

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Educación
Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

Autora
AnaMaría Leyva Garzón

Bogotá, II Periodo de 2011

Autora:

AnaMaría Leyva Garzón

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

Tesis presentada a la Pontificia Universidad Javeriana como requisito parcial

para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil

Tutora:

Juliana Jaramillo Pabón

Bogotá, II periodo de 2011

Artículo 23:

El artículo 37 de la Ley 23 de 1982 dice “...es lícita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro. Lo anterior para cumplir con la misión de la Universidad “...impulsar prioritariamente la investigación y la formación integral..., contribuyendo especialmente a la solución de las problemáticas...” Acuerdo No0066 del Consejo Directivo Universitarios 22 de abril de 1992.

Tabla de contenido

	PÁGINA
Resumen	2
Antecedentes	3
Planteamiento del problema	10
Pregunta de investigación	13
Justificación	14
Objetivos	20
Revisión de la literatura	21
Diseño metodológico	
Tipo de investigación	88
Población y muestra	90
<i>Procedimiento</i>	93
Discusión y resultados	97
Aprendizajes derivados de la investigación	113
Referencias	119
Anexos	125

Lista de tablas

Tabla 1. Conexiones entre el juego y el desarrollo social.

Tabla 2. Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional.

Tabla 3. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.

Tabla 4. Observamos a los bebés (5-15 meses).

Tabla 5. Observamos a los niños y niñas medianos de la escuela (1-2 años).

Tabla 6. Observamos a los niños y niñas mayores de la escuela (2-3 años).

Tabla 7. Tipo de juego y mediación del maestro.

Tabla 8. Caracterización de la población.

Resumen

Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Palabras Clave: *Juego, formación integral, estrategia didáctica, prácticas de enseñanza.*

Abstract

This research of quality approach (descriptive and interpretive) covered several game perspectives to answer the guiding question: What characterizes the game as a comprehensive training in early childhood education? Likewise, it understood the teaching practices of teachers in early education, from the characteristics that the game has to be considered as a teaching strategy, and at the same time understanding it as an educational tool that teachers should use in their teaching practices, achieving it in their educational practices in boys and girls as a meaningful learning processes that contributes to their development and their comprehensive training as human beings.

Key Words: *Game, comprehensive training, didactic strategy, teaching practices.*

Introducción

Antecedentes

Al parecer se podría decir que el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes.

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

También como dice Garvey (1985) (como se citó en Hall) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.12).

Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute.

Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones. Según afirma Torres C. & Torres (2007), (como se citó en Lomelli, 1993) “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (p.143). Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

Según Moreno (2002), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en toda las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión” (p.18).

Ahora bien, sumándole a esta investigación del origen del juego, se encontró un estudio basado en un inventario de los juegos de los niños marfilenses en 1973 según la Unesco (1980)

“se subraya aquí el estudio de los juegos y de los juguetes aporta el conocimiento de una población infantil y de una cultura en general” (p.24).

A partir de estos relatos cortos de lo que sucedía antiguamente con el juego, se observa que las características étnicas y sociales, sus tipos de hábitat, las diversas instituciones familiares, políticas y religiosas marcan el tipo de sociedades a las que pertenece mostrando una realidad, lo que conlleva a pensar que el juego es capaz de representar la historia de una realidad social que se vive en una época de tiempo específico.

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17). Esto hace referencia a que los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros. Es por ello, considerado como parte de la cultura, el implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad.

Es importante además recordar, que el juego de los abuelos, también se ha ido poco a poco transmitiendo de generación en generación, donde todos los niños y niñas del mundo han aprendido de una u otra forma estos antiguos juegos, que hoy en día permanecen vivos, o mejor siguen existiendo.

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego” (p.116).

Otro autor quién también habla acerca de los juegos de crianza es Calmels (2004) él dice “los juego de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye la matiz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta” (p.14).

Se considera además importante resaltar a continuación “las características predominantes de los juegos de crianza, estas son:

- Integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o prelúdicas que se comparten durante la crianza.
- Ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos corporales.
- Se transmiten generacionalmente.
- Fueron creados a partir de un encuentro.
- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica.
- Son vitales en la organización de un estilo psicomotor.
- Podemos nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución” (Calmels, 2004, p.15).

“Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad” (Bañeres et al. 2008, p.119). Aquí el autor plantea cómo es que estos juegos de crianza o tradicionales, que surgen desde nuestros abuelos, y hoy en día siguen teniendo la misma importancia, y más aún siguen

significando para los niños y las niñas. Además se debe comprender la importancia de estos juegos para rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favorece la cohesión y el sentido de pertenencia, todo ello ayuda a la formación integral de los niños y las niñas.

Ahora bien, como dice Moreno (2002) “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos” (p.11).

Partiendo desde este punto de vista antropológico, se puede decir que los niños y niñas desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece. Además cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños y las niñas se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral. Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

A lo largo de este trabajo investigativo del juego como estrategia didáctica, se abordaron diversas investigaciones en diferentes países, donde el juego ha marcado una tendencia, y se ha convertido en una herramienta fundamental para muchas propuestas educativas.

Esta investigación tuvo como base fundamental el texto: “enseñar el juego y jugar la enseñanza” de Patricia Sarlé, quién en dicha obra, trabajo por medio de inferencias, ejemplos y categorías conceptuales que tienen sustento en 448 situaciones de aula, comparando prácticas de enseñanza en dos jardines infantiles, de las ciudades de Buenos Aires y Santiago de Chile. Sarlé (2006) realizó “una investigación de carácter contextualizado del estudio del fenómeno lúdico y el predominio del análisis cualitativo. La investigación resulto abierta y se desplegó, desarrolló y evolucionó en la medida en que la comprensión e interpretación de la realidad se vio enriquecida de los datos y categorías construidas. Se observaron 13 grupos de niños de 3 a 5 años, 7 pertenecientes a Buenos Aires y 6 a Santiago de Chile” (p.22).

Además de esta investigación donde se evidencia como el juego es una estrategia didáctica, se encontraron otras en diversos campos investigativos, donde se prueba de una u otra forma, como cada unas de las propuestas, dejan entrever que un juego o una situación de él, desarrollan muchas características y habilidades en los niños y las niñas y además, dejan a la vista conocimientos únicos y probables propios de cada uno de ellos. Las investigaciones se abordaron desde una perspectiva psicoanalítica, pasando por ludotecas, como sitios donde el juego está presente, hasta pruebas hechas en instituciones infantiles, donde se potenciaran las dimensiones del desarrollo de los niños y de las niñas, siempre mostrando el fin que se buscó en dicha propuesta y como el juego cumple su función en cada una de ellas.

Planteamiento del problema

Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que conlleva. Muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente.

A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980, p.19).

Además, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha” (p.19). Todas estas connotaciones del juego, desde hace varios años atrás, han estado presentes en las escuelas infantiles, privando a los niños y las niñas de algo tan natural y espontáneo como lo es el juego.

“La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p.19).

Pero lo que se quiere entender entonces acerca del juego es, según la UNESCO (1980) “hay que comprender pues que la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta” (p.19).

Equivalentemente la Unesco considera que este tipo de connotaciones acerca del juego son dadas desde años atrás, de igual forma esta investigación evidenció nuevas perspectivas del juego, y cómo esta herramienta hoy en día ha cambiado sus miras y fines educativos.

Asimismo, se encontró un planteamiento que realiza “Calero 2003, acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de

los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo” (p.24).

De igual forma sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003, p.24).

Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Es por todo lo anterior que el investigador, se ha planteado cómo es que en realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, que le permitirá a los docentes de la educación infantil, poder asumirlo dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje.

Pregunta de investigación

En los jardines infantiles se cuestiona al juego como herramienta de aprendizaje en los niños y las niñas en la educación infantil, por lo anterior se formula la siguiente pregunta investigativa **¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil?**

Justificación

Se consideró de suma importancia en esta investigación dar cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y las niñas, de la educación infantil, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

Como bien lo dice “Sarlé 2006, el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (p.197).

Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006, p.188).

Con lo que refiere entonces al considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la

actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

Con lo anterior, se quiere entonces hacer comprender que los docentes podrán diseñar nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil. Además aquí como bien lo dice Sarlé (2006) “construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y reconceptualizar, cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (p.198).

Ahora bien, también se espera que considerando estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros” (Sarlé, 2006, p.198). Lo que deja entrever esto, es que los docentes de la educación infantil deberán entonces comprender, como pensando desde lo que los niños y las niñas tienen, pueden generar experiencias aun más significativas para construir

aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos. “El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales” (Sarlé, 2006, p.188).

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como se citó en “Sarlé 2006, el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (p.173).

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea “Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (p.197).

Además se debe comprender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13).

También cabe resaltar que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyles, 1990, p.31).

Por añadidura, se considera pertinente además citar a Pugmire-Stoy (1996) quién dice con respecto al juego en los niños que “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

Ahora, comprendiendo a lo que respecta a las ciencias de la educación, esta investigación está justificada en primer lugar en La Ley General de educación, en lo que comprende al Art. 15. “Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Alzate, 2003, p.14).

Y en un segundo lugar, atendiendo a los cuatro pilares de la educación de “Delors 1996, quién dice, la educación deberá estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio” (p.96).

El juego como estrategia didáctica entonces, ayudará a que se cumpla; por un lado la Ley General de la Educación explícitamente en lo que converge a la educación infantil, y por otro lado, los cuatro pilares de la educación, tomando como base, los dos últimos, en el cual los niños y las niñas que pertenecen a la población infantil, se convertirán en sujetos sociales, participando y cooperando en sus diversos contextos con sus compañeros, docentes y familia, en intercambios de argumentos sustentados en situaciones de diálogo, potencializando en ellos el desarrollo de una autonomía, que les permitirá conocerse a sí mismos y ser capaces de descubrir al otro. Lo anterior refiere al aprender a ser, quién es la meta de la educación, lograr seres humanos, con un “pensamiento autónomo y crítico que les permite elaborar juicios propios, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida” (Delors, 1996, p.106).

Por lo anterior es de suma importancia considerar en esta investigación al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de la educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y más sí en ellas está implícito el juego deberán considerar, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes. Por lo anterior se retoma la pregunta que se hace Moreno (2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (p.82). Esta inquietud que el autor se hace, demuestra que en la educación infantil solo se considera al juego como el momento o espacio donde los niños y las niñas se divierten sin una construcción de aprendizajes, y lo que se pretende aludir aquí dentro de esta investigación, es considerar al juego, como aquella herramienta que les permite a los docentes poderlos acercar a los niños y las niñas por medio de situaciones divertidas llevando en estas, diversos aprendizajes que les contribuirá a su formación integral.

Objetivo General

Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

Objetivos específicos

- Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de la educación infantil.
- Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los niños y las niñas de la educación infantil.
- Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en la educación infantil.
- Valorar al juego como estrategia didáctica para la educación infantil.

Revisión de la literatura

Para desarrollar esta investigación, se considera pertinente, en primer lugar, hacer una referencia de lo que es la educación infantil, para poder comprender y entender el sentido de esta investigación, donde el juego como estrategia didáctica prima y se desarrolla desde los primeros años de vida de los niños y las niñas.

En primera instancia se citó el Art. 67 de la Constitución Política de Colombia, que dice “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formara al Colombiano en el respeto de los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica de trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico, y para la protección del medio ambiente” (Lemos, 1998, p.75).

Siguiendo con la definición de la educación, es importante destacar el Art. 1 de La Ley General de Educación según “Alzate 2003, que dice: Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes. La presente ley se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el Art. 67 de la Constitución política define y desarrolla la organización y la presentación de la educación formal en sus niveles preescolar,

básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos...” (p.7).

Comprendiendo entonces, que esta investigación es dirigida a la población infantil, es conveniente esclarecer como bien lo dice La Ley General de educación, lo que comprende al Art. 15. “Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Alzate, 2003, p.14).

Igualmente se debe entender los objetivos específicos de la educación preescolar Art.16 estos son:

- “El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción; así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- El crecimiento armónico y equilibrado del niño.
- El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad.
- La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.
- El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación para establecer relaciones de reciprocidad y participación.
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.

- El reconocimiento de su dimensión espiritual.
- La vinculación de la familia y la comunidad al procesos educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.
- La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud” (Alzate, 2003, p.15).

En consecuencia a lo que se ha mencionado, la educación de la primera infancia “es definido como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de logros del desarrollo de todos los infantes desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación escolar obligatoria” (Romero, 2005, p.26). Por esta razón, se debe comprender que la primera infancia se refiere a la franja poblacional de 0 a 7 años de edad, quienes deberán ser protegidos por sus padres o cuidadores, brindándole el cuidado y fortalecimiento del vínculo familiar, que les permitan un desarrollo físico, mental y social pertinente para su formación integral.

La educación infantil o como dice “Romero 2005, la educación de la primera infancia, podría definirse como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de los logros del desarrollo de todos los niños y niñas desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación obligatoria. La educación a la primera infancia se desarrolla por tanto en las distintas modalidades formales, institucionales o convencionales y mediante las otras formas y vías denominadas no formales o no convencionales” (p.28).

Es por lo anterior, que los docentes de la educación infantil, deberán comprender que los niños y las niñas son seres sociales, cuyo desarrollo dependerá de la calidad de relaciones con su familia, compañeros y otras personas de quienes, a través de las experiencias sociales, le aportaran al desarrollo integral de cada uno ellos. Y además, deberán los docentes, cumplir con los objetivos específicos de la educación infantil planteados en la Ley General de Educación, como compromiso con su labor y formación docente.

Puesto que se ha comprendido la educación infantil, ahora continúan las diversas perspectivas teóricas que existen acerca del juego, con sus respectivos autores quienes darán la entrada a esta investigación del juego como estrategia didáctica.

Perspectivas Teóricas del Juego

Como se ha mencionado el juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños y a las niñas al conocimiento. A continuación se presentan algunas perspectivas teóricas acerca del juego con sus respectivos autores, quienes afirman las diversas posturas en las que se puede comprender al juego como herramienta para el aprendizaje.

Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quienes han aportado porque el juego ha de cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las

nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26). Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Es así 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 entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (Unesco, 1980, p.14).

“El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”. (Moreno, 2002, p.25)

Siguiendo la línea del juego como herramienta para la transmisión de la cultura, también Calero (2003) dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p.28). Todo lo anterior reafirma cómo a

través de las experiencias directas con herramientas del uso diario, los niños y las niñas lograban aprender sus funciones y además disfrutaban poder divertirse con estos, en los diversos juegos inventados por ellos.

Ahora bien, “el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2002, p.25).

Además se entiende al juego como parte de la vida con la que los seres humanos crecen, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez le 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.

Otro autor desde una teoría psicológica es Sigmund Freud, quién define al juego...“como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos” (Calero, 2003, p.30). Lo que deja entrever es que los niños y las niñas desde que son pequeños, siempre tratan de expresarse libremente por medio del juego, como algo vital.

Dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygotski quién consideró al juego...“como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos... Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)” (Franc, 2002, p.5). Retroalimentando esta teoría se concluye que para Vigotsky “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados” (Montiel, 2008, p. 95).

Asimismo, según Calero (2003) (como se citó en Froebel) miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: “es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia” (p.34).

Otro estudioso del juego es Huizinga que dice “el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana” (Briseño 2001, p.2). Para Huizinga las “características del juego son, viéndolas como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considera que la satisfacción del juego es su propia realización, cree que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo, y entusiasmo” (Franc, 2002, p.40).

Complementando a Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23). Para Huizinga “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente” (Franc, 2002, p.40).

Otro autor quién también muestra su postura frente a lo que él considera como juego es Bruner, como se citó en “Franc 2002, otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido” (p.39).

También se encontró ahora desde la perspectiva del placer funcional según Calero (2003) “el juego tiene como rasgo peculiar el placer. La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple con su papel creador” (p.30).

Por otra parte es importante rescatar como el juego se convierte en uno de los derechos fundamentales citado en Naciones Unidas tal como dice “Borja & Martín 2007, el principio 7, tras manifestar que el niño tiene derecho a recibir educación, gratuita y obligatoria, que le permita en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio

individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad, explicita que el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación” (p. 10).

Retomando lo que se encontró en la Convención sobre los derechos de los niños y de las niñas, dice en el artículo 31: “los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Martin, 2006, p.33).

Otro artículo relacionado con el derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes, se encontró en el código de la infancia y la adolescencia según Martin (2006), artículo 30: “los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital en la vida cultural y las artes. Igualmente tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan” (p.30).

También en la Ley General de Educación, en el artículo 16, según los objetivos específicos de la educación preescolar, se encontró; “la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos” (Alzate, 2003, p.15).

Con estas referencias se demuestra que el juego y la recreación, hacen parte de la vida y el desarrollo de los niños y las niñas en sus primeros años de vida, lo cual por obligación en las instituciones educativas se deberá cumplir con este derecho fundamental, y hacerlo cumplir con

las diversas actividades planeadas en los currículos y planeaciones de los docentes que se dirijan a esta población.

En este punto, se va comprendiendo que para los niños y las niñas de la educación infantil, el juego se convierte entonces, además de ser algo esencial en su desarrollo, también en ayuda como herramienta para la adquisición de diversos conocimientos, ya sean culturales o educativos.

A continuación se entrará a abarcar lo que corresponde a la definición de lo que se llama juego, y como este ha evolucionado y se ha convertido en un término que para los docentes de la educación infantil hoy en día no se debe desconocer dentro de sus prácticas educativas.

Definición del Juego

Ahora bien, entrando a lo que corresponde la definición de que se entiende por juego, Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Según la Real Academia de la Lengua Española dice del juego: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. (Moreno, 2002, p.21).

Otro autor quién describe el juego es “Moreno 2002, (como se citó en Huizinga) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”(p.22).

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008, p.48).

También como dice “Pellicciotta et al. 1971, el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78).

Además, como bien dice Borja & Martín (2007), “el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de

posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”. (p.14).

Otra definición del juego según “Moreno 2002, (donde se citó en Zapata) el juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (p.22).

Además se encontró según Pugmire-Stoy (1996) quién define “el juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones” (p.20).

También como bien dice Claparede (1969) “el juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más” (p.179).

Ahora bien se debe comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los niños y las niñas de la educación infantil, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social.

El juego, además es un instrumento de aprendizaje porque utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que le permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos. Según Moreno (2002) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona” (p.20).

El juego según Bañeres et al. (2008) “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo” (p.13). He aquí la importancia de que los docentes de la educación infantil se den cuenta de que el juego no es simplemente un disfrute del cual gozan los niños y las niñas en las primeras edades, sino que además es una herramienta que ayudará a la formación de ellos, mostrando que es tanto indispensable como vital para el desarrollo humano.

Vale la pena mencionar algunas de sus características principales, entenderlas y darles sentido, para que cuando los docentes intervengan en sus prácticas educativas obtengan los mejores resultados.

Como se citó en “Garvey 1985, ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

- El juego es placentero, divertido.

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.

- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.

- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego

- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima”

(p.14).

“El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otro numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales” (Garvey, 1985, p.15).

