

Juego-Trabajo: una nueva metodología de educación preescolar en Costa Rica

Yorlery Jiménez* - Lourdes Navarro**

RESUMEN: Metodología Juego-Trabajo

Desde que se inició la educación preescolar en Costa Rica se trató de disponer de una metodología de base para su aprendizaje. Así, en su desarrollo, la educación preescolar ha utilizado diferentes métodos o metodologías, siendo la más nueva el juego-trabajo que se implantó de manera oficial en 1990. Sin embargo, es evidente la poca literatura existente sobre ella en nuestro medio. Por lo anterior, la intención de este artículo es presentar una síntesis de los componentes teórico-operativos generales más importantes de la metodología juego-trabajo.

Introducción

El desarrollo de la educación preescolar en Costa Rica se ha basado en la búsqueda de ideas y métodos más adecuados para el trabajo con los niños, y por ello han sido utilizados variados métodos o metodologías (Froebeliano, Montessoriano, Decroly, Unidades de Trabajo, Destrezas, Juego-Trabajo). De esos métodos los que tuvieron mayor preferencia fueron los de Froebel y Montessori, pues con ellos se inició la educación preescolar en Costa Rica. Sin embargo, desde los años 80 se incentivó la utilización de la metodología Juego-Trabajo como forma pedagógica oficial de la educación preescolar costarricense.

La Metodología Juego-Trabajo

Esta metodología se inició en Argentina, bajo la influencia de las concepciones pedagógicas activas y de fundamento piagetiano. Las pedagogas Reichman y Fernández (Argentina, 1982) estructuraron la metodología, escribieron sus planteamientos pedagógicos activos, sus propósitos, objetivos, y los llevaron a la práctica.

Con su libro "Metodología Juego-trabajo en el Jardín de Infantes desde un aprendizaje creativo" (1982), la metodología adquirió el nombre de juego-trabajo.

La metodología juego-trabajo fue formulada inicialmente para un período en un primer momento, no para la rutina diaria, pues el cambio debía ser paulatino. Lo anterior sucede porque no se podía romper toda la tradición educativa centenaria argentina y su estructura pedagógica. Así, poco a poco, juego-trabajo comenzó a producir el cambio total hacia una educación preescolar activa.

Lo más interesante de esta metodología es que sus principios son tan universales que también se encuentran en las metodologías personalistas, abiertas a la libertad y autogestión del niño.

Esta metodología pasó de Argentina a Israel, donde se retomaron sus planteamientos y se enriquecieron con las influencias europeas y de los Estados Unidos, entre otras, sobre las concepciones activas. Israel tomó el juego-trabajo como un currículo completo y lo adecuó a su propia realidad, pues en contraste con la educación argentina, Israel era un Estado nuevo, en proceso de formación, por lo cual no se veía limitado por estructuras directivas y rígidas. Por ello implantan en su país un programa completo, y no toman la metodología juego-trabajo para un período, sino para toda la rutina dentro de ese currículo.

Cuando en Costa Rica se da la inquietud de buscar una nueva orientación para la educación preescolar

* Yorlery Jiménez Aguilar, Bachiller en Educación Preescolar (U.C.R.)- Licenciada en Administración Educativa (U.C.R.). Docente del Ministerio de Educación Pública en la Sub región de Cartago.

** Lourdes Navarro Sáenz, Bachiller en Educación Preescolar (U.C.R.). Licenciada en Administración Educativa (U.C.R.). Docente del Ministerio de Educación Pública en la Sub región de Cartago.

en 1984, las autoridades educativas se ven influenciadas por las ideas de Israel y Argentina, en relación con juego-trabajo y las corrientes activas. Sin embargo, Israel es el país que brinda una serie de posibilidades a los funcionarios del Ministerio de Educación Pública, a las profesoras de educación preescolar y de las universidades, para compartir experiencias de la metodología activa. Es por ello que la capacitación ha provenido fundamentalmente de Israel, por medio de pasantías y becas para la capacitación e intercambio docente. De este intercambio surgió una concepción diferente del trabajo con los niños en las áreas, comenzando así la afluencia de ideas. La Lic. Marta Charpentier (asesora del MEP) propuso cambiar el nombre del período de actividades al aire libre por el de juego-trabajo, comenzando a traer literatura para darle fundamento y madurar la idea.

