

PROYECTO PEDAGÓGICO

“ESPACIOS QUE ENRIQUECEN EL JUEGO SIMBÓLICO DE REPRESENTACIÓN DE ROLES EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA FUNDACIÓN NUGESI 21”

**Proyecto de grado presentado como requisito para optar por el título de:
Licenciatura en Educación Infantil**

Asesor:

ERIKA LILIANA CRUZ VELASQUEZ

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

PROYECTO PEDAGÓGICO

“ESPACIOS QUE ENRIQUECEN EL JUEGO SIMBÓLICO DE REPRESENTACIÓN DE ROLES EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA FUNDACIÓN NUGESI 21”

**MARISOL ARANGUREN CASTELLANOS
MARCELA BECERRA ORTEGA
CATALINA JARAMILLO SANCHEZ**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

MAYO 2017

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en educación infantil.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Autor(es)	Aranguren Castellanos, Marisol; Becerra Ortega, Marcel; Jaramillo Sanchez, Catalina
Director	Erika Liliana Cruz
Publicación	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2017. 155P
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	JUEGO, JUEGO SIMBÓLICO, JUEGO DE ROLES

2. Descripción
El presente trabajo se planteó bajo una perspectiva de propuesta pedagógica, la cual es, desarrolla con el fin de reconocer en el juego una oportunidad para establecer interacciones, construir relaciones y comprender la riqueza que en sí mismo le aporta al desarrollo de la función simbólica de los niños y niñas. Llevando así a que se piense en la creación de una propuesta pedagógica fundamentada desde las acciones del juego y más específicamente del juego simbólico, con el propósito de poder implementar diferentes acciones que estén encaminados a crear ambientes para el juego simbólico, en un escenario no convencional como lo es la fundación Nugesí 21, para seguir creando acciones para los niños y niñas de dicho espacio

3. Fuentes
Abad, J. (2008). Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración. Publicación digital véase también en: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Je3YwLah1sIJ:www.oei.e

s/historico/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co

- Abad, J. Ruiz, A. (2012). El juego simbólico. España. Editorial GRAO.
- Agudelo, D; Linares, N.(2010). El juego dramático como un espacio para fortalecer los factores protectores ambientales para la construcción de resiliencia en los niños /as que habitan barrios marginales. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional
- Arias, F. (2010). El juego dramático para el desarrollo de la expresión y la creatividad. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional.
- Blanco, J; Murcia, L ; Posso, A; Vargas, D. (2014). Maestras, Juego, Vivencias: Una aproximación a las creencias sobre el juego de seis maestras del Colegio Aquileo Parra IED. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Alianza Editorial. S. A. Madrid
- Bogotá para niñas y niños. (2014 - 2015). Alcaldía mayor de bogotá secretaria general D.C. Bogotá Mejor para Todos. Véase en: <http://www.bogota.gov.co/>
- Caillouis, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.
- Cervera, J. (1996) La dramatización en la escuela. Madrid, edit. Bruño.
- Duran, S; Martin, C. (2015).Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional
- El desarrollo de la atención, la memoria y la imaginación. véase también en: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d106.pdf>
- Huizinga, Johan. 2012. Homo Ludens: pág. 42. Madrid. Alianza Editorial.
- Isaacs, D (2008) El trabajo de los profesores, virtudes en los educadores:
- Leyva, A. (2011).El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Colombia. Pontificia Universidad Javeriana. Véase <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Maturana, H. (2003). Amor y Juego. Fundamentos Olvidados de lo Humano desde el Patriarcado a la Democracia. Chile. Editorial, Comunicaciones Nor Este Ltda. Véase en: <http://matriztica.cl/wp-content/uploads/AmoryJuego.pdf>.
- Mesa, C; Rivera, A; Valencia, Y. (2015). El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño. Colombia. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.Véase en: <file:///C:/Users/gimat/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015.pdf>.
- Piaget, J. (1961). la formacion del simbolo en el niño: imitación, juego, y sueño; imagen y representación. Francia. Editorial, Fondo de cultura económica.

- Piaget, J. (1946). la formación del símbolo en el niño. México. Revista Crear; modulo II, Desarrollo de competencias para la comunicación y el lenguaje. Véase en: <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacion-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Ríos, M. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. México. Revista Casa del Tiempo. Véase en: file:///C:/Users/Giovanny/Downloads/Johan%20Huizinga.%20Juego%20y%20Cultura.pdf.
- Ruiz de Velasco, A y Abad, J. (2011). El juego simbólico. Barcelona: Grao Justicia-comprensión optimismo. Navarra, España: EUNSA
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Solovieva, Y., Quintanar, L. y Lázaro, E. (2006). Efectos socioculturales sobre el desarrollo psicológico y neuropsicológico en niños preescolares. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología, 6 (1), 9-20.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2007). Análisis neuropsicológico de la acción escolar desde el paradigma histórico-cultural. Revista de Psicología General y Aplicada. 60:217- 34.
- Secretaria de Cultura Recreación y deporte. (2016 - 2017) Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Bogotá Mejor para Todos. Véase en: <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/participacion-en-deporte-recreacion-y-actividad-fisica/en-ciudad-bolivar-la-comunidad-recupera-sus-parques>
- Vigotsky, L.S. (1984a). El instrumento y el signo en el desarrollo del niño. Obras escogidas. Tomo 6. Moscú: Pedagogía.
- Vigotsky, L.S. (1995a). Obras escogidas. Tomo III. Madrid: Visor.
- Vigotsky, Lev. 2003. la imaginación y el arte en la infancia. Capítulo 4. Ediciones Akal
- Winnicott, D. 1982. Realidad y Juego. Barcelona. Editorial Gedisa.

4. Contenidos

El presente trabajo está organizado por capítulos de la siguiente manera:

El primer capítulo cuenta con el desarrollo de la introducción y la justificación, donde se hace una breve descripción de la propuesta, y la importancia de llevar a cabo la realización de la misma, para fomentar el enriquecimiento de su capacidad simbólica, su

capacidad expresiva y las formas de relacionarse con su entorno objetual, consigo mismo y con los demás.

El segundo capítulo comprende el marco contextual, trabajado a partir del reconocimiento de la realidad de las infancias con relación a las manifestaciones lúdicas, que su entorno les posibilita; comprendido desde la localidad de Ciudad Bolívar, del barrio Bella Flor, y la fundación Nugesí 21; descritas desde su configuración misma, como sus características y apreciaciones sociales.

El tercer capítulo se centra en el planteamiento de la situación problema, donde se describen los parámetros que se tuvieron en cuenta para llegar a problematizar el concepto de juego y juego simbólico y los espacios para el desarrollo del mismo, a partir de las apreciaciones de dicho concepto y como este es visto y trabajado en el contexto de la Fundación Nugesí 21. Además, se describe los objetivos trazados para el desarrollo de la propuesta pedagógica.

El cuarto capítulo se desarrolla a partir de los antecedentes que se tuvieron como base para comprender y reconocer cómo ha sido trabajado el concepto de juego, desde los últimos cinco (5) años, a partir de diferentes trabajos de grados desarrollados por diversas universidades como lo son la Universidad, Pedagógica Nacional, la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y la Pontificia Universidad Javeriana

El quinto capítulo presenta el marco conceptual, abordado desde el concepto de juego y los planteamientos de diferentes autores como Piaget, Vigosky, Winnicott, Huizinga, Javier Abad, Solovieva. Quintanar.

El sexto capítulo se fundamenta en la propuesta y el desarrollo de la misma, a partir de la descripción del enfoque, el trabajo realizado con los espacios propuestos para juego y por último la descripción de las diferentes fases de desarrollo de la propuesta pedagógica.

El séptimo apartado de reflexiones y conclusiones del desarrollo de la propuesta en relación a los alcances, aciertos y desaciertos como balance de su proceso de intervención pedagógica.

5. Metodología

El enfoque metodológico de la propuesta pedagógica se inclina bajo la perspectiva del enfoque sociocultural, la corriente de pensamiento de Lev Vygotsky, donde el desarrollo

humano se produce mediante los procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social. La construcción de conocimientos de la cultura se realiza a través del lenguaje, este es el principal vehículo de esos procesos y es lo que influye decididamente en el desarrollo de la mente. Para este autor, el habla es, fundamentalmente, un producto social. Estas herramientas del pensamiento son culturales en el sentido de ser producciones que el hombre ha consolidado en su desarrollo a través de la mediación social, es decir, el conocimiento, construcción y reconstrucción o apropiación de las mismas por parte de los sujetos que se dan en diálogo e interlocución cultural; al nacer los niños y niñas comienzan sus procesos de interacción alrededor de las realidades culturales preexistentes, con la ayuda de un adulto o de otros niños y niñas, se van construyendo esas formas y sentidos que la cultura pone a disposición de cada ser humano, se van asignando significaciones al mundo circundante.

La propuesta pedagógica también centra su opción metodológica de intervención por medio de la “creación de ambientes para el juego, como los escenarios para la invención y surgimiento del juego simbólico.

Para ello nos centramos en los planteamientos teóricos del autor Javier Abad Molina que rescata en su libro “el juego simbólico” (2012) y algunos aportes centrales de las docentes María Consuelo Martín Cardinal y Sandra Marcela Durán, realizadas en su investigación, Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. (2015) , donde se reflexiona sobre la importancia de la creación de ambientes como dispositivo para potenciar el juego en la primera infancia, el rol del maestro y las características en el desarrollo de los niños y las niñas, su necesidad de actividad libre y autónoma y su juego dentro de ambientes diseñados para tal fin

6. Conclusiones

- Después de haber realizado esta propuesta pedagógica, vemos una manera diferente y original de trabajar un tema como lo es los **espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles** en un escenario no convencional como lo es la fundación Nugesí 21, ya que es una población flotante. El hecho de llevarla a cabo a partir del juego y el simple hecho de romper con la rutina de los niños y niñas al tratarse de actividades poco frecuentes, supone un mayor interés y participación por parte de los niños y niñas, Además, trabajar siguiendo estas pautas nos ofrece mayor riqueza en el desarrollo de las actividades y en los

resultados que queremos obtener.

- La creación de los espacios para el juego simbólico, conlleva a que se reconozca la realidad de los participantes, involucrarse con su contexto y cultura, reconocerles desde lugares propios ya que las experiencias tienen que ser familiares en la búsqueda de que ellos se sientan a gusto y habituados con el entorno, logrando que su participación en las diferentes experiencias de juego sea más enriquecida al permitirles poder evocar su todo bagaje cultural, por más mínimo que sea, haciéndolo partícipe de los juegos propuestos, estimulando así a que su plataforma simbólica sea más enriquecida a medida que el interactúe en estos espacios de juego. Evidenciando todo ello en las intervenciones realizadas con los niños, ya que al reconocer el espacio tanto físico, como social y cultural donde ellos se están desarrollando, les permitimos poder relacionarse de una forma más placentera, donde se sintieron a gusto, dando a conocer sus conocimientos previos, la forma de comprender su entorno social, familiar y comunitario. Las habilidades, capacidades, adquiridos en su entorno, en las experiencias de juego.
- La creación de los espacios para el juego simbólico, conlleva a que se reconozca la realidad de los participantes, ya que las experiencias tienen que ser familiares en la búsqueda de que ellos se sientan a gusto y habituados con el entorno, logrando que su intervención sea más enriquecida al permitirles poder evocar su todo bagaje cultural, por más mínimo que sea, haciéndolo partícipe de los juegos propuestos, estimulando así a que su plataforma simbólica sea más enriquecida a medida que el interactúe en estos espacios de juego. Evidenciando todo ello en las intervenciones realizadas con los niños, ya que al reconocer el espacio tanto físico, como social y cultural donde ellos se están desarrollando, les permitimos poder relacionarse de una forma más placentera, donde se sintieron a gusto, dando a conocer todas las habilidades, capacidades y aprendizajes, adquiridos en su entorno, poniéndolos a prueba en las experiencias de juego.
- También, se ha de considerar de vital importancia la elección de los temas que se trabajaron, porque resulta fundamental, ya que dependiendo de los temas que abordamos a través del juego simbólico, los niños y las niñas adquirieron mayores o menores conocimientos acerca del mundo social.
- Se favoreció la formación de la actividad de juego de roles en los niños participantes, como una cadena de acciones orientadas y organizadas hacia objetivos específicos: desempeñar el rol y desarrollar experiencias de juego simbólico de representación de roles que posibiliten amplias interacciones lingüísticas y plasticidad en la apropiación y la caracterización de los personajes.
- Se favoreció la formación de la actividad de juego en los niños participantes en sus elementos invariantes: planeación, ejecución; los cuales se incluyen en cualquier tipo de actividad, considerando los motivos e intereses de los menores. Para la

organización de la actividad de juego se resalta la importancia de la participación del maestro en su organización y dirección.

- Considerar a la actividad de juego de roles, actividad rectora en la educación infantil, como una alternativa de trabajo psicopedagógico eficiente, sobre la cual se puede dirigir la formación de los aspectos básicos de esta edad, así como la Formación de la función simbólica a través de las actividades de juego
- La participación de los niños y niñas en la actividad de juego de roles género transformaciones en su desarrollo simbólico, lo que permitió la conformación de nuevas formas de pensamiento y posibilita resolver de manera creativa cualquier situación considerando diferentes perspectivas.
- El juego simbólico en el niño y niña tiene la libertad para establecer cualquier clase de ficción, es capaz de definir en que se convierte cada objeto es capaz de desarrollar cualquier clase de acción y es capaz de incluir el personaje que se le ocurra siendo este, un potencializado de experiencias.
- El juego de roles cumple un papel importante en los aprendizajes del niño y la niña ya que de esta manera él es capaz de construir desde la imaginación para ellos no es necesario contar con el objeto, gracias a esto se fortalecen mucho más la memoria y la imaginación creadora en los infantes, el juego es capaz de convertir la realidad en fantasía, en una fantasía que motiva al sujeto que lo acompaña a explorar su imaginación y su mundo.
- Para jugar no hay edad ya que es un desarrollo que se da a lo largo de la infancia, apoyada a través del lenguaje y de su complejidad, que también va en aumento, un hito importante en el juego simbólico es el juego compartido, cada momento que se comparte durante el juego es un aprendizaje que se torna constructivo

Elaborado por:	Marisol Aranguren, Marcela Becerra, Catalina Jaramillo
Revisado por:	Erika Liliana Cruz.

Fecha de elaboración del Resumen:	01	06	2017
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

1. PRESENTACIÓN	
1.1 Introducción.....	30
1.2 Justificación.....	33
2. MARCO CONTEXTUAL.....	36
2.1 Contexto Local- Localidad de Ciudad Bolívar	
2.2 Contexto Barrial Barrio Bella Flor	
2.3 Contexto Institucional- Fundación Nugesí 21	
3. PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN PROBLÉMICA.....	48
3.1 Planteamiento del problema	
3.2 Objetivos	
3.2.1 Objetivos Generales	
3.2.2 Objetivos Específicos	
4. ANTECEDENTES.....	51
4.1 El juego dramático para el desarrollo de la expresión y la creatividad.	
Universidad Pedagógica Nacional (2010).	
4.2 El juego dramático como un espacio para fortalecer los factores protectores ambientales para la construcción de resiliencia en los niños /as que habitan barrios marginales.	
Universidad Pedagógica Nacional (2010)	
4.3 Maestras, Juego, Vivencias: Una aproximación a las creencias sobre el juego de seis maestras del Colegio Aquileo Parra IED.	
universidad Pedagógica Nacional. (2014)	
4.4 El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en los niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño.	
Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (2015)	
4.5 El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.	
Pontificia Universidad Javeriana I (2011)	
5. MARCO CONCEPTUAL.....	61
5.1 El juego en la cultura y la cultura en el juego	
5.2 El juego y el desarrollo de la función simbólica del niño y los procesos	

de imaginación, invención, creación y recreación. (Winnicott, Piaget).

5.3 Del juego simbólico al juego de representación de roles

5.4 Espacios y disposición de ambientes para el juego simbólico
de representación de roles

5.5 El rol del maestro en el Juego Simbólico

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....88

6.1 Objetivos

6.1.1 Objetivo general

6.1.2 Objetivos específicos

6.2 Metodología

6.3 Enfoque pedagógico

6.4 Recursos

6.5 Valoración

6.6 Fases y momentos para el desarrollo de la propuesta

6.7. Planeación de las experiencias para el juego simbólico de representación
de roles

6.8. Desarrollo de la propuesta

Fase I- Delimitación de la propuesta

Fase II- Exploración.

Fase III- Desarrollo.

Fase IV- Reflexión y análisis.

Fase V- valoración y proyección de la propuesta

7. REFLEXIONES Y CONCLUSIONES.....137

8. BIBLIOGRAFÍA.....139

9. ANEXOS

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1: Fases por las que esta propuesta pedagógica pasó
- Tabla 2: Descripción de las fases del desarrollo de la propuesta
- Tabla 3: Acciones desencadenantes de personajes relevantes del entorno familiar - momento 1
- Tabla 4: Experiencias de juego de representaciones de roles, personajes relevantes del entorno familiar- momento 2
- Tabla 5: Acciones desencadenantes de personajes relevantes de la vida laboral - momento 1
- Tabla 6: Experiencia de juego de representación de roles, personajes relevantes de la vida laboral- momento 2
- Tabla 7: Acciones desencadenantes de personajes relevantes del entorno barrial- momento 1
- Tabla 8: Experiencias de juego de representación de roles, personajes relevantes del entorno barrial- momento 2
- Tabla 9: Acciones desencadenantes de personajes relevantes de la cultura urbana - momento 1
- Tabla 10: Experiencias de juego representación de roles, personajes relevantes de la cultura urbana

LISTA DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1 panorámica Localidad
- Ilustración 2 y 3 panorámica barrios aledaños a la localidad
- Ilustración 4 y 5 panorámica del barrio Bella Flor
- Ilustración 6 y 7 espacios de acceso al barrio Bella Flor
- Ilustración 8 fachada Salón Comunal
- Ilustración 9 alrededores de la Fundación Nugesí 21
- Ilustración 10 fachada de la Fundación Nugesí 21
- Ilustración 11 y 12 interior de la Fundación Nugesí 21
- Ilustración 13 y 14 acciones representativas en Juego Simbólico Familia 1 - Experiencia de juego 1
- Ilustración 15 y 16 acciones representativas Juego Simbólico Familia 2 - Experiencia de juego 1
- Ilustración 17 y 18 acciones representativas Juego Simbólico Familia 1 - Experiencia de juego 1
- Ilustración 19 y 20 acciones representativas Juego Simbólico Familia 2 - Experiencia de juego 1
- Ilustración 21 y 22 acciones representativas en Juego Simbólico de Soldados - Experiencia de juego 2
- Ilustración 23 y 24 acciones representativas en Juego Simbólico Peluquería - Experiencia de Juego 2
- Ilustración 25 y 26 acciones representativas en Juego Simbólico Azafata - Experiencia de Juego 2
- Ilustración 27 y 28 acciones representativas en Juego Simbólico Tienda y Panadería - Experiencia de Juego 3
- Ilustración 29 y 30 acciones representativas en Juego Simbólico Miscelánea - Experiencia de Juego 3
- Ilustración 31 y 32 acciones representativas en Juego Simbólico Tienda y Panadería - Experiencia de Juego 3
- Ilustración 33 y 34 acciones representativas en juego simbólico culturas urbanas- Experiencia de juego 4
- Ilustración 35 y 36 acciones representativas en juego simbólico culturas urbanas- Experiencia de juego 4
- Ilustración 37 y 38 acciones representativas en juego simbólico culturas urbanas- Experiencia de juego 4

ANEXOS

- Anexo # 1: Juego de representación de roles entorno a personajes de su entorno familiar
- Anexo # 2: Juego de representación de roles entorno a personajes de su contexto barrial
- Anexo # 3: Juego de representación de roles entorno a personajes de su contexto barrial
- Anexo # 4: Juego de representación de roles entorno a personajes de culturas urbanas

1. PRESENTACIÓN

1.1 Introducción

El presente documento da cuenta del desarrollo de una propuesta pedagógica como un constructor teórico práctico, que articula principalmente dos ámbitos: uno, el análisis crítico y la reflexión sobre la práctica pedagógica y dos, las acciones que este proceso de reflexión y análisis suscita, con el propósito de afectar dicha práctica en el proceso de investigación formativa desarrollado en la fundación Nugesí 21, abordando la importancia del desarrollo de juego simbólico en los niños; reconociendo la necesidad de brindar oportunidades de participación, orientados a fortalecer con variedad de alternativas los procesos de formación de niños y niñas, a partir del desarrollo de herramientas fundamentales, el fortalecimiento de la personalidad y la integración del niño a partir de su entorno social.

La propuesta pedagógica orientada hacia “Espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles de niños y niñas de la Fundación Nugesí 21”, exigió llevar una rigurosa recolección de información a partir de observaciones y videgrabaciones de cada una de las experiencias desarrolladas del juego simbólico que se propiciaron con los niños y niñas de la fundación. Estas indagaciones permiten realizar una observación sistemática, una descripción y análisis de sus acciones referidas al enriquecimiento de su capacidad simbólica y establecer un proceso reflexivo con respecto a los aciertos, retos y dificultades del desarrollo de la propuesta pedagógica en un escenario alternativo.

El campo de profundización conceptual del desarrollo de esta propuesta pedagógica está centrada en reconocer el valor del juego simbólico en sí mismo en la de Educación Infantil. La capacidad simbólica de los niños y niñas se configura tanto en sus estructuras complejas de pensamiento, pero también expresa la capacidad de los seres humanos, grupos, cultura en establecer interacciones comunicativas que conllevan a los acuerdos, los consensos, la búsqueda de intereses comunes, en otras palabras, la resignificación simbólica colectiva. En este sentido la función simbólica no es exclusiva de la individualidad, sino que se origina en los grupos humanos, como necesidad vital de vivir con otros.

Los juegos simbólicos se encuentran presentes en el contexto de los niños y niñas, entendiendo que dichos juegos hacen parte del desarrollo del infante en el momento de ser una de las bases fundamentales con las que él reconoce su entorno y lo representa a partir de sus gustos, aptitudes y desagrados. Todo ello comienza cuando un objeto o gesto representa para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles, esto sucede en el estado del periodo sensorio-motriz, cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras y atribuirles una significación global, dicho

proceso se da en la adquisición sistemática del lenguaje, es decir, el sistema de los signos colectivos, y que coinciden con la formación del símbolo o bien del sistema de significados individuales que van a permitir el desarrollo del pensamiento del niño; entendiendo que el símbolo es un concepto polisémico que implica encontrar un reconocimiento mutuo, expresa una intención, un deseo, una proyección, una realidad interna, un sentido de pertenencia, es la expresión de determinados aspectos de la realidad y que pertenece, por una parte, a la dimensión del inconsciente de la persona, de su experiencia profunda, y por otra, a la expresión externa de la experiencia; y es lo que le permite al sujeto las conexiones de significados que se establecen en el juego simbólico.

En este sentido, la propuesta pedagógica, resalta la capacidad que tienen los niños y las niñas para atribuir significado a su realidad objetual, social y cultural. Es precisamente en la infancia, donde se constituye una actividad vital que cumple la función de simbolizar y representar lo elementos que existen en su entorno próximo. Esto implica estructurar procesos de pensamiento tales como la imitación, la proyección y la invención; en esta medida, cuando los niños logran tener permanencia de los objetos que no están presentes o no pueden ser percibidos a través de los sentidos, empiezan a enriquecer las imágenes mentales que se anclan en su memoria y que se convierten en la plataforma para hacer proyecciones “como si” y por tanto son los primeros insumos para ejecutar acciones ficticias similares a la reales que ha registrado o imaginado. Tal conjunto de actuaciones psíquicas, corporales y expresivas es lo que denominamos juego simbólico, escenario de invención de la infancia en donde es posible recrear una identidad transitoria con suficientes partículas de realidad y fantasía.

De esta forma, la propuesta pedagógica que se presenta a continuación, tuvo como propósito principal develar la capacidad simbólica de los niños y las niñas, por medio de la escucha atenta del guion dramático que se desencadena en las acciones propias del juego simbólico de representación de roles.

La observación y análisis de las actividades de los niños, muestra cómo ellos organizan nuevas representaciones a partir de los nuevos significados que otorgan a sus experiencias. Frente a estos procesos de los niños y niñas, el maestro tiene un rol primordial para favorecer las experiencias de significación que sustentan los procesos de aprendizaje por lo que el docente ejerce una labor fundamental a la hora de contribuir en el acompañamiento de los mismos, que nos permiten comprender la cultura e historia de nuestra sociedad. Tiene como finalidad, en primer lugar, dar a conocer la importancia que tiene el juego, y más en concreto el juego simbólico como agente socializador, y qué papel desempeña el juego a la hora de que el niño y la niña comprenda su realidad social.

La propuesta pedagógica que se presenta a continuación comprende los siguientes capítulos:

El primer capítulo cuenta con el desarrollo de la introducción y la justificación, donde se hace una breve descripción de la propuesta, y la importancia de llevar a cabo la realización de la misma, para el fortalecimiento de algunos aspectos que comprenden al niño desde el ámbito personal

El segundo capítulo comprende el marco contextual, trabajado a partir del reconocimiento del contexto; comprendido desde la localidad de Ciudad Bolívar, del barrio Bella Flor, y la fundación Nugesí 21, visto desde las características propias del lugar y los aspectos sociales más relevantes

El tercer capítulo se centra en el planteamiento de la situación problema, donde se describen los elementos recurrentes que se tuvieron en cuenta para llegar a problematizar el concepto juego simbólico de representación de roles; los espacios para el desarrollo del mismo, a partir de las apreciaciones de dicho concepto y como este es visto y trabajado en el contexto de la Fundación Nugesí 21. Además, se describe los objetivos trazados para el desarrollo de la propuesta pedagógica.

El cuarto capítulo se desarrolla a partir de los antecedentes que se tuvieron como base para comprender y reconocer cómo ha sido abordado el concepto de juego en el ámbito de la educación desde los últimos cinco (5) años, a partir de diferentes trabajos de grados desarrollados por diversas universidades como lo son la Universidad, Pedagógica Nacional, la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y la Pontificia Universidad Javeriana.

El quinto capítulo presenta el marco conceptual, desarrollando los principales planteamientos teóricos identificados con respecto a la relación entre el juego y la capacidad simbólica de los niños y niñas, retomando principalmente los planteamientos de diferentes autores tales como Piaget, Vigosky, Winnicott, Huizinga, Caillois, Abad, Solovieva, Quintanar.

El sexto capítulo se describe el desarrollo de las fases de la propuesta, su proceso de planificación, proyección, desarrollo y el proceso analítico que se deriva de la interpretación y análisis de cada uno de los insumos contenidos en el proceso de registro y observación de las experiencias propuestas. del desarrollo de la misma, a partir de la descripción del enfoque, el trabajo realizado con los espacios de juego propuestos, la descripción de las diferentes fases de desarrollo de la propuesta pedagógica y por último los análisis de las experiencias de juego.

El séptimo el apartado, se plantean las conclusiones del desarrollo de la propuesta en relación a los alcances, aciertos y desaciertos como balance de su proceso de intervención pedagógica.

1.2 Justificación

La Fundación Nugesí 21 como organización social sin ánimo de lucro, se constituye como un escenario de práctica no convencional y se asume como espacio de construcción conjunta de saberes a partir de la interacción permanente entre sujetos y contextos la cual se configuran como apuesta ética, política y educativa por vincular los contextos de infancia al quehacer pedagógico de los maestros responsables del trabajo con la niñez, entendiendo que la educación trasciende las fronteras escolares e interpela otros lugares, en los cuales los niños y las niñas se desarrollan.

En el reconocimiento del juego simbólico como una tipología del juego privilegiada en la infancia, surge de una mirada reflexiva a la forma en cómo los niños y niñas de la Fundación Nugesí 21 apropian diversas realidades sociales y las proyectan en sus interacciones de juego. Interacciones que se comunican y expresan a través de diferentes lenguajes verbales y no verbales, permitiendo develar aspectos distintivos de su entorno social y cultural.

El juego es un reflejo de la cultura, la sociedad, por la cual se representan las construcciones, el desarrollo de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y así al jugar recrean lo que viven en su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los infantes en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos de quien juega. Los niños y las niñas representan en su juego la cultura en la que crecen y se desenvuelven. Desde esta perspectiva, el juego permite aproximarse a la realidad del niño y la niña. (Lineamientos curriculares y pedagógicos para la educación inicial en el distrito; 2010).

La necesidad de problematizar nuestra práctica pedagógica alrededor del campo del juego como manifestación y acontecimiento cultural que es vital para la infancia, surge de un proceso de inmersión a la realidad de la niñez en este contexto particular; en el cual ha sido posible identificar cómo a través de estas actuaciones libres y espontáneas se ve reflejado en sus formas propias de reconocerse a sí mismo, al otro y a su propia realidad.

El juego simbólico como categoría que refleja la superestructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentra en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones,

los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por tanto, el juego además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural entonces por ello el juego, lejos de ser la expresión libre de una subjetividad, es el producto de múltiples interacciones sociales y de allí su emergencia en el niño. Es necesario que esté previamente articulado con lo cultural, las significaciones compartidas, la interpretación. Más allá de su sustrato natural, biológico, el juego como toda actividad humana no se desarrolla ni adquiere sentido sino en el marco de las interacciones simbólicas de la cultura.

Además, se debe comprender como el juego posibilita proyectar el mundo interior, y también mediante el juego los niños y las niñas pueden interactuar de forma directa, expresando sentido y deseos. Al experimentar esas sensaciones que les produce el contacto con el otro, comienzan a construir parámetros de comportamientos positivos, la cual debe permitir que los niños y las niñas sean conscientes que siempre van a estar en contacto con otros y que, para poderse relacionar con ellos, deben tener unas pautas básicas de respeto, solidaridad, tolerancia y convivencia. Igual con el juego se puede establecer, cuáles son las virtudes, valores, necesidades e intereses de los infantes. Las habilidades sociales son inherentes al desarrollo de cada individuo, porque éstas le van a facilitar el establecimiento de relaciones interpersonales basadas en principios y valores, que permitan el enriquecimiento de sus dimensiones. Esta propuesta pedagógica sirve para focalizar los comportamientos agresivos y a la vez fortalecer las habilidades sociales, afianzando los lazos de amistad, fomentando la formación de valores y la auto reflexión y lo más importante, cada individuo involucrado encontrará la mejor manera de liberar estas actitudes negativas para que en otras circunstancias tengan la posibilidad de controlar sus impulsos agresivos y lograr un aprovechamiento del contexto ya que este es determinante en la formación y desarrollo del ser humano.

Con lo mencionado anteriormente el juego como herramienta metodológica, permite realizar una dinámica diferente, donde los niños y las niñas se desarrollen integralmente, no solo a nivel conceptual, sino que desplieguen habilidades sociales, que pongan en marcha procesos creativos. Los juegos permiten a los infantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en alternativas para la solución de conflictos, abriendo diferentes modos y estilos de pensamiento que fortalecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuente en la niñez.

El propósito de implementar una propuesta de juego simbólico en la fundación Nugesi 21, se basa en lo histórico cultural, donde se plantea que el juego conforma la plataforma indispensable para el desarrollo de la personalidad del niño, la consolidación los procesos involuntarios, la preparación de los procesos voluntarios, la reflexión y la formación de los intereses del niño, todo esto a través del método formativo propuesto en la psicología histórico cultural (Vygotsky, 1995).

La elección del tema “Espacios que enriquecen el juego simbólico en niños y niñas de la fundación Nugesi 21”, ha sido el resultado de considerar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños y las niñas. Y no sólo eso, sino que, además, a través del juego los infantes descubren sus posibilidades, aprenden a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas y además descargan impulsos y exteriorizan sus emociones y fantasías. Todo ello, nos lleva a considerar el juego como una de las actividades básicas de la infancia. Además, debemos tomar conciencia de que el juego, tiene un papel muy importante a la hora de que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de su entorno social, como son las diferentes profesiones que existen, los roles que desempeñan los adultos, la organización social y económica. De esta manera, jugando se comunican e interactúan con sus pares, ampliando su capacidad de comunicación, y evolucionando moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento, los roles sociales, y así se conocen a sí mismo.

2. MARCO CONTEXTUAL

En el siguiente capítulo se realiza un acercamiento al contexto desde las diferentes realidades sociales en las que están involucradas los niños y las niñas, desde los ámbitos más cercanos de socialización como la familia, la comunidad hasta el contexto lo barrial y local, en donde se realizó la propuesta pedagógica y donde se encuentra ubicada la Fundación Nugesí 21, escenario en donde fue donde la Universidad Pedagógica Nacional y en especial la práctica pedagógica de la Licenciatura en Educación Infantil, viene desarrollando diferentes propuestas de acompañamiento pedagógico desde hace un periodo importante de tiempo.

2.1. Localidad Ciudad Bolívar

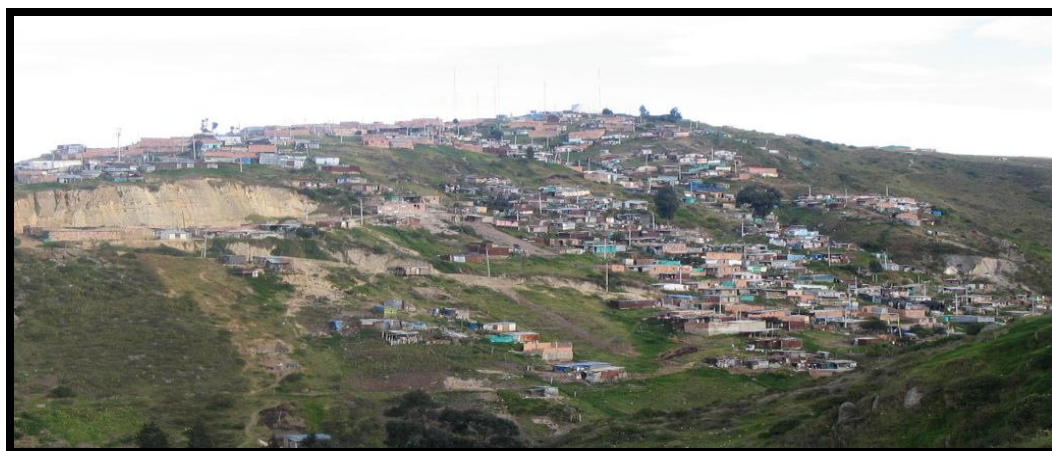


Ilustración 1 – tomada de http://encuentromegaproyectosymineria.blogspot.com.co/2013_08_01_archive.html

El sector de Ciudad Bolívar se inicia hacia los años cuarenta cuando se comienza a realizar la parcelación de grandes haciendas aledañas a la ciudad, conformándose los primeros asentamientos suburbanos en la década del cincuenta, a pesar del crecimiento del desarrollo urbano, la localidad de Ciudad Bolívar aún es una de las más marginadas dado al abandono y corrupción de los gobiernos (locales y Distritales). La mala administración de los recursos, la falta de control y presencia de autoridades (Policía y Ejército), según una encuesta realizada por la página de Terra nombrada Crónica de una noche por las calles de Ciudad Bolívar, una de las localidades más peligrosas de Bogotá, hacen referencia a la incremento de inseguridad en el sector esto junto con que es también una de las más pobres, sumado a la ausencia de agua en algunos de sus barrios y de la pésima recolección de desperdicios por parte de las empresas de servicios públicos (ESP Aseo Capital) encargadas de limpiar la zona.

El desplazamiento forzado en el territorio Colombiano ha ayudado para que la cantidad de población aumente de manera considerable en las principales ciudades y mucho más en la capital colombiana, según estadísticas presentadas por Ex-Alcalde Gustavo Petro 2012 - 2015. Al llegar a la ciudad las personas que son obligadas a desmovilizarse buscan refugio y un lugar donde vivir en los lugares más apartados de la misma, en este caso el barrio bella flor ha acogido a una gran cantidad de estas personas brindándoles un espacio en donde se les es posible vivir de una manera más estable y más económica, ya que el sector es nivel uno en sus servicios y son de alguna manera más cómoda de responder por ello.

Gracias a esto también los niños y las niñas están de manera más vulnerable ya que al no contar con una alimentación segura y balanceada, quizás, unas de las consecuencias que tiene la zona y afecta a los niños y niñas de manera particular es que están sujetos a vivir mucho más tiempo en las calles sin ninguna responsabilidad, es allí donde están propensos a caer en las pandillas y los grupos consumidores de sustancias como es la marihuana, este se ha convertido en uno de los peligro y riesgos más allegados a la primera infancia ya que por sus condiciones de niño son más atraídos e involucrados.



Ilustración 2 – tomada en las escaleras de acceso al sector



Ilustración 3 – tomada desde el parque aledaño a la fundación Nugesí 21

A pesar de las circunstancias del sector se brindan grandes posibilidades de exploración del entorno para disfrutar de los espacios recreativos en donde la alcaldía toma participación uno de estos programas titulado: “en ciudad bolívar la comunidad recupera sus parques” esta implementación ayuda a la localidad, ya que con la estrategia “Yo amo mi Parque”, busca que los ciudadanos se reenamoren de sus parques y los usen nuevamente para pasar el tiempo libre, otro de los objetivos de la campaña busca que los habitantes de Ciudad Bolívar conformen grupos de recreación y deporte, e inviten a sus vecinos a participar de las diferentes actividades para no dejarlos en manos de la delincuencia, de esta manera realizan aleatoriamente con la ayuda de la alcaldía y el IDRD, programas educativos en donde la participación de los niños y las niñas es fundamental ya que son orientados principalmente para las edades entre los 2 y los 12 años de edad.

Otro de los proyectos que se ofrecen en la localidad es durante las semanas de receso escolar, el IDRD lleva a cabo vacaciones recreativas infantiles, destinadas al entretenimiento de los niños de algunas localidades de la ciudad, una de ella es la localidad de Ciudad Bolívar, destinados para los niños y las niñas entre los 2 y los 12 años, de esta manera podrán disfrutar y participar de todas las actividades programadas en los diversos parques de la ciudad en el caso de la localidad 19 se realizan en el parque Meissen y el parque Peñón El Cortijo, los menores gozan de una variada y divertida programación pensada en ellos, para que así tengan unas vacaciones inolvidables

2.2. El barrio Bella Flor

El barrio Bella Flor, para el imaginario de la mayoría de los ciudadanos y ciudadanas de Bogotá, según estudios realizados por la Alcaldía Mayor de Bogotá, es inseguro, y por lo tanto estigmatizado, a tal punto que muchos temen decir, al buscar empleo, que viven en esta localidad, pues, perciben la discriminación y el rechazo inmediato. El territorio además de ser el más densamente poblado, posee un alto porcentaje de la población económicamente activa, es de señalar que en este sector se encuentra la mayor población desempleada, y en promedio trabaja una persona por hogar.

Las oportunidades laborales para los jóvenes y las familias de la localidad son limitadas, ya que siempre se deben ir por el trabajo informal, especialmente el reciclaje para el caso de los hombres, por el contrario las mujeres se deben dedicar a otras labores como lo es el trabajo en casa de familia, restaurantes y la venta ambulante, ambos exponiéndose a los maltratos de la sociedad y a no tener una estabilidad económica, asimismo muchos no cuenta con un sistema de salud estable, puesto que el gobierno no los vincula al sistema de salud SISBEN y no ganan lo suficiente como para pagar una EPS



Ilustración 4 – tomada por las maestras en formación



Ilustración 5 tomada por las maestras en formación

Una de las problemáticas más evidentes en la zona es el consumo de sustancias psicoactivas, el pandillismo y la conformación de grupos violentos y de sicariato, esto afectando no solo al barrio sino también a la localidad; este sector se ha convertido en uno de problemas sociales más altos a nivel de la capital pues allí hay grandes índices de criminalidad, la influencia para que otros jóvenes consuman todo tipo de droga. Un poco por el abandono del gobierno tanto distrital como local y por otra parte, por el abandono de unos de sus padres e incluso de los dos en algunos casos.



Ilustración 6 - tomada por las maestras en formación escaleras de acceso



Ilustración 7- panorámica tomada de internet http://encuentromegaproyectosymineria.blogspot.com.co/2013_08_01_archive.html

Es una cultura en la que el sobrevivir el día a día es una ganancia que no muchos logran, es una comunidad que no siempre se piensa en el mañana sino que por el contrario se piensa en el

hoy y en él ya, en la inmediatez de las situaciones y de las adversidades de la vida, busca ocultar la problemática que viven también a través del canto y la improvisación del RAP (rapero, el que canta las canciones mediante sus letras en improvisación) como movimiento artístico del HIP HOP, no se piensa en la constitución de una familia sólida, se enfocan más por la reproducción a temprana edad y el salir adelante, como lo llaman ellos, sin importar si lo tiene que hacer solo o con un/una compañera sentimental, asimismo, no se le da la importancia de quién se hace cargo de los niños y niñas menores de edad, sino que esto lo puede hacer cualquier integrante de la familia, bien sea padre, madre, tíos (as) y/o abuelos.

Es un barrio principalmente cristiano, la manifestación de participación hacia la religión es de interés particular de la familiar ya que no se ve un interés propio del niño, si no por el contrario por una imposición de sus padres, en donde el beneficio que les brindan las entidades se torna desde cumplir con el existencialismo, por otro lado, los niños y niñas asisten a estos lugares con el fin de estar ocupados en sus tiempos libres y aprovecharlos al máximo, los ejercicios de los diferentes espacios le brinda la posibilidad de conocer y relacionarse con el otro desde los juegos y actividades que les brinda el entorno.