Ahora bien, se debe entonces hablar de la integración del niño en el juego y lo que ello implica, partiendo de que dicha “integración en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En el juego el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas;

- Almacena información en su memoria;

- Estudia causas y efectos;

- Resuelve problemas;

- Construye un vocabulario útil;

- Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;
- Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto;
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas”. (Pugmire-Stoy 1996, p.19)

Como bien se citó en Pugmire-Stoy (1996) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

Ahora bien, es necesario que se mencione la clasificación del juego o los tipos de juego que existen, que permiten comprender mucho mejor el fin de este. A continuación se encontraran diversos tipos de juego en sus respectivas clasificaciones que complementan esta investigación.

Clasificación de los juegos

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la “UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.

- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” (p.7).

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos” (p.60).

Como dice “Calero 2003, (como se citó en Calzetti) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).

- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual” (p.61).

Considerando lo anterior es importante mencionar a Pugmire-Stoy (1996) quién habla de los distintos tipos de juego, y además considera que el carácter de los tipos de juego es sobre todo cognoscitivo. “Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.

- Juego de práctica y ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.

- Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando

existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.

- Juegos de transformación: el niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo; agarra un bloque y este se convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego es sencillo, es fácil de entender, pero comprende unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el juego de fantasía, y el juego de superhéroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.

- Y finalmente esta el juego con reglas: donde el niño en compañía de sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tacita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego” (p.38).

Ahora bien, es importante además considerar, los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. “Incorporar los videojuegos a la educación nos ayuda a integrar la escuela en este nuevo entorno digital, y al mismo tiempo que ofrece a los educadores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y

jóvenes va más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje, de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital” (Bañeres et al. 2008, p.91).

La definición de videojuego; “es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres et al. 2008, p.92).

Ahora bien “Bañeres et al. 2008, además agrega: cada sociedad ha incorporado a los juegos infantiles sus avances, valores e ilusiones. La tecnología informática, multimedia y las llamadas nuevas pantallas han dado lugar a nuevos juguetes electrónicos con una apariencia y unas presentaciones nunca vistas hasta ahora. No solo tenemos a nuestro alcance productos disponibles directamente, sino que, además, a través de Internet podemos acceder a una variedad de juegos y compartirlos con otros internautas con los que comunicarnos sin límites espaciales ni temporales” (p.93).

Es por todo lo anterior que el docente deberá conocer y comprender los tipos de juegos, y sus diversas características, que de una u otra forma, siendo cada uno diferente, le brindan a los niños y a las niñas habilidades para la comprensión de sus aprendizajes, y que con la nueva era tecnológica no pueden ser pasados por alto. Como dice “Bañeres et al. 2008, jugar con videojuegos en el aula no es una pérdida de tiempo. Es una oportunidad que, como educadores de la nueva sociedad de la información, no podemos desaprovechar. Una oportunidad tanto para conseguir transmitir y trabajar con los alumnos unos contenidos de forma innovadora y

motivadora, como para alfabetizarlos en los nuevos medios y contextualizar los mensajes que nos transmiten” (p.99).

Finalmente se ha podido comprender, como el juego en la educación infantil hace parte del diario vivir de los niños y las niñas, pero además, también se encontró que el juego va estrechamente vinculado con las dimensiones del desarrollo infantil, debido a que de él se generan diversas habilidades físicas y mentales que van acompañando el desarrollo integral de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

El juego y las dimensiones del desarrollo infantil

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres et al. 2008, p.14).

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Además como bien lo dice “Bañeres et al. 2008, por medio del juego los niños:

- Descubren sensaciones nuevas
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.
- Desarrollan su capacidad perceptiva.

- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos.
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior” (p.14).

Ahora en cuanto al desarrollo social y afectivo, se encontró que cuando los niños y las niñas entran en contacto con sus pares, aprenden normas de comportamiento, y a su vez aprenden a descubrirse a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos.

Como dice “Bañeres et al. 2008, en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego” (p.17).

Tabla 1

Conexiones entre el juego y el desarrollo social

Los juego de representación (simbólico, rol, dramáticos, ficción):

-
- Estimulan la comunicación y la interacción con los iguales.
 - Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
 - Fomentan de forma espontánea la cooperación y pro-socialidad.
 - Promueven el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de normas de conducta.
 - Facilitan el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal.
 - Potencian la adaptación socio-emocional.

Los estudios sobre los juegos de reglas (juegos intelectuales de mesa como el parchís, la oca..., los juegos sensorio-motrices con reglas objetivas...) concluyen que estos son un aprendizaje de estrategias de interacción social, que facilitan el control de la agresividad e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia.

Y sobre los juegos cooperativos, juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos ente los miembros del grupo y disminuyes los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen las conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...).
- Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Nota: Adaptado de “importancia del juego infantil en el desarrollo humano”, por Bañeres et al., 2008, (p. 17). El juego como estrategia didáctica, Grao.

Entrando al punto de vista afectivo- emocional, “el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus

energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo” (Bañeres et al. 2008, p.18). Según esta dimensión además, el juego es un instrumento de expresión y control emocional que les permite a los niños y a las niñas el desarrollo de su personalidad, (aumenta todos los sentimientos de autoaceptación, autoconcepto, y autoestima), un equilibrio afectivo y la salud mental.

Tabla 2

Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional

-
- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas; placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa.
 - El juego permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita el control de la ansiedad asociada a ellas. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas o traumáticas, como una hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano... los niños suelen repetir incasablemente la situación que han sufrido pero invirtiendo el papel, tornando lo activo lo sufrido pasivamente. Y esta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que le ha creado.
 - El juego posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil. Por un lado es un medio de expresión de la sexualidad que se evidencia en los juegos de médicos, de novios... y por otro lado, es un medio de expresión de la agresividad, que encuentra una vía constructiva de salida en los juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, golpeando el barro con el que se
-

está modelando figuras...

- El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos. Al organizar el juego con frecuencia emergen conflictos que los niños y niñas resuelven para poder jugar. Además, en muchas representaciones ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelven al final de la dramatización: todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.

Y sobre los juegos cooperativos, juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen las conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...).
- Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Nota: Adaptado de “importancia del juego infantil en el desarrollo humano”, por Bañeres et al., 2008, (p. 17). El juego como estrategia didáctica, Grao.

Con lo anterior, se comprende entonces que el juego en los niños y niñas desarrolla todos sus procesos de comunicación, donde a partir de situaciones de interacción con otros y ellos mismos, se descubren, configuran su propia identidad, y aprenden del otro lo que aún no han visto en ellos. Además, esta socialización también deberá abarcar a los padres como los primeros seres humanos con los que los niños y las niñas al nacer y en sus primeros meses de vida, se encuentran rodeados, de ellos se imita gran parte de sus acciones y palabras, que de una u otra

forma influyen en sus procesos de socialización. Es importante recordar, además, que las relaciones de juego con los padres, a muy temprana edad, van dando a los niños y las niñas una idea de cómo se va generando el juego y los aprendizajes que del él van adquiriendo, ya sea por medio de palabras para conocer objetos, o por medio de canciones que trascienden al aprendizaje de los niños y las niñas.

En cuanto al desarrollo intelectual por medio del juego los niños y las niñas mediante sus interacciones, adquieren nuevas experiencias, y a su vez aprenden de ellas por medio del ensayo y el error donde finalmente deben darle solución a situaciones problemas que se presentan en las diversas situaciones de juego entre pares.

Según “Bañeres et al. 2008, el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...)” (p.16).

Tabla 3

Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual

-
- El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento.
-

Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.

- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble.
- El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en él los niños van y vienen de su papel real al rol, y además, deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
- El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la construyen internamente.
- El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias de las que tendrían en la realidad, y esto es un contraste fantasía- realidad.
- El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebe a los trabalenguas, canciones...) por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos..., lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje.
- La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales.

Nota: Adaptado de “importancia del juego infantil en el desarrollo humano”, por Bañeres et al., 2008, (p. 17). El juego como estrategia didáctica, Grao.

Por otra parte también se encontraron diversos autores quienes hablan acerca de las características del juego, que también aportan a las dimensiones del desarrollo, está “Huizinga 1968, quien dice al respecto: las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces como una actividad:

- Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa
- Separada: circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados.
- Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente.
- Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno, y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
- Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva.
- Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida cotidiana” (p.21).

Por otra parte un autor quién también aporta a las dimensiones de desarrollo de los niños y las niñas es “Pugmire-Stoy 1996, quién dice; el progreso evolutivo del niño puede observarse y definirse de manera adecuada, en el contexto de límites biológicos del siguiente modo:

- El desarrollo motor: supone la adopción de posturas, grandes movimientos corporales, que combinan una notable competencia física y la económica de esfuerzos con una planificación precisa en el tiempo y el espacio.
- La visión y los movimientos finos suponen la competencia en la visión general y de detalle (de lejos y de cerca) y en cuanto a las destrezas manipulativas, que integran

los estímulos sensoriales y motores procedentes del medio, así como los que reciben los músculos procedentes del propio cuerpo.

- El oído y el uso de los códigos de comunicación suponen la competencia en el uso de las propias capacidades físicas y mentales para hablar y escuchar, así como para comunicarse de manera no verbal. Posteriormente, el desarrollo incluye la comunicación a través de la lectura, la escritura y otros métodos, como el uso de lenguajes mímicos.

- La conducta social y el juego-trabajo espontáneo suponen la competencia en cuanto a la organización del yo (o sea, la propia identidad, el cuidado de uno mismo y la ocupación personal) junto con la aceptación voluntaria de las normas culturales con respecto a la conducta personal y a las exigencias sociales” (p.22).

Todo ello hace que el juego se convierta en un espacio libre donde se les brinda seguridad al niño y a la niña y a su vez se convierte debido a sus características y fines en una institución educativa espontánea. Como se ha visto a lo largo de este trabajo investigativo, el juego permite la transmisión de tecnologías, conocimientos, tanto del entorno natural como el entorno social, se inducen diversos comportamientos del adulto, y lo más importante se desarrollan sus habilidades físicas, creativas, verbales, intelectuales, afectivo-emocionales y la capacidad para aprender a comunicarse con el otro en una sociedad.

Finalmente, como bien lo dice “Moreno 2002, lo que se entiende como juego abarca un sinnúmero de acciones y actividades, el mundo mágico del juego hace posible todo tipo de conexiones o interacciones para poder cumplir todo tipo de realizaciones... El juego se lleva a cabo en situaciones de bienestar sin peligro percibido. El juego tiene un efecto estimulante y a la

vez relajante, ningún niño se cansa de jugar, responde a la necesidad de motricidad, de estar o ser activo, moverse, explorar, imitar; la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento. El mundo real y el mundo creado por el juego se mueven en un mismo plano, ya que constantemente están intercambiando información” (p.29).

A continuación, siguiendo con la investigación, se considera pertinente hacer una diferenciación de lo que corresponde al término lúdica. Es necesario que los docentes aprendan a diferenciar lo que es lúdico y lo que es juego.

Lúdica diferente al juego

Para empezar se considera que es importante entender lo que es la lúdica. Cuando se habla de lúdica, se hace referencia a las conductas, lo que manifiesta el niño o la niña exteriormente, más entendido como sus actitudes. Mientras que cuando se habla de juego, es todo lo interno, afectivo y natural en el niño o la niña que se considera como un proceso.

Ahora bien según “Silva 2004, agrega que, para considerar un entorno lúdico hace referencia al conjunto de factores externos al niño que tienen un rol directo en el despliegue de su actividad lúdica. El concepto de entorno lúdico refiere fundamentalmente a dos dimensiones:

- Condiciones físicas tangibles que contextualizan al juego, como escenarios y materiales con los que el niño cuenta para desplegar su juego.

- Condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones mentales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas. Esto finalmente se expresa en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al

niño. en esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación” (p.205).

Otros autores Palmett & Rico (2004) quienes definen la lúdica dicen “la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego” (p.2).

Como bien dice “Estrada 2001, los docentes deberán evitarse confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego; la lúdica no se reduce o se agota en los juegos, va más allá, trascendiéndolos con una connotación general, mientras que el juego es más popular” (p.32).

“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Lo anterior ratifica que la lúdica posee una limitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos” (Estada, 2001, p.32). Así se va comprendiendo entonces cómo la lúdica se expresa en diversas actividades que realiza el ser humano, donde la búsqueda del placer y la vivencia de tensiones emocionantes es lo que incita a la persona a vivirlas y experimentarlas.

Otra definición es según Estrada (2001) (como se citó en Jiménez) “así él ve el carácter de lo lúdico: lo lúdico en la edad adulta está asociado con el espectáculo como el fútbol, el baile,

el amor, el sexo, el humor, actividades de alta formalidad como los juegos de computador. Es decir, una amplia gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento” (p.32).

Ahora bien además de resaltar algunas de sus definiciones, también es importante como dice “Estrada 2001, para los educadores que pretenden incorporar la lúdica en el contexto escolar, es bueno tener en cuenta los rasgos distintivos:

- Voluntad y fin. Lo lúdico es voluntario y autotélico. La experiencia lúdica requerida del deseo espontáneo y la decisión propia. Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios, en las instituciones educativas.
- Control de la experiencia. La experiencia lúdica es controlada por el propio deseo emocional del hombre. El decide cómo, cuando, con quién. Así, el inicio, curso y finalización dependen de cada quién.
- El sentimiento y la actitud. Lo lúdico es emocionante y divertido, posibilita la vivencia de una tensión agradable y exige una actitud de espontaneidad y disposición al imprevisto. Todo lo anterior, implica una ausencia de racionalidad calculadora, planificación rigurosa o premeditación profunda.
- Lo normativo. La lúdica no opera con normatividad rigurosa, opera con flexibilidad de criterios. Por supuesto que existen criterios básicos para regular un juego infantil, una competencia adolescente o una fiesta.
- La creación y recreación. La lúdica ofrece mayores posibilidades de creación y re-creación por su carácter de incertidumbre” (p.33).

Con lo anterior se puede comprender como de lo lúdico se da al juego y a su vez como no es lo mismo hablar de lúdica que de juego. Lo que sigue a continuación son aquellas experiencias donde el juego ha estado inmerso en diversas investigaciones, demostrando cómo a partir de él se pueden lograr experiencias positivas para el desarrollo de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

Experiencias de aplicación

En esta parte se encontrarán varias experiencias de investigaciones acerca del juego realizadas en diversos contextos y escenarios que brindan ideas de cómo han sido parte de la vida y el desarrollo de los niños y las niñas en la educación infantil.

Buenos Aires y Santiago de Chile

Nombre de la Institución: Jardines de Infantes

Autor: Patricia Sarlé.

Contexto: El diseño de la investigación era de carácter contextualizado del estudio del fenómeno lúdico y el predominio del análisis cualitativo. “La investigación resultó abierta y se desplegó, desarrolló y evolucionó en la medida en que la comprensión e interpretación de la realidad se vio enriquecida de los datos y categorías construidas. Se observaron 13 grupos de niños de 3 a 5 años, 7 pertenecientes a Buenos Aires y 6 a Santiago de Chile” (Sarlé, 2006, p.22).

Desarrollo de la propuesta: “los 13 grupos estudiados fueron periódicamente y alternativamente observados todos los días de la semana, construyendo una descripción densa de las diversas situaciones. Se registró un promedio de 5 observaciones intensivas de 180 minutos de duración para cada una de las diferentes salas. En total se analizaron 448 situaciones. Los registros

combinaron la descripción detallada de los fenómenos en el campo con fotografías de las diferentes secuencias de juego de los niños. También se analizaron los documentos curriculares vigentes en cada una de las escuelas infantiles en las que se trabajó” (Sarlé, 2006, p.23).

Madrid

Nombre de la Institución: Escuela Infantil Platero y Yo.

Autor: Elena Lobo

Contexto: Esta experiencia fue desarrollada al sur de Madrid con capacidad para 100 niños de cero a tres años. La característica más importante de la escuela es su diversidad social, cultural y de países de origen de las familias. En octubre de 2000 el equipo decidió iniciar en la escuela un seminario sobre formación sobre psicología evolutiva.

Objetivos: Esta experiencia de aplicación constaba en las observaciones recogidas y trabajadas acerca del juego, las relaciones sociales entre pares, relaciones de apego, y el rol del adulto en el desarrollo. Como dice Bañeres et al. 2008 (como se citó en Loba) “con las observaciones recogidas y trabajadas cada uno ha ido descubriendo de nuevo los caminos del desarrollo infantil, hemos ido volviendo a comprobar que lo que dicen los libros está ahí, ante nuestros ojos cada día. Y que la capacidad de ver y escuchar a nuestros niños puede plantearnos interrogantes sobre nuestro trabajo con ellos y abrirnos el camino de una intervención educativa fundamentada, oportuna y con sentido” (p.71).

Desarrollo de la propuesta: la propuesta fue desarrollada a partir de las diversas observaciones que realizaban las docentes frente a las interacciones de los niños y las niñas de cada uno de los cursos que se observaron en esta investigación. Se realizaron tres niveles; los bebés, los medianos de la escuela, y los mayores. “Esta propuesta permitió entender que la observación es el

instrumento imprescindible para evaluar en educación infantil. Solamente una observación continuada de los niños y las niñas durante el juego o la vida diaria, de las relaciones que establecen y de la actividad que realizan nos puede permitir dar cuenta de los complejos procesos que se desarrollan a lo largo del año e informa de ello a las familias. El registro escrito llega a ser, con un poco de práctica, suficientemente descriptivo como para permitir extraer conclusiones válidas tanto sobre la evolución de las capacidades que pretendemos potenciar en los niños y las niñas, como sobre nuestra capacidad como educadores para atender sus necesidades” (Bañeres et al. 2008, p.78). A continuación se mencionaran las observaciones de cada curso, y su respectivo análisis para comprender mejor esta experiencia del juego.

Tabla 4

Observamos a los bebés (5-15 meses)

Los más pequeños

-
- Capacidades:
 - Juegan y experimentan mucho con el movimiento de su cuerpo.
 - Manipulan los objetos descubriendo sus cualidades de sonido, tamaño, textura...
 - Manipulan el material que se encuentra, no lo escogen voluntariamente.
 - Exploran y conocen el espacio a través de la mirada, los que todavía no son capaces de trasladarse.
 - Necesidades
 - Tienen necesidad de experimentar con su cuerpo y con los objetos para conocerlos.
 - Necesitan la seguridad que les da la presencia y mirada del adulto.
 - Emociones
 - Demuestran la dependencia del adulto y existe ya el juego de miradas.
 - Necesitan la seguridad que les da la presencia y mirada del adulto.
-

Los bebés mayores, además, demuestran

- Capacidades
 - Investigan la relación entre dos objetos.
 - Experimentan con los sonidos de su cuerpo.
 - Imitan escenas de los hábitos de su vida cotidiana.
 - Interactúan con los otros niños a través de los objetos intermediarios.
 - Experimentan las posibilidades de equilibrio con su cuerpo.
 - Realizan una selección intencionada del material.
- Emociones
 - Defienden la posesión objeto.
 - Responden a la provocación del otro.
 - Necesitan la participación y aprobación del adulto.