Con base en las experiencias vividas en Israel, y apoyados en ese movimiento de cambio en preescolar, un importante grupo de educadoras empiezan a utilizar en Costa Rica la metodología juego-trabajo a finales de la década de los años 80. Esta labor se hizo partiendo primero de su utilización en el período de Juego-trabajo, para irlo proyectando -poco a poco- a toda la rutina diaria. Por ello no es de extrañar que la Lic. Sandra Blanco, Asesora Nacional de Preescolar del Ministerio de Educación Pública, menciona que existe un período dentro de la jornada diaria llamado "juego-trabajo", donde el niño es capaz de realizar una serie de actividades propias del momento, en las que se respetan los principios de autonomía, toma de decisiones, creatividad, etc.; pero a la vez, estos principios pueden y deben llevarse a los otros períodos de la rutina diaria, no siendo específico de ese momento. Por tal motivo, juego-trabajo se toma como una metodología mediante la cual el niño realiza una serie de actividades creativas orientadas a su desarrollo integral.

Juego-trabajo se tomó como una metodología de educación preescolar nacional cuando se oficializó por parte del Ministerio de Educación Pública en el año de 1990.

Definición de Juego-Trabajo

Según Mónica de Reichman y Adriana Fernández (1982), el juego-trabajo es una actividad propia y exclusiva del jardín de niños. Estas autoras definen por separado los conceptos de juego y de trabajo:

- El juego es la actividad primordial de la niñez, espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones. Es un lenguaje y una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás, y con los objetos del mundo que lo rodean. El jugar encierra como único objetivo el placer.

- El trabajo es la actividad que tiene objetivos por cumplir, meta o producto por lograr y dificultades por vencer. Es la puesta en marcha de esa actividad. Los objetivos, metas, o productos, pueden lograrse dependiendo de la resolución satisfactoria, de las dificultades propias de la tarea. El placer de cumplir los objetivos del trabajo se relacionan con su valoración, y ahí está el placer del trabajo.

El juego y el trabajo se complementan porque: "el juego es el placer por el placer; pero también es trabajo en sí mismo, como actividad puede generar placer" (Bosch, y otras, 1990,19). Esa complementariedad sucede porque ambos, el juego y el trabajo, pretenden el desarrollo integral del niño de una manera creativa, autónoma y ordenada.

Importancia del juego en la metodología Juego-Trabajo

Mediante esta metodología el niño realiza una serie de actividades creativas orientadas a su desarrollo integral. Es un aprender haciendo, ya que se basa en el niño y su aprendizaje por medio del juego. El juego es el medio educativo por excelencia del jardín de niños; es el sustento único en materia de didáctica preescolar. El juego se encuentra unido en esta metodología al trabajo, pues siempre que el trabajo sea creativo tiene muchos puntos en común con el juego (Bosch y otras, 1990). La vida del niño no puede verse de una manera aislada del juego, ya que constituye el medio directo por el cual él se relaciona con su medio. Además, le permite obtener sus experiencias de vida, que son la base para su desarrollo intelectual, socio-afectivo y motor; es decir, para su desarrollo integral. Si el niño pasa la mayor parte de su tiempo jugando, al juego debe dársele la importancia que merece. Esta importancia puede verse desde dos perspectivas distintas: a) ubicarse en la acción de jugar y otorgarle valor por sí misma, b) alternativamente, pensar en el juego como lo que significa para la educación, la salud, la enfermedad, el desarrollo del individuo o la cultura, y el aprendizaje (Bosch y otras, 1990; 46).

Considerando la primera alternativa, puede valorarse el juego como un proceso, donde sus causas producen efectos que motivan al niño a seguir jugando y a darle significado e intencionalidad a los objetos que lo rodean, siendo éstos su principal canal de comunicación lúdica. La espontaneidad del juego permite al niño compartir experiencias y emociones con otros niños. Es un proceso dialéctico donde se aprende y se le enseñan experiencias de una manera libre, ya que se juega cuando se quiere, lo cual hace que el juego sea una actividad motivadora para el niño y su creatividad. Según Piaget, el juego es una asimilación de lo

real a la actividad propia, lo cual proporciona a ésta su alimento necesario, y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo. El juego es una conducta despreciada por la "escuela tradicional", pues para la pedagogía tradicional, el juego es tan solo un descanso. "Piaget ve en el juego (sobre todo en el juego simbólico) la expresión del egocentrismo infantil, y destaca la significación especial del juego en la construcción del pensamiento" (Medina y Vega, 1991;17).