Ilustración 8 – tomada por las maestras en formación



Ilustración 9 - tomada por las maestras en formación

Así como la fundación Nugesi 21, existen otras donde se promueve las expresiones lúdicas de niños y niñas, lo podemos asociar cuando juegan, ya que viven experiencias que los preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que forman parte, esto con el fin de favorecer la comunicación, la creación y la participación, se ve como una forma de expresión espontánea en la que los infantes se puede sentir motivados, viéndolo desde el goce y el placer por lo que se realiza en pro de la comunidad y de sí mismo

2.3. La Fundación Nugesí



Ilustración 10 - tomada por las maestras en formación

Una historia de vida que marca un nuevo comienzo: La Fundación Nugesí 21, es motivada a partir de la historia de vida de uno de los habitantes del barrio Bella Flor de la localidad de Ciudad Bolívar, siendo este el fundador de la misma. Carlos Andretti Menjura Rojas, nacido el 06 de febrero de 1979 en la ciudad de Bogotá, se caracterizaba en el barrio por ser un joven perteneciente a una de las pandillas del sector y quizás de las más peligrosas, consumidor de droga, admirado por los más pequeños y odiado por los más grandes. Todo esto se dio gracias a que durante alguna parte de su niñez convivió con su abuela, algún tiempo vivió solo y en la casa de sus amigos, a consecuencia de esto a la edad de 18 años sufrió un grave accidente el cual le cambió la vida, no solo a él sino a quienes convivían con él es esos momentos, al quedar cuadripléjico la vida lo obligó a reflexionar sobre sus acciones y lo que estaba realizando en su comunidad, con la ayuda de un centro de rehabilitación, logró dejar de lado las cosas que estaba haciendo, para así tener un horizonte y de esta manera buscar la orientación de los jóvenes de su barrio.

Esta situación lo llevó a reflexionar sobre lo que estaba haciendo con su vida, tomando la decisión de hacer un cambio drástico para empezar una larga recuperación tanto a nivel personal, físico y emocional y es por esta razón que llegó a trabajar por la comunidad de Bella Flor, mediante su participación como presidente de la junta de acción comunal, a partir de todos los proyectos que se realizaban en la junta, trató de resarcir un poco del daño que él había causado tiempo atrás al sector.

Así mismo y luego de haber terminado su labor como presidente de la junta de acción comunal, y con la preocupación de no poder seguir liderando proyectos en pro de la comunidad, tomó la decisión de crear la FUNDACIÓN NUEVA GENERACIÓN SIGLO 21 (Fundación Nugesí 21), en el año 2004, pero después de un gran trabajo administrativo se consolidó legalmente el 7 de julio de 2007 con el fin de ayudar a frenar las muertes violentas y el reclutamiento armado que se estaba presentando contra los adolescentes y jóvenes por parte de los grupos al margen de la ley de la localidad.



Ilustración 11 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 12 - tomada por las maestras en formación

La fundación NUGESI 21 es una organización sin ánimo de lucro ubicada en la localidad 19 de Ciudad Bolívar, más exactamente en el Barrio Bella Flor, fue fundada en el año 2004, es un lugar en donde se sienten comprometidos con los derechos y el buen desarrollo de proyectos y programas en donde se vean involucrados los niños y las niñas desde los 3 hasta los 8 años de edad y jóvenes hasta los 17 años, este trabajo es posible desarrollarlo por los diferentes apoyos de las universidades e instituciones voluntarias para cumplir con el propósito de hacer frente a todas las necesidades que enfrentan en su entorno social; quieren fortalecer y construir su calidad como seres humanos, incrementar la productividad en los jóvenes formando líderes dentro de la comunidad, fortaleciendo el estudio, las actividades deportivas y artísticas como medio para crear un país con personas integrales que aporten a la sociedad.

Por otro lado la financiación depende netamente de las donaciones voluntarias y las que logra conseguir el fundador, es una labor dura pero la cual es necesaria que la realicen constante, para la realización tanto de los proyectos pedagógicos como para la ayudas económicas se encuentra aliado con algunas instituciones como lo son Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bienestar Familiar, NG Traducciones, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Banco de Alimentos de Bogotá, Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses, Alcaldía Mayor de Bogotá.

Los colaboradores de la fundación en un 60% son maestros y personas debidamente formadas para el trabajo con los niños y las niñas, el restante son voluntarios con poca formación pedagógica o quizás nula y posiblemente no certificados, pero con quienes se realizan grandes ejercicios en torno al fortalecimiento en los ejercicios deportivos, ya que cuenta con una escuela deportiva en donde participan realizando ejercicios de fútbol, patinaje, entre otros; algunos días de la semana con la colaboración de las prácticas educativas se les brinda a los niños y las niñas el apoyo en la realización de las tareas y adicionalmente realizan ejercicios y experiencia en donde se intentan involucrar todos.

En la fundación NUGESI 21 cada día es único, es una aventura un aprendizaje de nuevas experiencias, se trabaja desde los diferentes gustos de los niños, luego de terminar la jornada escolar, van a la fundación voluntariamente, allí los niños y niñas que asiste es por el gusto de las actividades que se realizan, no es necesaria una inscripción para poder participar en cada uno de los experiencias, inician con un acompañamiento de tareas que se realiza de una a dos de la tarde, a esta hora se realizan las actividades planeadas por las maestras en formación de la Universidad Pedagógica Nacional, con el fin de buscar la participación de cada uno de los menores.

Misión: Desarrollar, fortalecer y promover en cada sujeto sus talentos, cualidades y habilidades con el propósito de promover en cada uno de ellos la posibilidad de explorar sus habilidades propias, en donde los estilos de vida tengan un cambio favorable en donde la conciencia sobre sus acciones le aporten éxito en el área intelectual, física, social, emocional y espiritual, promoviendo agentes de cambio comprometidos con la responsabilidad de liderar procesos de construcción y fortalecimiento en control social y participación ciudadana, articulando esfuerzos que apunten a la construcción democrática del tejido social.

Visión: La visión de la fundación es llegar de la mejor manera a todos los espacios en donde se encuentre la población infantil, juvenil, familiar e impresionar positivamente a las nuevas generaciones de esta población para formar nuevos y buenos líderes para que aporten y marquen huella en las nuevas generaciones con un liderazgo óptimo y objetivo a través de sus talentos, para que puedan ayudar a la sociedad y comunidad a la que pertenecen, de esta manera pueden llegar hacer un ejemplo en la sociedad y en sus familias.

Objetivos: El objetivo principal de la entidad es promover, ejecutar, divulgar apoyar y desarrollar todo proyecto que tenga como idea motriz el trabajo social dirigido a niños, jóvenes, adolescentes y familias de comunidades de alto riesgo y de un alto grado de vulnerabilidad, basado principalmente en experiencia de formación y prevención, permitiendo así la autodeterminación de libre expresión creativa de los individuos así como el desarrollo de la convivencia, la solidaridad el respeto y la tolerancia en las diferencias, todo ello basado en la convivencia pacífica, defensa de los derechos humanos, civiles, políticos, económicos, sociales, ambientales, deportivos y culturales. Así parte de su objetivo es generar una buena influencia en los jóvenes y sus familias, para motivar, impulsarlo a la innovación, desafiarlo al descubrimiento y aprovechamiento de sus dones y talentos y, sobre todo, formarlo hasta que se encuentre en capacidad de influir en otros en su comunidad, con el propósito de fortalecer el tejido social.

Programas: Se realizará un recuento de los diferentes programas que se manejan en la fundación Nugesí 21, los cuales nacieron particularmente de los intereses de la comunidad por realizar actividades y programas que los ayuden a fortalecer y a mejorar sus condiciones

económicas, por otro lado, fueron orientados hacia los jóvenes para que con ayuda de estas propuestas utilizaran su tiempo libre en actividades con las que posiblemente pueden llegar a obtener un sustento económico. Las orientaciones de estas actividades están dadas por la problemática que se vive en la localidad y en aras de un mejoramiento de la misma, esto no solo se ha ido logrando con la ayuda del coordinador de la fundación sino por el contrario la participación de la comunidad y de las maestras en formación ha sido fundamenta ya que con los aportes

Escuela de formación deportiva transformando generaciones: Programa que desarrolla la fundación NUGESI 21 para mejorar la calidad de vida, las condiciones físicas y mentales de los niños, adolescentes y jóvenes entre los 4 y 20 años de edad. Está encaminada a fortalecer y favorecer a través de la práctica deportiva el desarrollo integral del participante, adelantando acciones en los aspectos biopsicosociales que permitan al alumno desarrollarse en forma natural y sentirse persona que actúa, piensa, reflexiona y construye, donde el deporte no es el fin fundamental si no que se convierte en un medio eficaz para el logro de la formación.

Escuela de artes integrales: Programa que promueve la fundación NUGESI 21 donde a través de espacios de comunicación y colaboración para así crear los fortalecimientos en las relaciones interculturales en donde los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, entre los 8 y 26 años de edad, se empoderen de los espacios de formación en teatro, audiovisuales, inglés, culturas urbanas vistas desde el Hip Hop, compuesto principalmente por 4 pilares, RAP, rapero (el que canta las canciones mediante sus letras) break dance, Breaker (el que baila) Graff, Graffitero (creo que esto es obvio no? pero da igual el que pinta) y scratch,DJ (el que maneja los platos) también llamado a este último componente Turntablism, es así que si principal propósito es aprovechar el tiempo libre de manera emprendedora con el fin de promover, divulgar y fortalecer el desarrollo cultural de los territorios menos favorecidos y vulnerables, y así robustecer la identidad de sus comunidades.

Formación en sistemas e informática básica: Organizar y abrir un espacio de formación en sistemas y computación inicial, bajo el nombre de: "NAVEGANTES CON DERECHOS". Su propósito es poder instruir algunos grupos menos beneficiadas que se encuentran ubicadas en los barrios bella flor, mirador y paraíso; ya que son poblacionales en un alto grado de vulnerabilidad, ubicadas en la localidad de ciudad bolívar.

Formación de iniciación en emprendimiento y desarrollo humano: La fundación NUGESI 21 dentro de su gestión, ejecución y desarrollo tiene como objetivo desarrollar espacios de formación con la comunidad denominados: " Escuelas de Liderazgo". Son espacios de capacitación adaptados para enseñar, preparar y desarrollar a los jóvenes, adolescentes y adultos en agentes de cambio y permitir que dentro de la misma comunidad sean líderes de sus propios

territorios; de esta manera adquiere responsabilidad y sentido de pertenencia para resolver los cambios positivos que busca la comunidad.

Club de tareas yo soy 0+: El poco interés en el estudio, la falta de atención y la dificultad para concentrarse son algunas problemáticas que más predomina los estudiantes de las deficiencias más predominantes. Las causas a esto son diversas y principalmente depende de su contexto y de las relaciones familiares e interpersonales gracias a esto a los maestros se les dificulta los ejercidos en las aulas por tal esta razón la fundación NUGESI 21 ha diseñado el proyecto que denominó: “club de tareas yo soy 0+”.

Encuentros juveniles por la recuperación del medio ambiente: Con este proyecto queremos construir una cultura ambiental ciudadana a partir de la sensibilización de la comunidad, tomando como conciencia la relación existente entre el hombre y el medio ambiente. Conociendo y aplicando los principios básicos para fomentar el sentido de pertenencia de su territorio, se ejecutan acciones ecológicas para la protección y mejoramiento del entorno, generando un medio armonioso para una convivencia en paz.

Festival de balineras: Desde 2011 la fundación NUGESI 21 ha ejecutado un proyecto deportivo de alto recuerdo en la Localidad 19 de Ciudad Bolívar, una competencia de carros esferados denominada: festival de balineras al 100 por ciudad bolívar”, en este programa se les permite la participación a todos los habitantes de la comunidad, sin estigmatizar raza, sexo, ni condición social, con el fin de implementar nuevos espacios de participación ciudadana libres de consumo y de violencia. Así contribuyen al aprovechamiento del tiempo libre y la sana convivencia entre las comunidades.

Torneos de microfútbol antichirris: en la fundación NUGESI 21 existen torneos denominados antichirris esto es con el propósito de mejorar la calidad de vida de los jóvenes y resolver gradualmente la delincuencia, violencia y el consumo que se presenta en los diferentes parques y escenarios deportivos de la comunidad de Bella Flor, siempre se le apunta a la recuperación de estos espacios evitando el consumo masivo y las diferentes problemáticas que allí se evidencia, donde los protagonistas son los niños, adolescentes y jóvenes; ellos por ser los directamente beneficiados de estos espacios se ven expuestos a situaciones violentas y acciones conflictivas que como consecuencia generan muertes violentas, abusos sexuales.

Los programas descritos anteriormente le han permitido a la fundación NUGESI 21 un gran progreso y unas bases, desde sus inicios se ha convertido en un referente de progreso y lucha por el mejoramiento de la comunidad tanto para su fundador como para quienes hacen parte de ella, buscando el mejoramiento de la misma y el fortalecimiento de los proyectos que allí se realizan y que han dado pie a poder recuperar algunos parques que se encontraban siendo

utilizados para expender y consumir droga y que gracias a este trabajo, poco a poco, esta problemática se ha ido erradicando, la participación de los jóvenes y niños ha generado recogimiento ya que ellos mismo son quienes hacen que se conozca los trabajos allí realizados algunos de ellos con los trabajos de canto como es el rap urbano; contando con una emisora donde pueden dar tanto ellos como todos los que hacen parte de la fundación muestras de su talento y puntos de vista a la comunidad, por otro lado los trabajos pedagógicos brindan herramientas para la construcción como personas, pero también pueden desarrollar todos sus talentos sin ser discriminados, llevando a que busquen un futuro mejor, enseñándoles que las drogas y el pandillismo no es la mejor solución para conseguir las cosas.

Gracias a cada uno de los voluntarios se han utilizado cada una de las oportunidades de integración y relación con los demás en sus tiempos libres, aprovechando de gran manera esto, pues hace parte de su formación, de una manera espontánea ya que por medio del juego se fortalecen muchas de las habilidades con las que ellos cuentan, el poder compartir con el otro, por otro lado el acompañamiento que se tienen con las maestras y los demás miembros de la fundación se logra, que en los espacios en donde no se cuenta con una jornada escolar realicen diferentes ejercicios tanto lúdicos como de formación personal, esto en aprovechamiento y fortalecimiento de su comunidad.

Proyecciones: al ser reconocida la fundación NUGESI 21 no solo a nivel local sino a nivel nacional e internacional será más productivo el trabajo realizados en el trabajo con la comunidad ya que se busca generar una buena influencia en los jóvenes y sus familias, para motivarlos, impulsarlos a la creación, desafiarlos al descubrimiento y aprovechamiento de sus saberes y talentos y, sobre todo, formarlos hasta que se encuentre en capacidad de influir en las buenas prácticas a su comunidad, con el propósito de fortalecer el tejido social, así mismos busca que con la ayuda de otros se pueda contar con una instalación más amplia para que se puedan desarrollar más programas en pro de la población. Participar en más proyectos liderados por la Alcaldía, para poder contar con un insumo económico.

Oportunidades para el juego : En las diferentes actividades desarrolladas al juego, son varias en la fundación ya que en algunas ocasiones se apoyan en las actividades que se realizan los fines de semana, pues existen tiempos libres en donde los niños y las niñas se les permite jugar de manera libre y espontánea la disposición de elementos para el uso de ellas es de gran relevancia pues hay objetos como: pelotas, lazos, aros, conos, entre otros, el juego es un elemento que está constante tránsito ya que es una de las dinámicas que se realizan, aunque este tipo de juegos se ha orientado hacia las habilidades físicas y deportivas.

En los momentos que ha sido posible observar el juego de los niños y niñas en el escenario de la Fundación se han identificado diferentes manifestaciones lúdicas. Entre estos los juegos

motores y pre deportivos, tales como el microfútbol, patinaje, baloncesto; los juegos de roles cómo la profesora, la mamá soltera que está a cargo de todas las labores de sus hijos, la señora de la tienda, el jugar a las vecinas y las enfermeras; entre los juegos culturales más practicados por ellos están los ponchados, el lazo con un canto particular para ir contando cada salto que se da, las cogidas y la olla, esto se realiza de manera espontánea y continua ya que estos juegos los pueden practicar en compañía de sus amigos y compañero.

Los ejercicios en torno al juego se dan de manera espontánea los espacios, aunque sean limitados ellos buscan cómo adecuarlos de tal manera en que se pueda realizar, aunque el juego ha sufrido grandes modificaciones de generación en generación esto lo hacen con gran alegría y motivación como regla general en los juegos es que las reglas cambian según los jugadores ya que dependiendo de su edad cambian la dificultad y/o la intensidad con la que se realizan.

Durante las diferentes actividades, surgen preguntas en torno al juego, por qué la realización de este tipo de juego en una era donde la tecnología nos invade, es así cómo al realizar diferentes preguntas se evidenciaron que en su gran mayoría los niños (hombres) se orientan hacia los juegos deportivos y uno que otro los videojuegos y las niñas (mujeres) juegos tradicionales y juego de roles. En medio de las intervenciones surgió la pregunta el por qué juegan, la cual fue de gran impacto porque muchos de ellos nos contaron que jugaba para olvidar los problemas de la casa y las peleas de los padres, pero también juegan para divertirse ya que cuando juegan con sus amigos de la fundación y del colegio, alcanzan a llegar a tener momentos de satisfacción total, aunque se entiende que uno de los fundamentos del juego es el aprendizaje, posiblemente por su cultura y los estereotipos de la sociedad ninguno lo nombra como elemento relevante.

3. PLANTEAMIENTO DE SITUACIÓN PROBLEMA

3.1. Planteamiento del problema

A raíz de la realización de la práctica docente, en donde se desarrollaron diferentes acciones pedagógicas, que permitieron dar gran valor a todas esas labores que se desenvuelven allí, y que gracias a muchas de ellas, la gran mayoría de los niños, jóvenes y adultos han podido desempeñar alguna labor que les ha sido de utilidad para ser desempeñada en el ámbito educativo, social o laboral, como programas en relación a la tecnología, los deportes (fútbol, basquetbol o patinaje), y las artes como la creación de diferentes objetos a partir del reciclaje.

Pero también, en la constante observación y trabajo realizado, se logró identificar una problemática en torno a que muchas de las acciones que se desempeñan en la fundación y que como se retoma anteriormente, son de gran valor para toda la comunidad del sector, se han pensado y centrado en el trabajo principalmente con una población mayor de 8 años, en donde se reconoce a partir de lo dialogado con los directivos de la fundación, que en esta edad se desarrollan todas sus capacidades: cognitivas, motrices y sociales, en el cual el niño tiene la habilidad de conocer sus gustos, aptitudes y desagradados, y más aún logra identificar cuáles pueden ser sus labores a desempeñar dentro de la sociedad, fomentando así en la infancia la importancia de utilizar el tiempo libre, en el aprendizaje de algunas áreas que puedan ser de gran ayuda para su formación, y no llegue a caer en algunas de las problemáticas como la drogadicción el pandillismo etc.

Asimismo, se debe tener en cuenta que, la fundación Nugesí 21, no es excluyente con la población menor de ocho años, sino que, al no contar con un saber pedagógico y una metodología concreta, en la importancia de crear y llevar a cabo espacios enriquecidos, que estén pensados para los niños menores de ocho años, reconociéndolos como sujetos críticos, reflexivos, sociales y transformadores de su realidad social, su única apuesta didáctica para estas edades, es la realización de las mismas actividades que se han pensado para los más grandes, o en algunos casos, sean los mismos niños, a partir de lo que les aporta el medio, quienes realicen sus propias acciones lúdicas, como por ejemplo el juego de roles (jugar a la mamá y el papá, los policías, los ladrones, las princesas), o experiencias de dibujo, entre otros.

Desde la perspectiva anteriormente descrita, y con el propósito de poder contribuir en la realización un proyecto pedagógico, que esté orientado hacia el trabajo con niños y niñas menores de ocho años, mediante la construcción y aplicación de una propuesta pedagógica que tenga como objetivo la creación de espacios enriquecidos que le permita a los niños y niñas poder desarrollar al máximo todas esas capacidades propias de estas edades. Enriqueciendo así dichos espacios, mediante uno de los componentes que hacen parte fundamental de la primera infancia, por la gran

posibilidad que le brinda a ellos y ellas el poder conocer y expresar todo lo que se piensa, se siente y se es, y que también le brinda al maestro el poder llevar a cabo diferentes acciones y aprendizajes, de una manera lúdica y de agrado para los niños como lo es el juego.

Así, uno de los recursos más ricos para propiciar y vivenciar espacios significativos y de participación es el juego, ya que confiere un valor singular como elemento presente a lo largo de la vida, capaz de disparar una diversidad de emociones, sensaciones y vivencias significativas para los niños y niñas. Entendiendo que son tantas y tan variadas las formas de juego, como, por ejemplo: los juegos motores, de reglas, de azar, y el juego simbólico de representación de roles; y que para efectos de esta propuesta tomaremos como referente este último; entendiendo que el juego simbólico le permite a los niños y niñas ir más allá de lo concreto, desprenderse de la realidad de las cosas para “hacerlas a su manera”, y dotarlas de sus propios significados. A través del juego simbólico, de representación de roles los niños y niñas aprenden a moverse en un mundo creado a partir de la combinación de imágenes conocidas y nuevas, actuando en el terreno de la posibilidad de acceder al mundo y actuar en él, desde otra lógica, de igual forma, favorece procesos tales como la invención, la creatividad, la expresión corporal y la narrativa, recrea mundos posibles la capacidad de reconocerse a sí mismo y a los demás.

Por lo tanto, la propuesta pedagógica tiene como objetivo crear espacios que enriquezcan el juego simbólico de representaciones de roles de los niños y niñas de los niños y niñas de la fundación Nugesí 21, por medio de diferentes experiencias de juego, a partir de la interacción realizada por él y ella en lugares, personajes, acciones, tiempos y materiales que propicien el deseo de jugar, donde los niños puedan pasar de una situación real a una situación imaginada, y sobre todo con elementos que le permitan crear la escena, comprender los atributos del rol que van a interpretar y la secuencia de acciones que conlleva ese rol.

3.2. OBJETIVOS

Con la realización de este trabajo pretendemos desarrollar los siguientes objetivos:

3.2.1. Objetivo General.

Generar experiencias significativas de juego simbólico de representación de roles para los niños y niñas de la Fundación Nugesí 21, que posibiliten enriquecer y nutrir su capacidad simbólica, donde converjan procesos de creación individual y colectiva.

3.2.2. Objetivos específicos

- Planificar y generar ambientes lúdicos que le permitan a los niños y niñas enriquecer su capacidad simbólica a través de una apropiación significativa del espacio y el reconocimiento de sus pares como colaboradores en la acción de jugar.
- Observar y registrar los acontecimientos que se desencadenan durante las experiencias de juego simbólico de representación de roles, resaltando la relación que establecen los niños y niñas con los objetos, la calidad de las interacciones entre pares y la invención del guion dramático como revelador de su acción simbólica.
- Valorar y proyectar la propuesta pedagógica desarrollada considerando sus alcances, retos, aciertos y desaciertos

4. ANTECEDENTES

El ser humano está sujeto a una sociedad que está constituida por normas, principios y valores establecidos culturalmente, los cuales permean su desarrollo tanto personal, físico e intelectual y van ayudando a la formación de su identidad como sujeto que afecta y es afectado por las diferentes prácticas sociales, políticas, culturales, religiosas de dicho colectivo. Estas prácticas van teniendo incidencia en sus acciones y reacciones frente a las diversas situaciones en las que se ve involucrado directa o indirectamente en su vida cotidiana, que se derivan de su contexto, proceso a través del cual las personas van construyendo una serie de creencias bajo las cuales orientan su manera de actuar y pensar en relación al grupo social al cual pertenecen.

Es por ello, y de acuerdo con lo anterior el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño, es el vínculo que le permite ir reconociendo la realidad en la que está inmerso, le posibilita el fortalecimiento de sus capacidades tanto personales, como físicas e intelectuales, en la medida de que puede interactuar con otros, reconociendo así sus gustos y desagrados.

Es así que la selección, lectura y análisis de los siguientes trabajos nos contribuyó en el reconocimiento de cuáles han sido los actuales planteamientos en relación al juego, las creencias en torno al mismo y la importancia de este en todos los aspectos del niño. Así mismo nos permitió reafirmar nuestros planteamientos en relación a que el juego como estrategia pedagógica permite múltiples aprendizajes en el sujeto y también en los maestros, ya que posibilita el poder potenciar la creatividad, la fantasía e imaginación del menor, igualmente favorece en la mejora de las relaciones interpersonales y las conductas sociales inapropiadas de los niños y niñas. Por último, nos aportó en la construcción del documento, en el momento de poder reconocer los principales componentes de un proyecto pedagógico, su creación y presentación.

Atendiendo a lo anterior, Se retomaron trabajos de grado de la Universidad Pedagógica Nacional, Universidad Distrital Francisco José de Caldas y la Pontificia Universidad Javeriana con un periodo de 2010 al 2016 con el objetivo de analizar los proyectos que se habían realizado con anterioridad sobre nuestro tema a fin, reconociendo la pertinencia de nuestro trabajo no solamente como aporte para el campo educativo, sino para nuestra propia formación.

4.1. El juego dramático para el desarrollo de la expresión y la creatividad trabajo de grado para obtener el título de Licenciatura en educación infantil elaborado por Faisully Arias Moreno, Investigadora de la facultad de educación de la Universidad Pedagógica Nacional (2010).

Este trabajo de grado correspondiente al proyecto pedagógico llevado a cabo en el Colegio “Centro Educativo libertad” con los niños del grupo “ los pingüinos” con edades de 4-5 años pertenecientes a la institución CEL, el cual se originó a partir de la implementación un taller de expresión dramática del programa de educación infantil en la Facultad de Educación de la Universidad Pedagógica Nacional, con el objetivo de potenciar en los estudiantes su libre expresión y creatividad a través de la implementación de talleres.

El documento se desarrolla en los siguientes capítulos; el primer capítulo presenta la introducción donde se exponen brevemente algunos de los aspectos principales del proyecto en cuanto a su origen, estructura y desarrollo; el segundo capítulo se denomina “nuestro lugar” presenta la contextualización de la institución, abordando su ubicación local y barrial, la historia de la institución, descripción de la planta física, enfoque pedagógico y el rol de cada miembro de la comunidad. El tercer capítulo se denomina “Lo que hay que aportar”, allí se analizan los aspectos que el colegio trabaja en torno al arte y juego la cual se concluye que el teatro es un espacio poco explorado, por tal razón se considera necesario crear un espacio donde los niño (as) saquen a flote sus sentimientos, intereses y emociones en busca de un proceso de sensibilización hacia su propio cuerpo y lo que le rodea; El cuarto capítulo se denomina “Lo que se va a trabajar” allí se expone la propuesta en su totalidad en relación a población, objetivos, metodología, marco teórico el cual aborda contenidos principales: antecedentes, la educaciónn artística, el teatro infantil, el juego dramático, la expresión corporal, verbal, plástica, dramática. El quinto capítulo se denomina “ manos a la obra” en este aparte se muestra la forma como se llevó a cabo la propuesta de intervención con los niños del grupo “ los pingüinos” con edades de 4-5 años, pertenecientes a la institución CEL, se plantea cómo se llevaron a cabo las tres fases de la propuesta y los respectivos talleres realizados para cada una, en el sexto capítulo se presentan las conclusiones de la autora tras la puesta en marcha de la propuesta de intervención; finalmente se cierra con la bibliografía y anexos.

La metodología del proyecto se llevó a cabo a través de talleres, tomándose como una alternativa de trabajo pedagógico que articula la teoría y la práctica, analiza las necesidades o dificultades reales y crea soluciones adecuadas a las mismas. La propuesta está enmarcada dentro de tres fases: sensibilización, expresión y representación / imitación.

Las Conclusiones desarrolladas por la autora concluyó que los niños(as) lograron potenciar su creatividad y su libre expresión a través del juego dramático. Afirma también que el juego es parte fundamental para el aprendizaje significativo de las artes. Con todo el proceso llevado a cabo finalmente se logró ver en los niños (as) más confianza y familiaridad en las relaciones con sus compañeros, como un aspecto más se plantea que la propuesta les permitió acercarse al conocimiento propio y del entorno y a la creación y vinculación de contenidos.

El anterior trabajo de grado nos ayuda para nuestra propuesta pedagógica, ver el juego dramático que parte de la imitación y la puesta en escena de los escenarios vistos cotidianamente. Por eso, existen patrones de juego como el de los policías, el papá y a la mamá, la profesora y el estudiante, entre otros. Los niños y niñas representan roles de los referentes que tienen y los interpretan en una situación corta que pueda llegar a ser de mayor relevancia, al convertirse en historias que ellos puedan recordar siempre que el maestro en formación proponga una situación de representación que enmarque y le dé sentido a dicho juego.

También nos ayuda a comprender los juegos de roles la cual son pertinentes para estimular la creatividad utilizado como instrumento para estimular. Así, dado que el juego de roles le permite al niño crear nuevas formas de entender su contexto, desde lo corporal, lo cognitivo, lo individual y lo colectivo, lo importante no es la creación que hace el niño por medio del juego dramático, sino el proceso que vivencia al hacer la creación y su deseo por representar la realidad para poderla entender desde unos lugares donde puede potenciar la creatividad (. Vigotsky, 2001).

4.2 El juego dramático como un espacio para fortalecer los factores protectores ambientales para la construcción de resiliencia en los niños /as que habitan barrios marginales. Elaborado por Diana Rocío Agudelo Cruz Nohora Liliana Linares Barón. Para obtener el título de Licenciatura en educación infantil de la Universidad Pedagógica Nacional (2010).

El trabajo de grado correspondiente al proyecto pedagógico que se desarrolló con un grupo de 25 niños habitantes del sector “Altos de Cazucá” asistentes al programa de refuerzo escolar (jornada Mañana) con edades entre 7 a 14 años, pertenecientes a los grados segundo- quinto de primaria” con el cual se buscó brindar ambientes que promovieran la resiliencia definida como enriquecer los vínculos, fijar límites claros, enseñar habilidades para la vida, brindar afecto, apoyo, establecer expectativas elevadas, y dar oportunidades de participación significativa a los niños y jóvenes por medio del juego dramático.

El trabajo se desarrolla en nueve capítulos; el primero de ellos es la Introducción donde se expone el lugar de desarrollo del proyecto; en el segundo capítulo se da una contextualización más detallada tanto institucional como local; así mismo, se lleva a cabo la caracterización de los niños y niñas y se presentan las distintas dinámicas institucionales; dentro del tercer capítulo se expone el objeto del proyecto, el cual es desarrollar una experiencia pedagógica que apoye los procesos de resiliencia en los niños que participan en el programa de refuerzo escolar a través del juego dramático, también se formula la pregunta problema ¿Cómo generar comportamiento de resiliencia en niñas y niños que habitan en barrios marginales a partir del juego simbólico?; en un cuarto capítulo se plantea la estructura de la propuesta pedagógica y se describe el proceso de construcción e intervención, enfatizando en brindar ambientes que promuevan la resiliencia para enriquecer los vínculos, fijar límites claros, enseñar habilidades para la vida, brindar afecto y

apoyo y establecer expectativas elevadas, y dar oportunidades de participación significativa por medio del juego dramático. Se presenta como fundamento pedagógico la teoría constructivista, y como estrategia metodológica el Taller; en el quinto capítulo se plantean todos los referentes teóricos que direccionan el trabajo: antecedentes, el juego dramático, la resiliencia, aportes del juego dramático, el papel del docente resiliente; el sexto capítulo presenta los talleres realizados durante las tres fases de la propuesta: motivación, exploración y montaje; en el capítulo siete se plantean las dificultades y las conclusiones del proceso; a continuación se encuentran las fuentes bibliográficas y los anexos.

La metodología del proyecto pedagógico se llevó a cabo a través de la modalidad del “taller creativo expresivo” el cual cuenta con tres partes: puesta en marcha, desarrollo central y retroacción; con éste se intentó que los niños y las niñas asumiera un papel protagónico participando activamente, los talleres fueron diseñados teniendo en cuenta el aprendizaje significativo tomando como referente a Ausubel.

Con esto las autoras concluyeron que los talleres diseñados fueron significativos para los niños, ya que a través del juego dramático los niños lograron conectarse con su vida cotidiana; también evidenciaron que en los procesos los niños lograron avanzar en cuanto a su autonomía, se evidenció la creatividad, y se fortalecieron los seis factores protectores ambientales a través del juego dramático.

Con la propuesta anteriormente mencionada nos aporta, que por medio del juego de roles el niño y la niña expresa situaciones y asimilan la realidad, es así entonces que juega a la mamá, a la maestra, prepara comidas. Esta expresión de situaciones vividas, puede ser reemplazada por manifestación de deseos y necesidades urgentes, como son las situaciones generadas por un inminente problema de agresividad ante ver a sus padres con esos comportamientos.

Así el niño y la niña va elaborando las situaciones con las cuales se siente identificado, siendo posible observar que crece, que alcanza un mayor grado de adaptación social o supera algún conflicto a través de esta actividad dramático-creadora. Los niños frente a diversas situaciones de juego, varían sus pautas de conducta hacia otras más sólidas y positivas.

El poder representar situaciones de la vida hogar de su barrio posibilita a los niños y niñas la necesidad de integrar su experiencia emocional y social; de expresar sus sentimientos, deseos y dificultades, de afianzar adaptación al mundo que lo rodea, ajustando poco a poco sus necesidades e intereses a los límites y convenios de la sociedad. En este tipo de juego, el instrumento básico es el propio cuerpo, es decir, la expresión corporal, la cual es todo tipo de mecanismo que utilice el cuerpo humano como instrumento, sirviéndose del gesto, el rostro que complementa o muchas veces sustituye la expresión oral. Su característica fundamental es la espontaneidad, aspectos del

movimiento relacionados con la psicomotricidad como andar, correr, girar sobre sí mismo, detenerse, mantener la estabilidad y el equilibrio, el cual es de gran importancia para el desarrollo normal de la persona.

4.3 Maestras, Juego, Vivencias: Una aproximación a las creencias sobre el juego de seis maestras del Colegio Aquileo Parra IED. fue elaborado por Judy Blanco, Lina Murcia Alvarado, Adriana Posso Martínez y Diana Marcela Vargas, con el fin de optar el título de Licenciatura en Educación Infantil. Investigadoras de la facultad de Educación de la universidad Pedagógica Nacional. (2014)

La metodología que se llevó a cabo en el trabajo de grado se planteó como objetivo conocer las creencias sobre el juego de seis maestras del Colegio Aquileo Parra IED, a cargo de los cursos transición, primero y segundo, con el fin de lograr un acercamiento a sus creencias, partiendo de sus vivencias en la infancia y llegando hasta el momento actual. Recoge la experiencia de los últimos cuatro semestres en este escenario de práctica y da cuenta de las búsquedas permanentes por entender el lugar del juego en la institución.

El trabajo está distribuido de la siguiente manera, en la Introducción contiene la información que necesita el lector para acercarse al documento. La Justificación muestra el por qué y el para qué del presente trabajo teniendo en cuenta los diferentes actores e instituciones vinculadas con el proceso de investigación. La contextualización recoge de manera general una descripción y caracterización tanto del lugar de práctica como de los actores que participaron en el proceso de investigación. Los Antecedentes recopilan la justificación y la pertinencia del presente trabajo. En cuanto a las creencias se evidencian dos perspectivas: creencias populares y creencias del profesor. En relación con el juego se presentan dos miradas: el juego como fin en sí mismo y el juego con otros fines. En la Problematicación da cuenta de la necesidad encontrada u observada dentro del escenario de práctica y que es el hilo conductor y objetivo del presente trabajo que se consolida en la siguiente pregunta problema: ¿Cuáles son las creencias que en torno al juego tienen seis (6) maestras de los grados transición, primero y segundo del Colegio Aquileo Parra I.E.D? En el diseño metodológico explica el camino a seguir para alcanzar los propósitos planteados al inicio de este trabajo. También se desarrolla análisis e interpretación de la información la cual se encuentra un proceso de intertextualidad entre la información recolectada, el marco teórico y nuestras propias experiencias, llevando al reconocimiento de las creencias y a la comprensión del quehacer docente en relación al juego. Con las conclusiones se evidencian el logro de los propósitos a lo largo del proceso de investigación.

Este trabajo se enmarca en una metodología cualitativa con enfoque hermenéutico interpretativo; tiene como estrategia metodológica el estudio de caso, y que utiliza entre los

instrumentos para la recolección de la información el diario de campo, las entrevistas y las videograbaciones.

Las conclusiones las autoras mencionan que después de haber llevado a cabo este proyecto se puede decir que fue realmente satisfactorio conocer las creencias que tenían las maestras respecto al juego, pues permitió comprender el porqué de su quehacer docente y la importancia que tendría brindar un espacio de diálogo con las maestras y reconocer que algunas de ellas ven en el juego y solo en el juego esa posibilidad de que los niños puedan crear, soñar, imaginar, ser auténticos, libres y únicos. Lo cual se constituye en una importante proyección del trabajo. No obstante, en el momento de ir al aula y en la escuela, hay factores como las dinámicas escolares, los espacios y las normatividades que hacen que esas creencias deban acoplarse a las mismas en el momento del accionar.

Atendiendo a lo anterior, podemos decir que nosotras como maestras en formación compartimos la importancia que tendría brindar un espacio para el juego, y esto es gracias a que pasamos por la movilización de estructuras de pensamiento a partir del estudio del juego y de la vivencia del mismo en nuestro espacio de formación académica Lúdica y Psicomotricidad. Además de las experiencias que hemos compartido a lo largo de nuestro proceso de práctica pedagógica.

Este trabajo fue de gran ayuda ya que nos hizo pensar en lo importante que es nuestro quehacer como maestras y como el juego tiene su valor en sí mismo como lo mencionamos en líneas anteriores, para otras el juego es aquel que les permite proponer a los niños y niñas una forma diferente de acceder al conocimiento adicionándole a éste un fin diferente al suyo, transformándolo en actividades lúdicas y didácticas con objetivos específicos y logros pensados para alcanzar. Desde este punto de vista, lo único que el juego aporta por sí mismo es el proceso de socialización, la diversión, la relajación y actividad física, desconociendo entonces que el juego por sí mismo genera en los niños movilización de estructuras de pensamiento.

4.4 El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales inapropiadas en los niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño. Trabajo de grado para optar por el título de Especialista en Gerencia de Proyectos Educativos Institucionales. Elaborado por Claudia Licett Mesa Rubio, Adriana Rocío Rivera Terán, Yeimy Viviana Valencia López, investigadoras de la facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (2015).

Trabajo de grado que tiene como propósito demostrar la influencia del juego para mejorar la convivencia de las niñas y los niños a partir de las experiencias vividas en el aula, se eligieron cinco conceptos para dar curso a la investigación: juego, convivencia, relaciones interpersonales,

conductas pro-sociales y agresión. Para desarrollar lo propuesto por las investigadoras, se utilizó la investigación proyectiva, puesto que las investigadoras presentarán una propuesta que tiene como objetivo favorecer la convivencia y de ese modo dar solución a algunas de las situaciones de conflicto que se presentan entre los niños de la institución mencionada. La metodología que se planteó para el presente trabajo es la investigación proyectiva la cual según Hurtado (2000), “consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y las tendencias futuras. Ante la situación planteada, este proyecto de investigación toma el juego como eje central de acción para mejorar la convivencia en el jardín infantil debido a las conductas de agresión por parte de los niños, ya que, constantemente se han generado conflictos y accidentes que conllevan al establecimiento educativo a un ambiente de relaciones conflictivas no convenientes ni apropiadas. En este propósito, la implementación de esta estrategia pretende evidenciar el aporte que las maestras quieren ofrecer, primero, por el convencimiento de que al implementar estrategias lúdico-recreativas se mejorará en los niños el control de sus emociones, la empatía grupal, la comunicación y la tolerancia, haciendo que bajen notablemente las agresiones y formando individuos más tolerantes, respetuosos, seguros, y con mayor capacidad de adaptación social, de este modo, la convivencia y el ambiente en el aula han de mejorar.

Las conclusiones a las que llegaron las autoras del presente trabajo, son la evidencia que las maestras no otorgan mayor importancia al juego como un instrumento que favorece la convivencia de los niños, esto, teniendo en cuenta que mencionan otro tipo de estrategias como diálogo con familias y niños, actividades de expresión plástica y literaria. Por tal motivo, resulta indispensable promover desde el área administrativa acciones que conlleven a transformar estas perspectivas con respecto al tema abordado en esta propuesta pedagógica.

En los instrumentos aplicados a padres y madres de familia, se puede evidenciar que la mayoría de ellos manifiesta tener pautas y normas claras en el hogar, esto, respecto al proceso de crianza de sus hijos, principalmente, lo cual no se hace evidente en las acciones cotidianas de los niños y sus familias. Por otro lado, en el tema de corresponsabilidad con los procesos del Jardín Infantil, algunos no tienen claridad sobre éstos, a pesar de las múltiples invitaciones que se les realiza para la divulgación de los mismos a través de asambleas y talleres. De igual modo, todos al firmar la matrícula de sus hijos, leen los compromisos que adquieren con la institución.