Nota: Adaptado de “como vemos a los niños y niñas a través del juego”, por Bañeres et al., 2008, El juego como estrategia didáctica, Grao.

Tabla 5

Observamos a las niñas y niños medianos de la escuela (1-2 años).

-
- Capacidades:
 - Exploran los espacios y objetos. La capacidad de experimentación y atención va siendo cada vez mayor.
 - La intencionalidad en el juego va en aumento.
 - Repiten, ensayan e imitan.
 - Empiezan a resolver algunos conflictos sociales.
 - Tiene una mayor interacción con los otros iguales a medida que van evolucionando.
 - Los más pequeños tienen un juego en paralelo y a veces los comparten en parejas o tríos.
 - Necesidades
-

-
- Exteriorizan necesidades de relación y de expresión.
 - Necesitan la intervención del adulto para proponer, resolver y participar en sus juegos.
 - Necesitan la aprobación y la presencia del adulto para estar seguros.
 - Emociones
 - Expresan emociones y sentimientos a través del juego.
 - Manifiestan sentimientos de posesión hacia espacios y objetos.
 - Encuentran satisfacción ante los logros conseguidos y disfrute con la relación de los otros.
-

Nota: Adaptado de “como vemos a los niños y niñas a través del juego”, por Bañeres et al., 2008, El juego como estrategia didáctica, Grao.

Tabla 6

Observamos a las niñas y niños mayores de la escuela (2-3 años).

-
- Capacidades:
 - Ponen en juego capacidades simbólicas y de imitación de la vida cotidiana.
 - Utilizan un objeto como intermediario para relacionarse y construir el juego.
 - Hay un inicio muy elemental del juego de reglas
 - Demuestran gran interés y cada vez más destreza en sus movimientos.
 - Son mucho más autónomos en la planificación y realización del juego.
 - Usan un vocabulario más extenso, frases más completas e intención comunicativa.
 - El lenguaje es utilizado como soporte del juego y dirige la acción.
 - Hay un inicio de las nociones de cantidad.
 - Necesidades
 - Tienen necesidad de descubrir, explorar e inventar.
 - Tienen necesidad de compartir el resultado.
 - Necesitan tener límites claros como referencia, para tener seguridad estos
-

límites a veces los marcan ellos.

- Emociones
- Se dan relaciones afectivas a través del juego compartido.
- Limitan su territorio dando mucha importancia a la posesión del objeto.
- Disfrutan el juego en sí y también el resultado.
- Intentan solucionar conflictos por sí mismos, aunque a veces piden ayuda.
- Hay un inicio de la capacidad empática.

Nota: Adaptado de “como vemos a los niños y niñas a través del juego”, por Bañeres et al., 2008, El juego como estrategia didáctica, Grao.

Alemania

Nombre de la Investigación: Juego Libre en la Ludotecas

Autor: Gotzon Gonzales

Contexto: El 22 de Noviembre de 2000 en Nürenberg, Alemania a partir de una reunión de expertos en ludotecas se ha contribuido a la investigación del juego al desarrollo de la personalidad infantil. El autor dice que se debe tener en cuenta, “al juego como fuente de placer, de gozo, espontaneidad y libertad de elección; es una actividad sin fin, cuyo resultado es intrínseco al propio juego; es una actividad creadora, como lo demuestra, el hecho que, el juego está en el origen de toda experiencia cultural del hombre” (Gonzales, 2000, p.4).

Desarrollo de la propuesta: En esta experiencia de aplicación el juego “es concebido como instrumento de aprendizaje, en el que se enmarca como función prioritaria de la ludoteca, favorecerlo y potenciar la evolución de la persona a través de los recursos lúdicos para que los niños y las niñas los interioricen y así exploren y aprovechen los momentos y espacios de la ludoteca. Se utilizó el instrumento de la observación dentro de esta investigación cualitativa. La actividad lúdica más habitual es el juego espontáneo, el juego libre y un juego limitado

favorecido por los recursos y por el propio espacio. Todos estos juegos permiten mejorar, ayudar y favorecer las capacidades, potencialidades, valores y actitudes” (Gonzales, 2000, p.5).

“En esta experiencia los niños y niñas tienen la plena libertad de hacer lo que quieren y de ser lo que quieran ser, viéndolo desde la toma de un rol. Todo ello conlleva a que esta libertad sea un parámetro de seguridad en ellos, y que a su vez por medio de los diversos materiales, diversas propuestas de juego, y sus experiencias, este proyecto permita ser de calidad y a su vez; educar en el tiempo libre a través del juego, donde contemple objetivos como favorecer la autonomía y la autogestión, aprendiendo a elegir y seleccionar, promover la adquisición de normas y hábitos sociales; potenciar la calidad y variedad de los juegos y las actividades lúdicas; y favorecer el juego en familia, sensibilizando a los padres sobre la importancia del juego y asesorándoles sobre la elección de juguetes” (Gonzales, 2000, p.5).

México

Nombre de la Investigación: El juego en los niños de transición.

Autor: Gloria E. Briseño

Contexto: “Son los resultados de una investigación etnográfica sobre el juego preescolar en la ciudad de Guadalajara en el año 2001. La investigación se enfocó en lo relevante de un grupo denominado “paseos del sol”. La selección obedece a un grupo de niños (as) que concentran las tendencias de juego más representativas de la clase media” (Briseño, 2001, p.72).

Desarrollo de la propuesta: se realizaron diversas propuestas de juego, donde a partir del tipo de juego: juego mixto: desacuerdos, juego de roles, juego de ejercicio, juego de construcción, entre otros, se logró evidenciar cómo el género hace que los juegos de las niñas sea diferente al juego de los niños. “La investigación evidenció, que lo anterior se debe a la proximidad de los

modelos con los cuales se identifican los niños y las niñas. Además, mostró que la manera en la que los niños interactúan entre sí dentro del juego y el manejo de material o de juguetes, que a los niños les gusta jugar más con aviones, carros, y este tipo de juguetes, que van acompañados de ruidos que emiten por la boca, que simulan motores y golpes; esto evidencia que los niños juegan de manera individualista y con muy poca interacción verbal. Mientras que las niñas por otro lado, juegan con muñecas, simulando roles de mama, o maestras, y se identifican con modelos lindas; además en ellas si existe una comunicación verbal y visual durante el juego” (Briseño, 2001, p.83). Como bien lo dice Briseño (2001) “en ese proceso de transformación del juego, el niño (a) participa activamente y construye su propia significación de lo que ve a su alrededor, incorporando elementos de sátira y crítica hacia los modelos sociales. En este sentido el niño se convierte, quizás, por primera vez, en un agente social de cambio” (p.84).

Perú

Nombre de la Investigación: Aprender jugando, con la ruleta mágica.

Autor: Cesar Carhuamaca Chuquillanqui.

Contexto: Niños y niñas de primer grado de una institución educativa de bajos recursos en un pueblo de Perú. En esta comunidad se presenta niveles de poca escritura y lectura.

Desarrollo de la propuesta: El docente utilizó como pretexto pedagógico la visita a un circo que llegó al pueblo donde se encontraban los niños y las niñas de esta institución educativa. A partir de esta experiencia, en el aula, invitó a los estudiantes a expresar sus experiencias con relación al espectáculo. “Aprovechando estas expresiones, bajo la dirección del docente, los niños seleccionaron y escribieron, primero en la pizarra y luego en sus cuadernos las frases más referidas: los payasos del circo, los payasos son graciosos, los payasos tomaron leche etc. Luego

dibujaron las escenas que les gustaron. Los niños, a través de las actividades realizadas y con la ayuda de la ruleta mágica, reforzaron sus aprendizajes de lecto-escritura de los textos elaborados por ellos mismos en forma grupal e individual”. (Calero, 2003, p.63). El docente además de realizar dicho juego con sus estudiantes, elaboró unas tarjetas léxicas para cada uno de sus alumnos, para que trabajaran en sus casas con el apoyo de padres o personas con las que vivían. Se concluye con esta experiencia según Calero (2003) “los aprendizajes de los niños fueron muy exitosos. Profesor y padres están convencidos de que los niños asimilan mejor jugando, experimentando y participando” (p.64.).

India

Nombre de la Investigación: Discos de suma y resta.

Contexto: Este juego surge en la escuela primaria estatal de Bicharli Mohalla en Rajasthan, India, en el grado primero. Fue un estudio exploratorio de naturaleza cualitativa.

Desarrollo de la propuesta: “Los objetivos de esta experiencia fueron, por un lado enseñar a sumar y a restar a los niños y las niñas de una manera atractiva, y por otro, enseñarle a los niños y las niñas a comprobar por ellos mismos los resultados. Se utilizan materiales como el cartón, donde se dibuja la silueta de dos discos con diferentes dimensiones, el más pequeño se aplica sobre el mayor, el cual se inscriben las cifras que hay que sumar y restar. Los niños se divierten en grupos. Cada grupo dispone de un disco de control que le permite comprobar si los resultados de las operaciones son exactos” (UNESCO, 1980, p.33).

España

Nombre de la Investigación: Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos.

Autor: Maite Garaigordobil

Contexto: “El estudio empleó un diseño pretest-intervención-posttest que llevo a cabo una muestra de 178 niños de primer grado de Educación General Básica (EGB), distribuidos en 8 aulas públicas y privadas. Del conjunto de la muestra 125 niños (6 grupos) desempeñaron la condición experimental, y 53 (2 grupos) la de control”. (Garaigordobil, 1995, p.94).

Desarrollo de la propuesta: Garaigordobil (1995) describe la propuesta así: “este artículo presenta la didáctica aplicada de un programa de intervención psicoeducativa, basado en los juegos de ayuda y cooperación, que tiene por finalidad estimular la socialización y la conducta prosocial en niños de 6 a 8 años (ciclo inicial). El trabajo analiza el valor del juego y de la intervención cooperativa entre iguales en el desarrollo infantil, describiendo un programa de juego, su fundamentación teórica, sus objetivos así como las características de los juegos que lo componen. Posteriormente se expone el procedimiento metodológico para ser aplicado al aula, así como algunos instrumentos para su evaluación” (p.91).

Gran Bretaña

Nombre de la Investigación: Juego, pensamiento y lenguaje.

Autor: Jerome Bruner.

Contexto: Esta investigación fue dada la Asociación de Grupos de juegos Preescolares a finales de los años sesenta, con niños y niñas de educación infantil.

Desarrollo de la propuesta: Es un informe de una investigación experimental que se dio en Gran Bretaña donde habla acerca de la organización y el funcionamiento de grupos recreativos y jardines infantiles. “En un primer lugar los docentes observaban situaciones ordinarias de los grupos de juego, donde se estudió que producía un juego variado en los niños y las niñas, para encontrar qué era lo que más les gustaba hacer, sus temas y materiales favoritos para jugar” (Bruner, 1983, p.6). Luego dichas observaciones pasaron a ser estudiadas con un computador que les dedujo los interrogantes previamente mencionados. Se concluyó entonces como dijo Bruner (1983) “las secuencias de juego que duraban más y que eran más variadas y más elaboradas se obtenían con materiales cuya estructura eran de formas de juego cuyos medios conducían a un fin. La segunda respuesta, fue comprender la presencia del adulto era un elemento que favorecía una concentración prolongada y una elaboración compleja” (p.7).

Además se concluyó que “dos niños que juegan juntos pueden intercambiar ideas, tratar de ponerse de acuerdo, elaborar estructuras según les convenga y jugar todo el tiempo que crean necesario. El pensamiento y la imaginación comienzan frecuentemente en forma de diálogo con un compañero, y sin la ayuda de otro compañero desaparece. Jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía” (Bruner, 1983, p.9).

Perú

Nombre de la Investigación: La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado.

Autor: Melanie Klein.

Contexto: Diversos niños con los cuales tuvo terapias psicológicas particulares. Utilizaba su consultorio o los hogares de los niños como lugar en el cual realizaba su psicoanálisis del juego con cada uno de ellos.

Desarrollo de la propuesta: El estudio se basó a partir de diversas experiencias de juego, donde Klein interpretaba a cada niño y a cada niña en su situación de juego particular. De ahí dedujo muchas conclusiones entre ellas: “esta experiencia, me ayudo a decidir que juguetes son más adecuados para la técnica psicoanalítica del juego. Consideré esencial tener juguetes pequeños porque su número y variedad permiten al niño expresar una amplia serie de fantasías y experiencias” (Klein, 1955, p.6). Otra conclusión fue según Klein (1955): “mi técnica del juego me ayudo á ver qué material debía ser interpretado en ese momento y el modo en que sería más fácilmente transmitido al paciente; y algo de ese conocimiento lo podía aplicar al análisis del adulto” (p.19).

Lima metropolitana

Nombre de la Investigación: El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial.

Autor: Giselle Silva.

Contexto: “Este estudio exploratorio de naturaleza cualitativa se basó en niños preescolares limeños urbanos de 5 años, de diferentes niveles socioeconómicos que asisten a programas de educación inicial tradicional y programas educativos basados en el juego tanto en el ámbito educativo como en el hogar” (Silva, 2004, p.209).

Desarrollo de la propuesta: “El objetivo de esta investigación fue describir y comparar el entorno lúdico y las oportunidades de juego de los niños y las niñas preescolares. Las técnicas

que utilizaron para llevar a cabo este estudio fueron, la observación natural, los registros etnográficos y las entrevistas” (Silva, 2004, p.209). Los resultados abarcaron desde los diversos juegos que predominan en los niños y las niñas, hasta el rol del docente y los padres de familia, con sus hijos y alumnos en momentos de juego.

Según “Silva 2004, un indicador importante de la calidad del juego para la muerte educativa de los programas infantiles exitosos es el empleo de una metodología basada en el juego. Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño, entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas, y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante” (p.194).

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

Es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (Moreno, 2002, p.82).

Como bien se ha comprendido el juego en la educación infantil, “es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las

potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente” (Bañeres et al. 2008, p.48).

“El niño juega utilizando todos los elementos que están a su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o aquellos creados por él con los más variados elementos. Elementos que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir, probar, crear juguetes” (Pellicciotta et al. 1971, p.77). Como bien se ha comprendido, los niños y las niñas, desde sus primeros meses de vida juegan ejercitando determinadas funciones, conociendo y dominando su propio cuerpo, a partir del contexto social y cultural en el que están inmersos. A medida del tiempo el niño y la niña se van adaptando al medio ambiente que los circunda, donde todo tipo de actitudes y conductas adultas se van convirtiendo en una gran influencia para el niño o la niña, tanto así que van configurando como dijo Pellicciotta et al. (1971) “la estructura caracterológica del individuo en la formulación de sus expectativas con respecto al mundo, y en la determinación de su actitud frente a otras personas” (p.77).

Entonces, el juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, para emplear la combinación perfecta con otras actividades educativas, logrando así en los niños y las niñas aprendizajes llenos de situaciones motivadoras y divertidas.

Según “Bañeres et al. 2008, a través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente:

- Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza.
- Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” (p.50).

Además se debe comprender como docentes de la educación infantil, que “el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; le otorgan a las cosas una vida distinta, una realidad diferente a la que puede imaginar el adulto” (Pellicciotta et al. 1971, p.77).

Complementando lo dicho anteriormente, que es la comprensión del juego en el ámbito educativo, y lo que este implica, se consideró pertinente realizar una pequeña definición de lo que es una estrategia didáctica para dar mayor claridad a los temas comprendidos en esta investigación. Como primer lugar se define lo que es una estrategia, entendida como: “un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados” (“estrategias y técnicas didácticas”, 2005, p.4).

Ahora bien la estrategia didáctica, es “una planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje, lo anterior lleva implícito una gama de decisiones que el profesor debe tomar, de

manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para llegar a las metas de su curso” (“estrategias y técnicas didácticas”, 2005, p.5).

Además, agrega “la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje” (“estrategias y técnicas didácticas”, 2005, p.5).

Con lo anterior entonces se comprende que los docentes deberán planificar los procesos de enseñanza de manera reflexiva donde logren alcanzar los aprendizajes que se propongan en sus prácticas educativas.

Ahora bien cabe resaltar que los niños y las niñas, en sus primeros años, su juego es solitario, pero poco a poco a medida de su crecimiento e interacción con otros, se va convirtiendo en una actividad social y comunitaria. A partir de los dos años, los niños y las niñas empiezan a compartir el juego con otro, donde comienzan a socializar pasando por la aceptación de sí mismos y de otros, y a su vez empiezan a comprender el sentido de dar y recibir de una manera comprensiva y equilibrada.

Es importante además tener en cuenta que “llevando implícito el placer, todos los juegos constituyen un eficaz medio para educar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, responsabilidad, ampliando conjuntamente el campo de la afectividad” (Pellicciotta et al. 1971, p.78).

Cuando se comprende como bien lo dijo Pellicciotta et al. (1971) “el juego expresión espontánea de la libre individualidad que estimula el crecimiento, que modifica y socializa los

impulsos y deseos en lugar de reprimirlos, aumenta considerablemente su importancia si se torna realmente creativo” (p.78). Todo esto hace ver que el juego debe ser creador, y que los docentes que ejercen en el campo de la educación infantil, son quienes proporcionan los materiales de la forma conveniente, para que los niños y las niñas se sientan motivados, necesitados e interesados en participar en aquellos juegos que involucren diversos grupos, donde ellos se satisfagan a sí mismos, dentro de un marco de libertad, espontaneidad y respeto y también hacia los demás.

Ahora bien, se va comprendiendo como el juego en los niños y las niñas, en sus primeros años de vida, empieza a tornarse en un aprendizaje cooperativo de uno con otros en cuanto a que poco a poco van encontrando en los otros, simpatía y empatía que lo llevan a tornar el juego en algo más armonioso y encantador. “Podemos afirmar que un niño de dos años tiene que aprender aún mucho en cuanto a cómo jugar con otros. Su capacidad social se basa en su experiencia con adultos cooperativos y ha de aprender cómo mantener un encuentro, mutuamente placentero, con un compañero de juego que es tan inconstante como él” (Garvey, 1985, p.62).

Cuando se habla de un adulto que acompañe al niño en sus primeros procesos de colaboración y cooperación, se dice que dicha interacción “indica la presencia de un modelo básico que es ampliamente demostrable. El niño experimenta un comportamiento no literal, que está claramente señalado como tal (por ejemplo, hacer cosquillas) y que contrasta con el comportamiento literal (así, por ejemplo, el modo de tratarle cuando le bañan o le visten)” (Garvey, 1985, p.182). Es por lo anterior que el adulto le brinda al niño o a la niña, estos primeros hábitos cooperativos que lo impulsan a realizar dichos hábitos previamente aprendidos a

sus pares, comprendiendo como con ellos también puede aprender a jugar, y como estos a su vez le brindan otras formas de juego más interesantes y entretenidas.