Objetivos de la Metodología Juego-Trabajo

Pueden resumirse en tres objetivos generales:

- 1) Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y física.
- 2) Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- 3) Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

Los objetivos de esta metodología buscan un desarrollo integral del niño:

- En lo social el niño puede, dentro del juego, compartir situaciones materiales y proyectos, a la vez que formar hábitos de orden y cuidado del material.
- En lo emocional, dentro de una situación de juego, el niño puede valorar el trabajo propio y ajeno, aprender a elegir de acuerdo a sus intereses, desarrollar un sentido de responsabilidad creciente, sensibilizarse estéticamente y adoptar una actitud más independiente del adulto.
- En lo intelectual, el niño puede dentro del juego, explorar, experimentar, investigar, organizar la realidad y adquirir las bases para el aprendizaje formal.
- En lo físico, el niño mientras juega desarrolla la psicomotricidad, adquiere y ejecuta habilidades, y logra un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Planteamientos pedagógicos de la Metodología Juego-Trabajo

Para Galperín (en Bosch y otras, 1990), los planteamientos pedagógicos de juego-trabajo son los siguientes:

- 1) El juego es un factor vital en la vida del niño: jugando, el niño se conoce a sí mismo y a los demás, desarrolla su capacidad de percibir la realidad, resuelve conflictos, y puede ir haciendo las primeras diferenciaciones entre fantasía y realidad.
- 2) El juego con un grupo pequeño de niños facilita la conexión e interacción con el otro. El grupo pequeño (cuatro o cinco niños) facilita la comunicación, ya sea con lenguaje verbal o no verbal; asimismo, le ofrece al niño la posibilidad de asumir

distintos papeles, compartiendo con los otros su juego y permitiendo una participación más activa. De aquí se desprende la organización del aula en rincones, que posibilita el juego en pequeños grupos.

3) Cada niño tiene un determinado ritmo de actividad, desarrollo y maduración. En cada persona hay una individualidad única y diferente que se manifiesta en su conducta, necesidades, intereses y maduración. Por lo tanto, debe tenerse en cuenta que hay niños que irán más lentamente que otros en la adquisición de algunas habilidades o ejercicio de ciertas funciones.

4) El niño es capaz de decidir cuando está en un marco adecuado de elecciones. Toda conducta supone elección, y toda elección genera conflicto. Cuando el conflicto se manifiesta como rechazo-atracción, la decisión es fácil; pero cuando aparece como atracción-atracción, el conflicto se agudiza! Esto involucra la concepción de libertad que se tenga en la enseñanza, dándole oportunidad de elegir al niño con su grado de conflicto, de acuerdo a su maduración. La elección se materializa en el momento de planificación del período juego-trabajo, por ejemplo.

5) La conducta de cada niño es variable. Los niños no dominan totalmente sus impulsos, y su evolución implica progresos y retrocesos, lo cual debe conocerlo el maestro para aceptar esta situación.

6) La experiencia directa con los objetos es el mejor camino del aprendizaje en la edad preescolar. Según Piaget, el niño a esta edad abandona la etapa sensorio motriz y penetra en el período objetivo-simbólico, caracterizado por el contacto con los objetos de tipo animista (las cosas cobran vida), preconceptual (incapacidad de relacionar lo individual con lo genérico), irreversibles (imposibilidad de realizar inclusiones de clase y establecer relaciones asimétricas), egocentrismo (dificultad de distinguir entre su punto de vista y el de los demás), y analógico (sus deducciones van de lo particular a lo general). Por lo tanto, es importante brindarle al niño experiencias activas y directas con los objetos. La labor del docente debe ser mostrar al niño las posibilidades de relación con el objeto para facilitar el mejor conocimiento del mismo.

7) El más rico aprendizaje se logra mediante la actividad creadora del niño y la resolución de situaciones problemáticas. El niño aprende jugando y crea cosas por sí mismo. Del mismo modo resuelve diariamente pequeños problemas que se le plantean. El docente debe ofrecer al niño materiales y experiencias que lo lleven a crear, lo cual está ligado a la capacidad creadora del docente.

8) La satisfacción de inquietudes y necesidades generará nuevos deseos de conocimiento. La motivación influye en el comportamiento del niño y puede alterar su comportamiento. Por eso es necesaria una actitud alerta e inquieta del docente para satisfacer las necesidades del niño, ayudándole a encontrar el camino para que él vaya resolviendo sus propias inquietudes. La función del docente es canalizar las inquietudes del niño con experiencias estimulantes, conduciéndolo a nuevos intereses que enriquezcan sus conocimientos y vivencias personales; así se dará un aprendizaje creativo.

9) La planificación, el orden, el desarrollo y la evaluación de las tareas favorecerán el desarrollo de los mecanismos intelectuales y la preparación del niño para cuando penetre en un pensamiento conceptual. El niño, al usar y ordenar los materiales de las áreas o rincones, va captando las categorías de agrupación, internaliza nociones de pertenencia e interrelación entre los elementos que componen la realidad. La planificación le permite al niño anticipar sus conductas y prevenir las posibles dificultades que encontrará en el juego, aunque no siempre su planificación sea la adecuada. Lo planeado y lo que realmente hizo le servirá al niño para diferenciar entre fantasía y realidad; en especial, porque en el desarrollo de la actividad va cambiando las metas. En la evaluación se hará más consciente de su realización, y desarrolla la capacidad de recuerdo. Todos estos pasos cumplen objetivos afectivos, sociales, estéticos, intelectuales, etc.