La experiencia investigativa les aportó herramientas que les permita fortalecer los procesos de ciclo de vida de los niños, algunos de ellos son el fortalecimiento de sus procesos de socialización con adultos y pares, desarrollo del lenguaje a través de la interiorización de instrucciones y reglas que conllevan los diversos juegos, motricidad gruesa, a través de la

coordinación de movimientos, la expresión artística en la medida en que pueden expresarse de manera espontánea según las actividades y juegos que se les sugiere y desde luego, la adquisición de nuevos conocimientos por medio de experiencias lúdicas.

Puede afirmarse que el juego además de contribuir al fortalecimiento de la convivencia entre pares, favorece de manera significativa las habilidades comunicativas. Esto en la medida en que, a través de experiencias de juego como las rondas infantiles y las competencias, los niños tienen la posibilidad de expresar sus intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez verbal.

Con el desarrollo de esta propuesta a las maestras se les fue posible ratificar los imaginarios que se tenían en torno al juego a través de la literatura que se revisó, estableciendo diálogos con los autores acerca del papel protagónico como mediador de procesos en la convivencia escolar. Estos diálogos epistemológicos contribuyeron de manera significativa a la articulación de la presente propuesta pedagógica, la cual se espera sea retomada y ejecutada posteriormente.

Así, la revisión de este trabajo logra aportar algunas evidencias en relación a, cómo actualmente todavía no se le da un papel protagónico al juego, en la planificación de acciones de enseñanza-aprendizaje de algunas instituciones educativas, llegando a implementar otras estrategias pedagógicas como la literatura, la escritura, las matemáticas, etcétera. Trabajando el juego solo como una actividad de tiempo libre que no necesita ninguna planificación pedagógica, observación y análisis profunda.

Igualmente, aportó en la ratificación del papel tan importante que tiene el juego en los niños y niñas, ya que es un componente indispensable en la vida del niño, en el reconocimiento de sí mismo, y de los demás, y que como se retomó en el trabajo es una estrategia fundamental en el mejoramiento de conductas no apropiadas, en las interacciones y relaciones establecidas por el sujeto, reconociendo así el juego como el medio que les permite a ellos, comprender no sólo las necesidades propias, sino las de otros, expresando todos esos sentimientos de euforia, impotencia, miedo, alegría de una manera óptima para la continuidad del juego.

4.5 El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Trabajo de grado presentada a la Pontificia Universidad Javeriana como requisito parcial para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil (2011).

Durante esta investigación del juego como estrategia didáctica se realizaron diversas fases que le permitieron al investigador poder recoger datos, teorías, sustentos válidos y coherentes, que

le dieron fuerza suficiente para poder abordar el proceso investigativo y poderlo concluir respondiendo a la pregunta investigativa. Dichas fases por las que esta investigación pasó. El juego como estrategia didáctica

Luego de tener toda la información pertinente, el investigador agrupó por capítulos todos aquellos documentos que considerara importantes para su investigación. De ahí realizó capítulos acerca de referencias a investigaciones acerca del juego, perspectivas teóricas del juego, el juego como estrategia didáctica, juego y lúdica, definiciones o apuestas conceptuales de juego, con todo lo anterior se construyó el marco teórico.

El paso siguiente fue la construcción el planteamiento del problema, pregunta de investigación, su justificación, y objetivos que orientaron esta investigación del juego como estrategia didáctica. Para esta fase el investigador contaba ya con un tema como lo era el juego, y pasó a decidir cuál era el problema que encontraba frente a este tema en la educación, partiendo de experiencias educativas y teorías referentes a ello, que le permitieron dar con su planteamiento del problema. Al concebir el problema, la justificación y objetivos orientaban a dar solución y responder a su vez con la pregunta investigativa, que es el resultado final de esta investigación del juego como estrategia didáctica.

Luego de construir lo anterior, se pasó al diseño metodológico, donde se definió el tipo de investigación, su población y muestra. La población fue seleccionada por juicio del investigador, quien consideró que eran pertinentes y apropiados para ser la muestra de esta investigación, ya que todos ellos poseen características comunes; son docentes que ejercen la educación infantil, trabajan en instituciones educativas, son docentes licenciados en pedagogía infantil, y ejercen por más de seis años en el campo educativo. En este punto el investigador redactó una serie de preguntas, que indagaron el conocimiento de los entrevistados con respecto al juego, que entendían por él, y cómo es su comprensión respecto a considerarlo como estrategia didáctica. Todas las preguntas fueron formuladas por el investigador, quién detalladamente abarca ciertos aspectos importantes del marco teórico para poderlos preguntar y dar con respuestas que le permitieron responder la pregunta investigativa. Después de realizar el guión de la entrevista, se aplicó una entrevista piloto, a una pedagoga infantil, quién trabaja actualmente en un colegio privado en el grado de pre-kínder. Dicha entrevista fue la que le permitió al investigador analizar si las preguntas eran pertinentes para ser aplicadas al resto de los entrevistados. Luego de realizar la entrevista piloto, se comprobó que no presentaba ningún problema, el investigador procedió a realizar las demás entrevistas a los siguientes docentes que fueron previamente seleccionados para responderlas. El paso siguiente que se realizó fue la transcripción de cada una de las entrevistas realizadas a los docentes seleccionados. Dichas entrevistas proporcionaron la información pertinente para que el investigador pudiera interpretar los hallazgos, en el apartado de discusión y

resultados, contrastando las respuestas de los docentes entrevistados junto con la teoría presentada y así dar respuesta a la pregunta investigativa.

Por último, se logró evidenciar los aprendizajes de esta investigación todo lo que ella implicó y logró en el investigador. Además, se evidencia un resultado final que permite comprender y dar respuesta al eje central de la investigación, el cual era comprender lo que caracteriza al juego como estrategia didáctica.

El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los niños y las niñas”.

Es por así cómo esta propuesta logra generar en una mirada óptima con relación al protagonismo que toma el juego en relación a los aprendizajes de los niños y niñas, el papel del maestro frente a las posibilidades que se brinda por los fenómenos naturales, además de ello por medio de las entrevistas, se logra observar las connotaciones que se tienen frente a los procesos de enseñanza - aprendizajes

Por último, nos ayudó a reafirmar la importancia del juego en procesos de aprendizaje de niños y niñas, particularmente cuando se están construyendo bases desde lo innatas del ser humano y cómo por medio de este se puede trabajar en el mejoramiento de las conductas y comportamiento hacia los demás sabiendo que el juego, le ayuda al niño y niña a afrontar sus temores los cuales lo ayudan a crecer mucho más seguro y con bases más sólidas para el contexto en el que se desenvuelve.

5. MARCO CONCEPTUAL

Principalmente la propuesta pedagógica se fundamenta en dos perspectivas de abordaje del campo del juego como categoría conceptual en permanente proceso de resignificación: la primera con respecto a juego como una manifestación socio-cultural y la segunda el abordaje del juego como acción cognoscitiva para la estructuración del pensamiento simbólico.

Desde la perspectiva socio-cultural el juego se constituye como una manifestación propia de la cultura, que posibilita el entretendido de las formas de socialización propias que alrededor de este se constituyen y hacen posible la transmisión de valores, costumbres, cosmovisiones de realidad y mundo, en otras palabras y siguiendo los planteamientos de Vahos (2000), cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de las interacciones propias de una cultura.

El juego como creación humana que refleja tanto la organización ideológica y las formas de significación simbólica de una cultura, se abre paso en la vida cotidiana de los sujetos, así existan contextos de desarrollo que los promuevan o restrinjan más que otros, el juego se anida como acción fundante de la existencia humana, generando en su vivencia un escenario de múltiples oportunidades para la preservación de la cultura y su sistema de valores.

En esta misma perspectiva Huizinga (1987), historiador holandés del siglo XX, afirma que la cultura humana surge del juego, es decir que los niños y las niñas en sus procesos de socialización juegan la cultura, acción desencadenante que les permite la comprensión del mundo y si este es fundamento de la cultura, entonces el juego tendría la facultad en su facilidad de ser lo más serio de la existencia del ser humano, pues a través del juego, en su forma lingüística, creativa y estética, es como los sujetos podrían dar forma a su propia existencia y socialización del mundo que los rodea. Siguiendo los planteamientos de Huizinga, existen cuatro características principales del juego: la primera su facultad libre y espontánea, en la que el sujeto puede vivir el juego de manera auténtica, siendo el mismo.

La segunda característica está relacionada con la capacidad en cómo el juego contribuye a la estructuración del pensamiento, especialmente en su función simbólica y representativa, el juego es un “como si” de diferentes ámbitos de la vida cotidiana que muchas veces se permea por la realidad vivida y la existencia proyectada. La tercera, es su “carácter desinteresado” o de gratuidad que tienen el juego en tanto que lo que se juega es un “algo” que no pertenece materialmente a la vida, es decir, no se circunscribe exclusivamente a la satisfacción de necesidades y deseos propios de un sistema productivo. La cuarta y la última característica del juego es la de convertirse en un “intermezzo” de la vida cotidiana, es decir un escenario de tránsito permanente que contribuye a significar el entorno que habitamos.

Para Johan Huizinga (1954), la cultura surge en forma de juego, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego, al respecto, se da a la tarea de demostrar cómo en el juego, construye la actividad lúdica de la cultura, en cuanto el juego, como acción libre sometida a reglas. Juego que, ante todo, moviliza, transforma, enfrenta y reúne, características propias de la vida como fenómeno inserto en la cultura, donde el juego proporciona los cimientos iniciales de la infraestructura social

Así también Caillois, (1967) en su clasificación de los juegos, sostiene que éstos tienen una estructura propia y que su fin se cierra sobre sí mismo, coincidiendo con Huizinga (1954) en que el juego está inmerso a la cultura, si nos dedicamos a rastrear en lo profundo de la historia, encontraríamos que detrás de los juegos están todas las historias de origen de los pueblos, sus leyendas, sus mitos, sus creencias. Dichos espacios eran aprovechados para la transmisión de saber, se narraban historias y se compartían actividades, esta era una forma en la cual los adultos, de acuerdo con sus posibilidades y habilidades, enseñaban los oficios a los más pequeños

Así como lo dice Abad (2012) “En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo” ya que el contexto le brinda al niño la estimulación pues desde allí donde el niño explora lo que lo rodea, su ambiente hace que interactúe con el mismo y transforme su pensamiento, sus aprendizajes y experiencias.

A través del juego el niño y la niña reflejan sus realidades, es allí cuando se deja ver que su entorno le brinda más que el mismo juego, es decir el juego se convierte en el mediador, la herramienta y/o el pretexto para realizar el juego, la intención la coloca el jugador y quien lo orienta por tanto no se juega por jugar, se juega para experimentar y divertir, por medio del juego es posible mostrar lo que se vive, se le facilita al niño decir lo que ve y siente de su entorno de la realidad en la que se encuentra inmerso y la que le gustaría vivir.

Para finalizar con la perspectiva socio-cultural, Del Castillo (2001) permite aproximarnos a la importancia de reconocer que cada manifestación de juego también obedece a un momento histórico en particular, en donde las coyunturas políticas, sociales y económicas recobran protagonismo y en donde se contextualizan las manifestaciones lúdicas. En el contexto colombiano, por ejemplo, los territorios afectados por las diferencias del conflicto armado, han dejado huellas considerables en las manifestaciones de juego en la infancia, en donde precisamente la realidad de la violencia y el desplazamiento forzado, se convierten en puntos de partida para evocar en el juego situaciones vertiginosas de riesgo en donde el heroísmo fantástico es conservar la vida.

5.1 El Juego en la cultura y la cultura en el juego

La vida infantil no se puede concebir sin juego. El juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar expresar, comunicar, soñar... en una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Por eso el juego ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad.

Para empezar, sabemos que el juego adquiere una importancia fundamental en el aprendizaje y por tanto en la educación. Mediante el juego el niño desarrolla su capacidad intelectual. Investigando y descubriendo es capaz de vivenciar, elaborar y superar los diferentes conflictos que le aparecen. Además de ayudarlo a desarrollar las relaciones existentes de los diferentes aspectos del mundo, el juego permite que se incorpore, conozca y asuma la cultura del grupo al que pertenece. Todos los niños quieren jugar, y podrían dedicar gran cantidad de horas a esta actividad sin dejar de prestar atención y sin dejar de divertirse y disfrutar. Al hablar de cultura, no es un ente fijo de las sociedades, es por el contrario una producción colectiva de significados manifestados a través de prácticas sociales que definen y regulan la forma de vida, las pautas de comportamiento aprendido y a su vez las condiciones de convivencia de los miembros de una misma sociedad. Para Huizinga (1968), la cultura surge en forma de juego, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. Se da a la tarea de demostrar cómo en el juego, construye la actividad lúdica de la cultura, en cuanto el juego, como acción libre sometida a reglas. Juego que, ante todo, moviliza, transforma, enfrenta y reúne, características propias de la vida como fenómeno inserto en la cultura, donde el juego proporciona los cimientos iniciales de la infraestructura social.

En los últimos siglos, el juego ha pasado de ser una actividad colectiva, algo que podían hacer los niños, pero también los adultos, a ser una actividad casi que exclusiva de los niños, al punto tal, que es bien visto que en los primeros grados se juegue, pero después de cierto momento no está permitido, es visto como una “perdedera de tiempo”. El juego es una actividad clave en la formación del ser humano en relación consigo mismo, con los demás y con el mundo en el cual se desenvuelve, en la medida que se le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa, como el juego es inherente al ser humano la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el ser humano, se prueba así mismo, pone a prueba sus capacidades, sus destrezas, su creatividad.

La función del juego, se torna un factor muy importante para que el ser humano, en este caso el niño, aprenda a producir, a respetar reglas a aplicarlas esto lo conlleva a desarrollarse y a crecer como persona. Partiendo de la opinión de Huizinga (1968; p 44) , quien afirmó que “el juego es más viejo que la cultura”, pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar, es de suponer que en el proceso de hominización la actividad lúdica tuvo presencia, al igual que en las primeras manifestaciones culturales de la humanidad, desde entonces, el juego se ha hallado inmerso en la cotidianidad de hombres y mujeres en todos los tiempos, por lo que se puede tener como un medio para la socialización, el descubrimiento de sí mismo y la exploración del entorno.

Pero el juego, lejos de ser la expresión libre de una subjetividad, es el producto de múltiples interacciones sociales y de allí su emergencia en el niño. Es necesario que esté previamente articulado con a cultural, es por esta razón que los juegos al ser de todos los tipos, necesariamente estarán enmarcados dentro de algunas de las cuatro categorías propuestas por Caillois (1967). Y al nombrarlos como tradicionales, de alguna manera se está dando a entender que es un juego que se ha mantenido en el transcurso del tiempo, el que en determinado momento han explorado todas las generaciones de una cultura, abuelos, padres e hijos, quienes, muy seguramente han disfrutado del juego, probablemente con algunas variaciones, pero de modo general, el mismo que todos jugaron. Son juegos que generalmente poseen reglas sencillas y de fácil recordación, de ahí el éxito de su popularización y permanencia en el tiempo. Caillois (1967) y Huizinga (1968) dice: “la mayoría de los juegos provenientes de la cultura tradicional contienen y desarrollan enormes posibilidades de acercamiento al mundo, éstos no motivan ni provocan saberes, comportamientos y actitudes inmediatos. No fueron creados ni surgieron para cumplir un propósito explícito y abiertamente pedagógico. Esto no tiene nada que ver con sus orígenes y con su sentido. Lo que sí motivan y provocan cuando se practican es un deseo de explorar, descubrir y comprender la vida” Hormaza (1993, p. 60).

Se considera que si bien lo planteado es cierto en la medida en la que muy probablemente cuando el juego fue creado, no pasó por una mediación pedagógica, ética y moral, una vez creados podemos aprovecharlos con diversos fines, entre ellos el de la enseñanza, ya en que al ser muy representativos, permiten rescatar valores y tradiciones culturales, enseñar sobre los comportamientos que cada uno debería mantener presentes para una adecuada vida en comunidad; incluso algunos juegos desarrollan habilidades del tipo sensitivo y motor; estimulan la capacidad concentración y la memoria; desarrollan las competencias comunicativas y potencian el desarrollo del pensamiento en general. Con el proceso de globalización propio de las últimas décadas, se han introducido juegos de otras dimensiones , pero también, poco a poco, se han ido perdiendo los juegos tradicionales de cada zona, en medio de la nueva inmersión cultural, los juegos cada vez se

ven más desplazados por los de tipo electrónicos ;esto no quiere decir que estos últimos no aporten o no desarrollen ninguna capacidad en los niños o en quienes los juegan, si no que cuando los niños se ven influenciados por ellos desde muy temprana edad, se pierden muchas posibilidades para interactuar con juegos creativos que contribuyan a su formación desde otros aspectos; lo ideal sería que cuando lleguen a los juegos electrónicos, tengan fortalezas motoras, sensitivas, sociales, éticas, comunicativas y de razonamiento bien desarrolladas, para que estos nuevos juegos realmente estimulen el desarrollo cognitivo e integral de los niños y jóvenes.

Es así como Caillois (1967) y Huizinga (1968), nos hacen reconocer que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además, es un factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos lingüísticos o culturales distintos.

Estos autores también nos aportaron para la realización de la propuesta pedagógica ya que plantean que el juego es una herramienta para la transmisión de la cultura, ya que los niños y las niñas reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron sus padres. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (Huizinga, 1968 p.28) todo lo anterior reafirma que, a través de las experiencias directas con herramientas de uso diario, los niños y las niñas logran aprender sus funciones y además disfrutan poder divertirse con los diversos juegos inventados por ellos.

Además, se entiende al juego como parte de la vida con la que los niños y las niñas crecen, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez les permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, de sus sentidos, y pensamientos que se ven reflejados en los actos de juego que este sujeto realiza.

Finalmente, no debemos en ningún momento menospreciar las posibilidades que los juegos posibilitan para la transmisión del conocimiento, indudablemente es un elemento invaluable para el desarrollo intelectual de los seres humanos, sólo debemos aprender a mediar el uso y orientación que se podrá hacer de él en las diferentes etapas del proceso formativo. Hacemos pues énfasis en que siempre debemos encontrar el pretexto, el camino que permita que los juegos entren a hacer parte en todas las etapas de enseñanza–aprendizaje por el que pasamos los humanos a lo largo de nuestra vida.

5.2 El juego y el desarrollo de la función simbólica del niño y los procesos de imaginación, invención, creación y recreación. (Winnicott – Piaget)

El juego simbólico permite develar el enorme potencial del ser humano para significar la cultura, su entorno social y objetual. La posibilidad de percibir a través de los sentidos la realidad objetual y social, permite constituir un acumulado importante de imágenes mentales que no están ancladas a la memoria de manera pasiva, por el contrario se activan y recobran vitalidad precisamente en escenarios donde el sujeto tiene la posibilidad de expresarse con libertad y espontaneidad haciendo precisamente del juego su escenario más exuberante para ser proyectadas y hacer puente entre la realidad y la fantasía, espacio de tránsito en el cual se es posible simbolizar la existencia misma

Así mismo, para entender el juego simbólico debemos comprender el juego en sí mismo y el desarrollo de la función simbólica del niño, rescatando para ello los planteamientos de dos importantes autores que han trabajado estos conceptos a profundidad en sus investigaciones como lo son Winnicott (1971) y Piaget (1964).

Winnicott (1971) plantea que, para el niño y la niña, la vida es una aventura lúdica y creativa. “Cuando nace, su primera necesidad es adquirir conciencia de ese mundo externo y extraño al seno de su madre” (p.40). Debe desarrollar rápidamente estrategias que le permitan adaptarse al afuera. No le es fácil lograrlo porque su etapa de evolución no contiene las herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración a través de muchas horas de sueño y conocimiento de sensaciones internas placenteras. Luego, a medida que el tiempo pasa, comienza a conectarse con el afuera mediado por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de mucha calma y en forma primaria, a generar la capacidad creadora del ser humano. “Esta posibilidad que todos traemos está íntimamente ligada al tipo de intervención materna o sustituta” (p.43).

Con lo anterior, Winnicott plantea la teoría de las relaciones con el objeto que concede a la “madre”. En este sentido, afirma que el bebé no puede adaptarse solo, necesita de un ambiente facilitador producido por la madre, quien tiene el privilegio de la construcción psíquica del niño. A este rol facilitador él lo denomina “la madre suficientemente buena” (p.44) pues ella será capaz de ilusionar al bebé, ya que realizará una adaptación activa a las necesidades del niño, que irá disminuyendo gradualmente, y luego tendrá que desilusionarse al no satisfacer todas las necesidades del niño inmediatamente. Como consecuencia de esto, la habilidad del niño para explicarse el fracaso de la adaptación aumentará, permitiéndole tolerar la frustración. Entre los medios que cuenta el bebé para enfrentar este retiro materno se considera que es necesario una experiencia, una creciente percepción del proceso, el comienzo de la actividad mental; la utilización de satisfacciones auto eróticas, el recuerdo, las fantasías, los sueños, la integración del pasado, presente y futuro.

Winnicott (1971) se formula algunas preguntas centrales: ¿Qué tipo de vinculación establecerá el sujeto en el tiempo entre la subjetividad y el mundo externo, entre la fantasía y la realidad?, (p.64). Su hipótesis es que lo hace a través de la constitución de un tercer espacio virtual, un área intermedia de experiencias, en la que concurre participativamente tanto la realidad interna como la externa. Es un espacio ilusorio, el espacio transicional. Así este autor menciona que el bebé, en los estadios tempranos del desarrollo humano, se vincula con el mundo externo a partir de sí mismo, de sus gestos, de su creatividad, siempre y cuando sea sostenido por el otro en una relación de dependencia que el sujeto ignora, de tal forma que lo exime de reconocer. El tipo de vinculación que establece desde la subjetividad, y la denomina “ilusión”, permitiéndole el generar una continuidad entre sus propios gestos y el objeto externo. Planteando en su libro realidad y juego “la fantasía es más importante que el juego y el enriquecimiento de la fantasía con la riqueza del mundo depende de la experiencia de la ilusión” (p 65).

Cuando su adaptación [la de la madre] a las necesidades del bebé es lo bastante buena, produce en este [en el niño] la ilusión de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear Winnicott, (1971). En otras palabras, hay una superposición entre lo que la madre proporciona y lo que él bebe puede concebir al respecto. Para el niño, éste percibe lo que la madre le presenta, pero eso no es todo. Solo percibe el pecho en la medida en que es posible crear un momento y lugar.

Seguido de lo anterior, la descripción que hace Winnicott (1971, p 82) de los objetos y fenómenos transicionales, es sumamente interesante, por su intento de situar lo simbólico en una zona intermedia entre lo subjetivo y objetivo, estableciendo una relación entre el objeto transicional, el juego y la cultura. El espacio transicional es como un puente que genera, une y separa a la vez el interior y el exterior del sujeto, y solo importa lo que transita, se intercambia y transforma en él. “El objeto transicional representa la capacidad de la madre para presentar el mundo de manera tal que el niño no tenga que saber al comienzo que dicho objeto es creado por él y es interesante examinar la relación que, con los objetos tiene el bebé o niño con el mundo creado de la fantasía”. Winnicott (1971; p 31). Curiosamente, para que algo real se adquiera se tiene que partir de una ilusión.

El concepto de ilusión es utilizado por Winnicott (1971) en el sentido de la superposición de lo deseado y lo real de manera aceptable y tolerante para el sujeto, no así en la dirección de engaño o delirio. Con esto hay un desarrollo que va de los fenómenos transicionales al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales. El empleo de un objeto transicional por parte del bebé es la primera utilización de un símbolo y su primera experiencia de juego.

No hay olvido ni duelo por el objeto. El objeto pierde su significado y ello se debe a que los objetos transicionales adquieren un carácter difuso, se esparcen por todo el territorio

intermedio que separa “la realidad psíquica interna” y el mundo externo tal como lo perciben dos personas en común, es decir que dichos fenómenos abarcan todo el campo de la cultura.

El uso del objeto transicional indica que se ha iniciado el trayecto de vinculación con el mundo externo que sea aceptable, y que el niño está personalmente presente, que la experiencia le es real. “Si la madre se ausenta por un lapso superior a determinado límite medido en minutos, horas o días, se borra el recuerdo de la representación interna. Cuando ello se produce, los fenómenos transicionales se vuelven poco a poco carentes de sentido y el bebé no puede experimentarlos. Presenciamos entonces la descarga del objeto. Antes de la pérdida vemos a veces la exageración del empleo del objeto transicional como parte de la negación de que existe el peligro de desaparición de su sentido”. Winnicott (1971; p.47).

La iniciativa de alejar el objeto debe ser del niño, posibilitada por la madre, pues si esta lo hace de manera inadecuada expone al niño a una situación traumática. Una frontera separa el empleo positivo del negativo de ese objeto, pues el desorden en la constitución del mismo abarca “la mentira, y el hurto, el origen y desaparición del sentimiento tierno, la drogadicción, etcétera”. Con esto, escribe Winnicott (1971; p.55) “si privamos a un niño de los objetos transicionales y perturbamos los fenómenos transicionales establecidos, le queda solo una salida, una división de su personalidad, en la que una mitad se relaciona con un mundo subjetivo y la otra relacionada sobre la base del sometimiento frente al mundo. Cuando se establece esta división y destruye los puentes entre lo subjetivo y lo objetivo, o bien cuando estos nunca fueron muy estables, el niño es incapaz de funcionar como un ser humano total”.

Por eso Winnicott (1971; p 80) manifiesta que el juego es universal y corresponde a la salud. Jugar es la capacidad que desarrolla libremente el área intermedia donde el adentro y el afuera se confunden en la experiencia vivencial. Jugar es vivir creativa, saludable y enriquecedora consigo mismo y con el entorno. Significa recrearse, divertirse. El juego es también ilusión y ofrecimiento. El escenario del juego es el espacio potencial. En su libro realidad y juego, en el capítulo 3, sostiene que el tema del juego ha sido vinculado en forma estrecha con la “masturbación, que es cierto que cuando presenciamos un juego tenemos la tendencia a preguntarnos por la excitación física relacionada con el tipo de juego que vemos, pero afirma que el juego debe ser estudiado como un tema por sí mismo. Según todo lo que se dice sobre el juego de los niños, rige también para los adultos, se manifiesta, por ejemplo, en la elección de palabras, en las inflexiones de la voz y en el sentido del humor.

“El jugar tiene un lugar y un tiempo, no se encuentra adentro, pero tampoco afuera” Winnicott (1971; p.83) es decir no forma parte del mundo, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico, para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo, jugar es hacer. Para asignar un lugar al juego el postula la existencia de un espacio

potencial entre el bebé y la mamá. Varía en gran medida según las experiencias vitales de aquel en relación con ésta o la figura materna, lo enfrenta al mundo interior y a la realidad exterior; describiendo una secuencia de relaciones vinculadas con el proceso de desarrollo del juego:

- El niño y el objeto se encuentra fusionados, la visión que tiene primero tiene del objeto es subjetiva y la madre se orienta a hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar
- El objeto es repudiado, receptado y percibido en forma objetiva, esto depende de que exista una madre dispuesta a participar y devolver lo que se ofrece, es decir que se encuentra en un “ir y venir” Así el niño puede gozar de experiencias reales, la confianza en la madre constituye un campo de juegos intermedio, en el que se origina la idea de lo mágico, pues el niño experimenta la omnipotencia, todo esto se relaciona con la formación de la identidad lo cual Winnicott denomina campo de juego, porque el juego empieza en él, es un espacio potencial que existe entre la madre y el hijo y los une. El juego es estimulante, no lo es principalmente porque los instintos están involucrados en él.
- La etapa siguiente consiste en encontrarse solo en presencia de alguien, el niño juega sobre la base del supuesto de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de confianza, se encuentra cerca, y que sigue estándolo cuando se la recuerda, después de haberla olvidado.
- La próxima etapa consiste en permitir una superposición de dos zonas de juego y disfrutar de ella, primero es la madre quien juega con el bebé, tarde o temprano introduce su propio modo de jugar y descubre que los bebés varían según su capacidad para aceptar o rechazar la introducción de ideas que les pertenecen, así queda allanado el camino para jugar juntos en una relación.

Con todo lo anterior, se puede decir que el juego es para el niño y la niña, la forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos... Estos juegos son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas. Todo lo que encuentra a su paso está construido por y para el mundo adulto por lo que constantemente debe resolver esa situación para poder transitar su infancia. El juego en esta etapa está ligado al amor y la ternura de la madre, quien espontáneamente relaciona estos afectos con juegos corporales, de voces, con los primeros juguetes blandos, con la mirada y la sonrisa. El juego se transforma en este sentido en una especie de “tabla de salvación” que le permite a los niños trasladarse todo el tiempo que le sea posible a un mundo imaginario donde crea y construye su subjetividad y, por ende, su posibilidad de comenzar a transformarse en un ser adulto (p.79). En este sentido, el niño reinventa para sí mismo, a través de experiencias lúdicas, el lenguaje, el caminar, el enojo, el amor, la mirada, el dolor, entre otros.

Por lo tanto Piaget plantea que el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, ya que es uno de los factores más necesarios para su desarrollo, puesto que ellos necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades para el aprendizaje y desarrollo integral de los mismos, donde aprenden a conocer la vida jugando. Además, a través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Es así que para llegar a comprender cómo el niño logra llevar a cabo todos estos aprendizajes que involucra la creación de juegos representativos para él, mediados por sus simbolizaciones propias o adquiridas del entorno, a partir del ámbito cognitivo, es que se retoma la teoría de Jean Piaget, estudiada a partir del desarrollo del niño mediante la observación directa, para poder entender cómo se llega al elaborado desarrollo de la mente adulta. Piaget ha dejado una extensa y variada obra de carácter lógico y sistemático. En “La formación del símbolo en el niño, imitación, juego, y sueño; imagen y representación” (Piaget, 1961), cuenta minuciosamente el desarrollo y las actividades imaginarias de la infancia a partir de las observaciones directas de sus propios hijos. Su revolucionaria teoría afirma que, desde un principio, el niño sigue un proceso determinado con el fin de comunicarse y comprender el mundo exterior. Las herramientas que utiliza para esto son los símbolos, y los aplica en la imitación, los juegos, los sueños, etc. Nos muestra de forma ordenada la representación como un proceso dinámico y no como una colección de símbolos aislados.

A partir de la obra de Piaget, su teoría, sus métodos y sus análisis, sin dejar de lado su carácter biológico, mediante “El concepto de inteligencia tomado como un proceso de naturaleza biológica, en esta, se establece una continuidad entre el desarrollo biológico y psicológico. La secuencia de las etapas y estadios se dan a partir de factores biológicos de la maduración del sistema nervioso. El individuo viene al mundo con una serie de estructuras biológicas que condicionan su relación con el entorno y que son propias de cada especie. Las estructuras biológicas entonces limitan aquello que podemos percibir y hacen posible el progreso intelectual. A estas se las llama herencia estructural (Piaget, 1961)”. También existe una herencia funcional o general en la que la razón va produciendo diferentes estructuras cognoscitivas de forma constante. Esta herencia se manifiesta en los invariables funcionales, la organización y la adaptación.

Además de ello el desarrollo se basa principalmente de la continuidad de todos los procesos; ya que “el desarrollo es un proceso continuo de generalizaciones y diferenciación, cada fase implica una repetición de procesos del anterior y crean una nueva jerarquía de experiencias y acciones. En cada uno de estos estadios, encontramos una serie de procesos por los cuales el niño aprende, y cada uno de éstos se dan de manera abstracta dentro de la mente del niño, este conocimiento representa la forma en la que él interpreta su medio, interacciona y lo modifica”. (Piaget, 1961)

Es así que “el desarrollo no debe ser visto sólo como una sucesión de estadios de equilibrio, sino también como una serie de etapas de preparación y construcción (génesis). Este no depende solo de determinaciones biológicas o ambientales, sino que también está ligada a la actividad constructiva del individuo. Por medio de la utilización de las capacidades heredadas, el individuo irá seleccionando los elementos del medio que pueda asimilar generando estructuras de mayor complejidad. El desarrollo entonces, es un proceso constructivo. Las estructuras mentales y los comportamientos van variando a lo largo del desarrollo permitiendo la formación de diferentes estructuras cada vez más complejas. Esto posibilita la formación de diferentes niveles de inteligencia y diferentes etapas del desarrollo intelectual. Piaget llama esquema a la unidad estructurada de conducta, o una secuencia organizada de acciones susceptible de repetirse en situaciones semejantes. Estas acciones pueden ser físicas o mentales. La organización de esquemas tendrá como resultado la construcción de estructuras de acción física o mental” (Piaget, 1961).

Entendiendo así lo anteriormente descrito, es que se empieza a trabajar en el primer apartado del libro donde se desarrolla el puente que se establece entre la actividad sensorio-motora precedente a la representación y las formas operativas del pensamiento. Siendo estos procesos individuales de la vida mental como por ejemplo la inteligencia sensorio-motora aparece como el desarrollo de una actividad asimiladora que tiende a incorporar los objetos exteriores a sus esquemas, y que para entender esto, se desarrollaron los estadios procedentes de la imitación.

Para ello se rescata algunos apartados del texto “la formación del símbolo en el niño “por Piaget (1982) y que se describen a continuación:

Uno de los primeros estadios: “La preparación refleja, es la reproducción de un modelo que parece implicar un elemento de experiencia; por esto parece que se debiera excluir la imitación, por definición, del nivel de los reflejos puros. Pero tanta gente ha creído en una herencia de la imitación como técnica y no solamente como tendencia, en la medida en que el reflejo conduzca a repeticiones cuya duración se extienda de la excitación inicial” (p:5). Por medio de una asimilación funcional, este ejercicio, sin constituir aún una adquisición en función de la experiencia exterior, la hará posible por medio de los primeros condicionamientos, y dará lugar a una asimilación reproductiva por incorporación de elementos exteriores al esquema reflejo mismo; entonces serán posibles las primeras imitaciones.

El segundo estadio: “imitación esporádica: El segundo estadio se caracteriza precisamente por el hecho de que los esquemas reflejos comienzan a asimilar ciertos elementos exteriores y a ampliarse en función de una experiencia adquirida, bajo la forma de reacciones circulares diferenciadas. Por ejemplo: en el terreno de la succión, el esquema reflejo se enriquece por medio de gestos nuevos, tales como introducir sistemáticamente el pulgar en la boca. Sucede lo mismo cuando los gritos reflejos se diferencian en gemidos o vocalizaciones; cuando la dicción alcanza

hasta las acomodaciones de los objetos, etc.” (p: 6). Así pues, son necesarias dos condiciones para que aparezca la imitación; que los esquemas sean susceptibles de diferenciación frente a los datos de la experiencia, y que el modelo sea percibido por el niño como análogo a los resultados por los cuales llega por sí mismo o que el modelo sea asimilado a un esquema circular adquirido.

El tercer estadio: “A partir de la coordinación de la visión y de la aprehensión, aparecen nuevas reacciones circulares que ejercen una acción sobre las cosas mismas; estas reacciones secundarias se integran poco a poco con las reacciones circulares primarias características del estadio precedente. Se comprende, que un progreso como éste repercutirá sobre la imitación, puesto que nuevos modelos vienen así a ser susceptibles de ser asimilados a los esquemas propios, en la medida en que se multiplican las actividades del sujeto visible para él mismo. No existen aún en este estadio ni la coordinación de los esquemas secundarios entre ellos, ni la acomodación precedente a la asimilación y que busca las novedades por sí misma como será el caso de las exploraciones del cuarto estadio y sobre todo de las reacciones circulares terciarias del quinto. La imitación característica del tercer estadio será esencialmente conservadora, sin intentos de acomodación a los modelos nuevos. Por otra parte, las señales inherentes a las reacciones secundarias siguen ligadas a la acción inmediata y no dan lugar, como los índices móviles del estadio, a previsiones o reconstituciones que trascienden la percepción actual” (p: 8).

En consecuencia, el niño en este estadio aprende a imitar los movimientos de otros que son análogos a los suyos, propios, conocidos y visibles; así imita todos los gestos, con exclusión de los gestos nuevos para él o cuyo equivalente propio contiene excluido de su campo de perfección visual. En otros términos, su imitación está determinada por el contenido de sus reacciones circulares primarias o secundarias en la medida en que los movimientos necesarios para ellas dan lugar a una percepción visual.

Así, durante este estadio un gesto que sirve de modelo no es imitado, sino al ser asimilado a un esquema constituido a una totalidad sensorio-motora cerrada y ya es ejercida como tal y con mayor razón sucede lo mismo con las acciones ejercidas sobre las cosas; son los esquemas cerrados sobre sí mismos los que dan lugar a la imitación y no los fragmentos de los esquemas artificialmente separados por el observador.

Cuarto estadio: “imitación de los movimientos ya ejecutados por el sujeto, pero de manera invisible para él; se caracteriza por la coordinación de los esquemas entre sí, de donde proviene la movilidad acentuada y la construcción de un sistema de índices relativamente diferenciado de la percepción actual. En cuanto a la construcción del espacio, del objeto y de la causalidad, aparece una elaboración rápida de relaciones diferencias entre las cosas por oposición a las relaciones globales inherentes a las simples reacciones circulares secundarias. Además, las coordinaciones inteligentes de este cuarto estadio conducen a la construcción de las primeras formas del objeto y aun comienzo de la objetivación del espacio y de la causalidad” (p:10).

Quinto estadio: “imitación sistemática de los modelos nuevos; el método característico del estadio precedente presenta dos imitaciones principales, no se aplica sino a los modelos relativamente comparables a las acciones espontáneas del niño y la acomodación de estos esquemas conocidos. En el caso de los movimientos invisibles del propio cuerpo en lugar de limitarse a practicar diversos esquemas conocidos como en el cuarto estadio el niño de este nivel los diferencia y titubea experimentalmente. Así, la imitación ha llegado a ser una especie de acomodación sistemática que tiende a modificar los esquemas en función del objeto por oposición a las acomodaciones inherentes al acto de la inteligencia” (p: 11).

A partir de allí, “la imitación se inserta así en el cuadro general de las adaptaciones sensorio-motoras que caracterizan la construcción de la inteligencia misma, donde la imitación prolonga la acomodación como tal de la cual constituye el positivo y le subordina consecuentemente a la asimilación y la asimilación que prima por sí misma sobre la acomodación. La asimilación y de la acomodación sensorio-motora (dos procesos que nos han parecido esenciales en la constitución de las formas primitivas y pre verbales de la inteligencia) a la asimilación y la acomodación mentales que caracterizan los comienzos de la representación. La representación comienza cuando, simultáneamente, hay diferenciación y coordinación entre significantes y significados” (p: 12). Ahora bien, los primeros significantes diferenciados los aportan la imitación y su derivado, la imagen mental, que prolongan la acomodación a los objetivos exteriores. En cuanto a las significaciones mismas, las aporta la asimilación, que prima en el juego y se equilibra en la acomodación en la representación adaptada. Después de haberse dissociado progresivamente sobre el plan sensorio-motor y de haberse desarrollado hasta el punto de poder sobrepasar el presente inmediato, la asimilación y la acomodación se apoyan finalmente la una sobre la otra, en una conjunción que es el resultado necesario de este propio desarrollo: esta conjunción entre la imitación, efectiva o mental, de un modelo ausente, y las significaciones aportadas por las diversas formas de asimilación, permite la constitución de la función simbólica.

Sexto estadio: en el curso del sexto estadio de la constitución de la inteligencia sensorio-motora, la coordinación de los esquemas se independiza lo suficientemente de la percepción inmediata y de la experiencia empírica como para dar lugar a combinaciones mentales, donde el titubeo se interioriza y la coordinación tienen lugar antes de dar ocasión a un ajuste exterior. En lo que concierne a la imitación, sucede exactamente lo mismo con la sola diferencia de que entonces es la acomodación como tal la que interioriza, diferenciada con relación al sistema total de asimilaciones y acomodaciones combinadas que constituye el acto de inteligencia. Por una parte, el niño consigue imitar inmediatamente nuevos modelos, reemplazando la acomodación titubeante y exterior por una combinación interna de movimientos. (Piaget, 1961, p85).

Es así que a partir de la descripción y trabajo de los seis estadios que hacen posible la imitación y la representación desde la asimilación y la acomodación, y que se nos hace importante trabajar para llegar con ello a trabajar lo que comprende uno de los más importantes componentes

que caracterizan al niño y lo configura como ser sujeto y le ayuda a expresar y entender y configurar su realidad vivida.

Es por ello que se rescata el concepto de juego trabajado desde el mismo texto anteriormente descrito, donde se trabaja el juego como una de las “pocas actividades que encuentra su fin en sí misma, logrando el individuo su autocomplacencia. No existe en el individuo que realiza la actividad un interés en el resultado. Este juega por el simple placer de hacerlo, sin necesidad de motivación o preparación, realizándose de manera espontánea. Al definir las conductas, Piaget (1961) nos presenta dos tipos, los actos heterotéticos, donde los esquemas se subordinan a la realidad, y los autotéticos, cuando el individuo encuentra placer en ejercer sus poderes y sentirse causa. No todo acto autotético es lúdico, cuando encontramos asimilación y acomodación de forma no diferenciada, hay autotelismo sin juego. Cuando la asimilación supera la acomodación, comienza a haber juego. El juego tiene un carácter espontáneo, y como ya se ha afirmado anteriormente, es una asimilación de lo real al yo, de forma opuesta encontramos al pensamiento serio donde la asimilación está equilibrada con la acomodación. El placer, cumple una importante función en el juego. La asimilación simple (repetición de un acontecimiento vivido), aunque sea penosa, es indispensable para el juego”. (Piaget, 1961, p 124).