En primer lugar para poder hablar de un aprendizaje cooperativo es necesaria su definición para esclarecer todo tipo de dudas que surjan. Según Eggen & Kauchak (2001) “aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que compromete a los alumnos a trabajar en colaboración para alcanzar metas comunes” (p.373). Cuando se habla de esta estrategia de aprendizaje, se les permite a los niños y las niñas que sean miembros en un grupo, en el cual pueden tomar decisiones, liderar y participar en acciones a seguir que se presenten o surjan en dicho grupo. Vale además mencionar, que el aprendizaje cooperativo, es una estrategia didáctica de la cual los docentes de la educación infantil se pueden valer, para implementarla junto con el juego en sus prácticas educativas. A través del juego, los niños y las niñas siempre están interactuando en diversos grupos donde aprenden del otro, se retroalimentan y a su vez generan nuevos conocimientos.

Además se debe comprender como bien lo menciona “Eggen & Kauchak, 2001, el aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que ubica a los alumnos en roles de aprendizaje y de enseñanza. Además requiere que los alumnos aprendan a trabajar en colaboración hacia metas comunes, lo que desarrolla habilidades que tiene que ver con las relaciones humanas. El aprendizaje cooperativo tiene tres metas esenciales:

- Metas grupales: son incentivos dentro del aprendizaje cooperativo que ayudan a crear un espíritu de equipo y alientan a los estudiantes a ayudarse entre sí.

- Responsabilidad individual: requiere que cada miembro de un grupo de aprendizaje cooperativo demuestre su destreza en los conceptos y las habilidades que se enseñan.
- Igualdad de oportunidades para el logro del éxito: significa que todos los estudiantes, mas allá de la habilidad o de los conocimientos previos, pueden esperar ser reconocidos por sus esfuerzos” (p.377).

Igualmente se considera importante entender como el rol del docente que ejerce en la educación infantil es de suma importancia, considerando el aprendizaje cooperativo como estrategia didáctica. Como bien lo citó “Eggen & Kauchak 2001, en las actividades de aprendizaje cooperativo, los docentes a menudo usan la enseñanza dirigida a todo el grupo para presentar y explicar conceptos y habilidades básicos, pero después de esta presentación, el docente facilita el aprendizaje en grupos pequeños. Esto comienza con el agrupamiento de los alumnos, continua con la construcción de un sentido del trabajo en equipo e incluye el monitoreo para asegurar que todos los alumnos estén aprendiendo” (p.378).

Pero no solo este aprendizaje tiene la responsabilidad en el docente, también el alumno cumple un rol fundamental “el aprendizaje cooperativo requiere que los estudiantes sean activos y que se responsabilicen por su propio aprendizaje. Este objetivo se alcanza haciendo que los alumnos actúen como docentes y como estudiantes. Además, los alumnos también aprenden a explicar, comprometerse, negociar y motivar cuando participan como miembros del grupo” (Eggen & Kauchak, 2001, p.378).

Existen además tres diversas perspectivas teóricas quienes dan sus puntos de vista acerca de lo que es el aprendizaje cooperativo y de cómo promueve el crecimiento de los estudiantes.

Por un primer momento se concibe como “el aprendizaje cooperativo funciona por la manera en que motiva a los estudiantes. Ubica a quienes aprenden en situaciones en las que se dan recompensas grupales basándose en los desempeños individuales de los miembros del grupo. El aprendizaje cooperativo funciona porque los alumnos son recompensados por trabajar juntos” (Eggen & Kauchak, 2001, p.379).

En un segundo momento son las explicaciones sociales las cuales “enfatan el poder de la cohesión social para construir y sostener los esfuerzos individuales. La perspectiva de la cohesión argumenta que sí una tarea de aprendizaje resulta interesante y desafiante, el proceso de trabajar como equipo puede ser intrínsecamente motivador. Para tener éxito, se requiere de actividades de armado del grupo, y las necesarias tareas de autoevaluación grupal durante y después del trabajo” (Eggen & Kauchak, 2001, p.380).

Y finalmente comprendiéndolo desde lo cognitivo, que dice según “Eggen & Kauchak 2001, las perspectivas cognitivas enfatizaban los distintos tipos de procesamiento de información que se dan en el interior de los grupos de aprendizaje cooperativo. Bajo esta perspectiva, los expertos acentúan el desarrollo de los estudiantes, la elaboración cognitiva o la práctica con retroalimentación” (p.380).

A partir de lo anterior se puede comprender, que el aprendizaje cooperativo desde donde se mire, brinda la posibilidad a los niños y a las niñas a que interactúen en diversos grupos y a su vez a que aprendan en cada uno de ellos conocimientos diferentes. Como bien lo dice Eggen & Kauchak (2001) “el aprendizaje cooperativo promueve este aprendizaje mediante el dar y recibir que ocurre en los grupos” (p.380).

Además otra ventaja que promueve el aprendizaje cooperativo en los niños y las niñas es que ellos mismos aprendan a buscar y a formar conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo que están adquiriendo de los demás. Esto quiere decir que cuando los docentes motivan a sus estudiantes a que narren o expliquen trabajos de otros compañeros, o de las clases pasadas, están permitiéndoles a los niños y a las niñas que generen este tipo de elaboraciones cognitivas que se logra a través del aprendizaje cooperativo. “El aprendizaje cooperativo alienta la elaboración, pidiendo a los alumnos que hablen acerca de nuevas ideas con otros estudiantes de su grupo” (Eggen & Kauchak, 2001, p.381).

Y finalmente se considera una ventaja más la práctica y la retroalimentación que los niños y las niñas reciben en los grupos. “La retroalimentación en grupos pequeños puede ser individualizada y relacionada con la comprensión inmediata de los alumnos” (Eggen & Kauchak, 2001, p.381).

Como se pudo observar, el aprendizaje cooperativo es un enfoque del aprendizaje que permite que los niños y las niñas de una clase trabajen juntos para alcanzar una meta común. “Los principios del aprendizaje cooperativo es que guían la construcción de metas grupales, la

responsabilidad individual en la tarea de igualdad de oportunidades para el logro del éxito. Y finalmente que los estudiantes aprendan a trabajar juntos eficazmente es la meta dominante” (Eggen & Kauchak, 2001, p.422). Con todo lo anterior se evidenció como el aprendizaje cooperativo siendo una estrategia didáctica, está altamente influenciado en el juego, ya que las situaciones que el juego promueve, hacen que los estudiantes trabajen juntos por alcanzar metas, y que a su vez allá un aprendizaje autónomo y cooperativo.

Asimismo, como el aprendizaje cooperativo y el juego están ligados, existe también otra categoría llamada el vinculo negociado citado por “Sarlé 2006, quién aporta que la manera en que los niños participan de las diferentes tareas, la forma en que se relacionan entre ellos o con el educar y el modo en que este pone límites u organiza las actividades es llamado vinculación negociada, porque nos interesa resaltar como a través del juego se establecen una serie de alianzas entre los niños, en las que se coordinan diferentes puntos de vista y se construyen modos particulares de relacionarse” (p.88).

Cuando los niños y las niñas se encuentran en el jardín infantil, siempre están casi determinados a realizar tareas con otros, o simplemente entablar con el otro formas de participación en actividades, que de una u otra forma el juego es quién les que ayuda a facilitar dicha interacción. “En las salas infantiles parece reinar un clima comunitario. Dentro de este clima se priorizan ciertos valores tales como compartir, colaborar, integrar al que está solo y proteger el bien común. El juego es un espacio rico para estar con otros. Este participar con otros está pautado a través de normas acordadas por los niños muchas veces sin mediación del maestro” (Sarlé, 2006, p.88). Se encontró entonces que el juego es además, el facilitador de las

relaciones sociales entre los niños y las niñas, que les permite poder reconocer a otros como parte de un grupo, donde pueden llegar a construir mediante negociaciones, modos de participación diferentes. Además acoge a todos los miembros participantes, en un ambiente cooperativo, donde “los niños que suelen ser distraídos o con poca participación en las propuestas del maestro, en situaciones de juego asumen actitudes de liderazgo y muestran procesos de construcción del conocimiento social sumamente complejos” (Sarlé, 2006, p.89).

Igualmente los docentes que se dirigen a la educación infantil deben comprender la importancia de sostenerte el juego en los niños y las niñas. Esto hace referencia a entender “que jugar juntos supone ponerse de acuerdo, colaborar con el otro y sanar los conflictos. Los niños colaboran entre sí para garantizar el hecho de jugar y proteger el bien común. Jugar con otros es tan importante que los niños detienen, segmentan o cambian las reglas cada vez que por incompetencia de los jugadores se dan cuenta de que el juego no puede sostenerse.” (Sarlé, 2006, p.91).

Por lo anterior “el juego parece ser un argumento convincente para minimizar la tensión que puede aparecer frente a un espacio o material requerido por más de un niño o para sortear situaciones en que la dificultad de la tarea o consigna pareciera atentar contra la resolución de lo planteado” (Sarlé, 2006, p.94).

Ahora bien, se debe considerar al juego y al aprendizaje, y comprender cómo a partir de una experiencia de juego se deriva el aprendizaje en los niños y las niñas. Como bien lo dice Moyles (1990) “los individuos tanto el adulto como el niño, pueden jugar conforme a su propio

estilo, extrayendo de esa experiencia cualquier aprendizaje para el que estén dispuestos en ese momento dado” (p.37). También agrega, según Moyles (como se citó en Hans) “se muestra completamente seguro de que aquello, que adultos y niños optan por formular en su juego y lo que de ahí aprenden está gobernado por la experiencia” (p.37). Se considera de suma importancia que durante los primeros meses y años de vida, los niños y las niñas, al enfrentarse al “mundo”, están conociendo lo que los rodea, y esto proporciona en ellos la confianza necesaria para desear saber más.

Por todo lo anteriormente mencionado se puede afirmar que “el juego proporciona un “ethos de aprendizaje” en el que se pueden atender las necesidades básicas del aprendizaje infantil, entre tales necesidades figuran la oportunidad de:

- Practicar, elegir, preservar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencia y confianza.
- Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente y lógico y una comprensión.
- Alcanzar la posibilidad de crear, observar, experimentar, moverse, cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar.
- Comunicarse, interrogar, interactuar con otros y ser parte de una experiencia social más amplia en la que resultan vitales la flexibilidad, la tolerancia y la autodisciplina.
- Conocer y valorarse a sí mismos y las propias fuerzas y comprender las limitaciones personales.

- Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide el desarrollo de las normas y de los valores sociales” (Moyles, 1990, p.37).

Los docentes que ejercen en la educación infantil, deben convertirse en los iniciadores que hacen posible el aprendizaje, proporcionando a los niños y las niñas situaciones de juego en las que puedan atender todas aquellas necesidades de aprendizaje que los niños y las niñas en sus edades de desarrollo presenten, y a su vez que sean capaces de ampliar aún más dichos aprendizajes. Hay que recordar como “los niños pueden aprender y aprenden de modos diversos al margen del juego y que, a menudo, disfrutan mas procediendo así” (Moyles, 1990, p.38). El rol del docente entonces, deberá garantizar, en el contexto escolar, que el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo, que comprenda mucho mas allá de lo que ya se sabe, y que junto con aspectos de índole tanto emocional como físicos y morales se junten para construir un aprendizaje totalitario que lleve a los niños y a las niñas a ser capaces de tomar decisiones frente a diversos problemas siendo autónomos y cooperativos.

También se debe considerar al juego como una herramienta de aprendizaje válido y de suma importancia, debido a que “el aprendizaje por cualquier medio debe construir un reto estimulante y placentero y más que en ningún otro lugar, en la propia escuela. Debe fortalecerse la noción del desarrollo personal del niño como individuo independiente y seguro de sí mismo. Se le ayudará a que llegue a saber quién es y de lo que es capaz” (Moyles, 1990, p.43).

Además, el juego es considerado como dice “Moyles 1990, al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas,

la vecindad, etc. Proporciona una escala de tiempo y un aprendizaje más largo que probablemente se extenderán y continuaran, ya que el niño que se desarrolla estará abstraído en la situación, en tiempos y grados diferentes según su necesidad. El juego dentro de la escuela motiva por fuerza, un aprendizaje distinto y está caracterizado por una mayor fragmentación y por concentrarse en segmentos de tiempo” (p.43).

No se debe descuidar según lo mencionado por “Moyles 1990, en niños de cuatro a ocho años, y en el contexto del aprendizaje escolar, es necesario prestar un énfasis especial a los siguientes aspectos:

- Participación activa en todas las experiencias de aprendizaje concebidas para estimular el empleo de todos los sentidos, incluyendo el movimiento.
- Han de introducirse oportunidades para nuevas situaciones de aprendizaje y, lo que resulta más importante, hay que otorgar la posibilidad de reestructurar el conocimiento existente y de transferir las destrezas y el conocimiento inherentes a situaciones y problemas nuevos con objeto de hallar soluciones.
- Oportunidades para el descubrimiento y la creatividad personales, con el respaldo de adultos, que conduzcan el aprendizaje de la independencia de pensamiento y acción.
- Interacción con otros niños y adultos a través de la cual aprender una nueva variedad de destrezas, morales y valores sociales.
- Participación en situaciones lúdicas significativas y constructivas que permitan el desarrollo, combinada con la experiencia de una amplia variedad de materiales y recursos para aprender.

- Oportunidades para practicar y repasar destrezas en un entorno firme y estable y para aprender sin temor al fracaso” (p.47).

Es importante también comprender como las aulas de los jardines infantiles, de una u otra forma se encuentran dentro de un “ambiente juguetón que tiñe las actividades y define una cierta cultura. En las escuelas infantiles todo parece estar dispuesto de manera tal de favorecer un ambiente juguetón y todos (niños y adultos) utilizan al juego como para vincularse y responder a las demandas del contexto” (Sarlé, 2006, p.82). Aquí el autor hace referencia aquellos objetos y colores que en cada una de las aulas del jardín infantil, se encuentran y hacen parte de ella. Todo esto implica que es un espacio ideal, donde el juego se asocia con los niños y las niñas y además con los objetos impuestos en esta. Como bien lo dice Sarlé (2006) “esta estructuración del espacio y los objetos, diseñada originalmente por Montessori, tiene como objeto pedagógico lograr que los niños puedan moverse con libertad y responsabilidad, dependiendo lo menos posible de los adultos a cargo” (p.84).

Además, no solo es importante, lo que en el interior de las aulas se encuentra, también la organización del espacio libre tiene un papel significativo. “A diferencia de otros niveles de escolaridad, una de las características del jardín de infantes es que los patios o sectores al aire libre cuentan con una serie de trepadoras, y juegos (toboganes, columpios, etc.). La variedad de juegos depende más de las posibilidades económicas de las escuelas que de la tendencia pedagógica adoptada” (Sarlé, 2006, p.86). Es aquí donde se comprende el porqué, en los niños y en las niñas el juego espontáneo siempre estará presente en cada momento en el que él o ella este

en el jardín infantil. Todos aquellos objetos que hacen partes de las aulas, o del espacio al aire libre invitan a los niños y a las niñas a jugar.

También, se debe entender según lo mencionado por “Sarlé 2006, el jugar para, esto hace referencia a que “prioriza la intervención del docente y la mirada del juego como estrategia metodológica para la enseñanza. Supone la existencia de actividades que el maestro diseña específicamente para enseñar algún contenido. El juego está presente como motivador de la enseñanza, y el acento está puesto en la “reflexión” sobre lo jugado y en la consecución de las metas propuestas” (p.48). Esto deja entrever que los docentes que enseñan a niños y niñas en la educación infantil, deberán comprender cómo, el juego como estrategia didáctica les permite hacer de este, una herramienta válida y potente para los aprendizajes que se les quieran llevar a sus estudiantes.

Además, “el juego necesita no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al jugar. Y la escuela, con su formato relacional entre adultos y niños y su capacidad de ofrecer contextos de significado cada vez más amplios, se constituye en un contexto social privilegiado en el que se produce el juego” (Sarlé, 2006, p.98).

Poco a poco se va comprendiendo el sentido del juego y cómo los docentes de la educación infantil deberán fomentar en dichos espacios, estrategias didácticas adecuadas para los niños y niñas que están atendiendo, donde les contribuya para su formación integral. Como primer lugar se debe comprender lo que “Sarlé 2006, llama “marco lúdico” entendido como; el

conjunto de señales que delimitan el territorio del juego. Como puertas de entrada, pueden ser iniciado tanto por el maestro como por los niños” (p.108). Esto hace referencia a comprender como “el docente es quién utiliza esta consigna para iniciar, sostener o finalizar una actividad que puede significar o no para los niños y las niñas una marca que diferencia el juego de las actividades serias” (Sarlé, 2006, p.108).

Por esta razón, los niños y las niñas frente a situaciones de juego en el aula, sin incluir el juego libre y en algunos casos el juego cooperativo, no son los que definen que se hace ni el momento en el que se realizan las actividades, por el contrario es el docente quién se encarga de ello. “El educador emplea juegos sencillos que mantienen la atención, ayudan a pensar y permiten a su vez, que este prepare la actividad que sigue. Los maestros inician también juegos en los momentos de espera o cuando necesitan volver a captar la atención de los niños” (Sarlé, 2006, p.119). Para los niños “...estos juegos propuestos por el maestro (cuando son juegos de verdad y no situaciones disfrazadas de algún componente lúdico) son recibidos con entusiasmo. Es más desean y esperan que el maestro inicie nuevos juegos” (Sarlé, 2006, p.120). Lo anterior hace comprender entonces, que tanto los docentes como los alumnos, en los espacios educativos, se mueven dentro de un marco de significación alternativos, que les permiten entrar y salir de situaciones de juego, y a su vez ambos los manejan simultáneamente; los niños y las niñas comprenden el sentido de la actividad propuesta, entienden y diferencian las actividades serias (las que propone el maestro dentro de un marco lúdico), y las del juego (dadas por ellos en situaciones de juego libre).

Es necesario tener en cuenta, que cuando los docentes inician un juego dentro de un marco lúdico, no deberán disfrazar la situación, como se citó anteriormente, en situaciones de trabajo, que quieren llegar a ser llamativas con el simple hecho de nombrarlas como juego. Los niños y las niñas fácilmente descubren como a partir de una situación que suele empezar como un juego, poco a poco con el desarrollo de la misma, se van dando cuenta que no es del todo un juego, sino una actividad de trabajo que deben cumplir. Como dice Sarlé (2006) “no toda situación que compromete la imaginación es un juego. A veces, los maestros llaman juego a propuestas que no lo son, dejando a los niños a mitad de camino entre lo que esperaban que pasara y la tarea misma” (p.123).

En consecuencia a lo anterior, se debe comprender la mediación que el docente diseña en la estructuración del formato particular del juego y las reglas que ponen en acto. “La mediación puede ser analizada desde tres perspectivas: en función del momento en que se propone el juego (es decir, en orden a la secuencia interna de una actividad), en función del tipo de juego que los niños desarrollan y en función de la estructura de la actividad” (Sarlé, 2006, p.132). Todo lo anterior demuestra que el docente deberá acompañar el juego del niño o de la niña, no solo cuando ellos necesiten de su ayuda, para solucionar un conflicto, sino además deberá aprender a permanecer junto a ellos hasta que lo logren dominar, alargando aún más la intervención del maestro.