10) La estimulación equilibrada que atiende a los aspectos intelectual, socio-emocional, estético-expresivo y físico, favorecen el desarrollo de una personalidad armónica y bien integrada.

Los principios de la metodología Juego-Trabajo

Al desarrollarse una educación integral del niño basada en el juego-trabajo, es importante tener presente que existen una serie de principios, que se encuentran articulados.

a) La creatividad: Es una manera de pensar, actuar o hacer algo original para el individuo, que tiene algún valor para él o para otra persona. Es un acto creativo mediante el cual el niño puede solucionar problemas, redefinir situaciones, demostrar flexibilidad y tener espíritu de aventura. La creatividad es importante porque permite al niño buscar y encontrar respuestas a sus problemas, desarrollar su potencialidad de pensamiento, su individualidad, nuevas habilidades, y aprenderá tener buen concepto de sí mismo (autoestima).

b) La autonomía: Es la capacidad del hombre de autogobernarse, de ser dueño de sí mismo en el sentido de determinar sus propias acciones. Según Piaget, la autonomía es intelectual, social, afectiva y moral; y el fin de la educación es producir individuos autónomos capaces de respetar la autonomía de las otras personas. Por ello no puede esperarse un resultado específico de cada individuo, pues cada persona es única, y quien es autónomo escoge el curso de la vida conscientemente.

c) El respeto: es la aceptación de las personas que nos rodean, con sus ideas y acciones. Este principio permite al niño facilitar su proceso de socialización y ampliar su visión general del medio en que vive, pues lo traslada de su "yo" hacia un cúmulo de ideas que enriquecerán el ambiente para su aprendizaje.

d) La creación de valores: Toda sociedad tiene valores específicos que son parte de su idiosincrasia y debe tratar de mantenerlos. Los valores permiten conservar la identidad nacional de un pueblo; por ello, la conservación de los valores es tarea fundamental de todo sistema educativo. La metodología juego-trabajo fomenta la creación de valores en el niño, los cuales se definen como ideas abstractas que tiene cada persona, y que influyen en su vida, manifestándose en sus actitudes, su forma de comportarse y de reaccionar. En Costa Rica estos valores son de orden social, religiosos, de igualdad, solidaridad, paz, democracia, entre otros.

e) La independencia: Pretende lograr que cada hombre alcance su máxima perfección individual, partiendo de su propia iniciativa. Con esta idea, el alumno puede construir su propio aprendizaje sin esperar que sea el docente quien se lo transmita, evitando la dependencia y pasividad. Esto involucra el principio de libertad, que permite al niño tomar sus propias decisiones y conocerse más.

f) La disciplina: La metodología persigue fomentar la independencia del niño, pero sin llegar a una libertad total que se transforme en libertinaje o anarquía. Por ello es necesario que todo grupo tenga una disciplina

que le permita realizar su trabajo con orden y seguridad. La disciplina es entonces el conjunto de reglas o disposiciones que rigen el comportamiento de cada grupo social, posibilitando definir las acciones permitidas o no dentro de éste. Así, la educación debe buscar y ayudar a cada individuo para que logre auto-disciplinarse y, a la vez, integrarse armónicamente dentro de la sociedad.

g) La creación de hábitos: Consiste en inculcar en el niño ciertas costumbres dentro de su comportamiento, las cuales contribuyen a su formación personal. La creación de hábitos se refuerza en el jardín de niños por medio de la rutina diaria. Esta rutina brinda lineamientos generales al niño para que se ubique espacial y temporalmente en el jardín. Existen muchos tipos de hábitos, entre los cuales se pueden citar: higiene personal, cortesía, modales, estudio, etc.

h) La socialización: Es la incorporación de pautas, costumbres y valores del grupo social al que pertenece el niño. La familia y el jardín son los encargados de asumir la responsabilidad de actuar como agentes de socialización temprana del niño.

Elementos de la metodología juego-trabajo

- **El grupo de niños:** cada grupo tiene sus características propias que lo identifican y deben considerarse para adecuar la metodología a sus intereses, a partir de su propia realidad.

- **La maestra:** su papel dentro de la metodología es de guía, orientadora del aprendizaje del niño.

- **El salón de clases:** requiere características especiales que le den libertad de movimiento y espacio al niño.

- **Los recursos materiales:** Aquí se incluyen los materiales disponibles, las áreas de juego, mobiliario, etc.

- **El tiempo:** La maestra no es la dueña del tiempo. Si bien se cumple con un horario en el jardín de niños; es el niño el que dispone del tiempo necesario para realizar una determinada actividad. Por ello, el tiempo ya no es una limitante para el aprendizaje, y esto se reflejará en la valoración que le tenga la maestra dentro de la metodología. La metodología está en función del alumno y se establece por medio de la rutina diaria, que es la organización del tiempo y la distribución de las actividades en una secuencia organizada. Esta organización debe responder a un equilibrio de actividades de mayor movimiento y otras de mayor pasividad, de mayor y de menor concentración.

