propósito de toda la actividad educativa sino también como contenidos concretos a ser aprendidos a lo largo de la escolaridad de los alumnos.

Buscamos, por un lado que nuestros alumnos en los diversos, ámbitos sociales de un modo responsable y comprometido, y por el otro que puedan comprender realmente la idea de una sociedad pluralista como aquella en la cual deben convivir las creencias, valoraciones y opciones ideológicas con el respeto por las sostenidas por los otros miembros de esta misma sociedad.

Educación en valores significa **ACEPTAR EL CONFLICTO COMO PARTE DE LA VIDA COTIDIANA**: es aceptar, registrar y analizar todo tipo de injusticias, empezando, por el mismo **AMBITO DE LA SALA**, grado, división y **ESCUELA**. Es aceptar que una misma situación puede ser significada de modos distintos, de acuerdo a la **ESCALA DE VALORES** que se sostenga.

*\*Desarrollar condiciones para sostener ó "soportar" actitudes de disidencia, disenso, discrepancia, mediante la capacidad crítica y proponiendo modelos de resolución NO AUTORITARIA de los conflictos derivados.*

*\*Impulsar modos de resolución no autoritarios no significa de ningún modo la renuncia al ejercicio constante de la AUTORIDAD que acompaña a los ROLES que se ejercen en la INSTITUCION ESCOLAR. La organización de una Institución, el modo cómo desarrollan sus actividades es la concreción de esos valores.*

### **ASPECTOS QUE DEBERIAMOS CONSIDERAR EN TODO MOMENTO:**

Reconocimiento y respeto por las diferencias. Aprovechar la diferencia, averiguar en qué somos diferentes y enriquecernos mutuamente; no se trata solamente de aceptar ó tolerar.

Instauración diálogo.

Aceptación de la necesidad de la existencia de algunos principios más o menos universales, pero que nos permitan regular la convivencia entre personas y grupos diferentes.

### **ASPECTOS EVOLUTIVOS EN FORMACION Y APRENDIZAJE DE VALORES:**

En los primeros años de escolaridad la **INCORPORACION DE VALORES** es fundamentalmente a partir de **ACEPTACION DE LAS NORMAS** existentes en el ámbito escolar. Heteronomía moral implica aceptación de las expectativas y convenciones de la sociedad, aunque todavía no logre totalmente su comprensión.

**EN LOS NIVELES INICIALES** debe cuidarse de proporcionar **PAUTAS** y **CONSIGNAS CLARAS**, explicar las causas de las normativas, ya desde los primeros momentos de la escolaridad los docentes explicitarán las razones para la existencia de dichas normativas, aún en aquellos casos en que las respuestas verbales de los niños no permitan confirmar adecuadamente su comprensión.

Paulatinamente se dan actitudes de identificación, gracias a las cuales los niños comienzan a ASUMIR COMO PROPIOS LOS VALORES PROPORCIONADOS POR UN MODELO EXTERNO O POR EL GRUPO DE REFERENCIA.

Después de un largo camino los individuos asimilan las normas sociales, comprendiendo y valorando su necesidad como medios adecuados para evitar ciertos efectos ó consecuencias negativas de algunos actos.

Aceptación y cumplimiento de las normas. Proporcionar pautas y consignas claras.

Prestar atención a explicar las causas de dichas normativas. Explicitar las razones para la existencia de normas y seguimiento de valores ayudará a que los niños no se perciban como meras "víctimas" de las decisiones unilaterales de los adultos docentes.

Paulatinamente podrán comenzar con una participación guiada en la ELABORACION DE NORMAS que hagan a la CONVIENCIA DIARIA en le sala ó grado.

Educar dentro de un marco en donde el binomio CIENCIA–AMOR se interrelacionen y convivan, se conjuguen y complementen, es la única forma de entender y dar respuesta a los dos grandes retos de la educación: "APRENDER A APRENDER" y "APRENDER A VIVIR".

El primero podríamos resumirlo como el DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES INTELECTUALES, con el objetivo de que los niños lleguen a aprender con AUTONOMIA, de modo que puedan seguir haciéndolo en el futuro por sí mismos de una forma razonada y CRITICA.