A partir de todo lo anteriormente señalado, se puede inferir que para que la conducta de un niño sea considerada realmente como una actividad lúdica, se deben presentar ciertas características. La primera es que se realice puramente por el placer funcional y de causa. Otro punto importante es que el juego tiene el fin en sí mismo. Esto es lo que diferencia a una actividad intelectual de una actividad lúdica, el acto intelectual persigue siempre un fin externo a sí mismo. “Con la interiorización de los esquemas, el juego se diferencia cada vez más de las conductas de adaptación propiamente dichas (inteligencia) para orientarse en la dirección de la asimilación, el juego de imaginación constituye una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin reglas ni limitaciones. (Piaget, 1961, p.139).

Entendiendo también que el juego es un complemento de la imitación. Cuando el esfuerzo de adaptación por el ejercicio de ciertas actividades decrece, surge el juego por el solo placer de dominar ciertos esquemas. Se suele confundir el juego con las conductas sensoriales cuando en realidad es un polo de las mismas. No se busca la acomodación, el juego constituye el extremo de las conductas definidas por la asimilación. Con el desarrollo, el juego comienza a separarse cada vez más de las conductas de adaptación sensorio-motoras con la interiorización de los esquemas. Esto es gracias a que el juego, según Piaget, se direcciona en el sentido de la asimilación (1961).

En un principio, el niño vive una situación o entra en contacto con algún objeto novedoso y debe responder de forma adaptativa. Una vez que la nueva conducta forma parte de los esquemas del individuo, puede ser apartada de su carácter adaptativo para practicar lúdicamente por el placer funcional que provoca. A esto se refiere Piaget cuando afirma que el juego es uno de

los polos del equilibrio (1961), es una asimilación centrada en el placer. En las conductas lúdicas no se busca la adaptación, sino que el niño toma la realidad y la deforma en el juego a partir de sus deseos y preocupaciones asimilando la realidad del yo, hay asimilación lúdica.

El simbolismo primario del juego se trata de una simbología de la cual el sujeto está consciente. Estos juegos consisten en simular acciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. En el juego del como sí, el niño con su representación de roles afianza el sentimiento de autoafirmación. El jugar simbólicamente favorece el desarrollo de las figuras adultas y sus correspondientes roles y ayuda al niño a comprender y asimilar el entorno que lo rodea. El lenguaje es un instrumento que se le transmitió al niño y por esto, en parte, no se adecua a la expresión del niño. En el juego simbólico, el niño encuentra un espacio donde expresar libre y espontáneamente sus experiencias y necesidades mediante símbolos. Es un medio donde los significantes fueron constituidos por él y se adaptan a sus deseos y necesidades. Así, poder expresar todo lo le es imposible por medio del lenguaje verbal. (Piaget, 1961, p 167).

Lo anteriormente descrito, desde la obra de Jean Piaget, donde se presenta una forma de concebir al juego como parte de la inteligencia, la cual le marca las posibilidades y límites que puede tener, siendo un componente de vital importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de este aprende a controlar y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo en la formación de la personalidad y su futuro desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social. Jugando, descubre y fortalece su autonomía y su identidad. Todas esas cosas que el individuo no puede realizar en el mundo real, lo realizan en el área simbólica. El juego entonces se convierte en una experiencia creativa, donde el niño cambia la realidad a partir de sus deseos, agregándole sus experiencias sociales y resolviendo sus conflictos. El juego simbólico colabora con el equilibrio afectivo e intelectual del niño al ser una actividad cuya motivación es la asimilación de la realidad.

Winnicott nos aporta con su teoría en esta propuesta pedagógica, básicamente es ver cómo funciona el juego la cual está ligado al desarrollo y al aprendizaje por ello es necesario entender, la génesis del juego, como experiencia cultural, en la que el concepto de objeto transicional de Winnicott (1971) es fundamental y por otro lado este autor considera que el juego y los argumentos que éstos exponen en sus juegos están directamente unidos a la vida afectiva del niño.

Entonces el juego del niño y la niña de la fundación Nugesí 21 con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En cuanto a lo primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia, podríamos afirmar retomando a Winnicott que

“Para resolver esta tensión, el niño entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego

La relación que hacemos es que por medio de los juegos cotidianos los niños y las niñas, por primera vez descubre el mundo, las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, puede situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

Fuera de los anteriores logros, los juegos de roles, son básicos para el desarrollo de la fantasía, de la imaginación y en consecuencia de la creatividad humana; Winnicott (1971), señala al respecto: "El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación... A esta edad, crean con su imaginación los objetos, sus actuaciones con ellos y las nuevas situaciones."

En el reconocimiento de los diferentes postulados que nos brinda Jean Piaget, en la manera como aborda el juego a partir del desarrollo psicomotor, sensorio-motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales de él, y el fortalecimiento de sus estructuras, mediante la asimilación, la acomodación, el símbolo, la imagen, la representación simbólica, gracias a la interacción que el niño hace con su realidad.

Así permitió tener una comprensión más detallada, de todo lo que le implica al niño poder ir estructurando su comprensión del mundo mediante la asimilación que este hace de su realidad, en donde el juego cumple un papel primordial, ya que es allí, donde el niño a partir de esa asimilación, puede poner en juego la acomodación de nuevas adquisiciones que le aporta medio como, por ejemplo, el reconocimiento de los símbolos y del lenguaje.

5.3. Del juego simbólico al juego de representación de roles:

De acuerdo así con lo anterior y teniendo en cuenta que hay una gran variedad de juegos en la vida de los niños y que estos se van apropiando y desarrollando de acuerdo a las capacidades y necesidades del niño, gracias a que él está en una constante búsqueda de un medio que le permita todo lo que siente, vive y aprende en su contexto, este trabajo se centra en el juego simbólico, ya que este juego como dice el autor Javier Abad (2012), “es el juego del “hacer como si” en el que la realidad se transforma en ficción y además es un medio excelente para aprender y explorar, es en sí mismo, un motivo de exploración, el niño explora la vida, lo que le acontece en

ella y lo que le afecta como ser humano, el comportamiento de los adultos, situaciones cotidianas o extraordinarias que necesita aprender o que le llaman la atención”.

Además, Vygotsky apunta que el juego simbólico le proporciona al niño la capacidad de crear una situación imaginaria como una forma de desarrollar el pensamiento abstracto y estimular el desarrollo de las funciones psicológicas superiores; la imaginación se manifiesta en todos los aspectos de la vida cultural posibilitando la creación artística, científica y técnica; el mundo de la cultura a diferencia del mundo de la naturaleza, es total producto de la imaginación creadora ya que existe creación, no sólo allí donde se da origen a los acontecimientos históricos, sino también donde el ser humano imagina, combina, modifica y crea algo nuevo, por insignificante que esta novedad parezca al compararse con las realizaciones de los grandes genios.

Así mismo, la imaginación del niño “está relacionada, en sus orígenes, con el surgimiento de la función simbólica de la conciencia, que tiene lugar al final de la etapa temprana. Si una línea de desarrollo, va desde la sustitución de los objetos y por sus representaciones, al uso de los símbolos matemáticos, lingüísticos y de otros tipos y al dominio de las formas lógicas del pensamiento, otra línea consiste en el surgimiento y ampliación de las posibilidades de completar y sustituir las cosas, situaciones y acontecimientos reales por representaciones, de construir materialmente a partir de las representaciones acumuladas, nuevas imágenes. Así en determinado período del desarrollo el niño comienza a contar cosas, a relatar experiencias, a expresar verbalmente ideas que, por su contenido, maravillan a los adultos por su extraordinaria fantasía”. De ello se deduce que en la medida en que sea más rica la experiencia del niño, cuanto más haya visto y oído, mientras más cosas conozcan y vivan, más activamente trabajará su imaginación. Y que, por el contrario, mientras más deficientes sean sus conocimientos, y más pobre su experiencia anterior, más fragmentaria y de poco contenido será su actividad imaginativa. La imaginación del niño se va formando dentro del juego. En los primeros tiempos está indisolublemente ligada a la percepción de los objetos y a la ejecución de acciones lúdicas con ellos.

Es en este momento, donde a partir de las representaciones del niño y la utilización de un objeto, se empieza a establecer el juego simbólico ya que “al jugar simbólicamente, el niño traduce su experiencia en símbolos. Otro punto indispensable en todo símbolo lúdico es el de la imitación representativa. Mediante el juego simbólico, alimentado por elementos extraídos de la realidad, el niño representa las situaciones, seres u objetos de su entorno. Este juego se da gracias a la relajación del esfuerzo adaptativo de la imitación, y por medio del ejercicio. De la unión de la asimilación deformante, la cual aporta las significaciones o esquemas significados, y de una imitación representativa, significativa como tal del símbolo, tenemos un símbolo lúdico”. (Piaget, 1961, p 164).

Dentro del juego simbólico podemos distinguir diferentes estadios donde se puede ver la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño. En un primer momento, se da la representación de acciones de la vida cotidiana en forma lúdica. El niño en su juego, aplica esas situaciones y acciones a un objeto u otra persona. Este tipo de juego Piaget (1961) lo define como el jugar a “hacer o como si” y puede considerarse como el nacimiento de las conductas simbólicas. En un segundo momento, el niño empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, logrando generalizar la acción atribuyéndole sus propias conductas a estos nuevos objetos. Se da un traspaso de las situaciones de la experiencia directa del niño jugando a que otros las realizan, luego se imitan las conductas de otros individuos sin la presencia de los mismos. Se copia el objeto o persona al evocar simbólicamente, el niño asimila al otro.

El juego simbólico es una asimilación de lo real y que es necesaria en los niños por el hecho de que el pensamiento no está bien adaptado a lo real, no hay un equilibrio entre la asimilación y la acomodación. Cuanto más grande es el niño y su desarrollo, más adaptado este su pensamiento a lo real. Durante la niñez, el juego es de vital importancia, pero cabe destacar, que el juego es un componente que perdura durante toda la vida. Es un modo de acercamiento a la realidad y se puede ver en muchas ocasiones como los sujetos adultos asumen lúdicamente situaciones que no pueden aceptar en su totalidad. Sintetizando, al jugar el niño investiga y realiza una experiencia total. Inferir o impedir la actividad lúdica es limitar su desarrollo. (Piaget, 1961, p 193).

Así mismo, al comprender el juego simbólico debemos retomar también uno de los componentes propios del mismo, como lo es el juego de representación de roles, entendiendo que este no puede surgir sin un desarrollo previo tanto del juego de manipulación de objetos, que constituye la generalización y la abstracción de las acciones objetales y su uso con sentido social, como del juego simbólico que implica la posibilidad de generalizar las acciones adquiridas dentro del juego objetual (Solovieva & Quintanar, 2012). Entendiendo que es una experiencia evolucionada del juego simbólico en donde el simbolismo se hace colectivo y existe una motivación intrínseca por la imitación más genuina de lo real. Se considera como un juego social y cooperativo de reconstrucción de las principales características de los personajes representados, sean estos lo más cotidianos a su contexto o personajes que se permean por las diversas formas de socialización mediática (series de televisión, ídolos deportivos, novelas populares, personajes de la farándula, súper héroes, villanos de películas, etc.). Es por esto que se afirma que, en el juego de representación de roles, el niño adquiere la dinámica de las relaciones sociales existentes por medio de su participación activa como personaje dentro de una temática establecida similar a la vida cotidiana.

Asimismo, el juego de representación de roles incluye etapas en su desarrollo (Solovieva & Quintanar, 2012). Al inicio, se presentan acciones inespecíficas con los objetos, después el niño

atribuye significado a sus acciones con los objetos, con palabras, luego se forma la imagen interna por medio de la sustitución de objetos por otros y finalmente surge el motivo e interés por participar en las relaciones sociales. En este proceso se presentan actividades colaborativas en busca de un objetivo, en donde los objetos logran transformarse de manera infinita con la imaginación que los niños imprimen en sus juegos. Con el uso de objetos, la acción es muy similar a la situación real, luego las acciones y los roles adoptan una forma creativa que se despliega con el uso del lenguaje. De esta manera, el rol que asume el niño también se va transformando de forma amplia. Los niños que hacen parte del colectivo del juego de roles plantean y ponen en práctica ideas atractivas e interesantes. Al representar un rol pueden cambiar lo que les rodea de forma intencional y atribuyen significado a lo que dicen y hacen. Por medio de los roles, se pueden crear situaciones diversas. Por esta razón, se puede afirmar que, en el juego de representación de roles, sin lugar a dudas, la función simbólica se complejiza.

Por ello, en la medida en que los niños y las niñas poseen mayor riqueza simbólica y proyectan esto en sus juegos de representación de roles, podrán personificar tal personaje de una forma más auténtica, tanto en un lenguaje corporal, como en las narrativas que acompañan esta experiencia de juego; en la medida en que los niños se involucren más con las características del personaje, podrá ser más espontáneo en la construcción simbólica del juego y será más maleable y con mayor plasticidad su desenvolvimiento en el terreno lúdico.

Logrando así con el juego de representación de roles, que el niño pueda potenciar el desarrollo de la función simbólica, la imaginación, el sentido personal, el respeto por el otro, la actividad reflexiva, la actividad voluntaria; aspectos que permiten que el niño sea más sensible para lograr que sea mejor persona y desarrolle su propia posición moral frente a situaciones diversas. Así mismo ayuda a que el niño entienda que los otros piensan diferente, ayuda al aprendizaje de actitudes como la solidaridad y el respeto por la vida; posibilita la negociación en situaciones de conflicto etc.

Con lo anterior, podemos decir la importancia del guion dramático la cual es la producción narrativa que acompaña en juego simbólico durante su actuación; se construye durante el juego a partir de las acciones que desplieguen los niños y las niñas al asumir los diferentes tipos de roles que asumen en el juego, o los objetos que haya anticipado o incorporado en el desarrollo del juego. En este sentido, el juego de representación de roles no es una actuación. Los niños no juegan para ser observados por otros. (Sarle,2006)

El uso del guión dramatización como herramienta no es una novedad. Este método se ha usado a lo largo de la historia, a pesar de que hoy lo entendamos como algo innovador. El actual interés, aunque todavía inmaduro, de lo creativo como herramienta educativa hace que la dramatización esté día a día más presente en los contextos educativos.

El componente lúdico que contiene el guión dramatización ayuda a los niños y las niñas a entender el mundo y experimentar ideas de forma diferente y segura, sin miedo al error, a ser juzgados o al fracaso. El niño aprende más con la práctica y la implicación directa, esto lo facilita la dramatización. la naturaleza motivadora del drama debido a su tendencia a jugar que permite al niño experimentar y entender el mundo de manera segura, sin miedo al error, fracaso o a ser juzgados, ya que el propio niño y niña queda fuera del papel que está representando, se basa en un “como si”.

Dramatización y juego dramático son conceptos muy próximos, si seguimos la definición de Cervera para quienes el juego dramático designa “la actividad lúdica a la que los niños se dedican colectivamente para producir acciones que les resultan tan conocidas como para convertirlas en la trama del juego. (Cervera, 1996. P. 32).

Este juego surge de manera espontánea, sin pensarlo ni planearlo anteriormente, sin necesidad de ayuda, ni dirigido por un adulto. El juego dramático comienza cuando ellos a veces dicen ¿juguemos a los doctores?, ¿juguemos a los papás y mamás? Es entonces cuando los niños se reparten los roles y comienzan el juego, sin guiones, de forma improvisada. Es curioso observar a los niños y las niñas jugar porque siempre tienden a imitar a sus familiares cuando están es una situación similar en la vida real. Los niños y las niñas llegan a tener tal facilidad para crear objetos, animales, situaciones para lo que les sirve cualquier recurso.

Cervera (1996), apunta como hemos visto, el concepto de dramatización que esta es la acción y el juego dramático el resultado. Con esto consideramos la dramatización puede ser planificada y el juego dramático es una acción que ocurre sin pensar. El juego dramático es más adecuado para momentos en los que el maestro no dirige, mientras que la dramatización necesita la ayuda de un guía para ser puesta en práctica.

5.4 Espacios y disposición de ambientes para el juego simbólico de representación de roles.

La propuesta pedagógica centra su opción metodológica de intervención por medio de la “creación de espacios para el juego, como los escenarios para la invención y surgimiento del juego simbólico.

Para ello nos centramos en los planteamientos teóricos del autor Javier Abad Molina que rescata en su libro “el juego simbólico” (2012) y algunos aportes centrales de las docentes María Consuelo Martín Cardinal y Sandra Marcela Durán Chiappe, realizadas en su investigación, Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. (2015)

Es así que para entender un poco en relación a que confiere la creación de espacios pensados para niños y niñas, en donde el autor Abad (2012), menciona que el espacio de juego

es un contexto favorable a la hora de desarrollar el juego simbólico, ya que a partir de la interacción que el niño realiza tanto con su cuerpo, como con sus experiencias suscitadas en el juego, logra organizar su acción lúdica en la medida que el espacio lo permita, entendiendo que “el espacio se va construyendo continuamente como marco vital que contienen todos los elementos necesarios, para que el niño logre vivenciar diferentes experiencias de juego, ya que la configuración del espacio es importante por ser portadora de un significado, donde todo juego simbólico se significa en relación con una determinada “escenografía” en evolución. De esta manera el espacio induce a renovar y realizar continuamente nuevas experiencias e identidades como participación de una cultura lúdica, que no es sino aprender a vivir en relación a través del juego”. (p: 145)

Así mismo, el juego le permite al niño satisfacer la necesidad de entender la realidad, contribuyendo a que a partir de las interacciones que él establece tanto con los otros, como con los objetos y el espacio, logre poder realizar transformaciones simbólicas, a partir de las oportunidades que el espacio le brinde, al contener este todas las necesidades lúdicas de los participantes del juego, ya que “en el espacio de juego se depositan mensajes que transmiten connotaciones culturales y sociales muy importantes, pues influyen en los comportamientos, vínculos e intercambios entre los niños y con los adultos. Por lo tanto, la calidad del espacio lúdico no está definida solamente por requisitos como accesibilidad, iluminación, amplitud, reconocimiento o seguridad, sino también por aspectos relacionales y simbólicos, sin olvidar que el espacio es siempre un ámbito estético, vinculado también a la calidad del juego simbólico por sí mismo”. (Abad; 2012; p: 147)

Al entender ese “espacio físico” como lugar real que le brinda al niño los objetos y el medio para que, a partir de la interacción realizada con este ambiente, logre poder crear ese “otro espacio” a partir de su imaginación y las transformaciones simbólicas realizadas en el juego simbólico, “ya que, al ver ese “otro espacio” donde puede existir una conjunción armónica de orden y caos al mismo tiempo, como posibilidad para el pensamiento y la comunicación. En este espacio relacional, se manifiestan las diferentes capas del juego y reside la paradoja que se define a través de lo que es y de lo que puede ser, del vaivén entre la norma y el deseo, entre la contemplación y el movimiento. (Abad; 2012; p: 146).

Por último, Abad (2012), plantea diferentes características que como maestros debemos atender a la hora de llevar a cabo el diseño de los espacios lúdicos, para las experiencias de juego simbólico, atendiendo primero que todo a la pluralidad de interpretaciones que los niños precisan y realizan en su entorno, para producir un necesario sentido de pertenencia a una realidad inmediata y compartida (lugar de ensayo de nuevas relaciones y significados que se reactualizan a través del juego). Presentadas así a continuación:

- El escenario de juego se puede proponer por parte de los docentes como provocación a la transformación, o se puede construir y reconstruir junto con los niños durante la inercia de juego en los distintos momentos.
- Deben atender la diversidad (escalas y recorridos adaptados a sus posibilidades de crecimiento).
- Preservar el vaivén del juego individual al juego colectivo (la simbolización que se produce en una configuración determinada del espacio, debe ser reversible entre los significados colectivos y los personales a través del sentido del juego).
- Observar el recorrido del “yo” al otro (el tránsito por diferentes realidades o virtualidades que se suceden alternativamente).
- Ofrecer límites que “sujetan” la recreación de la acción lúdica y que permitan entrar y salir, aparecer y desaparecer, mirar hacia dentro o desde dentro, llenarse y vaciarse, ser y no ser.
- Los materiales del juego simbólico deben ser poco estructurados y relacionados con la realidad inmediata.

Por otra parte, para lograr entender la distinción entre espacio y ambiente para el juego, se retoman algunos aportes de las docentes Consuelo Martín(2015) y Sandra Duran (2015), a partir de su investigación, “Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil”, donde se reflexiona sobre la importancia de la creación de ambientes como dispositivo para potenciar el juego en la primera infancia, el rol del maestro y las características en el desarrollo de los niños y las niñas, su necesidad de actividad libre y autónoma y su juego dentro de ambientes diseñados para tal fin.

Comprendiendo para ello la distinción que ellas realizan al plantear el espacio como “una estructura física determinada, que sirve como base para el ambiente, es un lenguaje que comunica y que se lee de manera poli sensorial, especialmente, en la infancia. Así mismo, es importante hacer hincapié en que la percepción del espacio es subjetiva, cada individuo habita el espacio de manera diferente, dependiendo de su historia particular, sus gustos, sus deseos, el momento y la edad que está viviendo, por ende, ninguno podrá apreciar lo mismo”. (Duran S; Martín, C; 2015; p: 70).

Así mismo comprenden el ambiente para el juego como “la disposición del espacio con un sentido e intencionalidad pedagógica. Es maleable: invita o inhibe, propicia o detiene, nutre o clausura, permitiendo la propia acción del niño, sin la intervención permanente del docente, dejando que sean ellos mismo quienes a través de la libertad de movimiento se relacionen con el espacio y los objetos. Igualmente comprende la construcción de escenarios con determinado tipo y disposición de objetos que impulsa, provoca e invita a diversas acciones e interacciones. En el diseño de ambientes existe un cambio de perspectiva que implica una escucha sensible de lo que el niño dice, hace, imagina y juega, por parte del maestro” (Duran S; Martin, C; 2015; p:65).

Es así que, comprendiendo la distinción realizada por las autoras, y que para efectos del presente trabajo se hace necesaria, en la búsqueda de entender que para la creación y aplicación de la propuesta pedagógica, que tiene como finalidad el propiciar espacios que enriquezcan el juego simbólico de representación de roles, fundamentando así el trabajo mediante el reconocimiento del espacio como un potenciador del desarrollo del niño, mediante las oportunidades que este le brinde, en la búsqueda de poder interactuar tanto con sí mismo, como con los otros, entendiendo que dicho escenario no solo involucra las apuestas de diseño y ambientación, sino también involucra otros actores como el niño y el maestro, aflorando con ello, todas esas dinámicas que suscitan las interacciones entre ellos, revelando gustos, aptitudes, destrezas, desagrados, sentimientos y emociones.

Por otro lado, tampoco no se desconoce la importancia de entender, todo lo que implica el diseño de ambientes para niños y niñas, comprendiendo que, para llevar a cabo la creación de dichos escenarios acordes para el juego, se debe tener en cuenta todos esos elementos que nos van a brindar la posibilidad de inventar e intervenir en la reconstrucción del espacio, mediante la disposición de diferentes materiales y objetos, “en la que se da una intervención directa del docente, implicando también un acuerdo y sintonía con lo que el niño dice y hace, suponiendo con ello admitir un cambio en el espacio que tiene un orden establecido. (Duran S; Martin, C; 2015; p: 65).

Rescatando así de esta investigación los principales conceptos a la hora de entender lo que implica el espacio y su relación directa con los ambientes para el juego, permitiéndole tanto al maestro poder fomentar diferentes experiencias de juego significativas para los participantes, como para los niños en el momento de ellos poder contar con espacios donde se les permita poder realizar sus juegos, en el instante de reconocer sus capacidades, habilidades y gustos.

5.5. El rol del maestro en el Juego Simbólico

Pensemos que el papel del educador ante cualquier actividad del niño debe ser el de permitir, favorecer, observar, registrar, documentar y Posteriormente reflexionar sobre ellas para reconocerlas, Sacar conclusión y darles un sentido (Ruiz de Velasco, 2006, p.10)

En la actividad del juego simbólico el maestro tiene un papel importantísimo pues son quienes guían al niño en su juego brindándole el aprendizaje necesario para que los niños y niñas enfrente el mundo que tienen a sus pies; por eso es necesario que haya una presencia atenta y predispuesta del maestro pues esto favorece y estimula al niño a que se concentre en la exploración del juego; dicha atención se puede dar a través de una función que tiene el maestro y es ser observador del juego del niño, pues será una referencia importante para los niños y niñas, ya que se convertirá en un guía en caso de requerir su ayuda o compañía dentro del mismo juego que ellos están creando, además de ser guía del aprendizaje de los niños, también es como lo menciona Isaacs (2008), el maestro forma parte de un equipo de trabajo, es decir, trabaja con más maestros pero también hace parte de la mejora de la educación y siempre debe estar dispuesto a mejorar su formación para que su trabajo sea eficaz y de calidad y por ello, el maestro no solo se forma esta para enseñar y educar, sino también para mejorar la educación junto al resto de los maestros.

Es fundamental que el maestro sea creativo y les proponga a sus niños y niñas juegos diferentes donde ellos tengan la oportunidad de desarrollar diferentes herramientas o habilidades dentro de su crecimiento físico, intelectual y psicológico, así mismo y retomando a Isaacs (2008) el afirma que “El profesor debe conocer las cualidades y capacidades propias y las cualidades y capacidades de los demás” (p. 100)

En este sentido, los maestros tienen un rol que aparece como secundario durante el juego, pero que es fundamental para modelar las habilidades sociales. El docente está detrás de todo el proceso de juego que parece tan desestructurado. Porque además del juego simbólico, hay toda una intencionalidad con lo imaginario. Así, el maestro prepara y conduce juegos con objetos y materiales desestructurados y propone el juego simbólico con materiales poco convencionales, traer nuevos materiales a la fundación Nugesí 21, dialoga buscan intereses comunes, formas de interpretarlos y utilizarlos. El docente busca los momentos apropiados para permitir el juego. Dispone el espacio de la fundación y los materiales. Aprovecha la circunstancia de juego para observar detenidamente a los niños y las niñas. Es la mejor ocasión para comprender los problemas personales, las diferencias, las dificultades del lenguaje, de las estructuras de pensamiento, las relaciones interpersonales

El maestro puede notar las situaciones de enfrentamiento o peleas para poder conversar acerca del tema con los niños. De estas ocasiones obtiene los motivos para desarrollar contenidos transversales. Las intervenciones del docente son esenciales para modelar las habilidades sociales. Al intervenir oportunamente y mediar en asuntos que los niños y las niñas no pueden solucionar solos, enseña formas de afrontamiento de problemas (Piaget 1986).

Ya para concluir el rol del maestro debe tener una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los niños y las niñas para ello Javier Abad (2012) en su libro “el juego simbólico” en el apartado “el papel del educador en el juego simbólico”, rescatando así algunas consideraciones en relación al rol del maestro en la observación y planificación del juego y que se presentan a continuación. Esto implicará:

- a. Enriquecer significativamente las imágenes mentales: acercar al niño a posibles contextos simbólicos desconocidos o empobrecidos con experiencias diversas que le permitan a los niños aumentar el caudal de información disponible acercándose a diferentes fuentes (diversos experiencias vivenciales , imágenes, música, películas, visitas, etc.), proponiendo con todas estas acciones que el niño realiza cuando juega al mismo tiempo va desarrollando su creatividad cada vez más, dándole más significado a su entretenimiento, al mismo tiempo va integrando el habla a su juego porque puede transmitir sus pensamientos a la acción que realiza, se imagina cosas que suceden ese momento incorporándose de esta manera en un mundo totalmente real, maravilloso e indiscutible para él.
- b. Preparar el contexto de juego: diferenciado el que se organiza con un sentido de pertenencia del que se realiza dentro de la propia dinámica de una sesión. Es importante que los espacios sean poco estructurados y con materiales variados, para fomentar la creatividad y la autonomía de los niños a la hora del juego. Además, el maestro podía también fomentar que los niños traigan objetos de casa que les resulte familiar. La creación de un “espacio imaginario”, la construcción de escenas mentales, la importancia que tiene la experiencia previa como fuente para dotar al juego de sentido y significado hacen que, para cada tipo de juego, resulte prioritario el modo en que se considera específicamente el espacio. Por eso es importante que el juego tenga la creación de un espacio imaginario que se nutre de la experiencia que vamos adquiriendo sobre las cosas, los modos de actuar de las personas.
- c. Seleccionar los objetos y facilitar la construcción de los escenarios: La disposición y disponibilidad de materiales resultan de fundamental importancia los materiales, objetos. Cada niño agrupa objetos específicos que hacen posible el desarrollo del juego, que

funcionan como portadores en sí mismos de la propuesta. Es así como si miramos el sector de dramatizaciones los materiales que allí tenemos dispuestos invitan a un determinado tipo de actividad y su sola presencia hace que los niños sostengan lo que en el mismo puede hacerse. De igual modo, resulta relevante que los objetos y materiales se encuentren disponibles y al alcance de los niños para que ellos mismos accedan a cada uno, sin necesidad de la intervención del maestro.

- d. Disponerse como sujeto lúdico y corporal: implica tener disponibilidad a las necesidades y descubrimientos de los niños durante el juego; compartir la vitalidad el juego, los momentos de incertidumbre y los de mayor exaltación emocional, asumiendo una postura y un tono equilibrado; que brinde empatía y complicidad en el juego.
- e. Brindar seguridad física y emocional: Los niños necesitan desarrollar la confianza con los maestros con el fin de explorar y aprender. Los maestros debemos fomentar en el juego esa confianza al responder de manera constante a las necesidades de los niños. Dichas respuestas e interacciones sensibles les ayudan a los niños a formar vínculos afectivos y relaciones seguras de apego.
- f. Acompañar el juego desde una perspectiva no invasiva que permita facilitar más no dirigir el desarrollo del juego: Interviene esporádicamente durante el desarrollo del juego. Es importante entonces la observación del juego de roles antes de intervenir ya sea jugando o dando sugerencias o indicaciones. también es importante que asume el rol que facilita el desarrollo del juego. Participa del juego y sostiene el guión a lo largo del tiempo que dura el juego.
- g. Escuchar y observar lo que sucede en el juego, de tal manera que pueda plantear nuevas alternativas o posibilidades de juego, para que cada vez los niños y niñas pueda evolucionar y descubrir nuevas posibilidades que puede conquistar a través del máximo potencial de su función simbólica, un maestro observador, pero no intimidador, que analiza, pero no impone, por el contrario, media para que el juego sede de la mejor manera.
- h. Ayudar a contener y sostener el guión dramático a lo largo del tiempo que dura la el juego: puede aportar elementos que considere pueden contribuir a una acción simbólica más auténtica.

- i. Generar un clima acogedor propiciando en los niños y niñas el compromiso, el entusiasmo y la intención de participar voluntariamente en el juego: un lugar en donde se sientan cómodos y tranquilos, un lugar para la infancia; generador de experiencias y aprendizajes, la tranquilidad y la paz son medidores y constantes, un espacio acogedor y minimizado de estrés.
- j. Fomentar la expresión espontánea y la participación protagónica de todos los niños y niñas del grupo. Esto sucede cuando el maestro se relaciona con el niño es esencial que permita la libre expresión de pensamientos y sentimientos del infante, no deben minimizar o inhibir la experimentación de las diferentes emociones, y deberán recordarles que no existen emociones positivas y negativas; el miedo, la angustia, y la vergüenza, entre otras, son emociones naturales del ser humano. El maestro debe generar espacios de interacción con el niño para hablar con total fluidez y naturalidad sobre las emociones, haciendo énfasis en estrategias para el control emocional, los puntos de vista y sentimientos de las otras personas, la aceptación del error y el fracaso.

6 PROPUESTA PEDAGÓGICA

Durante la propuesta pedagógica del juego de roles se realizaron diversas fases que nos permitieron como investigadoras poder recoger datos, sustentos válidos y coherentes, que le dieron fuerza suficiente a nuestro proyecto y así poder abordar el proceso investigativo y concluirlo con el desarrollo análisis.

Pero antes de dar paso a los fases desarrolladas en nuestra propuesta pedagógica primeramente nace del interés de nosotras como maestras en formación proponer *“espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles”* en niños y niñas y esto se desarrolla con las observaciones que se han tenido del espacio de práctica y con el proceso que se tuvo de la construcción de una película, la cual se llevó a cabo a partir de la necesidad existente surgida en el transcurso de la práctica en relación a como poder crear y llevar a cabo diferentes estrategias didácticas que fuesen de interés para los niños y niñas de la fundación Nugesí 21, en donde ellos tuvieran al papel protagónico en todo momento y donde nuestro papel se fundamenta en propiciar diferentes espacios para llevar a cabo dicho producto.

Es así que se realizó en el espacio de práctica con las compañeras que compartían tal seminario y con los niños y niñas de la fundación una película en donde ellos pudieran desarrollar una temática que fuese de su interés y que quisiera representar. Una de las categorías que primó en el desarrollo de la película y fue de mucho interés para implementar la propuesta pedagógica, fueron las diferentes problemáticas sociales que los niños y niñas tienen que enfrentar en estos espacios, como por ejemplo la drogadicción y el pandillismo.

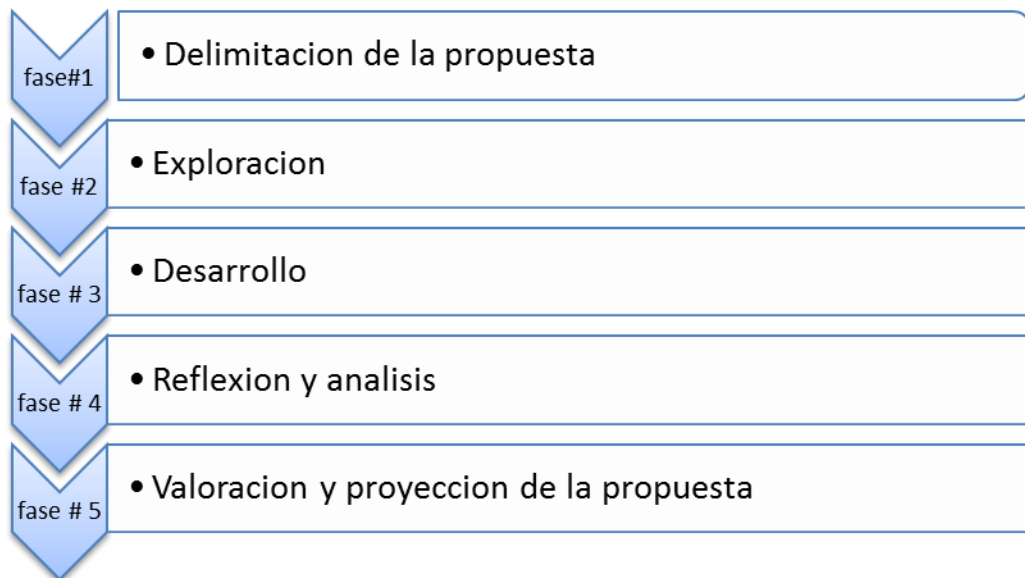
Observando de ello las relaciones interpersonales que se establecen durante el proceso de las diversas actividades cotidianas que ocurren entre niños, niñas y adultos; es decir, las que devienen factores esenciales para el desarrollo de ellos y ellas como seres sociales, quienes desde edades tempranas empiezan a formar su mundo interno.

En efecto, nos atrevemos a decir que lo observado en la filmación de la película con relación con el juego de roles, se hace evidente que muchas de las conductas que presentan los niños y las niñas a través del juego han sido acogidas en el contexto familiar, por tal motivo, se reitera que las condiciones culturales y sociales de vulnerabilidad son determinantes en el comportamiento y adquisición de habilidades sociales.

A continuación, se evidenciará dichas fases por las que esta propuesta pedagógica pasó, pero se desarrollara más a profundidad en el punto 6.6: fases y momentos para el desarrollo de la propuesta

Tabla 1

“ESPACIOS QUE ENRIQUECEN EL JUEGO SIMBÓLICO DE REPRESENTACIÓN DE ROLES EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA FUNDACIÓN NUGESI 21”



6.1 Objetivos

6.1.1. Objetivo General

- Planificar y desarrollar experiencias de juego simbólico de representación de roles que posibilite al niño y la niña enriquecer su función simbólica.

6.1.2. Objetivos Específicos

- Fortalecer las interacciones comunicativas verbal y corporal a través del juego simbólico de representación de roles de los niños y niñas de la fundación Nugesí 21
- Valoración de la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

6.2 Metodología

Debido a lo anterior, el tipo de investigación a aplicar será La Investigación Acción Participación puesto que la propuesta pedagógica, se mantendrá en relación directa con las maestras en formación con los niños y niñas de la fundación Nugesí 21, además que la información será recolectada sin cambiar el entorno sociocultural, en donde las investigadoras y la fundación van a interactuar de manera dinámica para hallar espacios que enriquecen el juego de roles.

En el contexto de la presente propuesta pedagógica, esta metodología de investigación, centró su interés en la comprensión, interpretación y análisis de los fenómenos que ocurrieron en la fundación Nugesí 21, a través de una descripción lo más ajustada posible de la realidad.

6.3 Enfoque pedagógico

La posibilidad de intervenir en el mejoramiento del proceso de aprendizaje requiere de propuestas educativas sustentadas en enfoques socioculturales, que atiendan integralmente al sujeto. Se pretende transitar hacia enfoques y propuestas educativas centradas en el aprendizaje, considerando las posibilidades y condiciones reales del niño.

El enfoque de esta propuesta–pedagógica se inclina bajo la perspectiva del enfoque sociocultural la corriente de pensamiento de Lev Vygotsky (1996), como es el componente, donde el desarrollo humano se produce mediante los procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social. La construcción de conocimientos de la cultura se realiza a través del lenguaje, este es el principal vehículo de esos procesos y es lo que influye decididamente en el desarrollo de la mente. Para este autor, el habla es, fundamentalmente, un producto social. Estas herramientas del pensamiento son culturales en el sentido de ser producciones que el hombre ha consolidado en su desarrollo a través de la mediación social, es decir, el conocimiento, construcción y reconstrucción o apropiación de las mismas por parte de los sujetos que se dan en diálogo e interlocución cultural; al nacer, los niños y niñas comienzan sus procesos de interacción alrededor de las realidades culturales preexistentes, con la ayuda de un adulto o de otros niños y niñas, se van construyendo esas formas y sentidos que la cultura pone a disposición de cada ser humano, se van asignando significaciones al mundo circundante.

Es así como dicho enfoque reconoce la trascendencia del entorno social en los procesos de formación y construcción del conocimiento que se dan en el sujeto, puesto que es inherente la relación interdependiente que se establece entre el desarrollo cognitivo y el mundo social, es decir, “el mundo social influye en el sujeto a través de otros sujetos, de los objetos socioculturales

y de las prácticas que han sido creadas por generaciones anteriores

Es necesario señalar que Vygotsky (1996) consideraba que en la edad infantil el juego es el camino más importante de todo el desarrollo cultural, en donde se subraya el desarrollo simbólico. El paradigma histórico-cultural o también conocido como sociocultural gira alrededor del desarrollo simbólico, de la función psicológica de la cultura. La cultura acumula, crea, recrea, modifica y reproduce distintos tipos de símbolos y signos. Sin la presencia de la cultura el desarrollo psicológico del niño no es posible (Solovieva y Quintanar, 2012).

De acuerdo con Vygotsky (1995; p 18), la creación y el uso de símbolos y signos, constituye la particularidad y el medio principal del desarrollo cultural del hombre, y la base de la estructura de las formas culturales del comportamiento, es la actividad mediatizada. Este potencial de desarrollo mediante la interacción con los demás es llamado zona de desarrollo próximo.

Desde esta perspectiva, la zona de desarrollo próximo es la posibilidad de los individuos de aprender en el ambiente social, en la interacción con los demás. Nuestro conocimiento y experiencia de los demás es lo que posibilita el aprendizaje; mientras más rica y frecuente sea la interacción con los demás, nuestro conocimiento será más rico y amplio. La zona de desarrollo próximo, consecuentemente, está determinada socialmente. Aprendemos con la ayuda de los demás, aprendemos en el ámbito de la interacción social y esta interacción social como posibilidad de aprendizaje es la zona de desarrollo próximo.

Inicialmente las personas (maestros, padres o compañeros) que interactúan con el niño son las que, en cierto sentido, son responsables de que el individuo aprende. En esta etapa, se dice que el individuo está en su zona de desarrollo próximo. Gradualmente, el individuo asumirá la responsabilidad de construir su conocimiento y guiar su propio comportamiento. Tal vez una forma de expresar de manera simple el concepto de zona de desarrollo próximo es decir que ésta consiste en la etapa de máxima potencialidad de aprendizaje con la ayuda de los demás. La zona de desarrollo próximo puede verse como una etapa de desarrollo del individuo, del ser humano, donde la máxima posibilidad de aprendizaje.

Nuestro punto de vista en la zona de desarrollo posibilita el aprendizaje, mientras más rica y frecuente sea la interacción con los demás, nuestro conocimiento será más rico y amplio. La zona de desarrollo próximo, consecuentemente, está determinada socialmente. Aprendemos con la ayuda de los demás, aprendemos en el ámbito de la interacción social y esta interacción social como posibilidad de aprendizaje es la zona de desarrollo próximo.

El maestro es un mediador entre los niños y sus procesos y herramientas de apropiación del conocimiento y el saber sociocultural. El profesor debe estar consciente de su papel de agente cultural. Esto nos indica que el maestro debe conocer a sus alumnos y estar consciente de la realidad que los rodea. Por lo tanto, en el proceso enseñanza-aprendizaje es muy importante la

interacción maestra/alumno, siendo el, el primer responsable de ayudar en el aprendizaje de los niños.