Todos estos elementos están en constante interacción entre sí y le dan una identidad propia a la metodología juego-trabajo; por lo cual se ampliarán a continuación:

El salón de clases y los recursos materiales: los dos se relacionan; por ello no se puede hacer una división entre ambos. La disposición del salón de clases es importante porque afecta todo lo que hace el infante. Afecta la actividad del niño, la elección que pueda hacer, la facilidad de llevar a cabo un plan, las relaciones con la gente, y la forma en que usa los materiales. Por lo anterior, el salón de clases debe ofrecer un ambiente organizado, donde los niños puedan hacer sus elecciones y actuar por su cuenta; es decir, desarrollar su actividad lúdica. El aula tiene que contar con espacio suficiente para cada niño; por lo tanto, debe ser amplia, aireada, con suficiente luz, así como disponer de un mobiliario movable y adaptado al niño (tamaño).

El aula de preescolar se divide en "rincones de juego", o "áreas de juego". En ellas los niños pueden satisfacer sus necesidades y curiosidad; a la vez que pueden explorar, investigar, experimentar y tener a la mano materiales indispensables para su trabajo. Según Gasperín (en Bosch y otros, 1990), esta división del salón de clases:

- favorece un juego más coherente y rico.

- la organización externa de los elementos fomenta una organización interna de los niños y un mejor aprovechamiento de sus posibilidades.

- el compartir con un grupo el mismo tipo de tarea enriquece y profundiza la obra que un niño está haciendo, y también crea vínculos humanos en otros niveles.

- en el acontecer del juego, los niños mezclan los elementos y eso posibilita el enriquecimiento de la actividad; luego ordenan y guardan los elementos que usaron y dejan las cosas en su lugar.

El maestro debe organizar su sala de clases en áreas o rincones, de acuerdo al número de niños, edad, material que se dispone y espacio, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- requiere preparar las áreas, motivarlas, presentarlas, darles su nombre y ubicación adecuada.

- necesita preparar las áreas tradicionales o básicas, colocando el material de forma paulatina, debidamente motivado y presentado de manera que el niño lo conozca y lo explore adecuadamente.

- señalar de manera flexible los límites de las áreas.

- ubicar las áreas alrededor del salón de clases, de manera que quede espacio libre que permita realizar actividades colectivas.

- cambiar los materiales durante todo el año, de acuerdo con el interés de los niños.

En juego-trabajo hay cinco rincones tradicionales o básicos: dramatizaciones, plástica, madurez intelectual y motora, construcción y biblioteca. A esos rincones se les denomina de diferentes maneras en los centros educativos, pero se les adjudican los mismos objetivos y casi los mismos materiales.

También existen otros rincones como son: ciencias, carpintería, música, agua y arena, que se pueden agregar a los rincones básicos de acuerdo a los intereses de los niños y los temas que se desarrollen.

Áreas o Rincones del Aula

Según Reichman y Fernández (1982), las áreas o rincones del aula están conformados de la siguiente forma:

1) Área de Dramatizaciones

Esta área tiene como objetivo general que los niños logren asumir papeles, adquirir mayor capacidad para simbolizar, elaborar situaciones, revivir situaciones placenteras,

Las sugerencias de materiales que se hacen para esta áreas son disponer de: teléfonos, plancha, vajilla, muñecas, ropa para disfrazarse, ropa de muñecas, elementos de limpieza (escoba, cepillo, etc.), espejos, carritos, cajas, frascos, envases plásticos, elementos de peluquería, médico, escritorio, elementos que tengan que ver con medios de transporte.

2) Área de Plástica

El objetivo general de esta área es que los niños logren expresarse libremente a través de las técnicas gráfico plásticas, combinar la técnica y los materiales, así como aprender cuál es el uso correcto de los elementos de trabajo.

Sugerencias de materiales: hojas de tamaño grande blancas, de distintos colores, cartulina y cartón, crayones gruesos y finos, goma, hisopos gruesos, dactilopiniura, pinceles, plasticina, corchos, chapitas y paletas, tela, y otros materiales de desecho.

3) Área de Madurez Intelectual y Motora

Con la madurez intelectual es que los niños logran estructurar e incorporar, a través del ejercicio constante y progresivo del uso del material científico, las nociones de objeto, espacio, tiempo, causalidad, esquema corporal, clase y número. El objetivo general de la madurez motriz es que los niños afiancen y ejerciten, a través del material

específico y de la actividad programada, la coordinación óculomanual, la tensión y relajación.