El segundo aglutinaría el resto de las capacidades, y lo resumiríamos como el modo de VIVIR BIEN CONSIGO MISMO Y CON LOS DEMAS, aprendiendo a sentir AMOR, ILUSION Y GUSTO POR LA VIDA. Esto implica el respeto a unos VALORES MINIMOS, UNIVERSALES, que posibilitan la convivencia armónica y democrática: JUSTICIA, SOLIDARIDAD, LIBERTAD, PAZ Y TOLERANCIA.

Para que en un aula se perciban los valores y actitudes y se sienta su necesidad, es condición "sine qua non" que concurren ciertos requisitos que creemos que posibilitan y alientan su desarrollo. Estos podrían ser los más significativos:

- ❖ Un ambiente vitalizante.
- ❖ Reflexión y sentido crítico.
- ❖ Significatividad del aprendizaje.
- ❖ Autoestima y colaboración.
- ❖ Sensibilidad del profesorado.
- ❖ Estrecha colaboración con las familias.

Un valor propio de la INFANCIA es la AFECTIVIDAD.

Aspectos íntimamente unidos al campo del desarrollo moral: comprender puntos de vista y posiciones diferentes en los otros, experimentar relaciones afectivas y amistosas, aplicar sus reglas morales, etc. Contemplaremos, pues, aspectos de conductas SOCIO–MORALES como ESCUCHAR, COMPARTIR, AYUDAR, COLABORAR, DECIR LA

VERDAD, etc., y SOCIO-CONVENCIONALES como SALUDAR, DAR LAS GRACIAS, PEDIR PERDON, etc., como conductas y actitudes morales. Son contenidos referidos a conductas sociales positivas. Ambas conductas están basadas en un principio fundamental de la educación moral, el RESPETO Y ATENCION A LOS OTROS.

## VALORES

No es sencillo intentar plantear una definición de valores con la cual podamos acordar: lo mejor es tratar de encontrar una definición lo suficientemente instrumental como para permitirnos actuar a partir de ella:

**"ALGO MUY RELACIONADO CON LA PROPIA EXISTENCIA DE LA PERSONA, QUE AFECTA A SU CONDUCTA, CONFIGURA Y MODELA SUS IDEAS Y CONDICIONA SUS SENTIMIENTOS Y ACTITUDES"**

**"LA HONESTIDAD PARA CON UNO MISMO ES LA CONDICION PRINCIPAL PARA PODER ENSEÑAR LOS VALORES QUE SE SOSTIENEN".**

## BIBLIOGRAFIA

- Realidad y Juego. Winnicott.
- El nacimiento de la inteligencia. Piaget.
- Estudios de psicología genética. Piaget.
- Psicología del niño. Piaget e Inhelder.
- Sexualidad Infantil. Freud.
- El valor de los valores: la educación en Valores. Compilación y elaboración. Ruth Harf.
- Los valores en la Educación Infantil. Gloria Domínguez Chillón.
- El Curriculum como desafío Institucional. Horacio Ferreyra. Virginia Batiston. Novedades educativas.
- El proyecto Institucional. Noemí Burgos. Cristina Peña. Edic. Colihue.
- Nivel Inicial. Aportes para una Didáctica. Ruth Harf. Elvira Pastorino y otros. El Ateneo.
- Como elaborar un proyecto. Ezequiel Ander Egg. María José Aguilar Idáñez. Lumen/Humanitas.
- La escuela con proyecto propio. Juan Carlos Moschen. El Ateneo.
- Los mapas conceptuales y su aplicación en el aula. Antonio Ontoria Peña. Ana Molina Rubio. Magisterio Río de la Plata.

- Los temas transversales. María José Martínez Ramírez. Magisterio.
- La organización de los contenidos en el Jardín de Infantes. E lisa Spakowsky. Clarisa Label. Carmen Figueras. Colihue.
- Revista de Educación Inicial N° 108.El juego ¿estrategia metodológica?. Elvira Pastorino. La Obra.
- El Nivel Inicial, estructuración, orientaciones para la práctica. Lydia P, de Bosch. Hebe San Martín de Duprat. Colihue.

**AMEI**

<http://www.waece.com>  
[info@waece.com](mailto:info@waece.com)