El maestro debe, asimismo, analizar y conocer a sus alumnos. Todo esto con la finalidad de proporcionarles a los niños una enseñanza adecuada, de acuerdo a sus aprendizajes, de tal manera que no exista una separación grande entre este y los nuevos conocimientos.

Es interesante que se considere el beneficio que aporta el trabajar juntos para aprender mejor. Además, este aprendizaje debe ser planeado cuidadosamente por el maestro, proponiendo retos intelectuales a los niños. Por otro lado, el niño y la niña deben ser entendidos como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucran a lo largo de su vida.

Con lo anterior, se puede decir que la cultura proporciona, a los miembros de la sociedad, los artefactos y saberes necesarios que las generaciones más jóvenes deben apropiarse para controlar y modificar su entorno (físico y social) y a sus propias personas. La apropiación del modo de uso y el significado sociocultural de dichos artefactos y saberes constituyen un aspecto importante en el desarrollo de cada niño miembro de la cultura. Sería entonces de interés considerar las metas educativas en función de lo que la cultura en particular determina como valioso y relevante para que lo aprendan los niños y jóvenes.

6.4 Recursos

Uno de los recursos utilizados para la creación de la propuesta es el propiciar espacios que enriquezcan el juego simbólico de representación de roles, fundamentando así el trabajo mediante el reconocimiento del espacio como un potenciador del desarrollo del niño, mediante las oportunidades que este le brinde, en la búsqueda de poder interactuar tanto con sí mismo, como con los otros, entendiendo que dicho escenario no solo involucra las apuestas de diseño y ambientación, sino también involucra otros actores como el niño y el maestro, aflorando con ello, todas esas dinámicas que suscitan las interacciones entre ellos, revelando gustos, aptitudes, destrezas, desagrados, sentimientos y emociones.

- La videograbación según Álvarez. (2002) plantean que:

La imagen es, cada vez más, una de las formas más potentes de expresión, dados los avances de los medios visuales de comunicación. Los registros que se hagan espontáneamente (ojalá intencionados, no improvisados), pueden ser objeto de un trabajo posterior en grupos, donde hagamos un análisis de esas imágenes y las convirtamos en materiales clave para mostrar la riqueza y la diversidad pedagógica. Este ejercicio de análisis y reflexión sobre los registros

visuales se podrán hacer en talleres que se prolonguen en el tiempo para darle continuidad a la construcción de esa nueva mirada que nos hemos propuesto. (p. 76 – 77).

Por lo tanto, la pertinencia de este recurso para nuestro trabajo consistió en grabar las experiencias de juego de los que los niños y las niñas de la fundación Nugesí 21, para luego ver los videos y construir relatos que nos permitieran profundizar en el conocimiento de las maestras en formación en relación con el juego

6.5 Valoración de la propuesta

Para realizar la valoración las maestras en formación deben centrarse en: el progreso del niño y niñas través de la observación directa de cada una de las de las experiencias para el juego simbólico de representación de roles que hay. Se debe reflexionar si el niño participa de forma activa, si comienza la actividad por iniciativa propia, si juega solo, si es capaz de mantener la atención, durante todo el espacio de tiempo del que dispone, si demuestra placer al realizar la actividad.

El proceso de valoración de la propuesta se desarrolló teniendo en cuenta el proceso de involucramiento de los niños y las niñas en las experiencias de juego, especialmente acentuando la observación contemplativa en los siguientes criterios:

Criterio	Aspectos para
EL JUEGO SIMBOLICO EN RELACION CON EL ENTORNO OBJETUAL Y ESPACIAL	• ¿Qué hace el niño con los objetos? Rituales, imita, proyecta, representa acciones • ¿Cómo los manipula? Los diversifica, les asigna otras funciones. da un único uso, los identifica, los ignora, los anima, les atribuye cualidades, etc. • ¿Cómo los organiza en el espacio? Los dispersos, los yuxtapone, los reúne, • ¿Cómo los utiliza en la situación de juego? Como elementos protagonistas, como útiles que acompañan la acción o la determinan. Se comunica con ellos, los comparte. • ¿Cómo se organiza el espacio? Lo recrea, cambia de lugares, construyen ambientes, establece escenarios imaginarios, como se desenvuelve en el espacio, se queda en un solo lugar o se desplaza, moviliza.

EL JUEGO SIMBÓLICO EN RELACIÓN A LA INTERACCIÓN CON LOS OTROS	• Turnos conversacionales • Procesos de descentración • Procesos de cooperación y colaboración en el juego. • Invención, consenso y continuidad en el guión dramático. • Interacciones corporales: Cercanía, empatía, contemplación, acogimiento, contacto visual y físico • Interacciones sociales: respeto, reconocimiento, complicidad, rivalidad, etc
EL JUEGO SIMBÓLICO EN RELACIÓN CONSIGO MISMO	• Nivel de autonomía o heteronomía • Expresividad- emociones- sensaciones • Emotividad • Espontaneidad • Creatividad • Nivel de apropiación de los roles • Liderazgo • Nivel de coherencia semántica • Nivel y capacidad de escucha • Niveles de frustración
EL ROL DEL MAESTRO EN EL JUEGO SIMBÓLICO	• Disponer los ambientes • Propiciar experiencias • Nutrir con otras experiencias los procesos de significación del entorno y la cultura. • Acompañar y no invadir el juego • Involucrarse como sujeto lúdico y corporal • Escuchar atentamente las formas en cómo se consolida y cobra relevancia el guión dramático que acompaña la acción de jugar. • Mediar en la resolución de conflictos

6.6 Fases y momentos para el desarrollo de la propuesta

El desarrollo de esta propuesta pedagógica se implementó en cinco fases, donde cada una de ellas de manera se materializó en diferentes tipos de productos, que permitieron fundamentar, planificar, orientar la acción pedagógica y disponer los recursos necesarios para implementarla. Posteriormente a su implementación y con los respectivos protocolos, producto de las videograbaciones realizadas, fue posible acercarnos con más detenimiento a interpretar y valorar sus alcances y limitaciones, como se puede identificar en la siguiente tabla expositiva a continuación. Se realizaron diversas fases que nos permitieron como maestras en formación

Tabla 2

Fase	Descripción		
Fase #1 Delimitación de la propuesta	En esta fase se desarrollaron los abordajes teóricos y conceptuales que permitió definir la fundamentación de la propuesta.	Revisión documental Elaboración de Resúmenes Analíticos Elaboración de ensayos temáticos	I semestre 2016
Fase #2 Exploración	Esta fase permitió tener un acercamiento a las capacidades simbólicas de los niños y niñas, al mismo tiempo que identificar sus principales intereses	Elaboración de un guión dramático sobre las realidades sociales del entorno de los niños y niñas.	I semestre 2016
Fase #3 Desarrollo	Experiencia 1- Intervención para el juego simbólico de representación de roles- Personajes de su entorno familiar Experiencia 2 Intervención para el juego simbólico de representación de roles- Personajes relevantes a proyecciones de vida laboral	Video grabación y transcripción de las experiencias de juego simbólico en grupo. Cada una de las experiencias desarrolladas se plantearon en dos	II semestre 2016

	Experiencia 3 Intervención para el juego simbólico de representación de roles- Personajes relevantes de su entorno barrial Experiencia 4 Intervención para el juego simbólico de representación de roles- Personajes relevantes a culturas urbanas	momentos: el primer momento de asamblea, acuerdos y consensos sobre el contexto simbólico del juego y el segundo momento de vivir el juego en sí mismo.	
Fase #4 Reflexión y análisis	Con los protocolos de observación resultado de las transcripciones del video-grabación de las experiencias de juego, se desarrolló un proceso de reflexión analítica entorno a cuatro categorías: la relación del niño con los objetos, las interacciones del niño con el espacio, con sus pares y el proceso de acompañamiento del maestro en formación.	Se realizaron análisis a partir de los planteamientos teóricos, y las evidencias rescatas de los videos grabaciones.	I semestre 2017
Fase #5 Valoración y proyección de la propuesta	Con los insumos del proceso analítico se establece un proceso de valoración con relación a los alcances y dificultades de la propuesta.	Se llegó a la conclusión final a partir de los resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta pedagógica.	I semestre 2017

6.7 Planeación de las experiencias para el juego simbólico de representación de roles

Tabla 3

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO-ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	RECURSOS/MATERIALES
PERSONAJES RELEVANTES DEL ENTORNO FAMILIAR	Proponemos desarrollar el tema de los roles familiares, y todo aquello relacionado con lo que ocurre en el hogar y con las diferentes relaciones que pueden surgir en éste, así como las diferentes tipologías de familia que existen y que se dan en nuestra sociedad y las complejas situaciones que pueden darse en un hogar.	En el comienzo de la sesión el ambiente estará dispuesto con las sillas en forma de media luna para poder llevar a cabo la lectura de un cuento, de tal manera que el espacio les permite a los niños verse entre todos y así mismo que la persona que esté leyendo el cuento esté en el centro del espacio para que la visualización y escucha del texto. Después de la lectura del cuento el espacio se organizará de tal forma que se pueda llevar a cabo la proyección del corto como el video-ben y la tela de proyección, así mismo las sillas estarán dispuestas por columnas para que la visualización sea mejor para todos.	La situación estará medida por el reconocimiento de situaciones cotidianas referentes a las dinámicas familiares, y que llevarán a que los niños puedan identificar diferentes patrones de comportamientos de cada uno de los autores que hacen parte de una dinámica familiar y que puedan adoptar posibles roles en la implementación de juegos dramáticos.	- Proponemos generar espacios de juego simbólico con el tema de los roles familiares, y todo aquello relacionado con lo que ocurre en el hogar y con las diferentes relaciones que pueden surgir en éste, así como las diferentes tipologías de familia que existen y que se dan en nuestra sociedad y las complejas situaciones que pueden darse en un hogar. - Se propone diferentes tipos de familias para que los niños y las niñas comprendan la variedad existente y que a su vez éstos elaboren las tramas, dependiendo del tipo de situación que se viva en cada familia. - planificar y desarrollar experiencias de juego que los niños y las niñas puedan reconocer la diversidad de roles familiares.	- Los roles familiares. - Tipos de familias. - Reparto equitativo de tareas domésticas. - Conflictos típicos del hogar.	- cortos de películas donde se vea los roles de cada miembro de la familia. - video vean. - computador - cuentos

Tabla 4

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO-ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	RECURSOS/MATERIALES
PERSONAJES RELEVANTES DEL ENTORNO FAMILIAR	Luego de haber vistos las diferentes configuraciones familiares se les retomará a los niños y las niñas a qué tipo de familiar y como ellos lo representarán	Escenarios de diferentes espacios de la casa. Configuración de familia según lo vivenciados por los niños y las niñas y lo vivenciados en los videos anteriormente presentados	Se les dará las pautas de una estructura familiar la primera será papá, mamá, hijos en donde trabajará la mamá mientras el padre se hace cargo de las labores domésticas y del cuidado de sus hijos Las segundas sólo vivirán con uno de sus padres, y estarán al cuidado de su abuela, y uno de sus hermanos se la pasa en la calle con sus amigos La tercera en una familia numerosa compuesta por uno de sus padres, unos tíos, primos y los hijos, solo trabaja dos de los integrantes de la familia los cuales responden por todos y todos los niños están a cargo de los hermanos y primos más grandes	- Proponemos generar espacios de juego simbólico con el tema de los roles familiares, y todo aquello relacionado con lo que ocurre en el hogar y con las diferentes relaciones que pueden surgir en éste, así como las diferentes tipologías de familia que existen y que se dan en nuestra sociedad y las complejas situaciones que pueden darse en un hogar. - Se propone diferentes tipos de familias para que los niños y las niñas comprendan la variedad existente y que a su vez éstos elaboren las tramas, dependiendo del tipo de situación que se viva en cada familia. - planificar y desarrollar experiencias de juego que los niños y las niñas puedan reconocer la diversidad de roles familiares.	- Los roles familiares. - Tipos de familias. - Reparto equitativo de tareas domésticas. - Conflictos típicos del hogar.	Objetos representativos de la casa (telas, platos, cucharas, mesa, sillas, escobas) Telas

Tabla 5

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO- ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	RECURSOS
PERSONAJES RELEVANTES A PROYECCIONES DE LA VIDA LABORAL	primero se les presentará a los niños y las niñas un cuento relacionado con las profesiones luego se les mostrará a los niños y las niñas algunas de las labores más destacadas en el sector de bella flor, narradas por algunos de sus habitantes para finalizar se dispondrán elementos con los cuales ellos puedan realizar un elemento representativo de la profesión que quieren realizar cuando sean adultos Por último, los niños nos darán a conocer un poco de ese personaje comentando un poco el por qué lo han escogido y cuáles son algunas características del mismo.	El ambiente estará dispuesto en relación a la puesta en escena de un conversatorio como por ejemplo mesa redonda para que en un primer momento se lleve a cabo la lectura del cuento y después el conversatorio con las personas invitadas del sector. Luego en un rincón de la sala se encontrarán diferentes materiales para que los niños puedan crear con ellos algún objeto representativo de su profesión favorita a desempeñar en el futuro.	En las situaciones propuestas a través de esta trama, les abordaremos el tema de la jerarquía en los oficios del contexto de Bella Flor, a partir de esta jerarquía, les mostraremos que en nuestra sociedad siempre hay alguien que se encuentra posicionalmente por encima de los demás, y por lo tanto siempre hay una persona que nos manda.	Propiciar espacios de juego simbólico con el tema la vida laboral, y todo aquello relacionado la adquisición de normas socialmente aceptadas y básicas para poder formar parte de la sociedad en la que vivimos. Observar, registrar y analizar las experiencias de juego simbólico en función a los oficios, para que así los niños y las niñas puedan comprender la vida adulta y las situaciones que la abordan Planificar y desarrollar experiencias de juego simbólico con relación a la vida laboral, donde se genere un reconocimiento de los oficios que existen en el contexto	Llevar a que los niños a partir de la lectura se acerquen un poco más a las representaciones sociales que existen en la sociedad, involucrando vestuario, características, importancia social, etc. siguiente de eso lo que se espera del conversatorio es que los niños logren identificar cuáles pueden ser los oficios que más se desempeñan en el sector, además de ello todo lo que implica desarrollar esta labor tanto a nivel personal como social. Por último, en la medida en que se les proporcione a los niños los materiales se les irá preguntando a los niños algunas cosas en relación al personaje que puedan ser relevantes en el momento de desarrollar el juego.	cuento personas a entrevistar telas lanas pegante hojas de colores fono pinturas pinceles

Tabla 6

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO-ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	Recursos
PERSONAJES RELEVANTES A PROYECCIONES DE VIDA LABORAL	En un primer momento los niños contarán con la ambientación del espacio que esté relacionado a los personajes y una posible trama a realizar Asimismo, se hablará con los niños en relación a cuáles fueron los personajes que cada uno ha escogido. Luego de ello se conformarán dos grupos de trabajo para que cada uno cree un juego dramático y se pueda llevar a cabo la representación de cada personaje.	El escenario estará dispuesto o ambientado por los objetos que los niños realizaron en la sección anterior pero además de otros objetos que complementen la acción simbólica a realizar. Luego con la ayuda de los niños se dispondrá de dos escenarios para que los dos grupos conformados pueden llevar a cabo su juego dramático.	En relación a la trama cada niño nos dará a conocer cuáles son sus acercamientos a su profesión y como lo llevan ellos a la vida real como sus actitudes, vestuario, la relación con el otro, como lo ven los demás, su importancia en la sociedad y cómo está vinculado dentro de la misma. identificando con ello cuales son los aprendizajes que los niños han realizado en relación de la escucha del otro, el ceder la palabra, el no interrumpir, etc.	Propiciar espacios de juego simbólico con el tema la vida laboral, y todo aquello relacionado la adquisición de normas socialmente aceptadas y básicas para poder formar parte de la sociedad en la que vivimos Observar, registrar y analizar las experiencias de juego simbólico en función a los oficios, para que así los niños y las niñas puedan comprender la vida adulta y las situaciones que la abordan Planificar y desarrollar experiencias de juego simbólico con relación a la vida laboral, donde se genere un reconocimiento de los oficios que existen en el contexto	Se empezará por el diálogo con todo el grupo para que ahí cada uno de a conocer cuál es su profesión a desarrollar y que se llegue a identificar posibles relaciones para la creación de los grupos. Después de ello se crearán los grupos con el objetivo de que se pueda llevar cabo dos tramas donde se vinculen cada una de las profesiones encontrando con ello cuales son los acercamientos que tiene cada niño a partir de su actuación en relación al personaje. Por último, se tratará de hablar con ellos en relación a cómo se sintieron en la realización del juego y cuáles fueron sus aprendizajes.	Objetos realizados por los niños. Murales. telas, pintu carita, palos, cajas, hojas de papel, tubos de cartón sombreros, gafas, pelucas, Vestuario, etc.

Tabla 7

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO-ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	Recursos
PERSONAJES RELEVANTES DE SU ENTORNO BARRIAL	Reconocer las diferentes relaciones sociales que se dan entre los humanos. Reconocer los diferentes contextos en los que se pueden dar relaciones sociales. Adquisición y comprensión de las normas de comportamiento social.	El ambiente estará dispuesto por grupos, en el cual los niños van a realizar o crear los murales relacionados a su barrio acorde a sus conocimientos	Se trabaja con los niños y las niñas las diferentes dinámicas que se evidencian en el barrio, y se realizará un acercamiento a los comportamientos en estos lugares Con ayuda de un invitado de la localidad les daremos algunos ejemplos de profesiones del sector y el cómo supieron en que se desempeñaban mejor	Generar espacios de que propicien experiencia en torno al juego simbólico para el reconocimiento de su entorno barrial Observar y analizar las experiencias de juego simbólico que los niños y las niñas desarrollan con respecto a la comprensión de los personajes relevantes en el entorno laboral Identificar espacios donde confluyen interacciones importantes en su vida cotidiana.	Se les preguntara cuáles son los lugares más concurridos por ellos y cuál es el comportamiento que ejercen en los mismos. Luego les explicaremos un poco cual es la manera con la que se deben dirigir ir a las personas y se les indagará si de la manera como lo hacen es adecuada o por el contrario se deben cambiar algunas de las acciones, para finalizar se decidirá con los niños y las niñas que lugares les gustaría recrear	Papel kraft Vinilos de diferentes colores Pinceles Lápices

Tabla 8

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO- ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	RECURSOS
PERSONAJES RELEVANTES DE SU ENTORNO BARRIAL	Interiorización de la importancia de las relaciones sociales, en lugares de su cotidianidad Adquisición y comprensión de las normas de comportamiento social. La importancia de la comunicación y la interpretación de las acciones de los demás	Se ambientará con algunos murales los cuales asimilarán los espacios escogidos por los niños y las niñas Se dispondrán elementos representativos de cada lugar como , productos que se venden en supermercado y papelería (paquetes de productos, botellas, bolsas, hojas de papel, colores, entre otros)	Cada niño escogerá el rol que desea representar desde algunas pautas dadas por las maestras partiendo de la relación con el otro El niño realizará acciones de su cotidianidad en el que se evidencie las relaciones interpersonales en un lugar de su barrio	Generar espacios de que propicien experiencia en torno al juego simbólico para el reconocimiento de su entorno barrial Observar y analizar las experiencias de juego simbólico que los niños y las niñas desarrollan con respecto a la comprensión de los personajes relevantes en el entorno laboral	Los roles con la comunidad. Acciones de su cotidianidad en una panadería o tienda de barrio. Conflictos típicos del contexto.	Murales Botellas Envolturas de alimentos Papeles Tijeras Colores Billetes y monedas didácticas Mesas Canastas Bolsas

Tabla 9

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO-ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	RECURSOS
PERSONAJES RELEVANTES DE CULTURAS URBANAS	Se les presentará a los niños y las niñas un corto donde se les dé a conocer cuáles son los estilos musicales como lo es el Rap el cual entra entre la cultura del Hip Hop. Seguido de ello se les presentarán algunas de las personas que conocen de la interpretación del Rap como género musical del Hip Hop, además de ello que nos hagan una narración breve sobre algunas de las características de dichos grupos algunas canciones característica etc. Por último, se espera que los invitados realizan unas muestras de las actividades que ellos realizan como oficio. Con el fin de realizar una charla con los niños donde nos den a conocer cuáles son sus opiniones frente a la temática trabajada y escoger un grupo que será con la que iremos a trabajar la siguiente sección.	El ambiente está dispuesto en un primer momento con todos los objetos necesarios para que los niños puedan ver la proyección del corto. Seguido de esto se realizará una mesa redonda para discutir con las personas que nos visitaron de los grupos más destacados del sector de Bella flor y poder dialogar con los niños.	La situación estará medida por el reconocimiento de situaciones cotidianas referentes a las dinámicas de la interpretación del Rap como música de las algunas culturas urbanas que se presentan en el barrio, con el fin de que los niños puedan identificar diferentes patrones de comportamientos de cada uno de los autores que hacen parte de aquellos grupos urbanos y que puedan adoptar posibles roles en la implementación de juegos dramáticos.	Recrear espacios con múltiples situaciones que se presentan en el contexto en donde se toma como profesión y en algunas ocasiones con altas y bajas remuneraciones Comunicar y representar las diferentes culturas urbanas dentro de su localidad y la manera como se emplean según su contexto	Resignificar los espacios urbanos a través del juego, con el fin de inducir una percepción de la ciudad asociada a la experiencia humana que genera también representación de identidad social y cultural. De esta manera, el espacio público se puede convertir en espacio lúdico cuando los niños llegan a conocerlos y significarlos a través del juego. La ciudad es el escenario por excelencia de la cultura de nuestro tiempo, el lugar de sus manifestaciones y al mismo tiempo, espacio de sus representaciones.	Corto música personas invitadas

Tabla 10

ROLES	ACCIONES DESENCADENANTES	AMBIENTE LÚDICO-ESCENARIO	GUIÓN DRAMÁTICO	PROPÓSITOS	ESTRUCTURA DEL JUEGO	RECURSOS
PERSONAJES RELEVANTES DE CULTURAS URBANAS	Se les presentará a los niños y las niñas algunos temas musicales en relación con la sesión anterior y algunas pistas que les ayude para la interpretación desde la improvisación del Rap como parte del género del HIP HOP	Se ambientará inicialmente el espacio con algunos temas pertenecientes a culturas urbanas como lo es el hip hop y el rap, así mismo ir buscando la motivación ya que se en su mayoría se realizan desde la cotidianidad	Iniciará una de las maestras en formación con un tema escogido por lo niños y/o de lo que se está propiciando en la fundación Continuarán los niños con la conjugación de palabras desde	Recrear espacios con múltiples situaciones que se presentan en el contexto en donde se toma como profesión y en algunas ocasiones con altas y bajas remuneraciones Comunicar y representar las diferentes culturas urbanas dentro de su localidad y la manera como se emplean según su contexto	Los niños realizarán interpretaciones desde la realidad y desde la cotidianidad en la que se encuentran. La principal estructura del juego es realizarlos desde lo que la imaginación les ayude, a explorar su cultura y saberes previos. El juego también consiste en que se debe realizar por grupos ya que cuando un niño hace la interpretación el otro le conteste desde lo que vive y cómo lo hagan	Temas musicales (Rap) Pista (musical de Rap) Palabras claves Bafles Micrófono

6.8 PROCESO DE REFLEXIÓN Y ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

El juego temático de roles es importante en la educación inicial porque posibilita el desarrollo de la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva e imaginativa. Es por esta razón que desarrollamos una propuesta pedagógica, para observar, planificar y explicar de qué maneras es posible formar la función simbólica a través del juego de roles sociales en un espacio no convencional como lo es la fundación Nugesí 21.

Los criterios que se tuvieron en cuenta para seleccionar las temáticas de los juegos de roles presentes en esta propuesta fueron los siguientes: tener una relación con la cotidianidad cultural de los niños y niñas, las experiencias reales, garantizar que los niños puedan hacer cada una de las actividades que se propone, ser atractivas para los infantes para que se sientan activos y libres en ellas. Las temáticas elegidas se entrelazan con sus experiencias, en donde hay cruce de sentido, así como lo plantea Bruner (1971)

Durante las sesiones de intervención, se realizaron los siguientes juegos de roles de acuerdo a los temas: “la familia, los oficios, el barrio y culturas urbanas”. Las intervenciones se hicieron dentro y alrededor de la fundación Nugesí 21 debido a que este es un ambiente adecuado para tal fin. Los niños y niñas contaban con apoyo de material (objetos concretos), materializados (representaciones simbólicas de los objetos), perceptuales concretos (dibujos de objetos concretos), los cuales podían manipular y utilizar de acuerdo a funciones diversas y las necesidades que generaban las maestras en formación.

Después de ello, y para poder realizar el proceso de análisis, se partió de la observación realizada, en todas las sesiones de intervención, dándole gran valor a las acciones de los niños, sin que estas pasen desapercibidas, para reflexionar, comprender y darle sentido, tanto lo que el niño hace, como a los planteamientos realizados por los diferentes autores trabajados. Así, se proponen diferentes categorías de análisis, que dan cuenta de todos esos acercamientos y relaciones que los niños realizaron en las diferentes experiencias de juego, basadas en las actitudes que estos tuvieron ante los materiales, el espacio, el tiempo y las relaciones consigo mismo y con los otros, además del papel del maestro en planificación y participación de los espacios de juego, con el objetivo de poder abarcar todos esos componentes que hacen parte del juego del niño, sin llegar a desconocerlos.

EXPERIENCIA DE JUEGO 1

PERSONAJES RELEVANTES DE SU ENTORNO FAMILIAR

Momento 1

En la primera intervención realizada y que tuvo como objetivo poder dialogar un poco con la ayuda de los niños, el concepto de familia, siendo esta una construcción social y que en la sociedad existen diferentes clases de ella; se nos hizo pertinente trabajar con los niños mediante la presentación de un cortometraje donde se muestran diferentes estructuras de familia, tanto humanas como de la vida animal, para que así ellos pudieran ampliar su bagaje cultural y poder reconocer cuales son los principales actores que la constituyen. Luego de la presentación del corto, se realizó con los niños una asamblea donde pudimos discutir un poco frente a cuál es su percepción frente a la familia, evocando con ello, lo que conocen de sus experiencias, pero también de lo que habían acabado de ver, para que así finalmente en la experiencia de juego ellos pudieran rememorar y vivenciar lo aprendido dentro de su representación.

Momento 2

Para llevar a cabo la creación del espacio de juego, las maestras con anterioridad habían realizado unos murales que representaban los espacios de una casa como la sala, el cuarto, la cocina, etcétera, la cual se dispuestos en diferentes lugares del salón principal de la fundación. Luego se dispusieron, en un rincón del espacio diferentes objetos y elementos como (telas, tarros, bolsas, plástico, conos deportivos, papeles, ropa, escobas, vasos) para que los niños participaran también en la creación del ambiente y pudieran escoger cuáles elementos les iban a servir de apoyo para realizar su representación.

Pero antes de que los niños escogieran todos los elementos y se ambientara el espacio de juego se posibilitó un espacio de conversación y diálogo donde los niños y las niñas comentaron diferentes temas con relación a la familia como por ejemplo los roles en las sociedad, sus conflictos cotidianos entre otros después de que los niños y niñas discutieron entre todos que familias iban a representar, llegaron al consenso de representar dos familias: una que está constituida por el padre, la madre, y dos hijos y la otra por una madre soltera, y sus tres pequeños hijos, y después cada grupo escogió los elementos con que iba a ambientar su espacio.

A continuación, se presenta una lectura interpretativa de la experiencia vivida que dialoga con algunos de los enunciados que se seleccionaron intencionalmente para lograr escuchar la voz vivida, recreada y manifestada por sus protagonistas.

El juego simbólico en relación con el entorno objetual y espacial

El juego es una vivencia diaria del niño en el cual está involucrado, de esta manera toma su cotidianidad para así recrear y potenciar los espacios donde se desarrollan, algo que subyace de su propio ser, el juego para que sea juego debe tener libertad propia así debe ser visto desde su esencia propia en el marco del contexto donde se desarrolla, este está sujeto a la variación y modificación de quien lo practica “El espacio suele expresarse en las normas tácticas que se fijan antes de jugar.” Abad (2012) así como lo menciona el autor, la disposición del espacio debe estar condicionada a las capacidades de quien lo va a jugar, pues las reglas se establecen en el momento de comenzar, de esta manera se le facilitará al niño y la niña la manipulación de los objetos ya que se le es posible determinar circunstancias que imagina, en elementos que son perceptibles y pueden verse en el mundo real, y así poder diferenciar la realidad externa de los juegos que realiza.



Ilustración 13 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 14 - tomada por las maestras en formación

- **Hija menor:** (llega a preguntar por su hermano), “**mi hermano ya se fue a trabajar**” cuando este llega y se va para su cuarto a dejar sus cosas, pero la madre después de organizar la cocina se dirige hacia el cuarto de su hija, la madre un poco molesta le reclama a ella por el desorden que encontró en su cuarto)
- **Mama:** “**si, mire estos que son, usted le llama a esto tendido**”, (recogiendo unas telas que están presentes en el suelo, simbolizando en su juego que es una ropa de su hija, realizando acciones repetitivas al mostrarlas a ella, señalando las con la mano de forma agresiva, a tal punto de que las vuelve a dejar caer y pasándolas)

- **Hija menor: “no mami”** (ella, al principio con su expresión corporal daba cuenta que estaba un poco asustada al quedarse inmóvil, pero después realiza un movimiento con las manos la cual demuestra una inconformidad con lo que su madre le había dicho del desorden de su cuarto)
- **Mamá: “entonces para que se fue sin haber arreglado”** (marchándose hacia la cocina de mal humor, demostrando con su expresión corporal un manoteo constante, simbolizando su inconformidad)
- **Hija menor: “no mami ya lo arreglo, discúlpame”** (agachándose, recogiendo las telas una por una, doblándola con sus manos y la ayuda de su cuerpo al apoyarlas en sus piernas, acomodándolas y deslizándolas hacia el rincón de su cuarto).

En este fragmento de la experiencia de juego, nos hace reflexionar como, en el momento de que los niños desarrollan su representación, dan a conocer todas las cualidades que poseen, como por ejemplo la apropiación de los objetos cotidianos que hacen parte del espacio y los reconstruye, dándole un nuevo significado y utilidad, llevándolo a que sea parte de su juego, entendiendo que para el niño el objeto es un mediador entre la realidad y la fantasía y es el que le permite por medio de sus cualidades físicas poderlo transformar y simbolizarlo de otra manera en el juego y que como lo plantea Piaget (1961; p:84).“la utilización de un objeto ha llegado a ser una especie de acomodación sistemática que tiende a modificar los esquemas en función de las acomodaciones inherentes del acto de inteligencia, que implican también esos esquemas al objeto, pero incorporándose está a un sistema de utilizaciones variadas”.

Con relación con lo que menciona Piaget (1961), Winnicott (1971) dice que cuando el niño y el objeto se encuentran fusionados, es importante aclarar qué lugar le da el niño al juego, ya que a pesar de tomarlo muy en serio y dar gran importancia afectiva en el desarrollo del mismo, puede diferenciar juego de realidad. Con relación a lo anterior Winnicott (1971) expresa que, mediante sus juegos, los niños apuntan a los objetos de juego, es un espacio de privilegio creado por los niños. Un espacio que no podemos considerar interno, pero que tampoco es externo. Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera de los niños, pero no es el mundo exterior. En ella el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad visible y los usa al servicio de una muestra derivada de una realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive. El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que los niños y las niñas se muestran creadores. Se vinculan con lo que en general se denomina creatividad. En el juego y sólo en él puede el niño o el adulto crear y usar toda la

personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador” (Winnicott, 1971, pp. 76- 80).

Un claro ejemplo lo podemos ver en el siguiente fragmento del juego simbólico de representación de roles, con relación a la segunda familia.



Ilustración 15 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 16 - tomada por las maestras en formación

- *(Después de que los niños llegan del colegio, la vecina los manda a dormir señalándoles el lugar donde ellos anteriormente había recreado el espacio de juego simbolizando el cuarto, encontrándose dispuestas en el suelo unas telas que representaban las cobijas, y unas cajas forradas con tela, que les permitía delimitar el espacio del cuarto y la cocina).*

- ***Vecina: “¡acuéstensen ahí a dormir!”***

(los niños se agachan para disponerse a dormir, pero en ese momento Camila al agacharse se le cae el cartón que estaba delimitando el espacio y empieza a acomodarlo alrededor de la pared, mientras tanto Brando si logra realizar las acciones pertinentes al juego, acostándose boca arriba tapándose con la ayuda de su mano la cara, después se voltea así un lado y se acomoda en posición fetal. Después Camila se acomoda al lado de Brando para dormir, pero la vecina empieza a despertarlos pidiéndoles que le ayuden a lavar la loza, mientras ella se encuentra agachada en un rincón ordenando unos libros que tenía en la mano).

- ***Camila: “¡yo quiero lavar la loza!”***

- ***Vecina: “¡usted no! porque usted tiene que ir a estudiar, ¡niño usted vaya lave la loza!”***

(Así Brando después de que la vecina le dice que lave la loza, se levanta y le pregunta a ella donde se encuentra la loza, disponiendo su cuerpo para reafirmar lo dicho. Pero al ver que la vecina no le da respuesta decide organizar la cama, se desplaza al rincón cogiendo la tela de sus estrenos, la

sacude y la estira, dejándola en el suelo. Al llegar la mamá se va para la cocina y empieza a lavar la loza, simulando que los objetos-conos deportivos que por su forma simboliza la forma de un plato, realizando la acción de enjabonar uno por uno).

Con este fragmento también podemos ver dos aspectos importantes que refleja el pensamiento de Winnicot (1971). Por un lado, la relación entre el mundo interno y externo del niño. Por otro lado, el autor plantea la importancia de la creatividad, punto que en muchas veces no se explora y que como maestras deberíamos tener presente.

Rescatando así de las dos situaciones cómo a partir de la utilización de diferentes objetos lúdicos que son para el niño sencillos y atractivos, lo apoyan en la realización de diferentes situaciones, permitiéndole la creación de símbolos a través de su juego creativo y la representación de roles, mediante la imitación de actores sociales donde logra compartir intenciones, deseos, sentimientos, gestos y que como lo señala Piaget (1961; p:95) “la imitación diferida y representativa no requiere necesariamente la intervención de representaciones conceptuales ni de “signos”, puesto que existen símbolos tales como la imagen, el recuerdo de evocación y el objeto simbólico”.

El juego simbólico en relación consigo mismo

Jugar es una de las actividades humanas más importantes. Para los niños, el juego representa, una necesidad vital indispensable para su desarrollo. Un análisis más detallado nos muestra que, además del placer, intervienen otros factores. Al lado de la dimensión gratificante del juego se sitúa la dimensión significativa del mismo; es decir, el desarrollo de aspectos sociales, simbolismos, capacidades intelectuales, comunicativas, emocionales y motrices. Mediante el juego, el niño establece ciertas relaciones con el mundo que le rodea. El juego es un modo de expresión del niño y, a través del mismo, podemos acercarnos a su mundo interior.

El niño en el juego toma la posición de dominación y revive los objetos reales dominando de ese modo situaciones que le resultan personales y no tan placenteras, las cuales no son posibles de repetir con los objetos reales. Por lo tanto, debido a esa dominación que el niño ejerce en su juego logra repetir tales situaciones, lo cual no le es posible en la realidad. Por medio del juego el niño expresa hacia el exterior sus miedos, sus dolores, angustias y sus conflictos actuales, modificando esas situaciones que internamente le produce displacer y que su yo no puede tolerar) Huizinga (1938) menciona que el “Juego deriva del vocablo latino JOCUS, que significa diversión y también broma” (p.31). Para este

autor el jugador bromea con su propia vida cotidiana, construyendo su mundo mágico y de fantasía.



Ilustración 17 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 18 - tomada por las maestras en formación

(La hija menor al encontrarse de pie en la cocina, esperando a que su papá y hermano decoran la casa, mientras su madre hacia el pastel para celebrar su cumpleaños, cogió un lazo el cual su padre dejó encima del mesón, agarrándolo de sus dos extremos, y estirándolo para saltar, sin lograr su objetivo de poder jugar con el)

- **Mamá:** *“¡usted no puede saltar lazo! (gritándola y mirándola de forma agresiva) ¡que se va a dañar ese vestido, tras del hecho!”* (quitándole de forma brusca y agresiva el lazo, doblándolo y tirándolo en el suelo, mientras que su hija inmóvil, expresa temor por la reacción de su madre la mira fijamente).
- **Hija menor:** *“¡bueno!”* (contestándole a su madre y marchándose así del lugar).
- **Mamá:** *“¡cómo no le vale a usted la plata!”* (expresando su disgusto con gritos, y a su vez manoteando, marchándose nuevamente a terminar el pastel)

Con esto podemos rescatar la categoría de representaciones desde la apropiación de los personajes de la familia, en la apropiación de las funciones de cada uno desde las interacciones que ellos mismos han construido y que las traen o rememoran en el momento del juego, ya que “las formas del juego de roles están presentes tan pronto como el infante va más allá de la representación de sí mismo. Estas acciones indican, para la segunda mitad del segundo año, clara evidencia de que se comprende a la gente como experimentadores y como agentes; así la imitación de las escenas vividas (a menudo singularmente precisas en el pequeño detalle de los personajes y las cosas) viene a traducirse en cuadros imaginarios y que al imitar a menudo el sujeto ignora que copia, como si su réplica le pareciera emanar de sí mismo; es decir, prolongar precisamente sus imágenes interiores en lugar de determinarlas” (Piaget; p:102).

Por eso es importante la manera como se relaciona dentro de las acciones que se practica en los niños y niñas en el momento de que cada uno apropia su personaje y lo hace propio, llevando a que cada infante reconozca las funciones y tareas que deben cumplir dentro del hogar, los diálogos que se deben establecer entre ellos, y los gestos, para que así el juego pueda realizarse de una manera coherente con la historia que están representando.

El juego simbólico en relación a la interacción con los otros

La convivencia con otros son los que construyen al niño, la experiencia de su cotidianidad hace que sea más enriquecido los aprendizajes de los niños y las niñas, así como lo menciona Bruner “el conocimiento del mundo y la interacción social facilitan la adquisición del lenguaje” (1984, p 177), el niño en su relación con lo demás en donde adquiere su adquisición de mundo y el lenguaje con el que se comunica, un lenguaje que no solo es verbal sino que por lo contrario se incorpora los gestos y las maneras cómo se expresa con ese otro.

Durante el juego el niño se comunica con el otro de manera espontánea y su interacción está ligada de un constante de experiencias y sentimientos en donde se evidencia la resolución de conflictos sin la necesidad de la intervención del adulto, por lo contrario busca la mejor manera de mediar, es así cómo se le da una orientación al juego, aunque esto depende estrictamente de la seguridad con la que transmite las cosas, para Bruner “el conocimiento implícito de un individuo se hace explícito al negociar intercambio que ocurren en contextos específicos. El conocimiento explícito de la cultura crea y se desarrolla únicamente a medida que negociamos” (1984, p 193).



Ilustración 19 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 20 - tomada por las maestras en formación

(La mama al irse a trabajar le pide el favor a la vecina quien en ese momento se encontraba en su casa, de que por favor estuviera al pendiente de sus hijos, mientras ella regresaba).

- **Mama:** *“¡vecina! ¿para haber si usted me puede hacer el favor de cuidarme a mis hijos mientras yo me voy a trabajar?”. (expresando con su cuerpo la preocupación de dejar a sus hijos al tener que ir a trabajar)*
- **Vecina:** *“bueno si señora”*
(La mama marchándose a su trabajo, recuerda que tienen que darles algunas indicaciones a sus hijos, dando media vuelta, dirigiéndose hacia su hija menor)
- **Mama:** *“tu Camilita le hace caso a la vecina”. (mirándola fijamente le coloca sus dos manos alrededor de la cara de la niña), “usted se cambia y se baña y se va para el colegio” (acariciándole la cabeza a su hijo, moviendo sus manos de arriba abajo)” y usted Sara le hace caso a la vecina y se baña y se cambia y se va para el colegio” (acariciando la cara de su hija, mirándola fijamente, dando media vuelta se despide).*

En consecuencia, Winnicott (1971), señala que el jugar es poder elaborar una realidad, conciliar fuerzas opuestas y prepararse para la futura intervención adulta y eficaz en la realidad social. Menciona que, al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura que en la que está inmerso. Por tanto, a través del juego, el niño aprende a diferenciar los atributos de dos mundos diferentes, la fantasía y la realidad. En un primer momento, jugar y aprender queda integrados, ya que a través del jugar el niño desplegará el lenguaje y construirá su universo simbólico.

Por lo tanto, muchas de las situaciones que los niños representaron son asimilaciones que los niños han establecido de su entorno, desde la interacción que han construido con su primer referente social que es la familia, llevando a que desde el proceso de la acomodación las apropien y las representen desde el juego y la relación con los personajes, ya que vincularon muchos de los conocimientos y situaciones vividas del pasado y que hacen parte de su cotidianidad, estableciendo funciones, turnos, acciones propias de la personificación, sin olvidar que muchas de las funciones que ellos mismos representan son las que realizan en la cotidianidad de su diario vivir.