Sugerencias de materiales para esta área: planchadas gruesas y finas sobre superficies, figurativas o no, con combinación de colores primarios, ensartados no figurativos de uno a tres ejes, encajes planos de una a cuatro piezas, rompecabezas de idéntica forma, color, tamaño y posición, dominós grandes, seriaciones por tamaño, juegos de destrezas de manos, y enhebrados.

4) Área de Construcciones

El objetivo general de esta área es que los niños logren manejar el espacio concreto, adquirir mayor capacidad para simbolizar y ejecutar la tensión y relajación de los músculos que intervienen para asir y prender.

Sugerencias de materiales: equipo tradicional de bloques de madera, latas de diferentes tamaños, tablas livianas, cajas duras, autos, aviones, animales, barcos, etc.

5) Área de Biblioteca

El objetivo general de esta área es que los niños logren disfrutar del contacto con el material para desarrollar la imaginación, el lenguaje, aprender el primer código de lectura (el de la imagen gráfica) y acercarse a la literatura.

Sugerencias de libros: con referencia a la calidad, libros de tela lavable, de cartón duro plasticado. En cuanto al formato, grandes, de lados lisos, de pocas hojas, con lomo (no espiral, ni plegable). Con referencia al contenido, figuras grandes, simples y planas, elementos conocidos, colores definidos, de imágenes no relacionadas entre sí, de secuencia breve, o con texto breve o sin él.

Los materiales son parte importante del aula. Estos se eligen para cada área con una planificación previa, la cual tiene en cuenta el nivel de edad, maduración del grupo y los objetivos de las actividades. Así los objetivos de cada área o rincón se cumplen por medio de actividades; pero éstas necesitan de determinados materiales para concretarse. La disposición de las aulas debe permitir dejar un "espacio libre", que se deja libre de materiales y mobiliario para permitirle al niño su expansión y realizar actividades especiales con todo el grupo. Este espacio libre también puede ser utilizado como complemento para la realización de actividades de cualquiera de las áreas o rincones.

La rutina diaria favorece el aprendizaje; sin embargo, debe llevarse en forma constante y secuencial para

liberar al maestro y a los niños de tener que decidir que vendrá después de cada actividad.

Períodos de la Jornada Diaria

La jornada de trabajo está dividida por períodos, los cuales están descritos en el Boletín Nacional de Supervisión del Ministerio de Educación Pública (No. 61, de junio de 1990) así:

1) Período de Actividades Iniciales: Dura aproximadamente quince minutos, y consiste en el desarrollo de las siguientes actividades: recibimiento de los niños, entrada a clases, saludo, oración, canciones, control de asistencia y ejercicios físicos.

2) Período de Conversación: Este período tiene una duración de aproximadamente treinta minutos, y en él pueden desarrollarse temas que con anterioridad han sido solicitados por los niños, o conversar acerca de sus experiencias. Es conveniente que se utilicen en este período técnicas participativas e ilustrativas: elaboración de proyectos, planificación de excursiones, recolección de materiales, ejecución de experimentos, etc. En este período se da énfasis a la expresión oral del niño, al enriquecimiento y uso del vocabulario, a la observación de animales, plantas y objetos traídos por los alumnos a la maestra, y a la denotación y connotación de láminas.

3) Período Juego-Trabajo: Su nombre es igual que el de la metodología, lo cual muchas veces provoca confusión al tratar de distinguir juego-trabajo como metodología o como período de la jornada diaria. Tiene una duración de sesenta minutos para el ciclo de transición (niños de cinco y medio a seis y medio años). "El tiempo que ocupa el período juego-trabajo, en lo que se refiere a la duración, frecuencia semanal y ubicación dentro del plan diario de estas actividades, está en estrecha relación con la valoración que la maestra haga de esta metodología" (Reichman y Fernández, 1982; 105). Según Fonseca (1993) no existe una subdivisión del tiempo dentro de la rutina diaria, pues quita libertad al niño y al docente. Este período se subdivide en cuatro momentos que son:

A) Planeación: Este momento se dedica a que el niño escoja lo que va a hacer en las áreas o rincones durante el desarrollo del período. El objetivo de este momento es que el niño aprenda a planificar sus actividades y a alcanzar sus propios objetivos, estrategias, recursos, lugares y amigos para llevar a cabo la actividad planificada. El tiempo estimado para ello es de aproximadamente diez minutos. Los niños pasan por varias etapas en el proceso de planificación: primero cuando solo exploran y conocen los materiales y actividades del aula, en la cual aprenden a permanecer con un objeto o conjunto de materiales durante un lapso razonable hasta llegar a hacer sus propias elecciones. Luego que los niños deciden donde ir a trabajar, se desplazan a las áreas escogidas por ellos y dan paso al otro momento del período.