“Tomando al juego como una actividad, esta puede ser analizada en tres momentos (inicio, desarrollo y cierre), observamos que el docente tiene claro como planificar y presentar el juego (disposición del ambiente, los objetos, las consignas) pero esta claridad se desvanece

especialmente durante el juego” (Sarlé, 2006, p.140). Esto deja comprender, que el docente sabe muy bien, el juego que empleara para enseñarles a sus estudiantes, por que dicho juego contempla los aprendizajes que quiere brindarles a los niños y las niñas a los cuales se está dirigiendo. Ahora bien, el problema aparece según “cuando se pretende que de una vez, o en la misma actividad, los niños aprendan el contenido, jueguen y hablen acerca del contenido una vez finalizado el juego” (Sarlé, 2006, p.140).

Como se mencionó anteriormente, al inicio del juego, se crea un marco particular donde los niños y las niñas entran al campo, se organizan entorno al material, objetos y sus características, y escuchan lo que el docente explique y ordene que haya que hacer. “Él “durante” es el momento más crucial del juego, donde el rol del docente deberá ser constante a la hora de intervenir. Es en él durante que necesita asistir, como experto a la constitución del mismo juego. En el durante se puede observar como se trata el fracaso y el error” (Sarlé, 2006, p.140).

Además, como se ha comprendido, muchas veces a la hora del cierre del juego, los docentes recurren a realizar un tipo de retroalimentaciones, tratando de encontrar aquellos aprendizajes dados en las situaciones de juego, que en muchos casos, en los niños y las niñas, son irrelevantes y difíciles de explicar. Con respecto al tercer momento se encontró que, “en el cierre, aparece otra dificultad. Para algunos maestros, este momento del juego resulta de gran trascendencia dado que lo consideran el contexto o escenario óptimo para poder presentar o evaluar los contenidos. Es innegable que cuando los niños juegan, aprenden, pero esto no significa que identifiquemos el aprendizaje con el saber decir” (Sarlé, 2006, p.142).

Por todo esto, es que Sarlé (2006) “resulta tan necesario que el maestro agudice su observación y sus modos de mediación durante el juego, y en acto solicite a los niños la explicación que necesita constatar para orientar o facilitar el aprendizaje. Es en él durante que se puede vislumbrar lo que los niños saben acerca de los contenidos implícitos del juego” (p.142). El docente aquí es quién se convierte en aquel que amplía y enriquece los significados de las situaciones de juego con sus estudiantes, dentro de este contexto social como lo son los jardines infantiles.

Ahora bien, como se observó anteriormente el docente juega un papel muy significativo durante el desarrollo del juego, pero es importante además, reconocer que según el tipo de juego, el docente también mediará de diferentes formas.

Como se citó en “Sarlé 2006, al comparar el juego simbólico con el juego con objetos, específicamente con el juego de construcción, un aspecto que resulta notable es la incidencia que tiene la disposición del ambiente, la diversidad de los materiales y la mediación del maestro. Por un lado, en el caso del juego de construcción se constituye un proceso a través del cual los niños crean un nuevo espacio exterior a partir de los productos de su imaginación. Y en el caso del juego con objetos, la presencia del maestro pareciera resultar necesaria para que los niños armen un escenario sobre el cual jugar con otros” (p.147).

En cuanto al caso de los juegos dramáticos, según “Sarlé 2006, el maestro deberá enriquecer el juego en la medida en que amplíe la base de experiencia que nutre las situaciones imaginarias. La posibilidad de armar escenario, contar con juguetes en función de los diversos temas, acceder a materiales de uso múltiple (cajas, tablas, sábanas que separen espacios etc.) o

accesorios para disfrazarse, depende de la selección y organización que el maestro programe en el diseño de su propuesta, logrará generar incidentes que movilicen el contenido jugado. Y a su vez, al iniciar el juego, su intervención estará en función del guión que los niños van armando” (p.149).

Ahora bien, según el juego con objetos, “la mediación del maestro estará atravesada por el tipo de objeto que ponga a disposición de los niños y por la consigna que los acompañe. El tamaño del objeto, la cantidad, el modo de organización de los grupos, el dominio que sobre ciertas variables tengan los niños va a requerir modos diversos de intervención. También el tiempo y el espacio disponibles sean los aspectos que más deben cuidarse, dependiendo la edad de los niños, si son pequeños para que puedan explorar más el material, o si son más grandes para armar el escenario sobre el que van a jugar. Por otra parte, la resolución de problemas prácticos (por ejemplo, sostener un bloque para que no se caiga la construcción) hasta el modelado o la construcción conjunta de objetos y escenarios, facilita en los niños la posibilidad de pensar alternativas diversas, las que espontáneamente probarían” (Sarlé, 2006, p.150).

Y finalmente lo que considera a los juegos con reglas convencionales que también hace que la mediación del docente sea diferente, deja comprender que “en estos casos el juego existe independientemente del jugador o del sentido que este quiera atribuirle. La elección de los juegos en este sector guardan estrecha relación con los contenidos escolares que el maestro enseña” (Sarlé, 2006, p.147). En este tipo de juegos, es donde los docentes son quienes acompañan el juego, lo verbalizan, explican sus reglas, y en dicho acompañamiento es donde los niños y las niñas aprenden.

Como sustenta “Sarlé 2006, el problema surge cuando las reglas externas no son conocidas y los niños necesitan que el experto les ayude en los primeros pasos. Cuando el contexto de uso permanece estable, los niños adquieren la capacidad de construir el sentido y la regla del juego como para comunicársela a otro. Si el educador esta junto a ellos en ese momento, puede ofrecer las respuestas que los niños no tienen y que les permitirá enriquecer su juego y resolver los problemas que se le presentan” (p.148). Es aquí donde se hace énfasis en la importancia que tiene el docente, en la intervención durante el juego, ya que al dejarlos solos a los niños y las niñas, le es más difícil poder ayudarlos y establecer las conexiones que ellos necesitan frente a un problema.

También cabe resaltar que en este tipo de juego, “el análisis de formato y reglas permitirá acercar juegos reglados a los niños e ir complejizándolos en la medida en que se observa el dominio de las reglas iniciales sin por esto cambiar el juego original (es decir modificar su estructura profunda)” (Sarlé, 2006, p.150). Dentro de este tipo de juego donde la intervención del docente verbaliza dichas reglas, se incluyen además los juegos tradicionales, y los juegos motores, ya que dichos juegos requieren de la transmisión del docente para poder ser aprendidos.

A continuación se hace referencia a la tabla de la mediación del maestro según el tipo de juego. “Esta mediación estará atravesada por los objetos que el maestro disponga, los modos en que participa durante el juego y el trabajo previo (en relación con el diseño, la selección, y la ampliación de la experiencia infantil) que necesita realizar para que el jugar en la escuela sea diferente al jugar en la casa” (Sarlé, 2006, p.153).

Tabla 7*Tipo de juego y mediación del maestro*

JUEGO DRAMÁTICO	JUEGO CON OBJETOS	JUEGO CON REGLAS CONVENCIONALES
Enriquece/amplia la experiencia de los niños sobre su realidad. C	Ofrece diversidad en el tipo de objetos: <ol style="list-style-type: none"> 1. De usos múltiples (cajas, sogas, telas). 2. Bloques (de yuxtaposición, de encastre o de ensamble). 3. Juguetes que representan el mundo (muñecos y escenarios). 4. Otros objetos-juegos (trompo, yoyo, pelotas). 	Define el formato y las reglas para los juegos de mesa/ juegos tradicionales/ juegos motores, según el grupo de niños a cargo. Diseña material que acompaña a los juegos.
Organiza el escenario: C <ul style="list-style-type: none"> - Temas - Objetos: de usos múltiples. - Juguetes: representación del mundo (muñecas, carritos, cajas registradoras, etc.) - Accesorios para disfrazarse. 	Diseña consignas que orientan el juego (abiertas/ cerradas).	Establece los instructivos o consignas que particularizan el juego.
Anticipa/prevé incidentes en función del papel social asumido por el maestro y que pondrá en acto en el juego.	Participa desde resolviendo problemas hasta dando la posibilidad de modelar o construir con y para los niños.	Juega junto con los niños hasta tanto estos dominan el formato.

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el

principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como bien lo dice Sarlé (2006) “el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (p.173).

Y además, “en relación con la enseñanza, el juego no solo permite despertar el interés del niño por ser una conducta propia de esta etapa, sino que orienta correctamente el interés al conjugar lo conocido con lo nuevo, la repetición como forma de dominio y el contacto con la vida cotidiana. En el juego, el niño subordina su conducta a ciertas reglas convencionales. Al hacerlo su conducta se torna racional y consciente” (Sarlé, 2006, p.176). Con lo anterior se va comprendiendo entonces, que al jugar, los conocimientos implícitos en dicho juego, de una u otra forma están siendo comprendidos por los niños y las niñas, en la medida en que se juega, y se tiene la intervención del docente como ayudante para comprender las reglas y resolver problemas que surjan de situaciones problema en los juegos.

Finalmente es importante además considerar, “en el difícil camino del aprendizaje, el niño necesita experiencia técnica, ricas vivencias, significativos estímulos, para lograr todo el progreso de que él es capaz; y es el juego el que le permite satisfacer plenamente su necesidad de: crear haciendo, aprender jugando y jugar respetando” (Pellicciotta et al. 1971, p.79).

Diseño metodológico

Tipo de investigación

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 individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25).

También se describe como se citó en “Bonilla & Rodríguez 1997, la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no deductivamente, con base en hipótesis formuladas por el investigador externo. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad” (p.70).

Ahora bien cuando se habla de los datos cualitativos según Bonilla & Rodríguez (1997) dicen “consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes,

creencias y pensamientos; extractos o pasajes enteros de documentos, cartas, registros, entrevistas e historias” (p.92).

Es importante además, para poder tener “acceso a este conocimiento lo más fielmente posible, los datos cualitativos deben recogerse por medio de instrumentos que permitan registrar la información tal y como es expresada, verbal y no verbalmente, por las personas involucradas en la situación estudiada” (Bonilla & Rodríguez, 1997, p.92)

Según “Bonilla & Rodríguez 1997, los datos cualitativos pueden recogerse utilizando una gran variedad de instrumentos como: grabaciones de entrevistas individuales, y de grupos focales; registro escrito y grabación con video de observaciones de eventos particulares; testimonios escritos de las personas con respecto al tema que se investiga; fotografías sobre secuencias de conductas; historias de vida; documentación escrita tales como actas, recortes de prensa, reportes, informes de periódicos etc.” (p.93).

La modalidad que se utilizó fue la entrevista semi-estructurada con una guía donde según “Bonilla & Rodríguez 1997, el investigador ha definido previamente un conjunto de tópicos que deben abordarse con los entrevistados. La guía de entrevista procura un marco de referencia a partir del cual se plantean los temas pertinentes al estudio, permite ir ponderando que tanta mas información se necesita para profundizar un asunto y posibilita un proceso de recolección más sistemático y por lo tanto un mejor manejo de la información” (p.96).

Ahora bien, comprendiendo entonces el instrumento empleado en esta investigación, que permitió la recolección de datos, además se agrega lo referente a los

componentes de la investigación cualitativa, entendiéndolos como dice “Vasilachis et al. 2006, los tres componentes de la investigación cualitativa son, los datos –cuyas fuentes más comunes son, para ellos, la entrevista y la observación-; los diferentes procedimientos analíticos e interpretativos de esos datos para arribar a resultados o teorías; y por último, los informes escritos o verbales. Esos datos deben guardar relación con la pregunta de investigación; ser, pues recolectados intencionalmente y, cuando corresponda, ser recogidos en situaciones naturales. Deben ser ricos y enfatizar la experiencia de las personas y el significado que le otorgan en sus vidas a sucesos, a procesos y a estructuras” (p.29).

Finalmente como se puede comprender, todo lo anterior está claramente relacionado en esta investigación de carácter cualitativo, quién a partir de la entrevista, como instrumento en la recolección de los datos, permitió al investigador realizar sus análisis interpretativos para dar solución a la pregunta investigativa. A continuación se presentara la población, muestra, procedimientos y fases para concluir y dar respuesta a la pregunta de esta investigación cualitativa.

Población y muestra

En esta investigación del juego como estrategia didáctica la población entrevistada (ver anexo 1), fueron seis docentes, pedagogas infantiles, y un profesor licenciado en educación física, quienes ejercen en instituciones educativas (pública y privada), en los grados pertenecientes a la educación infantil, desde pre-kínder hasta primero de primaria.

Las entrevistas fueron aplicadas a cada una de los docentes, individualmente, en las instituciones escolares previamente seleccionadas por el investigador. Dichas instituciones eran; una privada, una pública y un jardín infantil privado de estrato medio.

En cada una de las instituciones se seleccionó a dos docentes quienes llevan una larga trayectoria, en el ámbito educativo, y quienes según el investigador eran pertinentes para realizar la entrevista para 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 el guión de la entrevista, fue modificada la palabra estrategia didáctica, por metodología de enseñanza, para que la pregunta fuera más clara para los docentes entrevistados, y así evitar respuestas vacías, debido al desconocimiento de lo que la estrategia didáctica es y lo que ella conlleva.

Ahora bien, en esta investigación del juego como estrategia didáctica se utilizó el muestreo no probabilístico definido según “Malhotra 2004, se basa en el juicio personal del investigador más que en la oportunidad de seleccionar elementos de muestra. El investigador puede decidir de manera arbitraria o consciente que elementos incluir en la muestra. Las muestras no probabilísticas pueden arrojar buenos estimadores de las características de la población. Sin embargo, los estimados obtenidos no son proyectables a la población en forma estadística. Las técnicas de muestreo no probabilístico comúnmente utilizadas incluyen muestreo por conveniencia, muestreo por juicio, muestreo por cuotas y muestreo de bola de nieve. En esos

estudios, el interés se centra en la población de la muestra que da diversas respuestas o expresa diferentes actitudes” (p.320).

Además según “Abascal 2009, se debe tener en cuenta que, en el muestreo no probabilístico las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por las personas. Los diversos tipos de muestreo no probabilístico tienen las siguientes características comunes:

- La selección de la muestra no es aleatoria, sino que se basa en parte, en el juicio del entrevistador o del responsable de la investigación.
- No se basa en ninguna teoría de la probabilidad y, por lo tanto, no es posible calcular la precisión o acortar el error cometido.
- En el muestreo no probabilístico los costes y la dificultad del diseño son más reducidos (al no ser necesario disponer de un marco). Este muestreo puede dar buenos resultados” (p.256).

En esta investigación la muestra se dio por juicio “el muestreo por juicio es una forma de muestreo por conveniencia en el que los elementos de población se seleccionan con base en el juicio del investigador, el cual, empleando su juicio o experiencia, elige a los elementos que se incluirán en la muestra porque cree que son representativos de la población de interés o que son apropiados en alguna otra forma” (Salkind 1998, p.322).

Otro autor quién también habla del muestreo por juicio es “Abascal 2009, la muestra es elegida por un experto de acuerdo a su criterio, buscando las unidades más

representativas. Sus características son la rapidez y la economía. Su utilidad se emplea cuando el tamaño de la muestra es pequeño. Ejemplos para responder a dicho muestreo; seleccionar ciudades para hacer algún test de mercado o producto, y otro seleccionar una muestra de personas de una empresa” (p.257). Como se observó el muestreo por juicio, permite que el investigador elija la muestra que según considere pertinente para su investigación, teniendo en cuenta su contexto y lo que realmente pretende llegar a buscar como resultados positivos para su investigación. Por lo anterior en esta investigación del juego como estrategia didáctica, hubo la selección de docentes licenciados en pedagogía infantil, que estén ejerciendo la docencia con niños y niñas dentro de las edades de cero a siete años, en los niveles de la educación infantil.

A continuación se encontrara el procedimiento que se realizó para desarrollar la recolección de datos en la investigación del juego como estrategia didáctica, para poder llegar a la conclusión y dar respuesta a la pregunta investigativa.

Procedimiento

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. A continuación se evidenciara dichas fases por las que esta investigación pasó.

Fase 1: En primer lugar se buscó en la biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana, todo lo que se encontrara acerca del juego. Después se buscó en las bibliotecas de la ciudad de Bogotá: Luis Ángel Arango, Universidad Pedagógica Nacional, y Virgilio Barco. En esta búsqueda de todo tipo de documentos, libros, tesis, enciclopedias, revistas, revistas digitales (Revista digital de educación y nuevas tecnologías contexto educativo, Revista Iberoamericana de educación, Organización y Gestión educativa la revista de los directivos, Revista electrónica de actualidades investigativas en educación, Revista educación Madrid, RINACE: Red Iberoamericana de investigación sobre cambio y eficacia escolar) y también se buscó en bases de datos nacionales e internacionales y específicamente las de educación (Dialnet, Science Direct, Redalyc: Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, Isi web of science, y Scopus) todo lo referente al juego en la educación infantil. Esta investigación estuvo estructurada por las normas APA (Normas de la American Psychological Association) como referente internacional para textos escritos.

Fase 2: Luego de tener toda la información pertinente, el investigador agrupó por capítulos todos aquellos documentos que considerara pertinentes 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.

Fase 3: 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.

Fase 4: 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, quién considero 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 indagaran 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 abarcó ciertos aspectos importantes del marco teórico para poderlos preguntar y dar con respuestas que le permitieron responder la pregunta investigativa.

Fase 5: Después de realizar el guión de la entrevista, se aplicó una entrevista piloto (ver Anexo 2), 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 sí 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.

Fase 6: El paso siguiente que se realizó fue la transcripción de cada una de las entrevistas realizadas a los docentes seleccionados. Dichas entrevistas (Ver Anexo 3) 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.

Fase 7: 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.

Discusión y resultados

Los hallazgos que a continuación se describieron, fueron extraídos de las entrevistas que se aplicaron al grupo de los seis docentes licenciados en pedagogía infantil, y al docente licenciado en educación física, quienes añaden solidez a los procesos de análisis cualitativo (descriptivo e interpretativo) que se llevaron a cabo en esta investigación del juego como estrategia didáctica. Las personas seleccionadas que respondieron dicha entrevista, poseen características comunes; ser docentes que ejercen la educación infantil, trabajar en instituciones educativas, ya sean públicas o privadas, y ejercer por más de seis años en el campo educativo.

A continuación en la tabla No. 8 se describen las características más destacadas de las personas que participaron en la investigación, y la vez su nombre para ser reconocidos durante los hallazgos que se presentan.