Además de ello, la utilización de los objetos es fundamental ya que les permitió a los niños y niñas el enriquecimiento de las situaciones, utilizándolos como apoyo para crear diferentes tramas y acciones donde fueron vinculados, desencadenando acciones de diálogos para el proceso de comunicación dentro de la escena. Ayudando a que cada vez más sus estructuras de pensamiento se puedan ir reconfigurando en la resolución de situaciones problemáticas y que desde que el esquema del objeto sustancial y permanente ha sido adquirido, más sobre todo al nivel de la inteligencia intuitiva, las personas se convierten en

otros “Yo”, al mismo tiempo que el “Yo” mismo se constituyen recíprocamente y se vuelve una persona. Entonces los esquemas relativos a las personas se enriquecen de sentimientos nuevos, interindividuales y ya no interpersonales, que resultan en parte de la proyección de la transferencia de los sentimientos hasta entonces ligados a la actividad y al cuerpo propias, pero que constituyen también, esencialmente, construcciones nuevas” (Piaget; p: 284-285).

El rol del maestro en el juego simbólico

En la primera observación se ha identificado, como las maestras no intervinieron en el juego y dieron por hecho que los niños saben jugar. Se podría decir que no se involucraron en el juego, por respetar la libertad del jugador. Llevando así a que el papel de docente sea de comunicador ya que se desarrolló un grupo de discusión en torno a las apreciaciones que tenían los niños y las niñas en torno a la familia, desde su contexto, su realidad y experiencias, a la que se enfrentan cotidianamente, cómo quienes conforman su familia, quien trabaja, quien los cuida, etcétera.

Después en el segundo momento de la primera experiencia el papel de las maestras en formación fue de propiciar con empeño un espacio, por medio de la creación y disposición de elementos para el juego, le permitieron al niño y la niña, poder crear y representar simbólicamente un acontecimiento propio de ellos, poderla proyectar desde sus acciones a los demás y que ello fuese el puente para que algunos pudiesen desarrollar la misma acción, pero desde su apreciación y significación.

EXPERIENCIA DE JUEGO 2

PERSONAJES RELEVANTES A PROYECCIONES DE LA VIDA LABORAL

Momento 1

El acompañamiento de este primer momento tuvo como objetivo el reconocimiento de algunas de las labores que emergen del sector y orientando un poco a los niños y las niñas de la fundación Nugesí 21, luego se dio lugar a un diálogo de expectativas de los niños y niñas en relación a su desempeño laboral en un futuro próximo. Después de que todos dieran a conocer las motivaciones de cada una de las posibles profesiones que esperan desempeñar laboralmente, se realizó la lectura de un cuento titulado *los oficios de Zacarías*, el cual plantea la importancia de realizar trabajos que nos agraden y que sintamos amor por ellos, ya

que vamos a sentir más agrado por los resultados del mismo, haciendo todo de la mejor manera.

Después del ejercicio anterior, los niños y las niñas pudieron reconocer las profesiones que les agrada a cada uno como (cantantes, doctoras, enfermeras, azafata, manicurista, peluquera, policías y soldados), le dispusimos algunos materiales como lo son diferentes tipos de hojas, cartulina, colores, pintura, tela, lana, palos etc. con los cuales podrían realizar algunos elementos representativos de la profesión que ellos querían hacer y los cuales nos servirán de apoyo para el diseño de ambiente de juego.

Momento 2

Para llevar a cabo la creación del espacio de juego, se habló un poco con ellos del momento inicial anterior en la que trabajamos las profesiones y que cada uno creó un objeto representativo del mismo, para que fuese parte del juego. Después de ello se les pidió que se dividieran en grupos de acuerdo a los roles que los niños optaron por representar como (soldados y policías, doctoras y enfermeras, manicuristas y peluquera), para poderles entregar objetos diversos, por medio de los cuales lograran resignificar como implementos representativos de cada rol y además de ello otros elementos como telas, tijeras, hojas, ropa, tubos de cartón, botellas plásticas, conos de deportivos, etcétera, para que entre todos ambientáramos y creemos el espacio, y poder llevar a cabo la experiencia de juego.

A continuación, se presenta una lectura interpretativa de la experiencia vivida que dialoga con algunos de los enunciados que se seleccionaron intencionalmente para lograr escuchar la voz vivida, recreada y manifestada por sus protagonistas.

El juego simbólico en relación con el entorno objetual y espacial

Podemos destacar que, en las experiencias de juegos, como los niños y niñas a través de objetos, logra que en el juego emerjan las fantasías inconscientes. Dichos objetos cumplen un papel de mediatizador porque apelan a sus posibilidades de elaboración secundaria para expresar la fantasía, con esto podemos destacar que el desarrollo del objeto, el cual es subjetivo, quiere decir, que es creado por el niño y que responde, por así decirlo a leyes internas de cada niño, al adquirir esta capacidad está constantemente influida por el medio y como dice Winnicott (1971) por el “ambiente facilitador”, que brinda el espacio para que el niño tenga la libertad y la tranquilidad de crear los objetos, objetos que finalmente serán internados en nuestro interior. Entonces en el video se evidencia que los

niños y las niñas crean los objetos, ya que es importante que los niños creen lo que está en su realidad, lo que presenta el entorno.

Otro punto de vista con relación al objeto es lo que menciona Abad (2012), en donde nos afirma que “En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para informarnos mejor a la estructura de ese mundo externo”, no hay mejor compañía para los aprendizajes que los mismos deseos de hacer las cosas, tratar de transformar el mundo a su condición es la mejor manera de jugar es allí donde notamos que no todos los momentos de la vida están acompañados del dolor en sin embargo el juego se convierte en pretexto para que sean felices y de esta manera.



Ilustración 21- tomada por las maestras en formación



Ilustración 22 - tomada por las maestras en formación

Los niños al jugar a la guerra son juegos de competencia y rivalidad son civilizadores en el sentido de que convierten a los jugadores en civiles. Jugando y compitiendo lúdicamente, los niños y las niñas aprenden a integrarse en la sociedad y a convivir.

El jugar a la guerra es parte de la cultura, los juegos encajan en las costumbres cotidianas de la vida social ofreciendo a la diversidad de culturas algunas de sus formas institucionales más identificables (competencia, especulación, concursos) y la fijación de los diferentes estilos que las caracterizan, pues de diversas formas logran disciplinar los instintos concediéndoles una satisfacción formal y limitada, educándolos y fertilizándolos como propone Caillois (1986): “El juego estimula el ingenio, el refinamiento y la invención. Al mismo tiempo enseña la lealtad respecto del adversario y da un ejemplo de competencias en el que la rivalidad no sobrevive al encuentro. Por el camino del juego, el hombre está en posibilidad de derrotar la monotonía, el determinismo... Aprende a construir un orden, a concebir una economía, a establecer una equidad”

Es así como se busca generar equilibrio y un nuevo proceso de adaptación, reorganizando las tensiones surgidas, pues la cultura es un elemento fundamental de la vida humana y de la

vida de la sociedad, ya que comprende los gustos, comportamientos y tendencias de los individuos que conforman la sociedad, para mantener el equilibrio en la vida social interviene la comunicación como herramienta mediadora y facilitadora del proceso.

(Los niños en dramatización de un juego simbólico de representación de roles, donde se simboliza la batalla de dos fuerzas militares como lo son la policía y el ejército, tratan de vincular diferentes objetos que hacen parte de la realidad del espacio como lo son dos mesas, y una silla, para que les puedan servir de objeto de simbolización transformándolos en el momento de juego como si fuesen los muros de contención donde se protegen los dos bandos. Encontrándose dos niños acurrucados debajo de una mesa, uno de ellos saca la mano, colocándola por encima de ella y empieza a disparar, simbolizando un objeto-arma, con unos tubos de cartón y que él le había dado forma con anterioridad)

- **Policía 1:** “¡tu!, ¡tu!, ¡tu!, ¡tu!” (al realizar sonidos de disparos, vuelve nuevamente a esconderse y protegerse mientras los soldados le disparan).

(Los demás niños, quienes representan los soldados están dispuestos en diferentes lugares, uno de ellos se encuentra agachado debajo de una mesa, y los otros tres están respaldados al lado de la pared alistando sus armas para empezar el combate).

- **Policía 4:** “¡pu!, ¡pu!, ¡pu!, ¡pu!” (sale del escondite y empieza a disparar, empujando el arma, y direccionándola hacia donde se encontraban los policías; luego se esconde nuevamente detrás de la pared).

(el policía 2 se levanta y empieza a disparar continuamente, empuñando el objeto-arma, direccionándola hacia donde se encuentran los soldados)

- **Policía 2:** “¡to!, ¡to!, ¡to!, ¡to!”

(Después coge un cono de plástico que tenía en la mano, lo coloca sobre la mesa y lo desliza hacia donde se encuentran los demás niños, simbolizando como si fuese un artefacto explosivo y se esconde nuevamente debajo de la mesa).

- **Policía 2:** “¡bomba!”

Con este fragmento de la experiencia del juego, vemos como los niños al poder interactuar con objetos que ellos mismos han creado y que los han transformado desde su forma física, como la simbolización misma que él le ha otorgado en el juego, le permite poder potenciar tanto su imaginación, capacidad creadora, como sus capacidades tanto asimilativas como de acomodación, y estructuras de pensamiento en relación de una situación imaginada, y como lo retoma Piaget (1961; p:135) “los niños en el momento de poder interactuar con objetos que el niño utiliza esquemas ya conocidos y ritualizados en el

curso de juegos de representaciones, pero primero, en lugar de ponerlos en acción en presencia de objetos a los cuales le son aplicados ordinariamente, los asimila con objetos nuevos, vinculando eso desde el punto de vista de la adaptación efectiva”.

La relación de objeto, en primer lugar, es una experiencia del niño, que no tiene que ver con relaciones del otro. En la relación de objeto, lo que ocurre es que el objeto se vuelve significativo, como dice Winnicott (1971), la proyección y la identificación tiene un papel fundamental, ya que el objeto adquirió valor para los niños, este valor fue acompañado por sentimientos

El juego simbólico con relación consigo mismo

El reconocimiento personal es de gran importancia en el juego, es desde su propia experiencia en donde se le permite reconocer su entorno e interactuar con los demás niño “solo aprenderá a relacionar lentamente lo que dice con lo que piensa sobre las cosas es decir a organizar su representación del mundo mediante la lógica inherente a la sintaxis de lengua” (Bruner, 1984, p 123), así como lo menciona el autor, el niño y la niña debe comenzar a interiorizar sus acciones para sí poder realizar las interacciones con los otros,

Para el niño y la niña es complejo el distanciamiento que hay entre el decir las cosas para que sus acciones no afecten a los demás, y el hacerlo por que lo deseen, aunque es un proceso con el que el niño no se ve identificado en corto plazo es un factor que le ayudará para reconocer sus gustos y cualidades, durante el juego se apoya en los demás intentando negar y silenciar sus deseos.



Ilustración 23 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 24 - tomada por las maestras en formación

(Encontrándose una niña jugando a la peluquería y quien iba a recibir a una de sus clientas, la saluda y la acomoda en la silla).

-Peluquera: “¡muy bien señorita!” (Le coge el pelo, se lo acaricia y acomoda hacia atrás, después se agacha hacia el lado de su clienta, para mirarla y preguntarle qué arreglo se va a realizar).

-Peluquera: “¿qué quiere que le haga? ¿le peino el cabello o se lo corto?” (Sigue nuevamente ella acariciándole el pelo a su clienta, mirándola fijamente hasta que ella le responde)

-Clienta: “¡peinar!” (Le responde un poco tímida a la peluquera, sin mirarla y tratando de no moverse).

-Peluquera: “¡bueno! se lo voy a peinar, se lo voy a dejar bien bonito” (cogiendo para ello de la mesa una peinilla, empezando a deslizarla por el cabello de su clienta, al mismo tiempo empieza con una de sus manos a acariciarle el cabello después de desenredarlo, realizando estas acciones constantemente; desplazando además su cuerpo alrededor de su clienta, empleando en todo ello acciones propias del personaje al que está representando)

Es así que para que el niño pueda dar rienda suelta a su imitación, tiene que el juego simbólico permitirle sentirse seguro, y emocionado frente a las acciones que está realizando, apoyándose de todos sus bagajes culturales, como imágenes mentales, su lenguaje, y expresiones corporales, logrando así con ello que pueda pasar de situaciones reales a situaciones imaginadas, ya que “en la medida en que el niño no imita solamente acciones y significaciones complejas, sino que se interesa en los movimientos en sí mismos, es claro que esta correspondencia suscitará de su parte una búsqueda que prolonga su comportamiento sensorio-motor” (Piaget; p: 65).

Otra categoría a rescatar es como lo menciona Winnicott (1971) que dice que el lenguaje tanto verbal como no verbal visto desde los gestos y movimientos corporales de niños y niñas establecidos por ellos mismos, para llevar a cabo las interacciones dentro del juego como los diálogos que estaban entre ellos, para hacerse entender por los otros y que han hecho parte de su construcción como sujetos, llevando a que se haga mención de algunas palabras propias del personaje y que del mismo modo son interpretadas y significadas por los otros; de manera natural. Del mismo modo las acciones no verbales como los gestos y movimientos son propias de los niños, pero adecuadas al personaje.

El juego simbólico en relación a la interacción con el otro

En el desarrollo del juego simbólico, donde el niño ya no solo se preocupa, por su actuación e interacción tanto con el objeto, como con el espacio, y que en un primer momento solo lo realiza para “sí, mismo” en la búsqueda de la satisfacción de sus deseos, y la creación de situaciones imaginadas propias, y que al vincular a otros a su espacio de juego, se convierte esto en una acción que lleva al niño del plano, personal y lo transporta al plano social logrando entender los gustos, modos de actuar y miedos de otros. Además, le permite poder compartir los objetos de una manera atenta y desinteresada solo con un único objetivo que es el poder jugar de la mejor manera, estableciendo consensos en relación a cada uno de los roles que debe emplear, ya que “el niño a menudo gusta de jugar entre dos o entre varios, pero si los jugadores se prestan así las ideas y se imitan a veces detalladamente; donde la secuencia de las ideas deriva de los procesos de socialización” (Piaget; p: 191).



Ilustración 25 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 26 - tomada por las maestras en formación

(Una de las niñas al estar jugando a la azafata con los demás niños que se encontraban en la experiencia, simulando que son sus pasajeros, trata de acomodarlos a todos en las sillas que ella había dispuesto en forma de columnas, relacionándolas a la disposición real de un avión. Después de que todos se encuentran ubicados comienza a darles las indicaciones de seguridad y a responder sus preguntas)

- **Azafata:** *“¡las instrucciones son!: ¡que no se mueven cada rato!, ¡que hagan silencio!, y ¡si quieren por ejemplo ponemos música!”.* (trata con su expresión llamar la atención de los niños al ser muy contundente con sus afirmaciones, en el momento de apoyarse con la ayuda de sus dedos al realizar la secuencia de cada una de las indicaciones mientras ella las enuncia, moviendo además de un lado su cuerpo, mostrando un poco de inseguridad).
(En el momento de que la azafata se encontraba dando las instrucciones de seguridad, una de las pasajeras levanta la mano para hacerle una pregunta)
- **Pasajera:** *“¿y el baño?”.* (realiza la pregunta, mirando hacia diferentes lados)

- **Azafata:** *“¡pues el baño queda en este lado!”* (volteando su cuerpo y señalando con la mano uno de los rincones, volteando nuevamente a su posición inicial. Después continúa pronunciando las instrucciones de seguridad para poder comenzar con el vuelo).
- **Azafata:** *“¡y si tienen chichi mejor hagan de una vez!”* (haciendo alusión al comentario de la pasajera anterior, esperando que no la siguieran interrumpiendo y así el avión pudiera despegar).

Así cómo se ve en el fragmento anterior, podemos destacar como se expresan agresivamente Winnicott (1971), considera que la *agresión* también puede manifestarse de maneras menos evidentes, la relación con el otro en un inicio del juego se torna rígida y cortante ya que para ellos no es de manera particular el dialogar durante el juego, así como lo dice Piaget el desarrollo es monólogo el niño y niña se enfrentan solo al mundo, los adultos son simplemente un acompañante de este, pues de manera ocasional están en los momentos de exploración, siempre debe intentar resolver los problemas de su cotidianidad, desde el lenguaje de su contexto de lo que es posible imaginar, mientras que para Vygotsky lenguaje está basado en lo pragmático y en el discurso aunque sea de modo implícito, de esta manera está buscando asociación de la relación con el otro la importancia de que sea interactuar con los demás y lo más importante es enfrentarse con sus propias conocimientos, para estos autores el lenguaje es capaz de clasificar los pensamientos que tiene sobre su mundo. (Bruner, 1984)

El rol del maestro en el juego simbólico

El papel del docente es un mediador directo en el proceso de acompañamiento, ya que se evidencia su participación constante en el juego, se involucra de manera que los niños y las niñas generen el juego sin estar predispuestos a las acciones de la maestra, en este caso se muestra de forma distante pero al mismo tiempo involucrándose en las acciones que se van realizando durante el juego de roles, en cada uno de los momentos del juego niños y niñas realizan una reafirmación de lo que consiste su realidad diaria con su familia en los diferentes escenarios donde ellos se desenvuelven, en este tipo de elementos consiste el juego simbólico no es necesario presionarlos para que ellos nos muestren características particulares de su contexto y el cómo es su día a día, este momento se convierte en una manera importante para ellos ya que pueden ser ellos mismo sin la presión de los adultos es necesario saber qué y cómo somos para ellos, el cómo esto hace que ellos reflejen lo que siente sin la presión y el juzgamiento de los adultos.

EXPERIENCIA DE JUEGO 3

PERSONAJES RELEVANTES EN EL ENTORNO BARRIAL

Momento 1

Este primer momento tiene como propósito reconocer las diferentes relaciones sociales que se dan entre los humanos, y con ello poder diferenciar los diferentes contextos en los que se pueden dar relaciones sociales. Y para que ello se llevó a cabo una asamblea, con el fin de conversar y escoger qué lugares del barrio les gustaría que se llevara a cabo el juego de roles, entonces después de llegar a un consenso los niños y las niñas escogieron aquellos lugares del barrio que son muy representativos en su contexto. Los sitios de mayor preferencia fueron el supermercado en el cual iría incluido la panadería, y la papelería.

Con esto se dio lugar a realizar una serie de preguntas como por ejemplo a qué se va al supermercado. Las opiniones fueron variadas y pudimos extraer algunas conclusiones como, por ejemplo, que según ellos "las compras las realizan las mamás", que suelen ir a supermercados del barrio, que se necesita dinero para comprar, que allí vendían cosas que servían para comer, pero otras que no... Con base a lo que los niños nos decían, de estas ideas vimos diferentes aspectos en los que debíamos insistir durante el proceso: la coeducación (comprar no es sólo de mamás), educación del consumidor, uso del dinero (aspectos básicos) así como otros contenidos transversales que van tomando importancia además de los inicialmente planteados. Se hace entonces la creación de nuestro propio supermercado panadería y papelería y una vez aceptada planeamos entre todos cómo podemos ponerlo en marcha: se realiza una lista, con las diferentes tareas a realizar. Señalamos, así mismo, diferentes elementos que nos harían falta como los alimentos, la caja registradora, el dinero y cómo podríamos fabricarlos o conseguirlos. Con ello se dio paso al segundo momento del taller el cual consistía en que los niños realizarán los murales correspondientes de los sitios escogidos.

Momento 2

Este momento se realizó con el fin, de dar continuidad al anterior, para que los niños y niñas pudieran jugar representando aquello que sucede, en los encuentros ocasionales con los vecinos, el diálogo, las compras y las relaciones sociales. Y para ello se dispuso el espacio de juego el cual fue la fundación, con la ayuda de los niños se ambientó este lugar como si estuvieran en una papelería y en supermercado, se utilizó materiales y objetos que las maestras llevaron, y los murales que los niños realizaron en la anterior sesión, pero ante empezar la experiencia de juego entre los mismos niños escogieron el rol que cada uno iba a representar en el juego.

A continuación, se presenta una lectura interpretativa de la experiencia vivida que dialoga con algunos de los enunciados que se seleccionaron intencionalmente para lograr escuchar la voz vivida, recreada y manifestada por sus protagonistas.

El juego simbólico en relación con el entorno objetual y espacial

Los niños y niñas a la hora de jugar observan, exploran, manipulan objetos, los imaginan, los transforman y simbolizan de acuerdo a sus intereses y a las necesidades que se les presenten en el juego, siendo esto una adquisición compleja para el niño, ya que su desarrollo cognitivo ha tenido que dar un gran salto y reconocer que los objetos y las personas no sólo “existen” cuando los está viendo o mientras está interactuando con ellos, sino que siguen existiendo después aunque no los pueda ver. Después de ello y de haber desarrollado este proceso, empieza a interactuar y evocar en el juego con objetos que en su representación e imaginación están presentes, pero en la realidad no, en la necesidad de que su juego sea enriquecido y tenga sentido para él, encontrando con ello el juego simbólico en su máxima expresión, y así como lo plantea Piaget, (1961; p:155) “el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante”.



Ilustración 27 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 28 - tomada por las maestras en formación

(La niña quien es la tendera, al encontrarse detrás de una mesa y que ella la ha tomado como si fuese su mostrador, se encuentra un poco ansiosa al jugar ya que tiene sus dos manos al lado de su boca, pero al llegar su cliente empieza a interactuar con más seguridad).

- **Cliente 2:** “¡buenas!” (se dirige hacia donde se encuentra la tendera, mirando los billetes que lleva en su mano, mientras habla)

- **Tenderá:** “¡a la orden!” (se toca nuevamente la cara con sus manos, pero después se las quita y empieza a atender a su cliente)
- **Cliente 2:** “¡me regala cinco panes!” (coge dos billetes del montón que tiene en la mano y los suspende hacia la tendera, esperando para entregarlos después de que le entregue la mercancía)
- **Tenderá:** “¡cinco panes!” (coge unas bolsas que se encuentran dentro de una canasta, la abre y la sostiene con una de sus manos, mientras se da la vuelta hacia el mural que se encuentra detrás de ella, y que simboliza, el estante donde se encuentran los panes, luego empieza a colocar la mano en el mural repetidamente, realizando la mímica de coger los panes e ir metiéndolos dentro de la bolsa, evocando así el objeto que no está presente en la realidad, pero sí en la representación de juego la niña. Luego se realiza esta acción cierra la bolsa y se la entrega a su cliente)

En este fragmento de la experiencia de juego, se desarrolla un espacio potencial, como lo menciona Winnicott (1971), el cual los niños reúnen objetos o fenómenos de la realidad y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad personal. Sin necesidad de confundir, muestra una capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de episodios o partes de la realidad externa. Al jugar, el niño manipula objetos exteriores al servicio de los sueños y adquiere a algunos de ellos de significación y sentimiento irreales. Allí se ve como el juego compromete al cuerpo, para manipular los objetos y también porque algunos intereses se relacionan con aspectos de excitación corporal.

El juego simbólico en relación consigo mismo

En cuanto a Winnicott (1968), se puede analizar que el juego es una forma de vida básica que ayuda a desarrollar la autonomía del niño en relación a los demás. El argumento del juego no está principalmente asociado a expresiones desagradables, sino que también se asocia con las sensaciones placenteras del niño, que proviene de un juego entre la realidad psíquica personal y las experiencias mágicas de las respuestas maternas y ayuda a que el niño confíe en su disponibilidad de amor y en su propio potencial de fantasía.

Por lo tanto el juego, es el primer medio que posee el niño para aprender y para conocerse, le ayuda a saber cómo se desempeña él ante nuevas acciones, descubre cómo es su forma de actuar, en la medida en que él es su propio protagonista en las imitaciones realizadas, se mantiene aislado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno

privilegiado de interacción con los iguales y en fuente de funcionamiento autónomo. Es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros y así saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia, ya que el niño representa mental y mínimamente una realidad que plasma según su deseo y necesidad, permite expresar sus sentimientos, liberando sus frustraciones y miedos en la medida de que él se sienta seguro ya que “la similitud de los movimientos del modelo y los del sujeto resultaría, pues, primero de una simple convergencia debida a la conformidad de sus movimientos corporales, y una vez adquirida por transferencia la imitación del detalle de los movimientos, el niño adquirirá conciencia de los parecidos y llegaría, así, súbitamente, a la asimilación entre el modelo y el cuerpo propio” (Piaget; p: 112)



Ilustración 29 - tomada por las maestras en formación



Ilustración 30 - tomada por las maestras en formación

(la dueña de la miscelánea al ver que su negocio estaba lleno y que sus clientes le pedían todo al mismo tiempo, al igual que le cogían toda su mercancía, se empezó a desesperar un poco, optando por pedirles el favor de que se calmaran un poco y que tuvieran paciencia).

- **Dueña miscelánea:** “¡vecinos un momentito, por favor!” (un poco angustiada, empieza a ver hacia todos lados y al darse cuenta que los objetos que se encontraban encima de la mesa y que ella había dispuesto para el juego, se encontraban dispersos por todos lados, empezó por cogerlos y acomodarlos mejor)
- **Cliente 1:** “¡me vende por favor una regla!” (coge una regla, y después un billete que tienen en la mano y se lo entrega a la dueña)
- **Cliente 2:** “¡por favor me vende un lápiz!” (solamente lo señala con su dedo y mira a la dueña de la miscelánea esperando a que se lo entregue)
- **Cliente 3:** “¡yo quiero una bomba!” (coge los billetes que tenía en la mano, se los muestra y trata de entregarlos a la dueña, pero ella no se los recibe, ya que está tratando de ordenar todo).

- ***Dueña de la miscelánea:*** “¿que necesitan?, ¡por favor una filita todos!, ¡una filita todos por favor!” (grita un poco, al ver que los niños no le hacían caso y no querían jugar en orden los envió a hacer una fila, levantando la mano, hacia la altura de su pecho, dejándola por un memento recta, con el objetivo de que los niños supieran donde debían hacerla, y a los niños que todavía no habían hecho la fila los cogía de los hombros y los mandaba hacia ella).

En consecuencia, con el fragmento anterior, es importante ver cómo el niño a pesar cuales son las acciones del lugar se involucra en su papel y se apropia del mismo es así cómo al mismo tiempo va adquiriendo lenguajes de su entorno del mismo modo se deja ver cómo va construyendo el sentido individual y colectivo que se tiene sobre el mundo que nos rodea es por ello que Bruner nos dice “el conocimiento implícito de un individuo se hace explícito al negociar transacciones que ocurren en contextos específicos. El conocimiento explícito de la cultura crea y se desarrolla únicamente a medida que negociamos” (Bruner 1984, p 193), en este sentido es importante rescatar el cómo el niño y la niña hacen del juego parte de su cotidianidad siempre buscando que sus acciones sean significativas para su aprendizaje esto de manera

El juego simbólico en relación a la interacción con los otros

El juego simbólico al ser una acción libre y autónoma, donde el niño tiene la posibilidad de ser el mismo, involucrar gustos, deseos, aptitudes y capacidades que le permiten crear mundos posibles, logrando interactuar con el medio y los objetos que este le brinde, conquistando su propio reconocimiento tanto a nivel emocional, social e intelectual. Después de ello, se le hace necesario poder compartir con otros todas esas capacidades que ha adquirido, llevando a que trate de involucrarse en juegos que se desarrollen entre varios, fomentando la cooperación y la resolución de problemas conjuntamente, al tratar de vincular acciones que sean entendibles para otros y que esto a su vez sea de apoyo para que los otros puedan desarrollar su juego, convirtiéndose ello en acciones desencadenantes ya que “una vez constituido un esquema simbólico que el niño reproduce por sí mismo, llega tarde o temprano un momento en que, gracias al juego de las correspondencias establecidas entre el Yo y los otros (y debidas al mecanismo de la imitación), el sujeto atribuye a otro y a las cosas mismas el esquema que se le ha hecho familiar” (Piaget; p: 168-169).



Ilustración 31- tomada por las maestras en formación



Ilustración 32 - tomada por las maestras en formación

(En el juego simbólico de representación de roles de una tienda se encuentra la tendera

y la ayudante atendiendo a unos de sus clientes, en ese momento llega un cliente nuevo, pero al ver que ellas estaban ocupadas decide esperar un poco mientras, terminan de atender al cliente que estaba con ellas, luego de un rato logra ser atendido).

- **Cliente 4: “¡buenas!”** *(se acerca un poco al mostrador de la tienda y empieza a ver hacia diferentes lados buscando qué comprar)*
- **Tenderá: “¡a la orden!”** *(la niña se ríe y mira a la ayudante, mientras ella le entrega una bolsa para que empaque lo que el cliente va a llevar, la abre y mira al niño esperando a que él le pida lo que va a llevar)*
- **Cliente 4: “¡me da un gel!”** *(le dice a la tendera mirándola fijamente, luego agacha la cabeza y empieza a mirar y contar la plata mientras lo atienden)*
- **Ayudante: “¡bueno!”** *(estando ella al lado de la tendera, coge una bolsa y se la entrega a ella, luego mira hacia el mural donde están los productos y se dirige hacia ellos, para entregarle el gel al cliente, arranca un pedazo de papel del mural, simulando como si fuese el gel y lo mete en la bolsa que tiene la tendera en la mano)*
- **Cliente 4: “¿a cuánto vale?”** *(cogiendo uno de los billetes que tenía en la mano y se lo entrega a la ayudante)*
- **Tenderá: “¡a dos mil!”** *(le contesta ella al cliente mientras le abre la bolsa a su ayudante para que guarde el gel)*
- **Ayudante: “¡a dos mil!”** *(después de que ella empaca el gel y le recibe los billetes que el cliente le entrega se da cuenta que le hace falta dinero y le coge unos billetes que el cliente tiene en la mano, luego los reúne todos y los guarda en la caja)*

Es así como lo dice Abad (2012), el juego se convierte en la motivación para seguir con la interacción con los demás, el juego se termina siendo un pretexto para socializar con

los otros, es el medio para comunicar expresar y hacer sentir a los demás mis deseos y necesidades, la manera cómo se usa la palabra el tono de voz e incluso su expresión facial hace que lo que quiere decir, sea mucho más con los gestos, el conocer el mundo que los rodea hace que sean niños y niñas, quizás con habilidades mucho más notorias, as expresivos y esto hace que su comunicación mejore, el dudar se convierte en un estado por el que el infante transita, a través del juego lo que se logra es mejorar esos equilibrios, en el cual se y entiendo tanto lo que se desea o desean los demás con quienes comparto.

El rol del maestro en el juego simbólico

Teniendo en cuenta el papel del maestro que se orienta en permitirles a los niños y niñas vivenciar diferentes experiencias de juego, por medio de la disposición y creación de espacios con objetos que les sean familiares, logrando que puedan aplicar un bagaje cultural en ellos, y los inquiete a querer ampliar sus aprendizajes. Es así que el papel del maestro se desempeña, ya que, al conocer los gustos, habilidades y capacidades de los niños, puede comprender las experiencias que son propicias para ellos, de esta manera logren interactuar en el juego conociendo la trama que se está realizando, y se convierta en un participante más del juego.

El rol del maestro debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los niños y las niñas. Esto implicará:

- La creación de un clima relajado sin tensiones y permisivo: el niño debe trabajar en un ambiente de libertad, pero con el firme respeto hacia las normas; no debe sentirse sometido ni mucho menos obligado. El maestro debe crear una relación amistosa con los menores, pero siempre guardando las distancias, es decir, teniendo muy presente que el que los niños y niñas se tiene que sentir como lo que es y tiene que ver al maestro como un adulto que se encarga de su enseñanza.
- Una actitud permanente de escucha y diálogo, el maestro debe mantenerse abierto a todo y a todos, estando dispuesto a desarrollar la comunicación y comprensión del niño.
- No anticiparse a las soluciones se debe dejar que los niños y las niñas las descubra por sí mismo y estimular al infante a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo.

EXPERIENCIA DE JUEGO 4

PERSONAJES RELEVANTES A CULTURAS URBANAS

MOMENTO 1

Iniciamos con algunas preguntas dirigidas a los niños y las niñas en torno a qué tanto conocen del género musical hip hop y en uno de sus derivados como lo es el RAP, un género conocido en el barrio y el cual escuchan e interpretan con frecuencia. Para esto teníamos como intención unos invitados a nuestra sesión, ya que con ayuda de ellos les podíamos hacer una demostración más clara y precisa a los niños y niñas de cómo se realizaba la improvisación, convirtiéndose este en una manera de decir lo que se siente y piensan.

Es así, como algunos de los jóvenes de la comunidad compartieron con los niños y niñas de la fundación Nugesí 21, la experiencia que ellos tienen frente a este género, les dieron algunas pautas para realizar música y comentaron con ellos como la música se ha hecho parte de su vida y como le han convertido en una manera de vivir y convivir con ella, así mismo los niños fueron participando e intentando realizar la interpretación de los temas que les surgían en momento. Por otro lado, se logró realizar el acompañamiento con algunos instrumentos, los invitados junto con las maestras en formación realizamos unos ejercicios en torno a un tema libre, escogido por los niños en medio de la interpretación.

Así, para dar por terminado con la experiencia de reconocimiento de una de las ramas del hip hop, como lo es el rap se retomó nuevamente la asamblea para realizar un cierre con los niños, niñas e invitados del día de hoy, para ello se realizaron unas preguntas provocadoras que invitaran a los niños a contarnos cómo les pareció la experiencia, que aprendieron, que conocieron, si les gusto o no las experiencias etcétera.

MOMENTO 2

Para llevar a cabo la creación del espacio de juego, se pensó anteriormente como poder incentivar a los niños, en la creación de composiciones musicales y la representación y muestra de los mismos, vinculando gestos, actitudes, posiciones, representativas que caracterizan a las personas que practican este arte. Con ello, se buscó propiciar para esta experiencia, un espacio en el que niño pueda sentirse cómodo y a gusto, para que así su fluidez musical e interpretativa fuese más amena para el niño y la niña.

Es así que, con el objetivo de propiciar la interpretación musical y de representación de roles característicos al tema trabajado, se optó por realizar un juego, en el que se

involucra la música, el baile, el movimiento, el canto, etcétera, logrando que a partir de dicho juego como lo es la silla bailable, incentivar una manera sencilla y cálida, a que el niño empiece a entrar en confianza, soltando un poco la timidez y la prevención que estas acciones en grupo desembocan en un primer momento.

Así, creado el espacio mediante la disposición de diferentes sillas en forma de círculo, y el apoyo de herramientas auditivas como lo son las canciones, logrando dar inicio a la experiencia de juego, y de representación de roles, y que se presentara a continuación, detallando y analizando los aspectos más relevantes que se presentaron en el espacio.

El juego simbólico en relación con el entorno objetual y espacial

Las experiencias culturales son las que aseguran la continuidad de la raza humana, que va más allá de la existencia personal, constituyen una continuidad directa del juego. Winnicott (1971) menciona sobre este tema, que es el lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente.

La utilización de ese espacio está determinada por las experiencias vitales que surgen en las primeras etapas de su vida, facilitadas por una “madre lo suficientemente buena” que sea capaz que llevar a cabo un adecuado sostén emocional y manipulación del bebé. Winnicott (1971) afirma que este espacio es conocido como Espacio Transicional o Espacio Potencial, una parte de la cual no se puede hacer caso omiso, es una zona intermedia de experiencia a la cual contribuyen la realidad interior y la vida exterior. Se trata de una zona que no es objeto de desafío alguno, porque no se le presentan exigencias, salvo la de que exista como lugar de descanso para un individuo dedicado a la tarea humana de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interna y la exterior (Winnicott, 1971). Esta otra área de experiencia no está ni adentro ni afuera, sino entre medio.

El espacio transicional es un lugar que varía enormemente entre los diferentes niños y niñas, en cambio los otros dos espacios (el interno y el externo) son más o menos constantes, siendo uno determinado biológicamente y el otro de propiedad común (mundo externo o realidad objetiva compartida). La realidad espacial del Espacio Transicional es "potencial", es decir se irá construyendo en la medida en que el sujeto va adquiriendo experiencias con los objetos y los diferentes fenómenos.



Ilustración 33- tomada por las maestras en formación



Ilustración 34 - tomada por las maestras en formación

(Ya las cuatro participantes y la profesora encontrándose por terminar la última ronda del juego de las sillas bailables, mientras suena la música.)

Canción: “¡estoy buscando, estoy calentando, pa que suba, suba la temperatura, tura.... sacar el fuego de su cintura a ver si dura pa que suba, suba temperatura esto calentando estoy provocando...!”.

(empiezan ellas a bailar alrededor de las dos últimas sillas que se encuentran dispuestas en el centro del juego, esporádicamente algunas de ellas cogen las sillas, mientras continúan bailando. Cuando se apaga todas se tratan de sentar, pero solo lo logran dos, quedando dos de pie, empezando a hablar sobre quienes eran las que habían perdido).

Participantes: “¡hay Julieth, hay Julieth!”.

Profesora: “¡perdió ella!”

(una de las participantes mira que una de sus compañeras quita una de las sillas que se encuentran en el centro y la coloca en otro lado, inmediatamente ella se dirige hacia donde se halla la otra silla, y la coge con la ayuda de su brazo por el espaldar, y la coloca en el costado derecho de su cuerpo, con el objetivo de poder alzar la silla y llevarla consigo hacia donde ella se dirige, para que ningún otro niño la coja y así pueda ser escuchada su idea, en relación a cómo se podría llevar a cabo el final del juego)

Participante: “¡hay profe este no, esté ellas bailan allá!”. (señalando con su otra mano el lugar donde se deben acomodar las finalistas y se marcha hacia el otro lado de la fundación con la silla alzada.) “¡y que ponemos la silla en un lado de estos y el que...!”

Profesora: “¡y que, que!”

Participante: “¡y el que llegue, gane!”

(colocando así la participante la silla, en un extremo de la fundación, quedándose ella de pie detrás de la silla, colocando sus manos alrededor del espaldar.)
(Fragmento de video tomado a partir del minuto 0:13:28 hasta el minuto 0:13:51)

En las acciones realizadas por la niña, en donde trata de dar continuidad con la experiencia, manipulando y apropiando como suyo un objeto que es primordial para el desarrollo del juego como lo es la silla, reconociéndose como parte fundamental de la acción, entendiendo que sin la presencia del mismo, no se podría seguir con la acción de juego, y otorgándole un papel protagonismo importante al simbolizarlo, como una herramienta que le va a permitir atraer la atención de los demás participantes, para que su opinión sea escuchada y tenida finalmente en cuenta, para la finalización del juego de la silla bailable. Para ello Piaget, (1961; p: 108) plantea que “en un principio, el niño vive una situación o entra en contacto con algún objeto novedoso y debe responder de forma adaptativa. Una vez que la nueva conducta forma parte de los esquemas del individuo, puede ser apartada de su carácter adaptativo para practicar lúdicamente por el placer funcional que provoca. Así el juego es uno de los polos del equilibrio, es una asimilación centrada en el placer. En las conductas lúdicas no se busca la adaptación, sino que el niño toma la realidad y la deforma en el juego a partir de sus deseos y preocupaciones asimilando la realidad del yo, hay asimilación lúdica”.

El juego simbólico con sigo mismo

El jugar como actividad creadora, no como creación terminada, apoyada en la *confianza y seguridad* que otorga un *ambiente facilitador suficientemente bueno*. La capacidad de jugar es una forma de conocimiento creativo, un proceso abierto, nunca definitivo. Para Winnicott (1971), el jugar es un logro en el desarrollo emocional de los niños y niñas: (El juego no es simplemente placer, es algo esencial para su bienestar)

La experiencia de jugar como menciona Winnicott (1971), Produce un creciente grado de madurez, es decir, de *riqueza psíquica*. En el juego se despliega una actividad creativa que es expresión del verdadero. En consecuencia, el juego principal es el juego de la vida, el *estar vivo*. En síntesis, para Winnicott, el juego es un fenómeno universal, una forma básica de vida, un modelo de comunicación.



Ilustración 35- tomada por las maestras en formación



Ilustración 36 - tomada por las maestras en formación

(encontrándose un grupo de niños discutiendo sobre quiénes son los que van a empezar a rapear, entonces como ninguno se atrevía a empezar Julieth, con un poco de timidez empieza primero a cantar)

Julieth: *“¡bueno, bueno, bueno, aquí no están las niñas improvisando, pero yo les digo o que yo sé improvisar!”*, (aunque al principio de la experiencia estaba un poco tímida, no fue impedimento para que ella empezara a realizar su representación, involucrando en ello gestos y movimientos propios de los raperos, como el balanceo constante del cuerpo y de las manos, balanceándolas hacia arriba y abajo)

“¡pero hay más o menos pero ya estoy improvisando!”

(involucrando también movimientos con unas de sus manos, sacudiéndolas, de un lado de otro, con el objetivo de poder reafirmar lo dicho, y luego de terminar da media vuelta y se tapa la cara con ayuda de sus dos manos, reflejando un poco de pena por lo realizado). (Fragmento de video tomado a partir del minuto 0:07:26 hasta el minuto 0:07:35)

Lo que involucra en el niño el poder dar rienda suelta a sus emociones, y sentimientos, es ese placer que le propicia el juego en sí mismo, y que le permite, ser él, con sus capacidades, destrezas y posibles dificultades, en la búsqueda de un reconocimiento propio y de los demás, logrando que de una u otra manera el niño pueda superar esos miedos, estados de reservar, pena, timidez y pueda involucrarse con otros en una acción conjunta. Entendiendo así que “en el juego del como sí, el niño con su representación de roles afianza el sentimiento de autoafirmación. El jugar simbólicamente favorece el desarrollo de las figuras adultas y sus correspondientes roles y ayuda al niño a comprender y asimilar el entorno que lo rodea. El lenguaje es un instrumento que le permite al niño poder dar a conocer lo que le está aconteciendo al niño y expresar lo que siente y vive. En el juego simbólico, el niño encuentra un espacio donde expresar libre y espontáneamente sus

experiencias y necesidades mediante símbolos. Es un medio donde los significantes fueron constituidos por él y se adaptan a sus deseos y necesidades. Así, poder expresar todo lo le es imposible por medio del lenguaje verbal. (Piaget, 1961, p 167).