B) Desarrollo: Tiene una duración aproximada de treinta minutos. Es la realización de lo planificado. Es hablar del juego en sí mismo. Es el momento en que se combinan los elementos del juego y del trabajo. "Es el tiempo en el que está permitido y resulta placentero accionar libremente con los otros y con los materiales. Es cuando se crean nuevas situaciones lúdicas, donde se desarrolla plenamente el yo individual, en un proceso de socialización. Es el tiempo de aprender jugando" (Reichman y Fernández, 1982; 30).

C) Evaluación: Implica la valoración de lo pasado; es observar los diferentes aspectos que se realizaron en función de lo planeado, tomando conciencia de todo lo acontecido. La evaluación dura aproximadamente diez minutos. El evaluar "... requiere un cierto grado de abstracción ya dificultoso para los niños de edad preescolar... (Reichman y Fernández, 1982; 34). Al auto-evaluarse, el niño da como respuestas: la forma en que lo hizo, con quién lo hizo; es decir, lo que hace es describir. La última instancia evaluativo es la maestra, quien puede realizar una evaluación más real si logra una adecuada interpretación de los datos que los niños describen en este momento.

D) Orden: Se puede realizar antes o después del período de evaluación. Si se realiza antes, entonces los niños que van a ser evaluados no recogen los materiales, sino que dichos materiales se recogen al final de la evaluación.

El orden consiste en disponer o colocar sistemáticamente las cosas, de manera tal que cada una ocupe el lugar que le corresponde en un contexto estético. El orden dura aproximadamente diez minutos en su ejecución. Es un momento previsto para la formación de hábitos, donde -si bien no es un momento para jugar-, debe ser placentero, breve y realizarse con actitud flexible. En este sentido se indica que "no debe ser una obligación para el grupo, sino un pedido de colaboración de la maestra para hacerlo; a medida que el grupo tenga mejor internalizado el hábito, lo realizará a partir de necesidades propias" (Reichman y Fernández, 1982; 41). Debe anotarse que en nuestro país el docente trabaja con grupos grandes de niños, no se puede llevar un control de todos ellos, lo cual ha originado que el docente subdivide a los niños en grupos más pequeños. Para cada día va a haber un grupo de niños que va a hacer su planeamiento especial. El maestro observará a los niños durante el desarrollo para constatar si realizan lo que planearon; luego, si el grupo ordena antes de la evaluación, no recoge su trabajo, sino que se espera para el momento de eva-

luación y expone al grupo total el trabajo realizado: qué logró o no, qué motivos tuvo para cumplirlo o no, cómo lo hizo, etc. Una vez finalizado este momento el niño ordena sus materiales. Así, cada día de la semana habrá niños de "día especial", y el maestro podrá llevar un control completo del trabajo del niño, por lo menos una vez por semana.

La maestra debe llevar un registro y control de las actividades del niño con el fin de estimularlo a que trabaje en otros rincones en caso de que tienda a acudir solo a algunos de ellos en el período juego-trabajo. El niño, en un término de quince días, debe haber tenido la oportunidad de realizar las distintas actividades desarrolladas en los diferentes rincones (Penchansky, 1984).

5) Período de Actividades al Aire Libre: Consta de dos tipos de juegos: dirigidos y libres. Los primeros serán seleccionados por la maestra para contribuir al desarrollo de la personalidad infantil; y los segundos, son la respuesta a la necesidad de movimiento, acción y espacio abierto. Las actividades al aire libre tienen una duración aproximada de treinta minutos.

6) Período de Merienda, Aseo y Reposo: La merienda es una actividad en la que se dispone de una comida liviana, donde el niño se sirve los alimentos y comparte con sus compañeros. Además, se fomentan aquí los hábitos alimenticios, modales en la mesa y hábitos higiénicos. El reposo es un momento de descanso, quietud y relajación del niño, que generalmente lo hace acostado en un paño o alfombra. Durante este momento se le puede ofrecer al niño música suave, poesía, o realizar ejercicios de relajamiento. El aseo consiste en que el niño se debe lavar las manos antes y después de la merienda; así como los dientes. También el niño debe recoger y limpiar las mesas.

7) Período de Música: La música es un período en el cual el niño tiene contacto directo con la música. Abarca dos aspectos: rítmica y canto. También aquí se trabaja en la expresión corporal.

8) Período de Literatura: Abarca tres aspectos: narración, poesía y actividades dramáticas. El niño se recrea, sueña e imagina en este momento. Es un período que requiere de gran receptividad por parte del niño. Los períodos de música y literatura se alternan día a día, ya que no hay tiempo para desarrollarlos siempre en la rutina diaria (Boletín Nacional de Supervisión No. 61, 1990).

9) Período de Despedida: Es un período breve de cinco minutos, que se utiliza para alistar a los niños para su salida del aula, exceptuando la atención individual.

