
LA FANTASÍA: UN RECURSO PARA INNOVAR EN PREESCOLAR



**MEP. Sandra Guadalupe Zubiria Garcés.
J.N. Melchor Ocampo CCT. 28DJN0762S
Altamira, Tam.**

Los preescolares viven en una etapa en la que el juego es una herramienta esencial para su desarrollo ya que la imaginación y la fantasía les permiten expresar la forma de interpretar la realidad. De Puig y Sático (2008) afirman que los cuentos son también un recurso para desarrollar la fantasía y la imaginación, enriqueciendo así las habilidades del pensamiento infantil. Combinando estos dos recursos: el juego y la posibilidad de trasladarnos a otras realidades a través de la lectura; se desarrolló la situación de aprendizaje “Celebremos el día del niño en la Selva Loca”.

Para diseñar esta situación se consideraron algunos aspectos contextuales como la violencia que se vivía en la comunidad escolar manifestada con alto índice de secuestros, realidad con la que los niños estaban familiarizados. Con anterioridad se implementó una estrategia de regulación conductual y motivación para aprender, utilizando un perro de peluche al cual los alumnos nombraron *Floppy*, él quería buscar un papá o mamá que lo adoptara para ello debían pagar 30 estrellas a la docente para llevarlo a casa. Diariamente *Floppy* “entregaba estrellas” a quien mostrara conductas positivas en el aula. Para propiciar la autorreflexión, cuando no ganaban la estrella, preguntaban a *Floppy* por qué no habían recibido y, luego de acercarse al peluche, los propios alumnos respondían comentarios como - “*Floppy me dijo que no porque le pegué a mi amigo*”-.



Los alumnos desarrollaron un vínculo afectivo con *Floppy* ya que era su compañero de todas las actividades. Para esta situación se ambientó el aula con hojas y plantas simulando una Selva, y los alumnos acudieron caracterizados de animales del cuento. La situación de aprendizaje se inició con la lectura

del libro de la Biblioteca de Aula “La Selva Loca” (vinculando así con el Programa Nacional de Lectura y Escritura), mientras se llevó a cabo la lectura una madre de familia apoyó escondiendo a *Floppy* en el patio trasero y la aventura comenzó...

Los alumnos se percataron que *Floppy* había desaparecido, y apoyada del uso de las TIC's se les proyectó un video elaborado en Macromedia Flash® en el que el perrito pedía que lo rescataran pues el chango lo había raptado. Los alumnos recibieron



las consignas del chango a través del video lo que favoreció que aún los alumnos poco participativos se involucraran. En este se les indicó que debían vencer todas las pruebas para rescatarlo. Para dichas pruebas se instalaron 6 estaciones dentro y fuera del aula, con apoyo de las madres de familia; en cada estación se incluía una actividad relacionada con uno de los 6 campos formativos. Los alumnos se distribuyeron en equipos y rotativamente pasaron por cada estación recibiendo como premio algunos dulces.

Al finalizar el recorrido volvieron al aula a esperar el mensaje del chango. Nuevamente se les proyectó el video y el chango les indicó que debían llevar los dulces al árbol del patio trasero para recuperar a *Floppy*. Los alumnos mostraron empatía y desprendimiento pues rápidamente llevaron los dulces para ‘pagar’ el rescate. Hallando en el árbol a *Floppy* con una carta del chango en la que les agradecía por su amor y amistad, alentando a los alumnos a continuar con dichas actitudes positivas.



Esta situación fue una experiencia exitosa pues se creó el ambiente apropiado para despertar y mantener, en todos los alumnos el deseo por aprender, ya que, además de desarrollar competencias curriculares (lectura, escritura, resolución de problemas), se fortalecieron competencias para la vida en sociedad.

CUANDO SE LE BRINDA AL DOCENTE, LIBERTAD PARA CREAR, LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS SUCEDEN