El juego simbólico en relación a la interacción con el otro

En los espacios que están mediados por el juego simbólico, donde el niño a partir de la interacción que entabla ya no con su propio “yo”, sino con un otros, en donde su único objetivo es la búsqueda de un interlocutor que logre entender la trama que él está desempeñando y que este se convierta en un apoyo constante en su representación. Además de ello en la realización de estas representaciones el niño interactúa con otros en la medida de poder tomarlos como un referente que le va a permitir poder afianzar y llevar a cabo su simbolización; entendiendo con ello que, “el niño trata ya no de superar sus miedos y reservas, sino que ya trata de vincular a otros en la búsqueda de una aceptación por parte de su interlocutor “sí, mismo” en la búsqueda de la satisfacción de sus deseos, y la creación de situaciones imaginadas propias, y que al vincular a otros a su espacio de juego, se convierte esto en una acción que lleva al niño del plano, personal y lo transporta al plano social logrando entender los gustos, modos de actuar y miedos de otros. Además, le permite establecer consensos en relación a cada uno de los roles que debe emplear, ya que “el niño a menudo gusta de jugar entre dos o entre varios, pero si los jugadores se prestan así las ideas y se imitan a veces detalladamente; donde la secuencia de las ideas deriva de los procesos de socialización” (Piaget, 1961; p: 191).



Ilustración 37- tomada por las maestras en formación



Ilustración 38 - tomada por las maestras en formación

(Ya finalizando el espacio de juego, y que con el propósito de que los niños representaran de una de las formas del rapeo como lo es la tiraera, que consiste en

realizar una confrontación entre dos personas o grupos, ganando el que mejor lo haga. Para ello se había creado dos grupos, así en la dinámica del juego se encuentra Jonathan representante de un grupo y Julieth y Francisco, quienes son los integrantes del otro, dispuestos a representar una tiraera entre ellos, empezando así primero Jonathan).

Jonathan: “¡yo les vengo a rapear, yo les vengo a improvisar, que todas esas locas, no nos vienen a ganar, aquí no me vienen a sacar, yo ripiándoles bien los voy a quemar ja... no me viene a ganar, usted no me viene a azotar, yo le gano en rapear, en improvisar, sabe que, suerte y perdió!”.

(observando de él, una actitud dominante y desafiante, hacia sus demás compañeros, realizando gestos agresivos con su cara y manos, interactuando con Francisco al retomarlo como referente de su canto, mirando a la cara y acercándose cada vez más a él de una forma desafiante, al llegar al punto de tratar de empujarlo un poco, logrando con ello intimidarlo y no poder responderle)

Luego Julieth trata de responderle a Jonathan, referenciando la actitud que este tuvo hacia su compañero, representando su desagrado, mediante el canto que ella dirige hacia él)

Julieth: “¡bueno bueno, bueno, él nos está retando, y está de grosero, pero bueno bueno, bueno sabe que, ju, yo me quedo cayada, porque no le digo nada porque respeto!”.

(Fragmento de video tomado a partir del minuto 0:21:58 hasta el minuto 0:22:31)

La adquisición del lenguaje está influida por el conocimiento del mundo que posee quien lo adquiere aunque tiene gran importancia es la relación que se tiene el niño con el adulto en donde el diálogo constante hace que lo adopte de manera más fluida, aunque se debe dejar de lado la importancia que lo hace por iniciativa propia para Bruner “el conocimiento del mundo y la interacción social facilitan la adquisición del lenguaje”(1984, p 177), esto nos orienta hacia la relación que tiene el niño con su contexto en donde se le posibilita el diálogo con el otro y la transformación de su lenguaje a medida que esto hace más constante.

El rol del maestro en el juego simbólico.

El papel del docente, siempre ha estado orientado en permitirles a los niños el contar con espacios enriquecidos, que nutran todas esas capacidades propias de ellos, mediante el juego; tomando con ello una postura crítica en relación, a la escogencia de temáticas a trabajar, como lo son las culturas urbanas, retomando de ello el hip hop, desde una de sus ramas como lo es el rap, reconociendo así que estas temáticas están estrechamente relacionadas con el contexto de los niños de estos espacios, permitiéndoles poder representar

con ello acciones que les sea de familiares y de agrado.

Además de ello, el papel de las docentes es de propiciador de acciones desencadenantes, que le sirvan al niño como andamiaje, en la búsqueda de dar continuidad a su representación, igualmente en el momento de que la docente trata de involucrarse en el juego del niño, busca incentivar la participación y prolongación del juego, convirtiéndose en un apoyo para el niño o la niña, en la medida de que esté presente alguna dificultad en el transcurso del juego.

7. REFLEXIONES Y CONCLUSIONES

- Después de haber realizado esta propuesta pedagógica, vemos una manera diferente y original de trabajar un tema como lo es los espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles en un escenario no convencional como lo es la fundación Nugesí 21, ya que es una población flotante. El hecho de llevarla a cabo a partir del juego y el simple hecho de romper con la rutina de los niños y niñas al tratarse de actividades poco frecuentes, supone un mayor interés y participación por parte de los niños y niñas, Además, trabajar siguiendo estas pautas nos ofrece mayor riqueza en el desarrollo de las actividades y en los resultados que queremos obtener.
- La creación de los espacios para el juego simbólico, conlleva a que se reconozca la realidad de los participantes, involucrarse con su contexto y cultura, reconocerles desde lugares propios ya que las experiencias tienen que ser familiares en la búsqueda de que ellos se sientan a gusto y habituados con el entorno, logrando que su participación en las diferentes experiencias de juego sea más enriquecida al permitirles poder evocar su todo bagaje cultural, por más mínimo que sea, haciéndolo partícipe de los juegos propuestos estimulando así a que su plataforma simbólica sea más enriquecida a medida que el interactúe en estos espacios de juego. Evidenciando todo ello en las intervenciones realizadas con los niños, ya que al reconocer el espacio tanto físico, como social y cultural donde ellos se están desarrollando, les permitimos poder relacionarse de una forma más placentera, donde se sintieron a gusto, dando a conocer sus conocimientos previos, la forma de comprender su entorno social, familiar y comunitario. Las habilidades, capacidades, adquiridos en su entorno, en las experiencias de juego.
- También, se ha de considerar de vital importancia la elección de los temas que se trabajaron, porque resulta fundamental, ya que dependiendo de los temas que abordamos a través del juego simbólico, los niños y las niñas adquirieron mayores o menores conocimientos acerca del mundo social.
- Se favoreció la formación de la actividad de juego de roles en los niños participantes, como una cadena de acciones orientadas y organizadas hacia objetivos específicos: desempeñar el rol y desarrollar experiencias de juego simbólico de representación de roles que posibiliten amplias interacciones lingüísticas y plasticidad en la apropiación y la caracterización de los personajes.
- Se favoreció la formación de la actividad de juego en los niños participantes en sus elementos invariantes: planeación, ejecución; los cuales se incluyen en cualquier tipo

de actividad, considerando los motivos e intereses de los menores. Para la organización de la actividad de juego se resalta la importancia de la participación del maestro en su organización y dirección.

- Considerar a la actividad de juego de roles, actividad rectora en la educación infantil, como una alternativa de trabajo psicopedagógico eficiente, sobre la cual se puede dirigir la formación de los aspectos básicos de esta edad, así como la Formación de la función simbólica a través de las actividades de juego
- La participación de los niños y niñas en la actividad de juego de roles género transformaciones en su desarrollo simbólico, lo que permitió la conformación de nuevas formas de pensamiento y posibilita resolver de manera creativa cualquier situación considerando diferentes perspectivas.
- El juego simbólico en el niño y niña tiene la libertad para establecer cualquier clase de ficción, es capaz de definir en que se convierte cada objeto es capaz de desarrollar cualquier clase de acción y es capaz de incluir el personaje que se le ocurra asiendo este, un potencializado de experiencias.
- El juego de roles cumple un papel importante en los aprendizajes del niño y la niña ya que de esta manera él es capaz de construir desde la imaginación para ellos no es necesario contar con el objeto, gracias a esto se fortalecen mucho más la memoria y la imaginación creadora en los infantes, el juego es capaz de convertir la realidad en fantasía, en una fantasía que motiva al sujeto que lo acompaña a explorar su imaginación y su mundo.
- Para jugar no hay edad ya que es un desarrollo que se da a lo largo de la infancia, apoyada a través del lenguaje y de su complejidad, que también va en aumento, un hito importante en el juego simbólico es el juego compartido, cada momento que se comparte durante el juego es un aprendizaje que se torna constructivo

8. BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. (2008). Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración. Publicación digital véase también en:
http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Je3YwLah1sIJ:www.oei.es/historico/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co
- Abad, J. Ruiz, A. (2012). El juego simbólico. España. Editorial GRAO.
- Agudelo, D; Linares, N. (2010). El juego dramático como un espacio para fortalecer los factores protectores ambientales para la construcción de resiliencia en los niños/as que habitan barrios marginales. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional
- Álvarez, A. Porras, E. Gómez, J. Mejía, M. Unda, M. Pabón, R. Caja de herramientas para la sistematización/ Expedición Pedagógica Nacional.
- Arias, F. (2010). El juego dramático para el desarrollo de la expresión y la creatividad. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional.
- Blanco, J; Murcia, L; Posso, A; Vargas, D. (2014). Maestras, Juego, Vivencias: Una aproximación a las creencias sobre el juego de seis maestras del Colegio Aquileo Parra IED. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Alianza Editorial. S. A. Madrid
- Bogotá para niñas y niños. (2014 - 2015). Alcaldía mayor de bogotá secretaria general D.C. Bogotá Mejor para Todos. Véase en: <http://www.bogota.gov.co/>
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.
- Cervera, J. (1996) La dramatización en la escuela. Madrid, edit. Bruño.
- Duran, S; Martin, C. (2015).Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional
- El desarrollo de la atención, la memoria y la imaginación. véase también en: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d106.pdf>
- Huizinga, Johan. 2012. Homo Ludens. Madrid. Alianza Editorial.
- Isaacs, D (2008) El trabajo de los profesores, virtudes en los educadores:
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Colombia. Pontificia Universidad Javeriana. Véase
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Maturana, H. (2003). Amor y Juego. Fundamentos Olvidados de lo Humano desde el Patriarcado a la Democracia. Chile. Editorial, Comunicaciones Nor Este Ltda. Véase en: <http://matriztica.cl/wp-content/uploads/AmoryJuego.pdf>.

- Mesa, C; Rivera, A; Valencia, Y. (2015). El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño. Colombia. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Véase en:
<file:///C:/Users/gimat/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015.pdf>.
- Piaget, J. (1961). la formación del símbolo en el niño: imitación, juego, y sueño; imagen y representación. Francia. Editorial, Fondo de cultura económica.
- Piaget, J. (1946). la formación del símbolo en el niño. México. Revista Crear; módulo II, Desarrollo de competencias para la comunicación y el lenguaje. Vease en:
<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Radio santa fe 1070a.m. Bogota vease tambien en:
<http://www.radiosantafe.com/2010/08/19/sigue-creciendo-la-criminalidad-en-bogota-ciudad-bolivar-la-mas-violenta/>
- Ríos, M. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. México. Revista Casa del Tiempo. Véase en:
<file:///C:/Users/Giovanny/Downloads/Johan%20Huizinga.%20Juego%20y%20Cultura.pdf>.
- Ruiz de Velasco, A y Abad, J. (2011). El juego simbólico. Barcelona: Grao Justicia-comprensión optimismo. Navarra, España: EUNSA
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Sheines G. (1988). Juegos inocentes, juegos terribles. pag. 59-60 Buenos Aires.
- Solovieva, Y., Quintanar, L. y Lázaro, E. (2006). Efectos socioculturales sobre el desarrollo psicológico y neuropsicológico en niños preescolares. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología, 6 (1), 9-20.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2007). Análisis neuropsicológico de la acción escolar desde el paradigma histórico-cultural. Revista de Psicología General y Aplicada. 60:217- 34.
- Secretaria de Cultura Recreación y deporte. (2016 - 2017) Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Bogotá Mejor para Todos. Véase en:
<http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/participacion-en-deporte-recreacion-y-actividad-fisica/en-ciudad-bolivar-la-comunidad-recupera-sus-parques>
- Terra 2017, Terra Networks Colombia, S.A.S. véase también en:
<https://www.terra.com.co/>
- Vygotsky, L.S. (1984a). El instrumento y el signo en el desarrollo del niño. Obras escogidas. Tomo 6. Moscú: Pedagogía.

- Vygotsky, L.S. (1995a). Obras escogidas. Tomo III. Madrid: Visor.
- Vygotsky, Lev. 2003. la imaginación y el arte en la infancia. Capítulo 4. Ediciones Akal
- Winnicott, D. 1982. Realidad y Juego. Barcelona. Editorial Gedisa.

9. ANEXOS

ANEXO 1

JUEGO DE REPRESENTACION DE ROLES ENTORNO A PERSONAJES DE SU ENTORNO FAMILIAR

El desarrollo del primer tuvo como objetivo el reconocimiento de las familias que se han constituido en estos espacios y cuáles son las percepciones y concepciones que los niños tienen en relación a estas. Para ello con el propósito de que los niños dramatizen dos clases de familias que ellos mismos escojan, desde sus personajes hasta la trama que se presentara en la misma, fundamentado todo a partir del juego simbólico que los niños realicen para llevar a cabo dichas acciones.



En un primer momento el experiencia se desarrolló mediante la presentación de un cuento digital, llamado xxxxxx, este cuento se trataba de una niña que era huérfana y que después de tanto esperar por fin había llegado una familia a llevársela para su casa, la noche antes de que la niña se encontrara con su nueva familia, se fue a acostar pero no pudo conciliar el sueño ya que se empezaba a imaginar una y otra vez como sería su vida si la adoptara un pastelero, un artista, un pirata, etc. Finalmente al otro día llegó su nueva familia, no era como ella lo esperaba, era mucho mejor, compartía gratos momentos con ellos, magníficos juegos que le llamaban la atención y así fueron felices para siempre.



Después de la presentación del cuento se presentó un corto donde se daba a conocer todas las clases de familias existentes, desde las que existen en la vida real como las que están constituidas por padre, madre, e hijos, hasta las familias que están constituidas por animales, como los chimpancés, los leones, etc; como las que se presentan en los cuentos, las películas, las series animadas etc.



Así uno de los objetivos de presentar estas dos herramientas audiovisuales es que los niños también hayan podido reconocer las clases de familias que existen en otras partes del mundo, para que así pudieran ir ampliando su plataforma simbólica en relación a sus imaginarios o concepciones de las familias.

Otro objetivo era que los niños nos hayan contado un poco cuáles son sus apreciaciones en relación a la familia, como deben estar constituidas, pero además que nos hayan contado algo en relación a su familia. Con quienes viven, etc.



Así lo que pudimos rescatar de lo que nos contaron los niños es que muchos de ellos o viven con su madre o con su padre o en algunos casos que viven con los abuelos; además muchos de ellos viven con muchos de sus familiares como tíos y primos.



Además de ello también nos contaron sus apreciaciones en relación a las familias como por ejemplo que la familia son las personas que nos apoyan en todos los momentos, que, aunque estén peleados, siempre se van a querer, y que son las personas que nos enseñan cuales son las cosas buenas y malas y alas que debemos confiar todo. Con ello se dio por terminado la experiencia del día de hoy confiando que muchas de las cosas que discutimos y trabajamos en esta experiencia les sirva de base para realizar la segunda experiencia donde se realizara el dramatizado.

SEGUNDO EXPERIENCIA

Es así que para dar continuidad con el experiencia establecido en la pasada sección, en relación a la familia, sus características y su constitución en referencia al contexto en el que se está trabajando; y las representaciones que los niños tienen de la misma; es que se empezó a trabajar a partir de dos videos que tuvieron como objetivo el juego dramático realizado por los niños para dar a conocer cuáles son sus apreciaciones en relación con la familia y las concepciones e imaginarios que tienen de la misma. Para ello y con la ayuda de los niños se dispuso el espacio con algunos materiales que las maestras habían realizado, pero también con algunos utensilios que hacen parte de la fundación y que los niños utilizaron para dicho fin como las mesas, algunos conos de jugar futbol, plásticos, murales, telas, tarros de la cocina, etc.

FAMILIA 1



Uno de los juegos dramáticos establecidos por los niños para representar fue el de una familia que está constituida por el papa, la mama, y un hijo mayor y una hija menor, para ello los mismos niños describieron cada uno de sus roles descritos a continuación.

Empezando primero entre todos a establecer cuáles son los turnos para hablar; expresando la mayoría de ellos timidez y nerviosismo al comunicarse, arriesgándose primero Julieth quien toma la palabra y quien es la que va a representar a la mama.

- **Mama: buenas tardes, yo soy Julieth Tatiana, yo soy la mama que trabaja en una casa haciendo oficio y lavando la loza. (Visualizando en ello y en su expresión que trata de recordar algunas de las labores que posiblemente su madre realiza en el hogar).**

Continúa Juan Diego quien es el papa y que después de alguna resistencia y presión por parte de sus compañeros describe su personaje.

- **Papa: buenos días yo soy Juan Diego, yo soy el papa y hago la comida, trabajo y ya. (De el podemos rescatar que para su descripción, visualiza, señala y toma como referente algunos de los elementos que hacen parte de la cocina.)**

Después continua Raúl, por indicación de la mama, ya que ella le expresa que sigue el por ser el hermano mayor.

- **Hijo mayor: buenas yo soy Raúl, yo soy el hijo, lavo la loza, trapeo y barro y ya y estudio. (En el también se rescata la utilización de elementos del entorno como el piso y la cocina para describir los quehaceres que realiza en la casa.)**

Por último se presenta Valeri, aunque un poco penosa, trata de describir su personaje, pidiéndole ayuda a sus compañeros sobre qué decir, su mirada se queda un poco ausente y fija hacia el piso expresando con ello un poco de inseguridad y timidez.

- **Hija menor: hola soy Valeri Paola y hago en la casa oficio y arreglo el cuarto y voy al colegio y hago una carrera y peleo con mi hermano porque es muy cansón.**

Iniciando con la dramatización, la madre y la hija se marcharon hacia el cuarto. Allí la madre trata de dar algunas indicaciones a la hija y aunque al principio se perdieron un poco sobre que iban a decir y realizar cada una, se apoyaron mutuamente estableciendo un dialogo coherente con la escena y la utilización de los elementos dispuestos en el espacio como el mural.

- **Mama: empezamos, mire usted, usted que es lo que hace**
- **Hija menor: arreglar el cuarto señalando el mural que representa este espacio, y me voy para el colegio, mi hermano ya arreglo el cuarto y me puedo ir para la universidad.**

Cuando la madre se encuentra escuchando las explicaciones de la hija menor, aparece el hijo mayor con una escoba en la mano y seguido de él el padre, donde la madre al verlos les da a cada uno las indicaciones de que es lo que tienen que hacer en la casa.

- **Mama: al ver al hijo mayor con la escoba en la mano le indica a él que tiene que trapear y barrer y después le indica al papa que haga la comida, y que ella ordena la cocina**

Después de que todos se encuentran desempeñando sus labores como el barrer, cocinar y arreglar la cocina, la hija va hacia donde está la madre a decirle que ya había cumplido con sus obligaciones.

- **Hija menor: ya ordene el cuarto mami, mami me puedo ir para la universidad.**

Pero la madre la manda nuevamente a que arregle bien el cuarto indicándole con la mano de que no había terminado ya que le faltaba todavía recoger algunas cosas, marchándose su hija nuevamente para su cuarto.

- **Mama: hay haga mire, ya tendió su cama, mire ese reguero hermana.**

Luego el padre al tratar de servir la comida no puede ya que la madre le explica que todavía no ha terminado de lavar la loza, cogiendo los platos para enjuagarlos y el hijo continúa barriendo el piso.

- **Papa: voy a servir la comida**

- **Mama: usted oiga, ya está sirviendo la comida, espere no ve que no he lavado los platos será que usted va a comer con los platos con jabón**

Nuevamente la hija va a donde la madre y le indica que por fin ya terminó de arreglar el cuarto, y la madre luego de ello le pide que coja los útiles y se vaya para el colegio, continuando ella con el lavado de la loza, el padre sirviendo el desayuno y el hijo está por terminar de hacer sus labores.

- **Hija menor: mami ya ordene mi cuarto**

- **Mama: ahora coja un libro allá, señalando donde se encuentra la biblioteca y póngase a ir al colegio. Un poco enojada le dice que haga algo bien osino no haga nada.**

Así la hija menor se dispone a irse a estudiar pero el padre le entrega el desayuno para que no se vaya sin nada que comer y la madre la manda para la sala.

- **Hija menor: mami, mami chao que me voy para la universidad, le recibe el desayuno a su padre y le da las gracias.**

- **Mama: valla siéntese al comedor.**

La hija al irse al comedor deja el libro sobre el mesón de la cocina y la madre como ya estaba terminando de arreglar lo coge, pero el hijo quien está ayudando a arreglar también trata de cogerlo, pero la madre no lo deja y también lo manda a comer y le entrega el desayuno.

- **Mama: esto ya está, al mismo tiempo que el hijo mayor se acerca la madre le dice usted valla a comer, y él le recibe el desayuno y se va para la sala.**

Después la hija lista se despide de su madre y se va a estudiar, luego la madre regaña al padre por la comida al ver los platos.

- **Hija menor: ya comí, ya como mami.**

- **mama: tome su libro y que dios la bendiga dándole la bendición y chao, luego mira hacia la cocina y al ver los platos la madre le dice al padre yo que voy a comer, huy no.**

- **Papa: tenga y le entrega el desayuno.**

Estando los padres arreglando la cocina, el hijo mayor llega y le entrega el plato a la mama y se va para su cuarto a recoger sus cosas que ya se tiene que irse y al mismo tiempo el padre y la madre terminan de acomodar los platos y recoger la basura, luego llega la hija saluda a sus padres y se va para su cuarto, el hijo sale corriendo, se despide y se va.

- **Hija menor: hola mami ya llegue del colegio**

- **Mama: hay y como te fue**

- **Hija menor: bien muy, bien mami**

- **Hijo mayor: chao mami**

- **Mama: chao que dios lo bendiga despidiendo a su hijo**

- **Papa: listo**
- **Mama: listo esto ya está arreglado.**

la hija menor llega a preguntar por su hermano, cuando este llega y se va para su cuarto a dejar sus cosas, pero la madre quien está ahora en el cuarto de la hija se molesta mucho porque encuentra una ropa tirada en el piso y le pide una explicación a su hija, y le pide que arregle el cuarto, el padre y el hijo tratan de ayudar, el hijo va y coge una escoba y empieza nuevamente a barrer por indicaciones de su madre, ya que ella estando molesta castiga a su hijo y le prohíbe salir de la casa.

- **Hija menor: mi hermano ya se fue a trabajar mami**
- **Mama: sí, mire estos que son, usted le llama a esto tendido, recogiendo una ropa que estaba tirada en el suelo, mostrándosela a su hija**
- **Hija menor: no mami**
- **Mama: entonces para que se fue sin haber arreglado.**
- **Hija menor: no mami ya lo arreglo, empezando así a doblar la ropa que le indico su madre.**
- **Mama: usted ya barrio, señalando el suelo mientras le preguntaba a su hijo.**
- **Hijo mayor: sí ya hice eso, empezando el a barrer mientras su madre lo regañaba.**
- **Mama: mire todo ese reguero hermano, no va a la calle, no va a estudiar se queda acá castigo por un mes oyó.**

Así desde su habitación la hija menor le explica a la madre que ya termino lo que ella le había indicado y que iba a seguir haciendo otras cosas, marchándose a traer utensilios de aseo para terminar de arreglar su cuarto, mientras el hijo mayor continua arreglando la sala y el padre ayuda a hacer las labores en la cocina y la madre ayuda con la supervisión.

- **Hija menor: ya mami, voy a traer una escoba y barrer mi cuarto otra vez**
- **Mama: eso que quedo todo bien ordenado.**

Pero la madre estando observando a la hija se acuerda que ella está de cumpleaños y empieza a organizar todo para celebrárselos, dándole indicaciones a su esposo y a su hijo para que le ayuden a decorar la casa, y aunque la niña quiso ayudar la madre no se lo permitió, porque ella era la que cumplía años y solo se tenía que preocupar por arreglarse y estar bien bonita.

- **Mama: y usted luego no es que tienen una fiesta, usted cumple hoy años**
- **Hija menor: sí**
- **Mama: usted hoy cumple quince**
- **Hija menor: a bueno**
- **Papa: voy a ordenar la cocina, empezando así el padre a ordenar los platos que estaban en el mesón.**
- **Mama: mire ahí está el café, hay están los vasos para que sirva, mostrándole a su esposo en que debía ayudarlo.**
- **Mama: bueno vamos a prepararle el pastel a la niña por que la niña cumple años, dando así explicaciones de lo que ella va a realizar, pero también pidiéndole a su hijo que le colabore.**
- **Mama: oiga usted decore la casa, no ve que la niña cumple años y como ustedes no cumplen años**
- **Hija menor: yo quiero ayudar**
- **Mama: usted no porque usted es la que cumple años, más bien póngase un vestido o unas chancas bien bonitas, le decía a la hija que se encontraba en su habitación y mientras ella al mismo tiempo iba preparando el pastel en la cocina.**
- **Hija menor: yo ya me lo puse, yo me lo había colocado para ir a la universidad.**
- **Mama: bueno.**

Así el hijo y el padre, llegaron con unos adornos de plástico para adornar la casa, y la madre continuaba dando indicaciones para que todo quedara bien, pero con la dificultad de que ninguno de los tres se ponía de acuerdo de donde colocar los adornos, disgustando esto un poco a la madre.

- **Mama: ustedes decoren eso bien bonito, le decía a su esposo e hijo.**
- **Papa: hay rápido, le decía a su hijo. Marchándose así los dos, para el cuarto.**

La hija menor mientras esperaba a que arreglaran todo cogió un laso que el padre había colocado en el mesón para jugar y distraerse, pero la madre con la preocupación de que no se dañara el vestido se lo impidió y le explico del por qué no debía, marchándose la hija un poco triste para su cuarto.

- **Mama: usted no puede saltar laso que se va a dañar ese vestido, tras del hecho**
- **Hija menor: bueno**
- **Mama: como no le vale a usted la plata**
- **Hija menor: bueno.**

La madre encontrándose sola en la cocina observa que todos se encuentran en sus cuartos y se dirige hacia ellos para llamarlos y preguntarles por qué tanta demora en hacer las labores que ella les había solicitado, saliendo la hija muy alegre, bailando con su vestido moviéndolo de un lado a otro y después la madre, el hijo y el padre con los adornos para poder decorar la casa y empezar la fiesta.

- **Mama: eh ya, es que uy no pudo arreglar eso le dice a su esposo e hijo y procede a traer los adornos.**
- **Hija menor: yo estoy practicando mi baile**
- **Papa: fiesta, dice el padre al tirar un adorno al aire.**
- **Hija menor: qué lindo mi vestido, continuando bailando y dando vueltas con él.**

Estando todo casi terminado la madre los llama a todos para que empiece la celebración de los cumpleaños de la hija menor, pero en un momento la madre al mencionar que enciendan la música, coge el grifo de la llave del platero, desatando esto una confusión a su hija menor, que ella quiso aclarar en el momento, pero que no fue bien recibida por su familia causando en algunas burlas por ello.

- **Mama: bueno ya, eh vamos a poner la música y vamos a cantarle el feliz cumpleaños y que cumpla mas**
- **Hija menor: mami ese es el botón para poner la música**
- **Mama: esto es para lavar la loza**
- **Hija menor: pero tú dijiste, mami, pero tú dijiste que vámonos a poner la música y moviste esto.**
- **Mama: que uy dios mío me va a estresar.**

después de la conversación que tenían la madre y la hija el hermano mayor con un poco de hambre se dirige hacia la cocina preguntando de quien es la comida que estaba en los platos, y la madre le explica que no la puede aun coger, y se va a preguntar qué pasa con la música, el padre llega con unos adornos para terminar de arreglar y el hijo mayor le ayuda, pero cuando este estaba colocando los adornos en la cocina trata de comerse un poco de pastel, pero la hermana se lo impide, y gracias a sus gritos la madre llega y lo manda para su cuarto, pero después de un tiempo llega a la cocina nuevamente preguntando por la comida, pero la madre se había ido a conseguir un radio para la música.

- **Hijo mayor: esta comida de quien es, mire esta vaina**
- **Mama: eso es el pastel hermano, y se dirige a poner la música**
- **Hija menor: ey no se coma el pastel**
- **Mama: si se va a comer el pastel valle y se encierra en su cuarto**
- **Hija menor: es que él es muy abusivo**
- **Mama: la música**
- **Hijo mayor: oigan ya van a partir el pastel.**

ya después de que la madre logra encontrar algo para poner música, le pide a su hijo que baile con su hermana, ellos le pidieron que colocara música, pero como la madre no sabía colocarla entonces le pidió el favor a quien le había prestado el radio para que le ayudara, y como el hijo no quiso bailar ella bailo un poco con su hija, pero después le pido a su esposo que bailara primero con su hija, mientras ella terminaba de hacer la comida y así el hijo mayor se animó y bailo finalmente con su hermana, y por ultimo su madre.

- **Mama: bueno ahora pangasen a bailar, ustedes son hermanos**
- **Hija menor: pero ponga buena música caramba**
- **Mama: cómo es esto DG, usted es el que tiene que poner la música**
- **Hijo mayor: hay esto que es, no sabemos para qué es**
- **Mama: bueno valla bailando con su hermana le dice a su hijo nuevamente.**

- **Hijo mayor: hay no no no, venga mejor y vea su pastel**
- **Mama: venga acá al frente oiga usted es el papa y el primero que tienen que bailar con la niña es el papa, mientras tanto yo voy arreglando el pastel**

Por fin la madre termina de hacer la comida y le pide a todos que se sienten para comer, pero la hija le dice a su madre que primero va a dar unas palabras de agradecimiento y aunque un poco tímida le pide ayuda a su madre para que ayude a decir las palabras, y por ultimo entre todos terminan de servir la comida y cenar.

- **Mama: bueno ahora si pueden hacer el favor y se sientan**
- **Hija menor: yo si tengo que decir palabras**
- **Mama: usted que quiere decir para nuestros padres y para los hermanos, entregándole para ello un micrófono.**
- **Mama: y usted con esas gafas tan feas no para la basura**
- **Hija menor: que digo**
- **Mama: diga palabras bonitas para nosotros**
- **Hijo mayor: el pastel para mi hermana**
- **Hija menor: gracias por todo a mis papis y a mi hermano también gracias**
- **Mama: bueno tome su pastel para que coma**
- **Hija menor: hay gracias**
- **Mama: bueno gracias esta es nuestra representación**

FAMILIA 2



La segunda dramatización que los niños realizaron fue la de una familia que está conformada por una madre soltera y sus tres hijos pequeños, que tienen que dejarlos al cuidado de otra persona, para ella poderse ir a trabajar como vendedora de comida, al lado de su casa.

la mama por ser como muchas de las mujeres que tienen que sacar a sus hijos adelante, sacrificando el tiempo que ella tiene para compartir con ellos, lo utiliza para irse a trabajar, ya que tiene que llevarle a sus hijos la comida, pagar arriendo y servicios, y aunque ella labora al lado de su casa no puede estar pendiente de todo lo que ellos necesitan, como comida, cariño, amor, atención, y debido a los peligros que ocurren al dejar niños tan pequeños, le pide ayuda a su vecina para que este pendiente de ellos; y antes de marcharse le deja algunas indicaciones de que es lo que debe hacer cada uno de sus hijos.

- **Mama: este vecina que para haber si usted me puede hacer el favor de cuidarme a mis hijos mientras yo me voy a trabajar.**
- **Vecina: bueno si señora**

- **Mama: este tu Camilita le hace caso a la vecina, usted se cambia y se baña y se va para el colegio y usted Sara se le hace caso a la vecina y se baña y se cambia y se va para el colegio, acariciando a cada uno de sus hijos, y se despiden de ellos.**

Después de que la madre se marcha al trabajo, la vecina trata de que los niños realicen las actividades que la madre les encomendó, enviándolos a que lo hagan, estando ella, pendiente de cada una de las cosas que los niños realizan.

- **Vecina: bueno chao, bueno tú vas a hacer esto, tú te vas a bañar te vas a arreglar y Camilita tú tienes que jugar y usted mientras tanto va tendiendo la cama, mandando a Brandon a arreglar su cuarto.**
- **Ala orden los muñecos, ala se escuchaba la madre a lo lejos de la casa.**
- **Vecina: bueno vamos a tender la camita de Camilita, y usted ya te vallaste entonces venga toma tu librito y vallase a estudiar y que dios te bendiga, venga usted tome este libro y valla a estudiar con su hermanita y mientras tanto que yo voy organizando.**

Así la vecina preocupada por todo lo que la madre de los niños tiene que trabajar, le ayuda a realizar los oficios de la casa en compañía de la niña más pequeña quien se encuentra jugando con sus juguetes, mientras los otros niños llegan de estudiar, pero un llamado le indico a la vecina que los niños ya habían llegado de estudiar y la madre por el afán de que estén adentro, los manda a entrar con la vecina, para que se acuesten un rato.

- **Vecina: toca ayudar a su mama que ella llega cansada y tienen que acostarse.**
- **Camila: mama**
- **Mama: valla para adentro que yo estoy trabajando**
- **Vecina: venga, pásame ese libro y va y se acuesta, hay se acuesta, acuéstense hay a dormir que la mama está lavando la losa.**

Después los niños se despertaron y empezaron a ayudar a hacer los oficios que hacían falta antes de que la madre llegue de trabajar, pidiéndole una de las niñas que le deje ayudar a lavar la losa, pero la vecina no la deja y la manda a que estudie y en cambio manda es al niño a que le ayude.

- **Camila: yo quiero lavar la losa,**
- **Vecina: usted no porque usted tiene que ir a estudiar, niño usted valla lave la losa**
- **Camila: usted valla a lavar la losa, le afirma la hermana a su hermano**
- **Vecina: usted valla hay jugando mientras tanto, voy a cambiar el pañal a la niña**
- **Niño: Julieth donde está la losa**
- **Vecina: ya termino de lavar la losa**

Después de que todos están arreglando la casa llega la madre, quien saluda a sus hijos de una manera cariñosa y dialoga un poco con la vecina para que le cuente como se 'portaron los niños y si realizaron lo que ella les había encargado, después empezó a integrarse un poco en lo que están haciendo sus hijos, pero también vigilando que todo lo el oficio este hecho.

- **Mama: buenas, ola princesas como estas**
- **Vecina: usted deje de lavar esa losa**
- **Mama: ola hijo e vecina como se portaron hoy**
- **Vecina: pues bien**
- **Mama: fueron al colegio**
- **Vecina: sí, allá los dos estudiaron se portaron bien**
- **Mama: y Brandon se portó bien**
- **Vecina: sí**
- **Mama: a bueno**
- **Vecina: eh ya acabo de lavar la losa**
- **Brandon: hay todavía me falta**
- **Vecina: mire a ese niño le falta la losa, valla apure a su hijo**
- **Mama: Brandon ya termine de lavar la losa, ya ya ya vamos**
- **Mama jugamos**
- **Sara: no yo yo yo, le dijo a su madre mientras le cogía el muñeco.**

- *Vecina: eh bueno esta es nuestra actuación que yo soy la vecina y la mama me dijo que le hiciera el favor de cuidar a los tres niños y entonces la mama me dijo hay me hace el favor y me cuida a Sara a Camila y a Brandon y que ella se iba a trabajar a vender buñuelos y yo lleve a los niños a estudiar y Sara estaba jugando con el juguete le cambie el pañal y les...*
- *Mama: le hice comida y les traje buñuelos.*
- *Vecina: esta es nuestra actuación.*

ANEXO 2

JUEGO DE REPRESENTACION DE ROLES ENTORNO A PERSONAJES DE SU CONTEXTO BARRIAL

Momento 1: Preparando el escenario

Es este caso la experiencia tenía como objetivo el reconocimiento de algunas de las labores que emergen del sector y orientando un poco a los niños y las niñas de la fundación Nugesi en que les gustaría trabajar cuando este en edad para ellos siempre resaltando que para la realización de cada una de ellos es indispensable y muy importante la terminación de los estudios de primera mano como lo es el colegio y así poder continuar con los profesionales.



Para tal fin nos apoyamos en un cuento LOS OFICIOS DE ZACARIAS el cual trabaja de como siempre debemos buscar la manera en que nos sintiéramos cómodos pues, no todas las labores son para todas las personas, ya que siempre nos desenvolvemos de manera más fácil y ágil en unas que en las otras, al terminar la lectura de nuestro cuento decidimos escuchar a los niños y las niñas en qué lugar del campo laboral querían estar y que profesión deseaban, a la cual nos contestaron, cantantes, doctoras, azafata, manicurista, policías y soldados, siendo estas dos últimas quizás las que más nos llamaron la atención pues ellos justifican esto como que los policías son quienes matan a los malos y siempre deben estar usando sus armas en todo momento, de igual manera se considera que los soldados son quienes matan estos ya no en la ciudad sino por el contrario lo hacen en lugares aislados como es el monte.



Luego de haber dialogado con ellos y haberle aclarado algunas de las dudas que se presentan durante la discusión, les dispusimos algunos materiales con los cuales podrían realizar algunos elementos representativos de la profesión que ellos querían hacer y con la cual jugamos la siguiente sección, para ello utilizamos diferentes tipos de papel, pegantes cintas, cartones, cuerdas, lanas, colores marcadores entre otros.



De esta manera mientras construíamos elementos representados de cada personaje nos les realizamos algunos interrogantes como ¿Por qué debes realizar eso? ¿Qué elemento caracteriza más a lo que tu quieres ser? ¿sabes o tienes idea de cómo funciona o de qué manera se debe utilizar?, esto y algunos más son los que les ayudaron a ellos y a nosotras a saber por qué lo querían tener en el momento de realizar el juego y como lo manejaría

Momento 2: Puesta en escena

Soldados y Policías

comenzando la actividad con los niños y las niñas de la fundación Nugesí se evidencia los diferentes comportamientos hacia sus compañeros siempre buscando matar a quienes ellos creen son más indefensos, algunos de ellos detrás de cámaras nos daban su opinión diciendo *“los policías siempre deben matar a los soldados, porque ellos son malos y a la gente no le gusta que ellos estén”* esto lo podemos evidenciar en los comentarios de la primera parte



Por otro lado, los niños siempre tienen movimientos apresurados realizan sonidos de armas nombrando algunas de ellas como la bazuca y la bomba, además de ello siempre van a la emboscada de sus contrincantes rodeándolos constantemente, en este por quienes se sienten atacados son es por los soldados que como se evidencia siempre son ellos quien hacen el mal a la sociedad y es a quienes se deben acabar es



Enfermeros y médicos

para los niños y las niñas en este momento es un espacio de relajación en donde pueden simular las actividades que quieren hacer en su cotidianidad, de esta manera, toman la salud y la necesidad de los pacientes cómo en espacio de diversión así mismo muestran estados de diversión

Enfermera 1: la señora Marisol

Profesora Paciente 1: por fin me llaman

Paciente 3: yo yo yo

Enfermera 1: el brazo

Enfermera 1: se está muriendo

Profesora Paciente 1: me estoy desangrando, me estoy desangrando

Ustedes no son doctores por que no atienden a toda esa cantidad de personas que hay allá ola... comidas a hacer algo... por eso es que la salud esta como esta muévase señorita muévase



Los niños y las niñas se sienten intimidados por las acciones que realiza la maestra y aunque la ven cómo la autoridad y quien tiene más conocimiento, para ellos le es más fácil realizar gesto de felicidad y sonreír omitiendo lo que ella les indica

Enfermera 1: *a entonces no le hago nada váyase Julieth*

Profesora Paciente 1: *a aparte que estoy enferma me va a matar... Pero pasito señorita*

Enfermera 1: *pero los pacientes no hablan*

Profesora Paciente 1: *pasito pasito*



Los niños y las niñas realizan acciones rápidas como el caminar y el tratar de revivir a sus pacientes de manera instantánea son siempre reflejando lo que hacen con una gran sonrisa y felicidad por lo que realizan son lugar a duda son felices realizando esto, por otro lado, se ve que aun que realizan gritos de exclamación y ayuda su rostro refleja felicidad y total tranquilidad

Paciente 2: *auxilio*

Profesora Paciente 1: *vea vea cómo tengo de abierto*

Voz fonda: *tengo una herida*

Profesora Paciente 1: *ve que tengo abierto y no es capaz de ayudarme*

Muchas gracias *me puedo ir pero necesito una incapacidad*



Enfermera 2: revivió y ya camina
Atendido otro paciente 1,2,3,4 lo voy a inyectar un cuchillo por favor un cuchillo
Enfermera 1: señor usted que tiene que le duele
Juan paciente 3: la barriga
Enfermera 2: baje sonidos de cortar
Santiago paciente 4: rápido rápido atiendan rápido
Enfermera 2: a usted ya lo atendí
Paciente 4: a si no recuerdo
Enfermera 1: ya señor ya lo atendí ese paciente.