10) Período de Atención Individual: Es el último período de la jornada diaria, cuyo tiempo de duración aproximado es de cuarenta minutos. A diferencia de los demás períodos, en este se trabaja con niños de cuatro a seis niños con problemas afines para brindarles un plan remedial en las áreas que tengan fallas.

Sin embargo, también se trabaja con los demás niños para tener oportunidad de conocerlos mejor, atenderlos y estimularlos; es decir, que no solo se trabajan las limitaciones, sino también las capacidades de los niños.

La disposición del salón de clases, las áreas o rincones y los materiales cumplirán sus objetivos específicos dependiendo de la forma en que sean utilizados por las personas que ahí se desenvuelvan.

Consideraciones finales

La metodología juego-trabajo considera la educación como un fenómeno socio-cultural, en el que el maestro y el alumno integran el proceso de aprendizaje en forma dialéctica, cuyo objetivo es: "lograr en los niños una personalidad integrada que pueda desenvolverse en forma creadora en la sociedad y en el tiempo que le toca vivir" (Bosch y otras, 1990; 96). Lo anterior demuestra una concepción de hombre con su naturaleza humana que hacen del niño un ente dinámico dentro de su familia y sociedad, con derechos propios que se le deben de respetar. Así, cada país expresa el tipo de hombre que desea formar, el cual debe ser acorde con la realidad actual para que pueda enfrentarla y tenga un equilibrio con su medio ambiente.

Esta metodología constituye una nueva forma consistente de llegar a los niños el ambiente adecuado para el aprendizaje; en donde deben ejercitar y desafiar su potencial de desarrollo. Por lo tanto, es importante que el docente conozca en cuál etapa de desarrollo cognitivo se encuentran los niños con los que trabaja, pues de esa forma podrá plantearse objetivos y organizar de la mejor manera las actividades y los materiales.

La metodología juego-trabajo se basa actualmente en el currículo de educación preescolar oficial, y se hace evidente en el centro educativo "... por medio de las experiencias de aprendizaje que los educandos vivencian bajo la orientación de la comunidad educativa, ya sea dentro o fuera de él, pero siempre respondiendo a los fines de la educación y a la realidad sociocultural y natural" (Solís, 1992; 31).

El currículo es considerado de diferente manera en cada sociedad; por ello puede hablarse de estilos curriculares, los que responden al criterio con que una sociedad encara el hecho educativo y responde así a la ciencia, la técnica y a las necesidades que se le presenten.

De estos estilos se derivan los modelos curriculares, que son aspectos característicos de los estilos. El juego-trabajo se inscribe en un modelo curricular de marco abierto, que responde a los lineamientos del currículo de educación preescolar costarricense.

Lie. Marielos Solanos. Asesora Nacional de Preescolar. Ministerio de Educación Pública. 15 de enero de 1993.

Lie. Ana Fonseca. Profesora de Preescolar. U.C.R. Enero 1992.

BIBLIOGRAFÍA

Bosch Lydía y otras. "Un jardín de infantes mejor: siete propuestas". RAIDOS. Buenos Aires. 1991.

Chacón Mora, Marta. "Propuesta de un manual de educación ambiental para niños y maestros de educación", Tesis U.C.R. 1991.

Chavarría, María y Pérez, Marianella. "El reto de la educación preescolar en una sociedad cambiante". Edit. U.C.R. C.R. 1991.

García Calderas, Carlos. "Psicología Infantil". Continental. México D.F. 1984.

Jiménez Aguilar, Yorleny y Navarro Sáenz, Lourdes. "La metodología juego-trabajo y sus implicaciones en la educación preescolar". Tesis en Administración Educativa. Universidad de Costa Rica. 1993.

Medina, Ramón y Vega, Mabel. "El juego en el aprendizaje constructivo". BRAGA. Buenos Aires. 1991.

M.E.P. "Boletín de Supervisión Nacional del MEP No. 61", División de Operaciones. M.E.P. junio 1990.

Penchanzky, Lydia. "El jardín de infantes hoy". Editorial Mermes. México. 1984.

Piaget, Jean. "Psicología y Pedagogía". Ariel. Barcelona. 1973.

Reichman, Mónica y Fernández, Adriana. "Metodología juego-trabajo en el jardín de infantes desde el enfoque del aprendizaje creativo". Editorial PAC. Buenos Aires. 1992.

Solís, Virginia. "El currículum Preescolar Costarricense". Ponencia Primer Simposium de Educación Preescolar: Estado Actual y Perspectivas. Facultad de Educación UCR. 1992.

Entrevistas realizadas

Lie. Sandra Blanco. Asesora Nacional de Preescolar. Ministerio de Educación Pública. 2 de Setiembre de 1992.