Tabla 8

Caracterización de la población

DOCENTE	INSTITUCIÓN	TÍTULO	AÑOS EJERCIENDO LA DOCENCIA	GRADOS EN LOS QUE HA EJERCIDO LA DOCENCIA
Docente No. 1 (D.1)	Colegio Privado en la ciudad de Bogotá.	Licenciada en Educación Pre-escolar.	Treinta.	Salacuna, Párvulos, Pre-jardín, Jardín, y Transición.
Docente No. 2 (D.2)	Colegio Privado en la ciudad de Bogotá.	Licenciada en Educación Pre-escolar.	Treinta y uno.	Párvulos, Pre-jardín, Jardín, y Transición.
Docente No.3	Colegio público	Licenciada	Veintitrés.	Pre-jardín, Jardín y

(D.3)	en la ciudad de Bogotá.	en Educación Pre-escolar.		Transición.
Docente No. 4 (D.4)	Colegio público en la ciudad de Bogotá.	Licenciada en Educación Pre-escolar.	Veinticinco.	Salacuna, Párvulos, Pre-jardín, Jardín, Transición y Primero.
Docente No. 5 (D.5)	Colegio público en la ciudad de Bogotá.	Licenciada en Educación Pre-escolar.	Dieciocho.	Párvulos, Pre-jardín, y Jardín.
Docente No. 6 (D.6)	Jardín Infantil privado en la ciudad de Bogotá.	Licenciada en Educación Pre-escolar.	Veintiséis.	Transición y Primero.
Docente No. 7 (D.7)	Jardín Infantil privado en la ciudad de Bogotá.	Licenciado en Educación Física.	Seis.	Párvulos, Pre-jardín, Jardín y Transición.

Con base en las respuestas de los docentes entrevistados y a los referentes teóricos se puede inferir qué con respecto a la utilización del juego como estrategia didáctica:

En cuanto a la primera pregunta, se tomó la definición de lo que cada entrevistado interpreta como la palabra juego, para ir dándole respuesta a la pregunta investigativa; el D.7 expresa que el juego:

Bueno el juego es una actividad innata en el ser humano, la cual siempre se manifiesta de una forma espontánea. Ehh pues hay diferentes estudios que dicen que el niño, o sea, adquiere el mundo a través del juego y así lo empieza a conocer, esa es una actividad innata del ser humano con la cual empieza a conocer todo lo que es el mundo.

De manera coincidente en la teoría se encontró a Bañeres et al. (2008) definiendo al juego como: “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo” (p.13).

Otro docente quién también define al juego es la D.5 ella dice:

Juego son las diversas actividades que podemos hacer niños y adultos. Es una actividad innata de los niños, que no tiene limite ni juzgamiento de lo que se hace, es un acto de libertad, espontaneidad y de construcción.

Se contrastó dicha respuesta, con otra definición del juego según “Pellicciotta et al. 1971, el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontánea del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78).

Con lo anterior se pudo comprender cómo el juego es entendido por los docentes, y cómo estas definiciones se relacionan con la teoría, cuando se menciona que es; una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez conocer el mundo que los rodea sin ser juzgados por nada ni por nadie.

Ahora bien, comprendiendo además otra de las preguntas dadas en el guión de la entrevista, que se realizó, para dar respuesta a la pregunta investigativa, se encuentran las

dimensiones que el juego desarrolla en la formación de los niños y las niñas. En primer lugar se debe contemplar que todos los docentes entrevistados, contestaron que el juego sí contribuye a la formación de todas las dimensiones del desarrollo infantil en los niños y las niñas. “Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres et al. 2008, p.14).

Comprendiendo entonces lo anterior, vale la pena resaltar las respuestas de los docentes entrevistados contrastadas desde la teoría. Así lo describe la D.6:

Pues yo así de dimensiones que trabajamos aquí en preescolar pues son todas!, la cognitiva, o sea imagínese, o sea toda la parte intelectual, ehh la parte corporal ya sea su motricidad fina, su motricidad gruesa, ehh la comunicativa pues el lenguaje, las formas de comunicación de unos con otros, más con nuestra forma de trabajar aquí, que es con el juego dramático, pues ehh en esta dimensión estamos en todo momento ehh con el desarrollo del lenguaje, y lo social.

Y así se encontró desde “Bañeres et al. 2008, los juegos de representación que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego” (p.17).

Ahora bien de manera coincidente la D.3 expresa que las dimensiones que el juego desarrolla son:

(...)El juego también en la parte socio-afectiva que es el acercamiento del ser que quiere el uno que nos podemos comunicar, el lenguaje, con una simple mirada, con una simple sonrisa, con una, un tono de voz es el lenguaje, y todo es a través del juego(...)la parte afectiva, la parte digamos de relación, la empatía es clave en el juego(...) la parte artística, el juego tiene que, es mas desarrollar primero habilidades, que contenidos, porque cuando tu desarrollas habilidades a través del juego, dispositivos básicos del aprendizaje, que es la memoria, la atención, ehh la motivación, tenlo por seguro que todos jugamos y que todos hacemos y todos a través del juego aprendemos.

También agrega la D.1 con respecto a las dimensiones del desarrollo infantil lo siguiente:

El juego desarrolla muchas dimensiones, la la mas importante, es la dimensión socio-afectiva, porque ahí se logra una interacción, entre los niños, una comunicación, la parte del lenguaje es importantísima también en el juego, porque no solamente hay expresión verbal sino también corporal ehh, está en el área, en la dimensión socio-afectiva, también esta toda la parte de manejo de reglas, ehh de ehh, de llegar a acuerdos, de respetar a los demás, de interactuar, de compartir (...) podemos hacer trabajos grupales (...) Esta también la parte de lenguaje, estaa la de creatividad, la de expresión, la misma artística, porque el niño desarrolla diferentes expresiones a través del juego.

Con base a las respuestas mencionadas anteriormente, se encontró evidencia desde la teoría según “Bañeres et al. 2008, sobre los juegos cooperativos, juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos ente los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás”. (p.19).

Asimismo la D.2 quién también aporta al respecto dice:

Cuando hablamos de las dimensiones humanas que desarrolla el juego en la educación infantil, las desarrolla todas, y te explico por qué; si hablamos de la dimensión social, es precisamente la forma como se relaciona con sus pares, ehh y en los pequeños lo más importante es el juego. Si hablamos de lo cognitivo, es esa forma de curiosidad, de investigación y de creatividad que lleva al niño a explorar esos lugares para conocerlos, si hablamos de la dimensión motriz, el niño es movimiento, el correr, el saltar, el arrastrarse, el rector, son elementos que el niño lo relaciona con lo que él conoce en su entorno (...) en fin si hablamos de la parte comunicativa y del lenguaje, si hay algo que el niño desde el vientre materno le desarrolla es la expresión del lenguaje (...) Y además, si hablamos de todo eso la

parte de pensamiento y creatividad, en las historias, en los libros, en los juegos, no es sino que al niño se le diga había una vez para atraparlo.

Estas voces de los entrevistados coinciden con lo citado por “Bañeres et al. 2008, quién dice el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...)” (p.16).

Comprendiendo entonces lo anterior, las voces de los docentes entrevistados, muestran que el juego sí contribuye a la formación todas las dimensiones del desarrollo humano de los niños y las niñas de la educación infantil. Todas las respuestas coinciden y demuestran evidencia de conocimientos acerca de las dimensiones de los niños y las niñas, y cómo sí se relaciona al juego con ellas, se pueden desarrollar de una manera divertida conocimientos, que atraparan al niño y a la niña, logrando en ellos aprendizajes significativos.

Más aún en el guión de la entrevista también se indagó por algún teórico que hablara sobre la utilización del juego en la educación infantil, el D.7 respondió:

Bueno la mayoría de los pedagogos o sea las corrientes pedagógicas como Jean Piaget, tiene discurso sobre el juego, como Rousseau tiene ehh discurso sobre el

juego, ehh Raúl [Roger] Caillois también tiene algunos, Huizinga también es otro autor que habla mucho del juego... Bueno ehh pues me llama mucho la atención pues digamos Piaget, por el constructivismo como lo basa en el juego a través de esto. Que el niño conoce pues todo a través del juego. Parte mucho del juego para que los niños puedan asimilar todo.

De manera coincidente en la teoría encontramos que Jean Piaget dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26).

Por añadidura otra de las preguntas de la entrevista fue que tipos de juego conoce aplicados al ámbito de la educación, aquí todos los docentes evidenciaron respuestas de múltiples juegos conocidos, y otros de los que se van apropiando con el paso de su experiencia, la voz de la D.1 dice:

Pues hay juegos como estílooo ehh rondas, juegos ehh matemáticos como por ejemplo; el juego de la ruleta, el juego de de buscar el igual, el juego de agrupar, el juego de mmm ahh crear ehh cantidades de reagrupar, de combinar, ehh el de juego con con las figuras sólidas por ejemplo, ehh experiencias que lleguen ahh por medio de esas figuras, como ruedan, como se deslizan, como se mueven, en donde lo puedo aplicar, en quee expresiones lo puedo hacer...y pues, hay muchos tipos de juegos que uno como profesor lo debe es, más crear que, a que sean dados como tal no...

De manera coincidente encontramos que la D.2 respondió:

Encontramos los juegos recreativos, juegos al aire libre, juegos de mesa, juegos de mmm pensamiento, videojuegos, es es todo lo referente a la lúdica pero que se ha clasificado en otros contextos.

El D.7 también aporta a los tipos de juegos lo siguiente:

Bueno hay diferentes tipos de juegos, hay como una clasificación, que se clasifican en juegos de vértigo, esos son unos tipos de juego, otros juegos que son mas juegos de agon, o donde hay digamos que son juegos de competencia donde hay dos equipos, hay juegos también de mimicris es un juego de personificación que se utilizan mucho con los niños pequeños, o de rol, y también hay juegos de azar, todo lo que son juegos de azar, dados, todo este cuento entonces también son otro tipo de juegos.

Con las anteriores respuestas, evidenciamos conocimientos por parte de los docentes frente a los diversos tipos de juegos, y contrastándolos desde la teoría se encontró según: “Calero 2003, (como se citó en Calzetti) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).
- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual” (p.61).

Ahora bien, tomando como último referente del guión de la entrevista, se indagó acerca de las características que deberá comprender el juego para ser utilizado como una estrategia didáctica. Con respecto a esta pregunta la D.4 respondió:

Ehh debe ser un juego relacionado al concepto que yo quiero que los niños aprendan, o sea de lo que voy a enseñar, que sea significativo, que sea motivante y divertido.

En cuanto a la anterior respuesta se contrasta desde “Bañeres et al. 2008, quién dice: a través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así lograra enriquecer el trabajo desde una doble vertiente:

- Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza.
- Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” (p.50).

Así mismo, el D.7 en sus respuestas destaca al igual que esta postura teórica lo siguiente:

Bueno entonces que tenga, tenga una secuencia, que se adurie, que sea de disfrute para los niños, o sea un un cuantificador de de si el juego fue o no fue bueno siempre es el estado de ánimo de los niños, que sea dinámico, no puede ser monótono y repetitivo, y que tenga un buen contexto para que se desarrolle eso es vital, un buen contexto.

La D.6 aporta en una de sus respuestas acerca de las características que debe tener el juego como estrategia de enseñanza que:

(...) ehh otro pues que sea libre, no impuesto, otro ehh que sea creativo, en el momento de ser libre pues va a ser creativo.

De lo señalado por la docente Pellicciotta et al. (1971) agrega “el juego expresión espontánea de la libre individualidad que estimula el crecimiento, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos, aumenta considerablemente su importancia si se torna realmente creativo” (p.78). Así poco a poco se va encontrando evidencia de las respuestas de los docentes contrastadas desde la teoría, y como entre ambas hay elementos comunes, que son identificados y considerados de suma importancia, para comprender lo que el juego es y lo que este mismo conlleva.

También se encontró a “Sarlé 2006, quién aporta a diferencia de otros niveles de escolaridad, una de las características del jardín de infantes es que los patios o sectores al aire libre cuentan con una serie de trepadoras, y juegos (toboganes, columpios, etc.). La variedad de juegos depende más de las posibilidades económicas de las escuelas que de la tendencia pedagógica adoptada” (p.86). Aquí el investigador encontró que en la D.6 se evidenció gran concordancia con este autor, ella dice:

(...) Una de las características es que debe haber el material, proporcionar el material, el vestuario, o sea los rincones (...)

Así mismo agrega la D.1 como lo señala esta teoría:

Bueno el juego debe tener ehh sus reglas, el juego debe tener un objetivo concreto, no es simplemente llegar a jugar por jugar mmm, como metodología de enseñanza, ehh se debe llegar a un fin ehh de diferentes formas, porque el niño es quién da las formas para llegar a la a la noción, ehh la exploración es importantísima, tener la oportunidad de que utilicen diferentes materiales que creen materiales, ehh y de esa manera, ehh al intera.. Al relacionarse con los demás, al poder llegar acuerdos, al poder ehh buscar diferentes caminos para llegar a una noción, eso hace que el juego sea importantísimo como metodología de enseñanza.

A través de estas respuestas se evidencia lo que caracteriza al juego como estrategia didáctica, mostrando que todo ello va reuniendo un sinfín de características que les permitirán tanto a niños como a niñas cumplir con sus procesos formativos.

Siguiendo con las características que debe tener el juego la D.2 evidencia que:

Bueno la característica que debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza (...) ehh digamos en mi caso ehh son metodologías de aprendizaje significativos, ¿sí? De construcción también de conocimiento, de aprender a aprender, como aprende el niño con este conocimiento, entonces las características que debe tener el juego, ya metodológicamente es precisamente saberlo ehh planear, para que sea ehh primero despierte el interés del niño de acuerdo a sus necesidades, segundo que realmente le ayude a ah ah ah encontrar

más habilidades, ¿sí?, más competencias, de acuerdo a los aprendizajes que se quieren desarrollar pero por sobretodo que sea espontáneo, alegre, porque es la esencia, es la esencia del niño.

Ahora bien esta respuesta se contrastó con lo que “Sarlé 2006, llama el jugar para, esto hace referencia a que prioriza la intervención del docente y la mirada del juego como estrategia metodológica para la enseñanza. Supone la existencia de actividades que el maestro diseña específicamente para enseñar algún contenido. El juego está presente como motivador de la enseñanza, y el acento está puesto en la “reflexión” sobre lo jugado y en la consecución de las metas propuestas” (p.48).

Además es necesario comprender que “el juego necesita no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al jugar. Y la escuela, con su formato relacional entre adultos y niños y su capacidad de ofrecer contextos de significado cada vez más amplios, se constituye en un contexto social privilegiado en el que se produce el juego” (Sarlé 2006, p.98). La voz de la D.6 también hace fuerte referencia a lo anteriormente mencionado diciendo:

(...) y que haya la intervención del docente, si tiene que ser libre pero tampoco o sea que no vaya a intervenir porque no, o sea porque es ahí, en la intervención es (...). Ahí es cuando entra el docente porque de pronto ellos como que no han llegado a ese punto y por medio del docente es que lo descubren (...)pero entonces el docente pone situaciones, por ejemplo yo me he puesto en esos momentos, la profesora dice “en esta sopa hay una mosca” ese es el momento, entonces el niño

“ayy si una mosca” y ellos mismos dicen “perdón señora”, entonces ahí salen los valores, ¿cierto?, entonces “si bueno yo los disculpo por favor tengan más cuidado”, y van y cambian la cocina y ¿sí? Entonces por eso digo yo que una de las características es que tiene que intervenir el docente (...)

La autora al igual que la D.6 refiere sobre las características del juego para ser una estrategia didáctica, ella dice:

(...) Debe ser pues acorde a la edad de los niños también ¿no? el material y las situaciones que se presente porque si yo voy a poner allá a un niño, la cajera a que vaya hacer una división en niños pequeños, si ve, pero de pronto les ponemos es billeticos o inclusive papelitos, sin que este el precio del billete ¿no? Eso seria...

De igual manera se evidencia con el autor cuando este dice “en relación con la enseñanza, el juego no solo permite despertar el interés del niño por ser una conducta propia de esta etapa, sino que orienta correctamente el interés al conjugar lo conocido con lo nuevo, la repetición como forma de dominio y el contacto con la vida cotidiana. En el juego, el niño subordina su conducta a ciertas reglas convencionales. Al hacerlo su conducta se torna racional y consciente” (Sarlé 2006, p.176).

Finalmente, se puede concluir qué, para que el juego sea utilizado como estrategia didáctica, según lo obtenido en las entrevistas, los docentes coincidieron en que debe tener las siguientes características:

1. Debe ser motivador, que despierte el interés en los niños y las niñas por los conocimientos que aprenderán.
2. Que sea altamente creativo, que despierte y active esa creatividad en los niños y las niñas, que es parte innata de sus procesos de pensamiento.
3. Proporcionar los materiales convenientes para la realización de los juegos, que conlleven los conocimientos a aprender, donde se presenten de forma variada y adecuada para lo que se va a utilizar.
4. Que el aprendizaje se convierta en algo estimulante y placentero que implique acciones de juego llamativas, generando así aprendizajes significativos.
5. La intervención del docente en todos los momentos del juego, esto quiere decir, desde el inicio, en el desarrollo, momento más trascendental en el cual el docente debe estar acompañando a los niños y a las niñas y finalmente el desenlace de este. El docente es quién hace del juego una experiencia satisfactoria para sus alumnos siempre y cuando tenga presente que debe estar en todo el momento en que se da una situación de juego.
6. El docente deberá saber escoger el tipo de juego que va a utilizar para desarrollar sus contenidos. Esto le permitirá desarrollar sus propuestas acordes a los conocimientos que quiera transmitir.
7. Nunca olvidar, que el juego como estrategia didáctica deberá ser espontáneo, creativo, y lleno de mucha motivación por parte del docente para genere las mismas expectativas en los niños y las niñas y cumpla con su función formativa.

Además de todas las características previamente mencionadas por los docentes, el investigador agregó cuatro más, que consideró pertinentes, para poderle dar solución a la pregunta investigativa. Estas fueron:

8. Debe potencializar los procesos de aprendizaje autónomo y cooperativo. Donde los docentes deberán implementar diversas estrategias que les permitan trabajar ambos aprendizajes.

9. El aprendizaje cooperativo debe ser una estrategia didáctica que se utilice con el juego, para proporcionar en los niños y las niñas; momentos de relacionarse con otros, integrarse en un grupo, ser mediador de negociaciones y participaciones, aprender del otro, ser acogido por el otro, y a su vez construir modos particulares de relacionarse con otros.

10. Que el contexto en el que se encuentran inmersos tanto niños y niñas como los docentes, sea propicio, estructurado y llamativo, para sus interacciones y sus procesos de aprendizaje.

11. La mediación del docente deberá cumplir con tres funciones principales que las menciona Sarlé (2006) “en función del momento en que se propone el juego (es decir, en orden a la secuencia interna de una actividad), en función del tipo de juego que los niños desarrollan y en función de la estructura de la actividad” (p.132).

Aprendizajes derivados de la investigación

A lo largo de esta investigación del juego como estrategia didáctica se lograron aprendizajes tan importantes que ayudaron al investigador a terminar su proceso formativo con nuevas experiencias y aportes educativos para su carrera.

Por un lado se evidenció todo el largo proceso que una investigación implica, sus características, sus ventajas, y lo más importante aprender nuevos conocimientos (acerca de lo que es el juego como una estrategia didáctica, y todas las diversas características que debe tener para poderlo considerar como estrategia didáctica) todo lo anteriormente mencionado se dio a partir de aprendizajes, donde el por qué y el cómo juegan un papel significativo para que el sujeto investigador, quién comprende mediante su exploración en el contexto, las relaciones sociales y la realidad de la población a la cual va dirigida su investigación.

