

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA PROMOVER LA LUDICA COMO ESPACIO DE CONVIVENCIA FAMILIAR Y SOCIAL DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE JARDIN B DEL COLEGIO TECNICO DIVERSIFICADO DE BARRANQUILLA, UTILIZANDO EL PROGAMA DE FLASH

DINETH PATIÑO ARRIETA - FLOR SANCHEZ DE MOLANO – JOSE RAMON DE LA HOZ SANJUAN

PALABRAS CLAVES

Lúdica, Aprendizaje, Convivencia, Comunidad Educativa.

INTRODUCCIÓN: A lo largo de los últimos 10 años los docentes del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla han observado que los padres de familias o acudidos de los niños de la primera infancia le dan poca importancia a la lúdica, dentro del desarrollo físico y afectivo del niño.

Entendiendo que el término lúdica proviene del latín ludus. Y que lúdica es lo perteneciente, o lo relativo al juego. Y en pedagogía el concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, exprese y producir en sus semejantes una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Se evidencia que la no importancia de la lúdica por parte de los padres de familia en el contexto familiar afecta a los niños de la primera infancia porque dentro del hogar no se nota que existan espacios lúdicos entre los padres y los hijos generando un distanciamiento físico y psicológico en dicha relación que conlleva a una precaria comunicación entre padre e hijo.

Los padres de familia no le dan importancia a lúdica dentro del desarrollo físico y socio afectivo del niño por que el padre de familia tiene el concepto que a través del juego no se aprende sino que se pierde el tiempo o es solo una actividad que el niño puede realizar solo o con su grupo de iguales.

Directamente los más afectados en la aplicación o no aplicación de la lúdica, son los niños de la primera infancia, ya que los estudios científicos que se ha hecho sobre lúdica han arrojado que es muy importante que a los niños se les trabaje a través de la lúdica para desarrolla aspectos como:

- La Socio afectividad
- La Fluidez Verbal
- Las Relaciones Interpersonales
- El Respeto
- La Tolerancia Y El Compartir con el otro

EL APLICATIVO MULTIMEDIA (SOFTWARE EDUCATIVO). La implementación de este Software Educativo sobre la lúdica, en una Institución educativa pública, con elementos de diseño bajo el paquete Macromedia Fireworks y Flash, con un adecuado manejo del material didáctico, textos precisos y amenos, imágenes y dibujos animados, con colores sugestivos, permite no solo la realización de actividades propias del proceso educativo, sino que además permite una relación interactiva entre toda la comunidad educativa y un acercamiento de esta con el entorno social. Es así como este software se convierte en una estrategia pedagógica para la interacción y mejoramiento de la calidad de la educación de la comunidad académica que lo utiliza. Pretendemos de una manera diferente, que los estudiantes se involucren con los contenidos a través de la lúdica, con el fin de facilitar el acceso a la información por parte de estos.

El manejo del “Mapa de Navegación” de este proyecto le ofrece una visión general de la ubicación de los contenidos, así como de la información que éste contenga por presentar, acompañado de ilustraciones, animaciones y audibles.

CONCLUSIÓN

Las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, inversión y juego, por lo tanto aunque no todo está dicho sobre este tema, si podemos permitir, con algunas precauciones, (especialmente en los más jóvenes) la utilización de estos recursos tecnológicos, durante sus momentos de ocio.

Cada vez es más frecuente que los niños y niñas vivan en ambientes mucho más ricos en medios de comunicación e información; sus habitaciones y la casa en general, están dotadas de vídeos, televisión por cable, consolas de videojuegos y ordenadores personales. (Livingston citado por Sanger 1999).

Adicionalmente se añade a esto una realidad evidente, las nuevas tecnologías de la comunicación e información ha generado en la actualidad una nueva forma de juego. El individuo, especialmente los jóvenes y los niños, tienen opciones que le permiten variar los medios u objetos lúdicos que manipula durante su juego.

Es por ello que es necesario descubrir y estudiar las incidencias que tienen los videojuegos en el niño y/o joven que juega. Aunque se continúa investigando sobre los videojuegos hasta el día de hoy, a partir de los autores citados podemos afirmarlos siguientes enunciados a favor de los videojuegos al estimular o/y reforzar las conductas positivas del usuario así como el aprendizaje de habilidades favorables:

- Se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos éste desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden el proceso enseñanza-aprendizaje, de las cuales se mencionan las siguientes:
- Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsor.
- El jugador, utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.
- El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.

BIBLIOGRAFÍA

- ANCÍN, M.T. (1989): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (1995): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- GUTIERREZ, R. (1997): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- OPPENHEIM, J.F. (1990): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- SPENCER, Z.A. (1976): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.