Salón de Belleza

En esta escena la niña se apropia de su papel tomando elementos de su cotidianidad para simular que son los instrumentos de su salón de belleza en cuento ella solo realiza trabajo de peluquería y cuando inicialmente con quien quiere realizar su juego es con su hermano, aunque ven la cámara que los está grabando nunca toman la iniciativa de decir su nombre o presentarse ya que no lo ven necesario, por el contrario, busca iniciar con su juego.



Peluquera 1: que quiere que le haga un peinadito si cortar el pelito
Cliente 1: si
Peluquera 1: lo tiene muy largo.... quédate quieto no cojas eso noooooo.... deja las manos quietas bebé ... echemos un poquito de agüita con el spray.....lissstoo ya quedo muy lindoooo

Mamá caliente 1: vamos hijo vamos quedaste muy bien cuánto le debo señorita
Peluquera 1: (se ríe por el corte) serían \$10.000 pesos
Mamá Cliente 1: hay tan caro
Peluquera 1: si señora
Mamá Cliente 1: y eso que era lo más barato
Peluquera 1: es que el niño se portó muy mal
Mamá Cliente: y eso que no le lavo el pelo ni nada.... Tome, tome los \$10.000 vamos hijo
Peluquera 1: Gracias....

Durante todo el tiempo que va realizando sus ojos hace acciones que hacen que se note que está realizando su trabajo, aunque con su mirada siempre intenta buscar la aprobación de un adulto que esta su alrededor, buscando que le indiquen que lo hace está bien, al o recibir ninguna respuesta verbal continua con su juego y llama a su siguiente cliente



Peluquera 1: Bueno siguiente... Muy bien señora qué quiere que le haga le peino el cabello o se lo corto
Cliente 2: Peinado
Peluquera 1: Peinado bien bonita.... muy linda lo tiene liso (en baja) se nota que si se lo peina... (realiza gestos de risa) ¿Será que le peino a la niña?? ... o ¿se lo corto?
Mamá Cliente 2: Solo peinado por favor... que quede bien bonita que tenemos una reunión
Peluquera 1: Una entrega de boletines??
Mamá Cliente 2: Nooooo una reunión familiar.

En este caso la Peluquera hace gestos de agrado cuando comienza a peinar la niña, su rostro y gesto relacionando lo que le gusta peinar a su cliente, al mismo tiempo realiza algunos comentarios como de que la niña si se peina y se siente su cabello limpio, siempre se muestra feliz y le agrada lo que realiza, es notorio que se siente satisfecha con su juego y ante las muchas preguntas del próximo cliente y de la mamá busca la manera de como terminar de peinar a la niña para seguir con su siguiente cliente.

Por otro lado, la cliente no habla siempre se queda escuchando lo que dicen sus compañeros y espera a que la peinen

Niño fondo: ¿Venga peluquera muévelo eso que es???
Peluquera 1: Una trenza...mmm... Echémosle spray muy bien nena ya
Mamá Cliente 2: Muchas gracias



Al llamar así siguiente cliente sonríe y se siente mucho más calmada ya que se siente es más confianza pues la conversación se hace más fluida y si reproches lo que hace no se ve actuada si no por el contrario como si hiciera parte de su cotidianidad, a pesar de la impaciencia que muestra su tercer cliente continua con calma, haciendo preguntas de cómo quiere que lo peine y respondiendo ella misma sobre lo que le va hacer

Cliente 3: Voy yo... Voy yo

Peluquera 1: te peluqueo o que

Cliente 3: ya le dije

Peluquera 2: El milimétrico

Mamá Cliente 3 rápemelo... rápemelo por completo porque a mi ese peinadito no me gusta mucho

Peluquera 1: Lo dejamos así

Mamá Cliente 3: Total

Peluquera 1: Calvo, Calvo está quedando re calvo ahorita lo afeitamos para que quede como un bobito

Mamá Cliente3: Eso te pasa por ser desobediente

En esta el cliente si interactúa con su peluquera y con la mama ya que es la misma madre para los tres clientes el siempre sonriente, cuestiona a su madre sobre como lo están motilando pues y a pesar de que sus respuestas son negativas su cara y las expresiones de su cuerpo son de agrado



Cliente 3: porque

Mamá Cliente 3: Yo te dije que no te cortaras el pelo

Cliente 3: Aaaaaa noooo

Peluquera 1: Una cuchilla

Peluquera 2: El capul también??

Mamá Cliente 3: Todo, todo... Sonríe hijo quedaste lindo

Cliente3: Gracias

Para finalizar de una manera más rápida y con buen terminado la Peluquera 2 realiza algunas acciones, de corte

de cabello con el cliente 3 aun cuando ella no estuvo antes con los demás clientes se involucra de manera rápida y tranquila pues no se angustia ni se tímida sobre lo que realiza, e incluso realiza acciones con la madre del cliente.

Azafata

Los niños y las niñas se mantienen sentados ya que fue la primera indicación de la azafata para comenzar a jugar, se ubicaron por iniciativa de manera en filas dejando en medio un espacio por donde se pudieran pasar simulando la ubicación de las sillas en los buses

La azafata siempre tiene en movimiento su cuerpo de un lado para otro y se toca las maneras como con impaciencia



Azafata: buenas tardes las instrucciones tienen que ser firmes y si no las cumplen.... pues entonces se van a caer del avión y van a aterrizar y cada debe ir en una silla con un ajuste.... y que si quieren algo de comer.... espichan un botoncito y, y, y, nada de coger algo en la cocina

La azafata da la palabra de manera rápida se nota en su rostro y cuando le realizan preguntas las contestan de manera ágil y simples como “**con un botón invisibles**” evadiendo con la mira más interrogantes, y realizando acciones con su cuerpo de que deben hacer silencio



Pasajero: ¿y qué?

Azafata: Espichar un botón y.....

Pasajeros: ¿Y qué botón?

Azafata: un botón que es invisible (jajajaja)
Bueno entonces espichan el botón y por ejemplo pasó por cada y me dicen que quieren de comida y yo voy a la cocina y se lo traigo
Y las instrucciones son que: no se muevan a cada rato que hagan silencio y si quieren por ejemplo ponemos música ooooo
Pasajera: Y el baño
Azafata: El baño queda a este lado (señala)
bueno el avión.... si tiene chichi hagan de una vez
No, no, no, no, no, (indica con el cuerpo un alto y deben tomar asiento)
Mejor pónganse un pañal..... eee tienen que hacer silencio no tienen que estar hablando tanto por que el conductor no se va a concentrar
Pasajero: y si llueve
Azafata: a ver el avión esta tapado (cara de angustias)
Pasajeros: jajajajaj



Aunque los niños intentan levantarse del asiento la azafata siempre recalca con su cuerpo y les indica con la que deben estar sentados y hacer silencio, su justificación siempre es que el conductor que es asociado con el chofer no le es posible concentrarse con el ruido ya que si escucha mucho es posible que se estrellen,

Azafata: bueno los niños hacen silencio y se ponen el ajuste
Pasajero: yo puedo manejar el avión
Azafata hay no
El señor ya va a empezar a manejar si ustedes quieren algo de comer entonces
Pasajeros: hunden el botón
Azafata: bueno me hacen el favor hacen silencio ya vamos a despegar en silencio todos con sus cinturones ...cinturones no tienen que botar nada en el piso... 1 2 3 4 el avión despego si si



La azafata luego de dar las indicaciones de que el avión va a despegar todos los niños y las niñas, realizan ruidos y gestos de manejar un vehículo asociándolo como un vehículo de su cotidianidad, cuando se les realizan preguntas de acciones que se les había indicado en realizar durante el viaje, todos los niños y las niñas se notan con emoción y realizan sonidos y movimientos suaves en el lugar en donde se encuentran.

Pasajeros: (simulan manejar avión como carro)
Azafata: bueno no han espichado el botón

Pasajeros: pi pi pi

Pasajero: venga y pa donde vamos

Azafata: hagan silencio por que el conductor no se puede concentrar si no hacen silencio no les voy a repartir comida

Bueno cada uno puede descansar un minuto mientras el conductor hace sus necesites

Pasajeros: ya llegamos ya llegamos faltan tres horas para el aterrizaje

Pasajero: he he he necesito algo uuu llegamos

Azafata: llegamos se pueden bajar gracia

Pasajera: yo me bajo en la parada de la 608 je je je

Los niños y las niñas relacionan algunas de las acciones de un avión con las que se realizan en el transporte público que usan esporádicamente, en algunas ocasiones indican que se bajan en la siguiente parada, o el simple hecho que ellos descansaran mientras el conductor se toma algo y realiza sus necesidades, es decir cada una de las acciones que quieren realizar los asocian a su cotidianidad y contexto



Cuento narrado momento 2

Los oficios de Zacarías

Zacarías leyó el diario y encontró un aviso que solicitaba "peluquero experimentado". Lo leyó varias veces y, a pesar de que no sabía lo que significaba "experimentado", decidió pedir el trabajo y allá fue...

Lo contrataron y le dieron un delantal blanco, un peine y una tijera y, así, Zacarías se puso a esperar la llegada del primer cliente.

Al poco rato entró en la peluquería un desprevenido señor que deseaba un corte de pelo.

Zacarías, muy contento, comenzó a cortar un poco por aquí... otro poco por allá... pero no lograba un corte parejo y, entonces, se dio cuenta de que no era tan fácil ser peluquero. Y siguió emparejando, hasta que el pobre señor quedó totalmente pelado.

Tuvo que correr más de cinco cuadras para escapar del enfurecido cliente y del dueño de la peluquería.

Pero como Zacarías necesitaba trabajar, decidió intentar otro oficio y, esta vez, se convirtió en "albañil". "Esto sí que es fácil", pensó, "sólo hay que poner ladrillos uno sobre otro... ¡y listo!

Así lo hizo; sólo que cuando terminó de levantar las cuatro paredes, se había olvidado de hacer el hueco de las ventanas y de la puerta y, lo peor, fue que él había quedado atrapado dentro.

Hubo que derrumbar media casa para rescatarlo y, por supuesto, perdió el empleo. Zacarías probó trabajar como "sastre" y resultó un "desastre" y de la sastrería también lo echaron.

Esta vez se encontraba algo desalentado, pero igualmente tomó el trabajo de "plomero". Cuando terminó de conectar todas las tuberías sin contratiempos, creyó que por fin había encontrado el oficio adecuado y se sintió satisfecho.

Claro que esa satisfacción le duró muy poco porque, cuando la dueña de casa fue a cocinar y quiso encender el horno, se le llenó de agua y el pato que estaba en la fuente se fue nadando... Zacarías había hecho tal mezcla de tuberías, que para que saliera agua por la canilla había que descolgar el teléfono y para hablar por teléfono meterse en la ducha. El televisor se encendía con la llave de luz del comedor y la luz del comedor, abriendo la canilla de la cocina.

En fin, ¡un completo fracaso!

Esta vez sí que Zacarías se encontraba verdaderamente desalentado, pero ¡muuuy, muy desalentado!

Y fue su abuelito el que con mucha sabiduría y cariño le encontró la solución del problema:

-Pero Zacarías, ¿por qué te empeñas en realizar oficios que no conocés? -preguntó el abuelo.

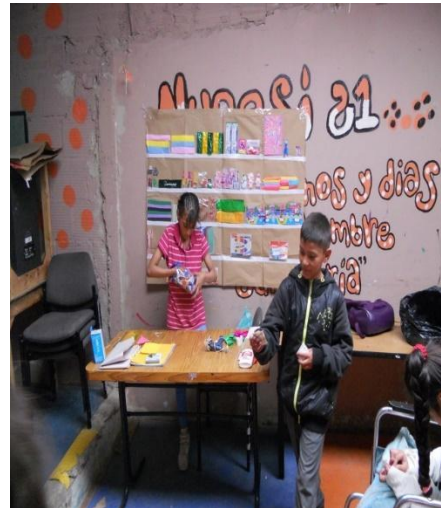
-Lo que pasa es que yo no sé hacer nada bien -contestó muy triste Zacarías.

-No es verdad; lo que pasa es que no sabés buscar trabajo porque hay algo que sabés hacer muy bien y que te gusta -dijo el abuelo.

Y era cierto porque a Zacarías le gustaban las plantas y tenía un hermoso jardín. Ahora, gracias a su abuelo, sabía que podía convertirse en un buen "jardinero".

ANEXO 3

JUEGO DE REPRESENTACIÓN DE ROLES ENTORNO A PERSONAJES DE SU CONTEXTO BARRIAL



Esta experiencia con relación a las relaciones sociales se desarrolló con el objetivo que los niños reconocieran

- reconocer las diferentes relaciones sociales que se dan entre los humanos.
- Diferenciar los diferentes contextos en los que se pueden dar relaciones sociales.
- Comprender el valor y significación del dinero en nuestra sociedad.
- Entender la relación entre intercambio de productos/dinero.
- Que los alumnos pierdan progresivamente el miedo a las relaciones sociales.

Y para que ello se llevara a cabo lo primero que hicimos en nuestra asamblea, con el fin de conversar y escoger que lugares del barrio les gustaría que se llevara a cabo el juego dramático, entonces después de llegar a un consenso los niños y las niñas escogieron aquellos lugares del barrio ya que son muy representativos en su contexto por lo que constantemente van a estos lugares y son muy numerosos en aquel sitio. Los sitios de mayor preferencia fueron el supermercado en el cual iría incluido la panadería, y la papelería. Luego de sondear estos aspectos, pues la mayoría conocían o habían estado alguna vez en un supermercado y papelería.

Las opiniones fueron variadas y pudimos extraer algunas conclusiones como por ejemplo, que según ellos "las compras las realizan las mamás ", que suelen ir a supermercados del barrio, que se necesita dinero para comprar, que allí vendían cosas que servían para comer pero otras que no..... En base a lo que los niños nos decían, de estas ideas vimos diferentes aspectos en los que debíamos insistir durante el proceso: la coeducación (comprar no es sólo de mamás), educación del consumidor, uso del dinero (aspectos básicos) así como otros contenidos transversales que van tomando importancia además de los inicialmente planteados. Se hace entonces la creación de nuestro propio supermercado panadería y papelería y una vez aceptada planeamos entre todos cómo podemos ponerlo en marcha: se realiza una lista , con las diferentes tareas a realizar . Señalamos, así mismo, diferentes elementos que nos harían falta como los alimentos, la caja registradora, , el dinero y cómo podríamos fabricarlos o conseguirlos. Con ello se dio paso al segundo momento del experiencia el cual consistía en que los niños realizaran los murales correspondientes de los sitios escogidos

SEXTO EXPERIENCIA

Este experiencia se realizó con el fin, de dar continuidad al anterior, para que los niños pudieran jugar representando aquello que sucede, en los encuentros ocasionales con los vecinos, el dialogo, las compras y las relaciones sociales. Y para ello se dispuso el espacio del fundación, con la ayuda de los niños se ambientó este lugar como si estuvieran en una papelería y en supermercado, se utilizó materiales y objetos que las maestras llevaron, y los murales que los niños realizaron en la anterior sesión.

SUPERMERCADO Y PANADERIA



Para dar comienzo al juego los niños con la ayuda de las maestras la fundación Nugesí se transforma en un escenario que sostiene el tema. El juego se inicia con la organización del espacio, la selección de material, la distribución de los roles en primer lugar se pusieron de acuerdo que rol iba a desempeñar cada uno quien o quienes iban hacer los vendedores y los clientes y en segundo lugar se repartieron el dinero el cual los clientes debían de tener más porque son los que van a comprar dedican ello.

Para dar la apertura del supermercado , panadería entran dos clientes a realizar sus compras pero la vendedora 1 un poco tímida dice *"buenas tardes, que se les ofrece"* , y la cliente 1 al ver que no la atendían pronto dice *"me da una remolacha, rápido"* entonces la vendedora 2 decide ayudar a su compañera ya que no sabía que era una remolacha, entonces la vendedora 2 decide hacer cargo del negocio dando los productos y las vueltas al cliente 1 por que aun su compañera la vendedora 1 aún sigue tímida en atender . Y a medida que el cliente se iba llegaba otro con es el caso de la cliente 2. la cual la vendedora 1 ya no esta tan tímida y decide atender

Vendedoras: ala orden

Cliente 2: buenas

Vendedora 1: ala orden

Cliente 2: me regala 5 panes una remolacha yyyyyyy un champú.

Vendedora 2: hay de muchos
vendedora 1: hay de muchas clases
Cliente 2: deme uno de estos, cuanto seria.
Vendedora 2: son 3000 mil
vendedora 1: le sombran 1000
Cliente 2: gracias

En este caso vemos como el cliente 3 espero su turno para que lo atendieran sin ser grosero, el solo saludo a las vendedoras y pidió que le vendieran unas galletas y un pan y espero que le dieran las vueltas de su compra. Antes de que despacharan al cliente 3 ya estaba en escena el cliente 4, el cual un poco inquieto, ya que se evidencio en la expresión de su cuerpo sin necesidad de que lo mencionara, porque no lo atendían rápido tan pronto le dieron las vueltas al cliente 3 el decide decir buenas, por su afán, y pide un gel y otro productos del supermercado, pero también en este fragmento del video como las vendedoras trabajan en equipo para poder despachar al cliente y notamos como la vendedora 2 le ayuda al cliente con el dinero ya que aún no los conoce

Cliente 4: me da un gel a cuánto vale
Vendedora 1: a 2000
vendedora 2: que más se le ofrece
Cliente 4: una pasta y un café y una chocolatina
Vendedora 1: que más quiere
Cliente 4: unas galletas
Vendedora 2: que más quiere
Cliente 4: un pan y una rosquitas, cuánto vale
Vendedora 2: son 10000 mil, a la orden
Cliente 4: gracias

Al instante llega la cliente 5 la cual pregunta que” hay de 2000” y la vendedora 1 le responde diciendo que hay pan, galletas, leche, galletas, mostrándole gran variedad de surtido sin saber en realidad qué era lo que la cliente necesitaba , pero al ver la cliente 5 que era todo costoso decide llevar un shampo de 1000 y le dan las vueltas, pero notamos como la vendedora 1 está más pendiente de la caja registradora es decir del dinero que el cliente, en instantes que se va la cliente 5 llega la cliente 6 en compañía de su hija la cual le pregunta que quiere, y nos damos cuenta que la que dispone del dinero es la hija y no la mama

Cliente 6: hija ven y te compro algo, que quieres: buenas tardes
Vendedoras 1 y 2: buenas tardes
hija: mami quiero un jugo
Cliente 6: de que sabor
Vendedora 2: hay de mango, uva
vendedora2: seria 1500
cliente 6: regálame uno a mí , pero regálame una gaseosita, pero que te debo
vendedora 2: de 1000
Cliente 6: a hora la plata, aaa tiene tu hija 3000
Vendedora: a la orden
Cliente 6: muchas gracias
hija

vamos

Luego que la cliente 6 se retira del supermercado ingresa de nuevo el cliente 4 pero no lo atienden, las vendedoras atienden a la otra cliente 7 ya que entra al supermercado hablando duro y pidiendo café, y tratando de burlarse de las vendedoras la cual les hace esta pregunta de ¿cuándo es el pan? Pero aquel cliente refleja buen humos en el momento en que las vendedoras 1 y 2 la atienden ya que la atendieron muy bien

Cliente 7: buenas
Vendedora 1: a la orden
Cliente 7: de casualidad ustedes venden café

Vendedora 2: si señora

Cliente 7: aromática, cafecito echo, echo por que del otro no

Vendedora 2: si tenemos leche, café con leche, pancito.

Cliente 7: me hace el favor entonces me vende un café con poquita a azúcar por favor, pero ese pan está fresco, fresco de cuando

Vendedora 2: lo hicimos esta mañana, mire su café.

Cliente 7: y un pan por favor

Vendedora 1: serian

vendedora 2: 1500

Cliente 7: muchas gracias

Vendedora 2: a la orden

Quando despachan a la cliente 7 las vendedoras por fin atienden al cliente 4 ya que llevaba tiempo esperando a que lo atendieran y aparece en la escena de un salto por la emoción de ser atendido

Cliente 4: meda un champú no un champú no, un jugo de fresa

Vendedora 2: no, de limón sí, que más se le ofrece.

Cliente 4: unas papas

Vendedora 1: unas papas

Y la vendedora 2 toda despistada pregunta, dónde están

Vendedora 2: que más se le ofrece

Cliente 4: unas, galletas, kello's, hay quite por favor por favor, un café, salsa de tomate y un jugo de piña

Vendedora 1: hay si va comprar jugos

Vendedora

2: serian 20000 pesos, ahí le damos su bolsita, a la orden

En el anterior fragmento del video se notó de nuevo como la vendedora ayuda a su cliente con el dinero, y como las vendedoras tienen una muy buena disposición por atender a sus clientes, aquí de nuevo aparece el cliente 3 en escena.

Cliente 3: buenas

Vendedora 2: ala orden que se le ofrece

vendedora 1: ala orden

cliente3: mi vende este jugo, eee y esto, una gaseosa

Vendedora 1: se nos acabaron las bolsas.

Vendedora 2: ya buscamos más, que más seria

Cliente 3: unas papas, yyy un pan muchos y un arroz yyy y también una pasta dos.

Vendedora 2: 2 pastas y que más seria

vendedora 1: mire su bolsa

Cliente 3: unas galletas y también mire de estas y de esta.

Vendedora 1: yyy page.

Vendedora 2: cuanto seria 10000, a la orden señor.

Vendedora 2: a la orden.

Vendedora 1: a la orden.

Pero este no fue el último cliente del supermercado y panadería, sino que queríamos mostrar un poco como los niños de la fundación Nugesí 21 tuvieron una disposición muy positiva. Es increíble cómo se motivan los niños hacia este tipo de juegos. Los niños, que tienen problemas de conducta, parecían otros niños, su actitud era positiva y colaboradora en todo momento. Todos se sentían integrados en la dinámica propuesta y participaban según sus posibilidades.

LA PAPELERÍA.



Luego que los niños terminaron de jugar su rol en el supermercado, panadería, los niños pasaron a jugar en la papelería la cual pasó como lo mismo con el supermercado se escogieran entre ellos los roles y se dispuso el espacio para que se pudiera jugar.

Este rincón ofrece muchas posibilidades de juego ya que les permiten trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la vida, ya que permite escenificar múltiples formas de situaciones cotidianas. Este juego dramático posibilita que el niño se identifique con personajes de su ambiente y le ayude a tomar conciencia de sí mismo. Dentro de este rincón podemos encontrar los murales realizados por los niños y niñas, objetos de papelería.

Para empezar el juego de roles en la papelería se da inicio entrando el primer cliente.

Cliente 1: un pito verde, cunato vale

Vendedora: vale 1000 y que mas necesita.

Cliente 1: un pito negro.

Vendedora: dos pitos tome y no son más.

Cliente 1: gracias

Vendedora: bueno.

Tan pronto se retira el cliente de la papelería ingresa el cliente2 y pide lo mismo que el primer cliente

Cliente 2: buenas.

Vendedora: que más vecina que necesita.

Cliente 2: me regala 2 digo 3 pitos.

Vendedora: ya se los doy vecina, uuuhhy vecina solo me queda 1.

Cliente 2: me puede regalar una pelota.

Vendedora: no hay, solo hay dos yoyos.

Cliente 2: entonces regálame uno, toma la plata gracias

Vendedora: que más que necesita la vecina.

Cliente 3: me regala una bomba

Vendedora: que más.

Cliente 3: regálame un pito.

VENDEDORA: no veci se me a cavarón los pitos.

Cliente 3: entonces páguese y deme un tajalápiz.

En esta parte se ve como la vendedora tiene claro el respeto a los turnos, ella refleja que para ella es muy importante la palabra de la otra persona y el respeto que ella requiere ya que ella está atendiendo a la cliente 4, y aparece otro cliente en escena interrumpiéndola diciendo “buenas” pero ella le dice un momento que estoy con otro cliente.

Vendedora: buenas tardes vecinas.

Cliente 4: me da un lápiz

Vendedora: de cual muñequito.

Cliente 4: meda un lápiz verde y colores.

Vendedora: colores de estos tengo. toma el lápiz y los colores y son mil pesos. no tiene más suelto es que las vueltas no me alcanzan

Cliente 4: cambio el billete y las vueltas.

Vendedora: no tengo mil vecinos.

Cliente: yo le cambio el billete y tiene yoyos.

Vendedora: no vecino no tenemos, solo cauchos, tenemos esto.

Cliente 4: me da un carrito, y los carros cuánto valen.

Vendedora: los carros valen a 1000 pesos.

Cliente 4: gracias.

En el fragmento anterior del video se notó cuando la vendedora se pone nerviosa cuando le dice al cliente que le falta dinero para poderse llevar el producto y no saber qué cantidad de más le debe de dar el cliente hasta que ella sola puede resolver el problema. Y así se va construyendo el juego en la papelería llegan clientes y la vendedora los atiende, se ve como ella maneja bien los materiales y objetos que están en el espacio.

Vendedora: buenas tardes vecina que necesita.

Cliente 5: me regala un carro, un pito.

Vendedora: los pitos los tengo de color verde y morado.

Cliente 5: verde, verde, que más quiere hijo, nada más, cuanto seria lo de él.

Vendedora: seria todo 5000.

Cliente 5: gracias señora muy amable.

Vendedora: a la orden.

Vendedora: buenas vecina.

Cliente 6: vecina me regala este paquetico.

Vendedora: si valen 2000 pesos.

Cliente 6: gracias.

Vendedora: buenas tardes

Clientes: buenas tardes me regala unas pepitas, de esas-.

Vendedora: esas.

Cliente: si señora de esas, a como valen los papeles,

Vendedora: valen 1500.

Clientes: vende un pito.

Vendedora: le hecho el pito en la bolsa

Clientes: me regala unos colores.

Vendedora: vecina yo le hecho eso en la bolsa,

Clientes: por favor un marcado.

Vendedora: de qué color el marcador

Clientes: de color amarillo y negro.

Vendedora: y que más.

Clientes: un palito de estos y una regla.

Vendedora: grande o la pequeña,

Clientes: esta y me da por favor esta otra regla y uno de esta. Toma lo que te debemos.

Vendedora: tomen lo que compraron, gracias por comprarme.

En esta parte de ve muy claro que para los niños, el juego es un asunto muy serio. **A través de este rincón que es la papelería desarrollan muchas de sus destrezas y se van formando una imagen del mundo.** Por medio de este juego los niños están desarrollando su capacidad para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Con este juego el niño lleva de lo real a lo imaginario. Se nota mucho, como es la actitud de la vendedora y los clientes que llegan allí.

Cliente: buenas tardes.

Vendedora: buenas tardes vecina.

Cliente: que tienes.

Vendedora: son cartulinas, palillos, papeles de noticas y esto para hacer formas.

Cliente: me hace el favor y meda, una bomba.

Vendedora: tengo temperas, reglas, cuadernos, cartulinas.

Cliente: meda un cuaderno, una toallitas, quiero uno de esos rojitos, una extensión, una muñeca

Vendedora: cuál de las tres la pequeña o las más grandes

Cliente: la pequeña vecina.

Vendedora: algo mas veci.

Cliente: este borrador, la silicona, este colbon, los pitos

Vendedora: cuantos pitos los tres.

Cliente: si y la cinta, cuanto seria.

Vendedora: serian 3000.

Cliente: gracias señora.

Vendedora: buenas tardes señoras

Cliente 8: buenas.

Cliente 9: buenas.

Cliente 8: me regala 5 palillos de estos, colbon o tiene pegastic

Vendedora: regáleme un momentico vecina, si por favor

Cliente 9: que más necesita.

Cliente 8: que más necesita, metro, marcador.

Vendedora: de qué color el marcador.

Cliente 8: de este color.

Cliente 9: una pistola de estas, un pito y esto, un lápiz y no hay tajalápiz, me regalas cinta.

Cliente:8 falta la silicona, falta la carpeta.

Vendedora: de qué color la carpeta.

Cliente 8: de este color y el block iris. y cuanto es todo

Vendedora: son 100mil..

Cliente: gracias por todo.

Vendedora: hay que hacer una filita.

Cliente: buenas me regala una bomba, un pito

Vendedora: no hay pitos.

Cliente: no hay más pitos.

Vendedora: hay calculadoras celulares

Cliente: me da un caucho

EXPERIENCIA DE JUEGO 4 **PERSONAJES RELEVANTES DE LA CULTURA URBANA**

Momento 1

Iniciamos con algunas preguntas dirigidas a los niños y las niñas en torno a qué tanto conocen del género musical hip hop y en uno de sus derivados como lo es el RAP, un género conocido en el barrio y el cual escuchan e interpretan con frecuencia, para esto teníamos como intención unos invitados a nuestra sesión ya que con ayuda de ellos les podíamos hacer una demostración más clara y precisa a los niños y niñas de cómo se realizaba la improvisación, convirtiéndose este en una manera de decir lo que se siente y piensan.

Es así como algunos de los jóvenes de la comunidad compartieron con los niños y niñas de la fundación Nugesí 21, la experiencia que ellos tienen frente a este género, les dieron algunas pautas para realizar música y comentaron con ellos como la música se ha hecho parte de su vida y como le han convertido en una manera de

vivir y convivir con ella, así mismo los niños fueron participando e intentando realizar la interpretación de los temas que les surgían en momento.

Entendieron que lo más importante para decir lo que siente es espereando lo la manera que no se sientas afectados los demás, existen formas de decir lo importante que somos para la sociedad sin esta agrediendo a los demás, con las personas invitadas se logró hacer la relación de decir lo que siento y expresarlo por medio de una canción, la improvisación y la combinación de palabras

Por otro lado, se logró realizar el acompañamiento con algunos instrumentos, los invitados junto con las maestras en formación realizamos unos ejercicios en torno a un tema libre, escogido por los niños en medio de la interpretación, allí no solo se trabajó desde la voz y la improvisación sino por el contrario también se trabajó con el manejo de los instrumentos e intentar reconocer los sonidos que estos mismos generan

Momento 2

Los niños y las niñas al terminal de sonar la canción con la cual estaban jugando a la silla musical por iniciativa de ellos ya que de esta manera podrían saber a quién le correspondía el turno.

CANCION: ea no más pelea si no le contesto se desespera

JUGADORES: no más pelea

NIÑOS: gritan y se ríen

PROFESORA C: perdieron ustedes dos

PARTICIPANTE 1: vengan para

PROFESORA C: pagan penitencia ,vas a cantar

JUGADOR 1 ELIMINADO : yo porque por fe

PROFESORA M: sí señor sí señor

PROFESORA C: a hora vamos a escuchar como los compañeritos como rapean.

JUGADOR 1 ELIMINADO: no, no, no no

PROFESORA C: pero venga, venga a ver, hay pero

JUGADOR 1 ELIMINADO: yo no sé rapear, no profe

PROFESORA C: ahora vamos empezar a rapear

PROFESORA M: una pista para rad. Listos

PROFESORA C: vas a rapear

Los niños y niñas un poco intimidados, se niegan a realizar la actividad propuesta, aunque por segundos toman la iniciativa siempre la maestra trata de involucrarnos ya que es una de las maneras de romper con la timidez

JUGADOR 1 ELIMINADO: yo no sé

PROFESORA C: yo tampoco

PROFESORA M: peren que le van a poner la pista

JUGADOR 1 ELIMINADO: yo no se rapear

PROFESORA C: acuértese que se debe improvisar

JUGADORES: eso es así, de momento, hagamos así

PROFESORA M: ellos le van ayudar

PROFESORA C: ella va cantar por todos

PARTICIPANTE 13: jajajajajajajaja que risa

PROFESORA C: yo le ayudo, ha hagalepues, y yo le ayudo,

PARTICIPANTE 13: yo no quiero

PROFESORA M: quien le ayuda, quién le ayuda cualquier cosa

JUGADORES: Julieth sabe raer, Julieth, Julieth, Julieth.....

PROFESORA

M: ve y le ayudas Julieth

JUGADORES: usted sabe improvisar Julieth, Julieth

En estos momentos los niños y niñas toman un poco más de iniciativa por hacerlo voluntariamente ya que la propuesta principal del día, aunque se sienten intimidados por los compañeros tratan de hacer lo mejor para que con ello sus amigos se motiven y puedan ayudar con la improvisación

PARTICIPANTE 1: de momento yo me presento yo soy Dayana tengo 12 años se cantar, se improvisar, pero que yo no sé qué va pasar.

Comenzando una vez con la ronda de la silla musical, los niños y las niñas muestran un poco más de interés por participar, se encuentran más dinámicos y con iniciativa por la improvisación, en algunos momentos se les demuestra más relevantes cantar las canciones de reggaetón

CANCIÓN: usted quiere conmigo

JUGADORES: me quiere por mi tatuaje y la forma que la que yo vivo, yo sé que tú me quieres ehhehehe...que yo hago que ella pida, dile que yo soy el que prefiere, ehhehehe, enséñale lo que sucedió que entre tú y yo la no sé cómo pasó, yo sé que tú me quieres que yo hago que ella pida, vivo enamorando día a día, vida mía, no quiero ocultar, lo que nuevo esconder, hablo con tu madre.

JUGADORES: ahhehehehe Valeria, Valeria, jajajajajajaj, sale sale sale sale

PROFESORA C: venga Valeria, lo importante fue ella salió, hágale pues

CANCIÓN: ya ni puedo

JUGADORES: ya mi cuerpo al saber ya mi lado no estarás todo ese tiempo, preguntándole a la vida si volverás, y sufro como no te imaginas también tengo sentimientos, dime como aguantar tanto dolor, y te vas sin decirme nada, sin saber por qué dime la verdad si te falle.

PROFESORA C: perdió Marlon

JUGADORES: discuten

PROFESORA: deciden quienes van a jugar, saque 2 sillas.

CANCIÓN: que hay malo

JUGADORES: que hay de malo querer besarte cada mañana despertar contigo que hay de malo poder tenerte no quiero ser solo tu amigo, corazón de ceda que no lo tiene cual quiera te quiero aquí conmigo la escuela me desespera corazón de ceda que no lo tiene cualquiera yo te quiero aquí conmigo la escuela me.

PROFESORA M: perdió Juan David.

CANCIÓN: tu marido no te quiere

JUGADORES: tu marido no te quiere quiere por dudas ledas porque por que esta noche si se bebe hasta que el sol salga yo sé por qué tu esta noche si te atreves través través.

PROFESORA C: vamos a rescatar al caído.

JUGADORES: le dijimos que se iba a caer, nos a tacan.

PROFESORA C: pero salió David. Vamos a sacar esta silla que es la de los heridos, estos chiquitos eliminados ahora así van a improvisar, dónde está Daniela.

PROFESORA M: la profe cata les va ayudar

PROFESORA C: Jonatán y Julieth ayuden con los chiquitos a improvisar

PARTICIPANTE 1: aquí están estas niñas muy bonitas estamos en la fundación nugesi 21 estamos con las profesoras jugando y aquí está jonatan y va a cantar.

PARTICIPANTE 2: profe me da pena.

JUGADORES: Jonatán, Jonatán, Jonatán

PROFESORA C ustedes como son más grandes solos van a improvisar el que pierda improvisa.

CANCIÓN: hay amores

JUGADORES: no quiere enamorarse dice que quiere estar sola, que es mejor estar sola que en su vida no quiere personas ella lo que le preocupa son las desilusiones. Ahyyyyyy perdió Karen.

PROFESOR C: Karen debe esperar que otra persona pierda para que improvise el que pierda le toca con Karen

CANCIÓN: cómo explicarte

JUGADORES: si tú le creíste a los que quisiste. Gritan gritan gritan.

La improvisación con los niños y niñas se tornaba de una manera más fluida ya que con el paso del tiempo,

pues se notaban que ya estaban entrando un poco más de confianza con los compañeros, aunque por otro lado es importante rescatar que los niños y las niñas más grandes son menos tímidos y buscar realizar el ejercicio más rápidamente, en este sentido es importante rescatar que lo hacen de manera más fluida y realizan una mejor combinación de las palabras a la hora de interpretar.

PROFESORA C: perdió le tocó improvisar Jonatán, venga karen le tocó improvisar con jonathan es su turno.

JUGADORES: Jonathan y karen, jonatan y karen, jonatan y karen.

PARTICIPANTE 2: le toca a ella primero profe.

PARTICIPANTE3: aquí en la Nugesí 21 jugando y es muy chévere le toca jonatan.

PROFESORA M: jonatan usted sabe usted sabe

PROFESORA C: juliet acompañe moralmente a Jonatán para que cante

PARTICIPANTE 2: aquí yo les vengo rapear, aquí yo les vengo improvisar a todos los parceros que me vengan a escuchar ya.

CANCIÓN: después de tanto tiempo

JUGADORES: después de tanto tiempo me gustas porque será porque a mí y he es muy difícil contestar esa pregunta qué es lo que tienes que necesidad que tienes para seducirte otra vez

JUGADORES; gritan eufóricamente y dice solo quedan mujeres,

PROFESORA

C:usted quería perder para rapear ,pero no tiene todavía con quien

CANCIÓN: súbete, súbete

JUGADORES:

hoy te vi tan solita que tu mirada dice que no estás bien te jure que siempre estaré que a pesar del tiempo yo te esperaré, él nunca supo amarte como yo lo sé.

PROFESORA C: otra pareja pista para rapear.

PARTICIPANTE 3: este momento les vengo a improvisar Nugesí 21 ya.

PROFESORA

C: bravo, aplausos bravos.

PARTICIPANTE 4: buenas tardes

amiguitos yo les vengo a improvisar en esta tarde yo les vengo a cantar

JUGADORES: bravos aplausos bravo aplausos.

PROFESORA

C: faltan ustedes 3 por terminar así que háganle.

CANCION sube

la temperatura.

(Ya las cuatro participantes y la

profesora encontrándose por terminar la última ronda del juego de las sillas bailables, mientras suena la música.)

Canción: “¡estoy buscando, estoy calentando, pa que suba, suba la temperatura, tura.... sacar el fuego de su cintura a ver si dura pa que suba, suba temperatura esto calentando estoy provocando...!”.

Participantes: “¡hay Julieth, hay Julieth!”.

Profesora: “¡perdió ella!”

Participante: “¡hay profe este no, esté ellas bailan allá!”. “¡y que ponemos la silla en un lado de estos y el que...!”

Profesora: “¡y que, que!”

Participante: “¡y el que llegue, gane!”

PROFESORA C: la última vez a ver quién gana otra vez esa no era la silla porque no están pendientes y tiene que adivinar.

PROFESORA C: a hora si le toco rapear cual la otra que perdió ella Paola.

PARTICIPANTE 5: en este momento yo estoy en la fundación nugesí jugando con las profes voy a improvisar ahora le voy a dar el ritmo a juliet

JULIET: bueno bueno usted me dice que le rime y aquí lo estoy haciendo, andamos en la fundación en solo juego, pero yo gane, pero bueno.

PROFESORA M: todos los niños tienen que hablar o rapear.

PARTICIPANTE 1: yo vengo a provechar con todas esas profesoras que hay ca y andretti y con todos los niños que viene a ca.

PROFESORA C: 2: estamos aquí en la fundación nugesí y yo me llamo karen juliet.

PARTICIPANTE 3:

estamos en la fundación nugesí 21 y venimos a ganar al otro ya

PARTICIPANTE 4: les vengo a cantar a rapear y a mis amiguitos les voy a ganaran que no le guste llorelo papa.

PARTICIPANTE 5:

bueno bueno estamos improvisando no es por nada pero solo es una actividad pues si se van a poner bravos

pues háganlo aquí estamos mi grupo ando si algunos cantan otros no porque les dio pena

PARTICIPANTE 6: vamos cantando vamos improvisando los del otro equipo les vamos ganando con nugesí 21 jajajajaj que ellos nos van ganando que nosotros somos los que vamos ganando con los de nuestro equipo ja.

PARTICIPANTE 7 y 8: vamos cantando, vamos improvisando y al otro equipo le vamos ganando

PARTICIPANTE 9: vamos rapeando y vamos improvisando y a los de ese equipo les vamos ganando.

PARTICIPANTES: uhhhhhhhhhhhh.

PARTICIPANTE

10: yo les vengo rapear yo les vengo a improvisar porque a todas estas locas no nos vienen a ganar, aquí no me viene a sacar, yo les vengo rapeando y los veo quemando ah ah ah, ustedes no me vienen a ganar, no vienen a azotar, yo les gana en rapear, en improvisar.

PARTICIPANTE 4: bueno bueno este está retando, está de grosero, pero bueno bueno, yo me quedo callada

porque no le digo nada porque respeto.

PARTICIPANTE 5: de una

niña no nos vamos a dejar porque nosotros vamos a ganar.

PARTICIPANTE 4: bueno bueno ella me está diciendo, que ella no se va dejar de mí, pero yo solo le estoy diciendo no sea tan grosera porque no diga ese vocabulario no se lo dicen en el vocabulario,

PARTICIPANTE 10: yo les voy rapeando yo les voy improvisando estas palabritas no se las dices a tu abuela a tu abuela si te coge y pega una cachetada porque que eres muy desjuiciado.

PARTICIPANTE 4: hola amiguitos en este día yo voy a defender a mi equipito yo no me voy a dejar de es vulgar aquí viene es azotar.

PARTICIPANTE 10: yo a ya no solo vengo azotar les vengo a cantar con todo mi equipo que viene a jugar ah.

PARTICIPANTE 5: porque nosotros ganamos ya.

PARTICIPANTE 4: bueno bueno usted está diciendo que está ganando, pero usted no sabe la que deciden son las profesoras son las que dicen.