Comprender todo este proceso investigativo le permite al sujeto investigador entender la complejidad de dicho proceso, aprender a utilizar los medios y herramientas adecuadas para su investigación, establecer instrumentos pertinentes para la recolección de datos, que le generen a su vez resultados apropiados para la respuesta final a su pregunta investigativa, y por último aprender a relacionarse con la población en la cual va desarrollar su investigación.

También es importante rescatar el aprendizaje obtenido por medio de las Normas APA (Normas de la American Psychological Association), ya que estas permiten que el investigador

aprenda y sepa utilizarlas nivel mundial evidenciando una presentación clara y consistente del texto escrito.

Además se logró evidenciar un largo proceso de recolección de datos, que le permitieron al investigador responder su pregunta eje de la investigación, y también encontrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo y la formación de los niños y las niñas de la educación infantil.

Igualmente al responder la pregunta investigativa, se evidenció todas aquellas características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica, que tan solo por su función permite llegarle tan fácil a los niños y las niñas de la educación infantil, y a su vez, se torna en una herramienta educativa, sí el docente sabe utilizarla, sabe aplicarla en sus prácticas educativas y sí es capaz de lograr en sus niños y niñas aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos.

Otro aprendizaje que se derivó en esta investigación fue evidenciar que entre menos años laborales tengan los docentes, mayor es el conocimiento de herramientas educativas innovadoras como lo es el juego cómo estrategia didáctica dentro del ámbito educativo. El D.7 comprueba lo anterior, siendo el único docente quién responde a la pregunta de sí conoce algún teórico que hable de la utilización del juego en la educación infantil él responde:

Bueno la mayoría de los pedagogos o sea las corrientes pedagógicas como Jean Piaget, tiene discurso sobre el juego, como Rousseau tiene ehh discurso sobre el juego, ehh Raúl [Roger] Caillois también tiene algunos, Huizinga también es otro autor que habla mucho del juego, ehh pero o sea, en general todo lo que son las

pedagogías, tienen algo que ver con el juego, mas cuando son pedagogía infantil hay muchos, esos son unos de los que recuerdo ahorita.

Se observó así, que muchos de los docentes que llevan más de siete años ejerciendo su labor, olvidan de informarse, indagar e investigar teorías y autores actuales, dejándolos un paso atrás de lo que la modernidad y la educación están evolucionando.

Esta fue una de las voces de los docentes, quién evidenció lo anteriormente mencionado; la D.4 dijo:

Ehh Piaget, que dice que de acuerdo a cada etapa de desarrollo del niño existen juegos para estimular sus sentidos.

De igual forma, se logró evidenciar que a pesar del desconocimiento de las teorías actuales dadas por autores acerca del juego, los mismos docentes crean sus propias “teorías” tal como lo menciona la D.3:

(...)Y al experimentar yo, yo voy creando otros juegos, entonces yo no me canso con un juego, digamos teórico, ehh aquí la verdad yo me he inventado muchas cosas que, yo no es que me crea una educadora pues lo último modelo tampoco, pero si me siento muy satisfecha y me siento muy orgullosa de lo que yo hago porque soy muy creativa en la parte de los juegos ehh yo digo hagamos esto hagamos lo otro, y que los juegos yo por ejemplo no los encasillo como me dicen las instrucciones le doy también otra dirección, le doy otro enfoque entonces por eso yo no te hablo realmente de una sola digamos teórico ehh pues de la parte educativa.

Y la D. 6 quién también agrega a esto lo siguiente:

Si pues hay, hay muchos, pero realmente o sea ya hay uno diga como los nombres, las teorías porque nosotros ya tenemos pues la propia teoría, mejor dicho hemos ido muchos la hacen en el juego dramático, pues así que lo hayan enunciado que nosotros (...) Pero realmente pues para mí no hay verdades absolutas, de teorías absolutas, y uno con la experiencia realmente ya tiene sus propias teorías.

Con lo anterior se puede comprender que los docentes a lo largo de los años, cuanta más experiencia laboral adquieren, son capaces de construir sus propias teorías frente al juego de manera implícita, dándoles significados propios que les permiten generar diversos aprendizajes en los niños y las niñas de la educación infantil.

Asimismo, el investigador consideró que es importante resaltar el valor de los videojuegos como bien lo dice la D.2:

Bueno ya te digo de todos los pedagogos, y ahora de acuerdo a la historia del juego, bueno entonces ya han venido diferentes ehh autores, y unos ehh de acuerdo a la historia, por ejemplo en este momento te podría hablar de grandes ehh en esta, en nuestra era, lo que se refiere a todos los videojuegos, ¿sí?, pero es una era diferente con los diseñadores de woo {wii}, los nintendo, que son consolas pero que en su esencia llevan esa creatividad, esa imaginación, esa búsqueda que tiene un niño, la parte digamos de juego en sí misma es la creatividad y la alegría que produce el estar bien, feliz.

Es importante que los docentes de la educación infantil tengan presente a los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. Los docentes deben informarse y aprender de estos nuevos tipos de juego, que de una u otra forma podrán ser utilizados como estrategias didácticas innovadoras.

También se evidenció que uno de los docentes habla con mucha firmeza acerca de la intervención del docente en todos los momentos del juego, desde su inicio, su desarrollo y su cierre. Así lo afirmó la D.6:

(...)una de las características es que tiene que intervenir realmente el docente, ehh que sea creativo, (...) que haya la intervención del docente, si tiene que ser libre pero tampoco o sea que no vaya a intervenir porque no, o sea porque es ahí, en la intervención es donde, nosotros repetimos mucho la experiencia por ejemplo cuando jugamos con los niños al restaurante, ¿sí?, entonces que ellos, “ay no pero toca un domicilio ¿por favor quién me hace el domicilio?” Ahí es cuando entra el docente porque de pronto ellos como que no han llegado a ese punto y es “uy claro!” por medio del docente lo descubren, y cogen un carro y que es la moto, ellos se emocionan y bueno y que la plata, y entonces ellos tienen los billetes, o sea nosotros lo trabajamos aquí y que esta la cajera, que esta... pero ellos mismo lo hacen, pero entonces el docente pone situaciones, por ejemplo yo me he puesto en esos momentos, la profesora dice “en esta sopa hay una mosca” ese es el momento, entonces el niño “ayy si una mosca” y ellos mismos dicen

“perdón señora”, entonces ahí salen los valores, ¿cierto?, entonces “si bueno yo los disculpo por favor tengan más cuidado”, y van y cambian la cocina y ¿sí? Entonces por eso digo yo que una de las características es que tiene que intervenir el docente, no como muchas veces lo nota uno, que van tiran el materia y hagan! Y la profesora se sentó o se puso a charlar con otra profesora, entonces ahí si yo digo que no hace tan rico como debería ser, en conocimientos y en experiencia.

Esta voz del docente es bastante importante, ya que coincide mucho con una de las características más significativas de concebir al juego como estrategia didáctica. Según Sarlé (2006) “Tomando al juego como una actividad, esta puede ser analizada en tres momentos (inicio, desarrollo y cierre)... Es en el durante que necesita asistir, como experto a la constitución del mismo juego. En el durante se puede observar cómo se trata el fracaso y el error” (p.140). En este punto entonces se comprende cómo la mediación del docente se convierte en parte fundamental del juego, donde sus finalidades son orientar a los niños y niñas para que ellos mismos encuentren soluciones, comprendan las reglas, disfruten aprendiendo, y logren la construcción de conocimientos y aprendizajes mediante las situaciones de juego planeadas por el docente.

Finalmente esta investigación fue construida con el fin de que les servirá a todos docentes licenciados en la educación infantil, que quieran aprender más estrategias didácticas útiles para sus prácticas de enseñanza que les generaran experiencias totalmente positivas con sus alumnos.

Referencias

Abascal, E. (2009). *Fundamentos y técnicas de investigación comercial*. Madrid:

Hispanoamericana S.A.

Alzate, C. (2003). *Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*. Colombia: Ecoe Ediciones.

Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo,

Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler

M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.

Bonilla E. & Rodríguez P. (1997). *Mas allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales*. Colombia: Grupo editorial Norma.

Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. *Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14*, 71-87. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf>

- Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. *Juego, pensamiento y lenguaje 1-9*. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires: Editorial Biblios.
- Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, <http://www.uctemuco.cl/docencia/pioneros/docs/apoyo/Capacitacion%20en%20estrategias%20y%20tecnicas%20didacticas.pdf>.
- Claparede, R. (1969). *Psicología del niño y pedagógica experimental*. Buenos Aires: Paidós.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana
- Eggen P. & Kauchak D. (2001). *Estrategias Docentes enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. México: Fondo de Cultura Económica.

Estrada, A. (2001). *Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación*. Colombia: Jaidel.

Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5, 33-46. Recuperado de <http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf>

Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. *Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos* 25, 91-106. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Gonzales, G. (febrero 2000). El juego libre en la ludoteca. *Fundación crecer Jugando*, 2, 4-5. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf>

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

Hurtado, I. & Toro, J. (2007). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Venezuela: Editorial CEC, SA.

Klein, M.(1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. *Psikolibro*, 1-19.

Recuperado de http://www.colegiodepsicologoslima.org/colegio/recursos/La_tecnica-psicoanalitica_del%20juego.pdf

Lemos, C. (1998). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá: Panamericana editorial.

Malhotra, N. (2004). *Investigación de mercados*. México: Pearson Educación

Martin, P. (2006). *Convención sobre los derechos de las niñas y los niños*. Colombia: UNICEF.

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa*, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Palmett, O. & Rico C.A. (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. *Fundamentos didácticos para la información infantil* 1-12. Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>

Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S. (1971). Enciclopedia practica pre-escolar. *Dramatización y construcciones*. Buenos Aires: Editorial Latina.

Pugmire-Stoy, M.C. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.

Romero, T. (septiembre, 2005). Pensar la primera infancia: re-pensar la educación. *Educación y Cultura*, 69, 26-29.

Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina

Salkind, N. (1998). *Métodos de investigación*. México: Prentice Hall

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Silva, G. (diciembre 2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. *Educación y procesos pedagógicos y equidad*, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Torres C. & Torres M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* 1-91.

Recuperado de

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.

Vasilachis I, Ameigeiras A., Lilia B, Chernobilsky V., Gimenez B., Mallimaci F., Mendiazabal N., Neiman G., Quaranta G., & Soneira A. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Anexos

Anexo 1

Guión de la entrevista

- Preguntas:

- ¿Defina con sus palabras que entiende por juego?
 - ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?
 - ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
 - ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
 - ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
 - ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
-

Anexo 2

Entrevista Prueba Piloto – Docente No. 1

MIEMBRO	TIEMPO	CONTENIDO
Investigador	0:00 – 0:03	Bueno, buenas noches... Vamos a realizar una entrevista de la investigación del juego como estrategia didáctica, donde se pretende con sus respuestas recoger datos de suma importancia para dicha investigación.
Docente No.1	0:03	Buenas Noches...
Investigador	0:04-0:09	Pregunta número uno, ¿Defina con sus palabras que entiende por juego?
D. No.1	0:10-0:44	El juego es una forma de integrarse, de transmitir, ehh a través del lenguaje, de expresión corporal, de utilización de elementos, ehh hay una interacción ehh con otros iguales y de esa manera se llega a una ahh una diversión y ahh ah una integración.

Investigador	0:45-0:52	Ok, muchas gracias, segunda ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?
	0:53-0:54	Silencio
D. No.1	0:54-02:00	Pues hay juegos como estilooo ehh rondas, juegos ehh matemáticos como por ejemplo; el juego de la ruleta, el juego de de buscar el igual, el juego de agrupar, el juego de mmm ahh crear ehh cantidades de reagrupar, de combinar, ehh el de juego con con las figuras solidas por ejemplo, ehh experiencias que lleguen ahh por medio de esas figuras, como ruedan, como se deslizan, como se mueven, en donde lo puedo aplicar, en quee expresiones lo puedo hacer...y pues, hay muchos tipos de juegos que uno como profesor lo debe es, más crear que, a que sean dados como tal no...
Investigador	02:01-02:02	Si... que no sean...
D. No.1	02:02-02:15	Que no sean, que que debemos jugar a buscar las fichas no, uno tiene que, que buscar varias estrategias y crear los juegos con los niños que es lo más divertido.
Investigador	02:16-02:24	Muchas Gracias, si... tercera ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
	02:25-02:26	Silencio
D. No.1	02:27-03:04	Pues si ehh Piaget en la parte de del juego, juegos matemáticos, porque él consideraba que que las matemáticas a través de las experiencias que tenían los niños, lo lo la asimilaban, ehh a través de de diferentes juegos y experiencias, entonces por ejemplo el de, ehh ensartar, el de comparar, el de hacer series, ehh se puede llegar ah ah través de un juego ah ah esos conceptos, y a esas comparaciones.
Investigador	03:05	Ok....
D. No.1	03:06	Podría ser ese...
Investigador	03:07-03:17	Listo cuarto, ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
D. No.1	03:18-04:56	El juego desarrolla muchas dimensiones, la la mas importante, es la dimensión socio-afectiva, porque ahí se logra una interacción, entre los niños, una comunicación, la parte del lenguaje es importantísima también en el juego, porque no solamente hay expresión verbal sino también corporal ehh, está en el área, en la dimensión socio-afectiva, también esta toda la parte de manejo de

		reglas, ehh de ehh, de llegar a acuerdos, de respetar a los demás, de interactuar, de compartir, que precisamente en la etapa preescolar es donde tenemos que empezar a trabajar la parte de compartir con los otros, por lo que el niño es egocéntrico, entonces está empezando a poder, ehh poder ehh, a saber que no solamente todo debe ser para él, sino que podemos hacer trabajos grupales. Entonces el juego es importantísimo, especialmente en la dimensión socio-afectiva, pero también se combina la cognitiva, esta también la parte de de lenguaje, estaa la de creatividad, la de expresión, la misma artística, porque el niño desarrolla diferentes expresiones a través del juego.
Investigador	04:57-05:04	Ok...Quinta... ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.1	05:05-06:40	Es muy importante que el juego sea utilizado como metodología de enseñanza, porque ehh de otra manera, los niños no asimilarían las nociones como son, ni crearían, ni ni producirían, una una un aprendizaje significativo, porque si nosotros ehh no utilizáramos el juego, ehh y simplemente ehh fuéramos como unos relatores, como unos, ehh darles las cosas sin que ellos lleguen ah ah interiorizarlas, asimilarlas, a deducirlas, ah compararlas, que todo eso se hace a través del juego, entonces realmente no llegarían a una noción... No, a interiorizar la noción, porque por decir algo en los números, si nosotros no hacemos diferentes juegos con material concreto para que el niño llegue a interiorizar realmente que el diez es el diez, descomponiendo, ehh inventándonos juegos de lanzar, de de ehh comparar, de con los, con juguetes, con material concreto, el niño no puede llegar realmente asimilar el el concepto de número... Toda la parte matemática, la parte lógica matemática, es importantísimo a través del juego.
Investigador	06:41-06:50	Ok, muchas gracias. Y por último ehh ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.1	06:51-07:50	Bueno el juego debe tener ehh sus reglas, el juego debe tener un objetivo concreto, no es simplemente llegar a jugar por jugar mmm, como metodología de enseñanza, ehh se debe llegar a un fin ehh de diferentes formas, porque el niño es quién da las

		formas para llegar a la a la noción, ehh la exploración es importantísima, tener la oportunidad de que utilicen diferentes materiales que creen materiales, ehh y de esa manera, ehh al intera.. Al relacionarse con los demás, al poder llegar acuerdos, al poder ehh buscar diferentes caminos para llegar a una noción, eso hace que el juego sea importantísimo como metodología de enseñanza.
Investigador	07:51-07:56	Perfecto por último, ehh ¿cuántos años llevas ejerciendo ehh la docencia?
D. No.1	07:57-08:01	Bastantes, jaja, como treinta
Investigador	08:02-08:06	Ok y ¿A qué grados se ha dirigido, ha enseñado, que grados?
D. No.1	08:07-08:08	Preescolar en general todos
Investigador	08:09-08:12	¿Todos? Desde pre-kínder hasta transición? Ok.
D. No.1	08:13-08:24	Desde pre-kínder y menos de pre-kínder, cuando tenía, en el jardín niños más pequeños todavía... Donde se trabaja mucho la parte motora.
Investigador	08:25-08:27	Muchísimas Gracias.

Anexo 3

Entrevista– Docente No. 2

Colegio Privado

MIEMBRO	TIEMPO	CONTENIDO
Investigador	0:00 – 0:01	Buenos días
Docente No.2	0:02- 0:03	Buenos Días
Investigador	0:04-0:15	Vamos a realizar una entrevista de la investigación del juego como estrategia didáctica, donde se pretende con sus respuestas recoger datos de suma importancia para dicha investigación. Entonces, primera pregunta, ¿Defina con sus palabras que entiende por juego?
D. No.2	0:16-0:19	Juego es cuando se inicia la sonrisa
Investigador	0:20-0:25	Ok, ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?
	0:26-0:27	Silencio
D. No.2	0:28-1:05	Cuando hablamos de juegos, aplicados al ámbito de

		la educación, entonces ya hablamos desde conceptos pedagógicos, y orientaciones en que el juego se clasifica, mas no por su teoría o lo que signifique sino por la forma de aplicarse, entonces encontramos los juegos recreativos, juegos al aire libre, juegos de mesa, juegos de mmm pensamiento, videojuegos, es es todo lo referente a la lúdica pero que se ha clasificado en otros contextos.
Investigador	01:06-01:12	Perfecto. Tercero, ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
D. No.2	01:13-02:00	Cuando hablamos de pedagogos o sea ya mismo nos miramos a la historia, de la pedagogía y cuando esta digamos se formo se diseño, pues si hablamos de grandes pedagogos como Rousseau, como Pestalozzi, como Froebel, como todos ellos porque se interesaron precisamente en lo que era el niño. Y de acuerdo a esas necesidades de los niños, hicieron sus teorías, sus escuelas, los centros de interés, ehh y todo lo demás ehh digamos ehh el entorno de estos niños, para Rousseau es algo natural, es algo que los niños siempre tienen y para él hasta los veinte años, y es un contexto natural, si.
Investigador	02:01-02:03	Perfecto. ¿Y algo más quieres agregar?
D. No.2	02:04-02:59	Bueno ya te digo de todos los pedagogos, y ahora de acuerdo a la historia del juego, bueno entonces ya han venido diferentes ehh autores, y unos ehh de acuerdo a la historia, por ejemplo en este momento te podría hablar de grandes ehh en esta, en nuestra era, lo que se refiere a todos los videojuegos, ¿sí?, pero es una era diferente con los diseñadores de wii, los nintendo, que son consolas pero que en su esencia llevan esa creatividad, esa imaginación, esa búsqueda que tiene un niño, la parte digamos de juego en sí misma es la creatividad y la alegría que produce el estar bien, feliz.
Investigador	03:00-03:08	Perfecto, cuarta, ¿Qué dimensiones? ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
D. No.2	03:09-05:00	Cuando hablamos de las dimensiones humanas que desarrolla el juego en la educación infantil, las desarrolla todas, y te explico por qué; si hablamos de la dimensión social, es precisamente la forma como se relaciona con sus pares, ehh y en los pequeños lo más importante es el juego. Si hablamos

		<p>de lo cognitivo, es esa forma de curiosidad, de investigación y de creatividad que lleva al niño a explorar esos lugares para conocerlos, si hablamos de la dimensión motriz, el niño es movimiento, el correr, el saltar, el arrastrarse, el rectar, son elementos que el niño lo relaciona con lo que él conoce en su entorno, que soy el perrito, que soy gato, que soy el animalito, que soy el pájaro, en fin si hablamos de la parte comunicativa y del lenguaje, si hay algo que el niño desde el vientre materno le desarrolla es la lúdica, es la expresión del lenguaje, por eso en los primeros esta la poesía, cuando el niño descubre los ritmos, que no es otro que el ritmo del corazón de la madre, y esos juegos de palabras les encanta, por eso su atracción por la adivinanzas, por los trabalenguas, ¿sí? Y además, si hablamos de todo eso la parte de pensamiento y creatividad, en las historias, en los libros, en los juegos, no es sino que al niño se le diga había una vez para atraparlo, y así te daría miles de cosas pero...</p>
Investigador	05:01-05:09	<p>Perfecto, no sí, tienes mucha razón. Quinta... ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?</p>
D. No.2	05:10-06:46	<p>Mira no es que pueda ser utilizado debe ser una metodología de enseñanza con los pequeños, porque si algo no la hace usar, es quitarle algo al niño, es cuando nosotros contarnos esa creatividad y les quitamos el pensamiento, la risa, la alegría, ehh hace poco escuchaba yo una niña que decía; “yo sé que la escuela, el colegio es muy importante, pero no es divertido”, ¿sí? Que un pequeño diga eso, y luego acá con el juego, o con las actividades creativas que se hacen, a través de la biblioteca, me decía Margarita, porque no me dice Miss, Margarita “¿sabes que es lo más bonito de este colegio? Que es muy divertido”. ¿sí?, entonces estaba aprendiendo mucho la niña. Entonces la metodología, precisamente es, pienso, que un maestro, el educador, el orientador, debe tener muy claro que es el juego para poderlo llevar al aula, porque ahí se van a extremos, que todo lúdico entonces el niño puede hacer lo quiere, lo que hace y no, no hace nada, ¿sí? Entonces ya conociéndolo eso es como la didáctica que yo utilizo, el método para que sea exitoso.</p>

Investigador	06:47-06:54	Perfecto. Y por último ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.2	06:55-08:14	Bueno la característica que debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza, ehh yo lo orientaría mucho precisamente digamos también a los enfoques pedagógicos que quiero tener, ehh digamos en mi caso ehh son metodologías de aprendizaje significativos, ¿sí? De construcción también de conocimiento, de aprender a aprender, como aprende el niño con este conocimiento, entonces las características que debe tener el juego, ya metodológicamente es precisamente saberlo ehh planear, para que sea ehh primero despierte el interés del niño de acuerdo a sus necesidades, segundo que realmente le ayude a ah ah ah encontrar más habilidades, ¿sí?, más competencias, de acuerdo a los aprendizajes que se quieren desarrollar pero por sobretodo que sea espontaneo, alegre, porque es la esencia, es la esencia del niño.
Investigador	08:15-08:18	Perfecto muchísimas gracias por último ¿cuánto tiempo llevas ejerciendo la docencia?
D. No.2	08:19-08:25	Treinta y un años
Investigador	08:26-08:31	Y ¿A qué, a que cursos que edad de los niños se ha dirigido?
D. No.2	08:32-08:48	Ha sido muy bonito porque gracias a Dios he podido tener como todas las edades, o sea he estado precisamente con los niños de preescolar, desde los más pequeñitos, pre-kínder, kínder, transición, luego primero.
Investigador	08:50-08:52	Muchísimas Gracias. Muy amable.

Anexo 4

Entrevista– Docente No. 3

Colegio Privado

MIEMBRO	TIEMPO	CONTENIDO
Investigador	0:00 – 0:04	Buenos días Vamos a realizar una entrevista de la investigación del juego como estrategia didáctica, donde se pretende con sus respuestas recoger datos de suma importancia para dicha investigación primera pregunta, ¿Defina con sus palabras que

		entiende por juego?
Docente No.3	0:05- 1:59	<p>Buenos Días. A ver entonces si vamos hablar realmente de la palabra juego, que entiende por juego, para mí juego es una parte muy importante y muy indispensable en el ser humano, tanto en la edad de digamos del preescolar, como en la edad de los niños que, los muchachos, ehh de nosotros que somos ahoritica también, digamos en en la parte de ya una edad digamos madura, hasta tu sabes que también los que están ya en la tercera edad tu sabes que todo es juego, el juego es muy significativo. Yo digo que para mí el juego es un método para mí es un sistema donde yo no encasillo a las personas cada uno dependiendo sus habilidades, dependiendo sus capacidades también se va integrando y uno al ver a los muchachos, a los niños eh más que todo en las sociedades del preescolar, digámoslo así que uno ve que a ellos se les facilita más un juego que otro, pues eso es lo que uno no ve para rotular a los niños, sino que los ve a todos, que todos tenemos capacidades y tenemos habilidades. Pero para mí el juego es claro, en la educación.</p> <p>La educación es todo, ¿sí? En la parte de hábitos, no solamente contenidos, eh sino también hábitos en la parte socio afectiva, en la parte artística, en la parte digamos de valores, que eso también se ha perdido muchísimo. El juego también en la parte socio-afectiva que es el acercamiento del ser que quiere el uno que nos podemos comunicar, el lenguaje, con una simple mirada, con una simple sonrisa, con una, un tono de voz es el lenguaje, y todo es a través del juego. ¿Quién hace el juego?, pues todos lo hacemos.</p>
Investigador	02:00-02:02	Tercero, ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.3	02:03-05:16	<p>Ehh primero que todo para mi es, mmm una de las cosas importantes, es que todos podamos integrarnos, en la parte afectiva, la parte digamos de relación, la empatía es clave en el juego, entonces yo pienso que esas son unas de las cosas muy importantes.</p> <p>Entonces cuando yo estoy hablando que el juego es muy importante, que para mí, por ejemplo, los juegos, que conllevan a la parte socio-afectiva, ehh</p>

	<p>lo que estábamos hablando el lenguaje, que es la comunicación, la parte artística, el juego tiene que, es mas desarrollar primero habilidades, que contenidos, porque cuando tu desarrollas habilidades a través del juego, dispositivos básicos del aprendizaje, que es la memoria, la atención, ehh la motivación, tenlo por seguro que todos jugamos y que todos hacemos y todos a través del juego aprendemos. Cuando tu motivas, unas de las características principales la motivación, si yo quiero que mis alumnos o que mmm integrarme a un cur.. a un grupo, ehh para participar en un determinado juego, también es la motivación. ¿Qué es lo que a mi realmente me hace ehh sentir esa motivación, ese interés por participar del juego? ¿Sí? Ehh no es fácil llegarle a todo el mundo, por eso yo te digo el lenguaje gestual, corporal, el simple tono de voz, eso es, entonces tu teniendo todas esas herramientas, que dices tú de de por ejemplo, vuelo y repito, repito y repito, lenguaje gestual corporal, tono de voz, una mirada, todo eso es lo que tú también le atraes a la persona, la actitud de uno eso también es un juego, eso también es como digamos, como un anzuelo para pescar, que participen y participen y participen, entonces la característica esta primero la la motivación. Buscar el interés y según el interés también de a las personas, no es mi interés que yo se lo voy a imponer a los demás. Pero entonces todo esto, esa parte digamos de las características yo pienso que es lo que lleva a todo lo que es, la las habilidades de los niños entonces atención, memoria, percepción, ehh discriminación auditiva, visual, el contacto físico que se ha perdido muchísimo, ehh y! lo otro es también, digamos el lenguaje y los dispositivos para mí eso los tiene uno así (movimiento de la mano semejando rápido y despiertos), el vamos hacer, ellos también proponen, es buscar que ellos dentro del juego también proponen si uno les da esas herramientas ellos también le ayudan a dar herramientas dicen: “Miss hagamos esto, hagamos lo otro”. Y eso de ser uno tan espontaneo en ese momento es lo que también da pauta a los muchachos o a los niños tener esas herramientas o pautas con ese chip! Para crear en ese momento y</p>
--	--

		cambiar! Como el sentido de las cosas, se puede integrar todo.
Investigador	05:17-05:20	Perfecto, has contestado las dimensiones humanas que desarrolla el juego, y a ver que nos falte ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
D. No.3	05:21-05:34	A ver yo teórico que yo conozca, conozca, conozca así yo no me caso así mucho con determinado, mira la verdad yo puedo leer acerca de los juego, yo ehh soy de las personas que a ver, todos aprendemos diferente...
Investigador	05:35	Si, exacto...
D. No.3	05:36-06:55	La ironía tiene, bueno la vida es un poco irónica a mi me encanta leer, pero ciertos tipos de lectura, ¿no? Ehh pero a mí lo que me encanta es, sí participar mucho en talleres, sí participar mucho digamos en dinámicas, que yo pueda aplicar dentro de mi quehacer pedagógico, porque para mí es más significativo que yo experimente, ¿sí? Y al experimentar yo, yo voy creando otros juegos, entonces yo no me canso con un juego, digamos teórico, ehh aquí la verdad yo me he inventado muchas cosas que, yo no es que me crea una educadora pues lo último modelo tampoco, pero si me siento muy satisfecha y me siento muy orgullosa de lo que yo hago porque soy muy creativa en la parte de los juegos ehh yo digo hagamos esto hagamos lo otro, y que los juegos yo por ejemplo no los encasillo como me dicen las instrucciones le doy también otra dirección, le doy otro enfoque entonces por eso yo no te hablo realmente de una sola digamos teórico ehh pues de la parte educativa.
Investigador	06:57-06:58	Y ¿qué tipos de juego aplicados al ámbito de la educación?
Investigador	06:59-08:04	Tipos de juegos a ver de lo que se, es que ahoritica todo lo que es por ejemplo; alcance la estrella, ehh de pensamiento, de lenguaje, ese tipo de juegos es que uno se invente, mejor dicho que uno los pueda crear y que uno los pueda realizar dentro de su quehacer pedagógico, llevando a los niños siempre orientándolos siempre a que los niños puedan desarrollar sus habilidades que te hablaba ahoritica, memoria, atención, ehh la parte del lenguaje, la parte digamos artística, ehh busquemos el tesoro bueno uno le va dando también como el nombre a esos

		juego, juguemos al detective, cuando tu arrancas con un cuento, con una historia y nos vamos que todos nos ponemos digamos, en esa posición de decir, quién va a tener más pistas, quién va a conseguir esto, pero siempre teniendo un objetivo y una claridad, que es lo que uno quiere de su actividad, tenlo por seguro que todo fluye facilísimo, entonces es eso más que todo juegos que implique todo a partir de habilidades.
Investigador	08:05-08:12	Perfecto ehh cual otra, ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.3	08:13-09:46	Uhhhhhhhhhhh Siiii!!!!!!! Eso es todo porque no es lo mismo de hace muchos años, lo digo pues por experiencia, hoy el niño es como es, es un ser que él es espontaneo que él es, mmm el dice las cosas porque le salen de un momento a otro, entonces no es encapsular a los niños a que se estén sentados, hay juegos de mesa, hay juego de competencia hay juegos de digamos, de de carreras, según los tipos y características de los juegos, y eso hace que no tengamos a los niños sentados realmente aquí (en el salón señalando sillas), yo pienso que ese movimiento contante también ayuda a comprender, el necesita moverse, necesita hablar, esa inquietud verbal, esa inquietud por conocer, el ser tan curiosos, tenemos que tener ese chip precisamente para que ellos se integren en esos juegos y que el juego sea en todo sentido la clave para un aprendizaje, significativo!.
Investigador	09:47-09:51	Muy bien, perfecto creo que ahí ya contestaste las preguntas, y por último ¿cuánto tiempo llevas ejerciendo la docencia?
D. No.3	09:52-10:17	Llevo veinti... a ver dure diez, me retire siete, y ahoritica llevo ocho, son diecisiete y ocho; veintitrés años y que antes de graduarme en la universidad de la Sabana estuve como que dos años, que me acuerde, también haciendo mis prácticas en atabanza.
Investigador	10:18-10:20	Y ¿A qué, cursos que edad de los niños se ha dirigido?
D. No.3	10:21-10:42	Preescolar, ahh niños de preescolar y en la universidad uno también ehh cuando uno hace sus primeras practicas que era la salacuna, que era dividido por salacuna, caminadores, gateadores,

		bueno gateadores, caminadores, mmm yo empecé también desde eso. Todo lo que era la parte de estimulación temprana.
Investigador	10:43-10:44	Muchísimas Gracias.
D. No.3	10:45	No a ti.

Anexo 5

Entrevista– Docente No. 4

Colegio Público

MIEMBRO	TIEMPO	CONTENIDO
Investigador	0:00 – 0:04	Buenos Tardes. Bueno vamos a realizar una entrevista de la investigación del juego como estrategia didáctica, donde se pretende con sus respuestas recoger datos de suma importancia para dicha investigación entonces, primera pregunta, ¿Defina con sus palabras que entiende por juego?
Docente No.4	0:05- 0:10	Buenos tardes. Es realizar acciones divertidas, dinámicas, ya sean físicas o mentales.
Investigador	00:11-00:16	Bien, ehh segunda pregunta ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?
D. No.4	00:17-00:26	Ehh recreativos, de motivación, de razonamiento, didácticos, de de mesa...
Investigador	00:27-00:32	Tercera, ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
D. No.4	00:33-00:41	Ehh Piaget, que dice que de acuerdo a cada etapa de desarrollo del niño existen juegos para estimular sus sentidos.
Investigador	00:42-00:50	Ok. Ehh... ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
D. No.4	00:51-00:57	Todas, todas las dimensiones; la cognitiva, lenguaje, motriz y socio-afectiva.
Investigador	00:58-01:03	Perfecto, quinta ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.4	01:04-01:09	Si siempre se debe enseñar jugando para motivar a los niños y facilitar su aprendizaje.
Investigador	01:10-01:17	Perfecto, y por último ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?

D. No.4	01:18-01:28	Ehh debe ser un juego relacionado al concepto que yo quiero que los niños aprendan, o sea de lo que voy a enseñar, que sea significativo, que sea motivante y divertido.
Investigador	01:29-01:30	Ahh bueno muchísimas gracias.
D. No.4	01:32	De nada.
Investigador	01:33-01:35	Por último ¿cuánto tiempo llevas ejerciendo la docencia?
D. No.4	01:36-01:37	Veinticinco años.
Investigador	01:38-01:39	Y ¿A qué, grados se ha dirigido?
D. No.4	01:40	A todos, desde salacuna, párvulos, pre kínder, kínder, transición.
Investigador	01:41	Muchas Gracias.

Anexo 6

Entrevista– Docente No. 5

Colegio Público

MIEMBRO	TIEMPO	CONTENIDO
Investigador	0:00 –0:01	Buenas buenos días, ¿como estas?
Docente No.5	0:02- 00:03	Buenos Días
Investigador	00:04-00:14	Ehh bueno empezamos la entrevista es de la investigación el juego como estrategia didáctica, donde se pretende con sus respuestas recoger datos de suma importancia para dicha investigación entonces, primera pregunta, ¿Defina con sus palabras que entiende por juego?
D. No.5	00:15-00:20	Juego son las diversas actividades que podemos hacer niños y adultos. Es una actividad innata de los niños, que no tiene limite ni juzgamiento de lo que se hace, es un acto de libertad, espontaneidad y de construcción.
Investigador	00:21-00:26	Ok muy bien, ehh segunda ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?
D. No.5	00:27-00:35	Todos los juegos yo creo que mientras se dé, se enfoquen hacia un fin académico pues se, se sirven para enseñar...
Investigador	00:36-00:40	Y ehh y ¿conoces alguno o algunos específicos?
D. No.5	00:41-00:53	Ehh didácticas acerca del, de por ejemplo el cuerpo, juegos corporales donde los niños aprenden sobre el manejo de su esquema corporal, las partes de su

		cuerpo, y todo lo que tiene que ver.
Investigador	00:54-1:00	Perfecto ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
D. No.5	01:01-01:09	En este momento no tengo presente así ninguno pero si hay varios que utilizan el juego como metodología de aprendizaje.
Investigador	01:10-01:14	Perfecto, ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
D. No.5	01:17-01:24	Todas las dimensiones si nosotros queremos trabajar alguna dimensión por medio de didácticas de juego podemos llevarlo a cabo.
Investigador	01:26-01:31	Ok perfecto, siguiente ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.5	01:32-01:49	Totalmente, si. Por medio del juego sobre todo juegos vivenciales los niños aprenden mucho más fácil y lo, lo ponen en práctica, y son cosas que no se les olvidan. Lo que aprenden por medio del juego les queda intrínseco en su ser.
Investigador	01:51-01:58	Perfecto y por último, ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.5	01:59-02:11	Características, tener un tema definido, ehh ponerlo en práctica, práctica con los niños, que sea motivador, que sea estimulante y que tenga un fin.
Investigador	02:13-02:14	Ahh bueno muchísimas gracias.
D. No.5	02:15	Bueno.
Investigador	02:16-02:18	Ahora una pregunta, ¿cuántos años llevas ejerciendo la docencia?
D. No.5	02:19-02:22	Uy ehh mmm dieciocho años.
Investigador	02:23-02:25	Perfecto y a ¿qué grados te has dirigido?
D. No.5	02:26-02:33	Yo he trabajado en todos los grados de preescolar, menos transición. Desde caminadores hasta jardín.
Investigador	02:34	Ayy muchísimas gracias
D. No.5	02:35	No con todo gusto.

Anexo 7

Entrevista– Docente No. 6

Jardín Infantil

MIEMBRO	TIEMPO	CONTENIDO
---------	--------	-----------

Investigador	0:00 –0:01	Buenas Tardes
Docente No.6	0:02- 00:03	Buenos Tardes
Investigador	00:04-00:17	Esta es una entrevista es de la investigación el juego como estrategia didáctica donde se pretende con sus respuestas recoger datos de suma importancia para dicha investigación y bueno voy a realizar las siguientes preguntas, primera, ¿Defina con sus palabras que entiende por juego?
D. No.6	00:19-00:51	El juego son actividades, actividades recreativas que se utilizan como motivación, como ayuda educativa, para fomento de valores, desarrollo de creatividad, ehh también pues en la parte académica ¿no?, o sea en las diferentes asignaturas, en un caso de preescolar pues en la dimensiones en las diferentes dimensiones.
Investigador	00:52-00:56	Perfecto segunda ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?
D. No.6	00:57-02:14	Ehh el que más conozco es el juego dramático que es el que trabajamos aquí en el jardín, ehh hay otras clases de juegos aparte de ese que es el que más se trabaja aquí, donde se hacen proyectos, donde hacemos actividades especiales, por ejemplo nuestras izadas de bandera, todas son basadas en el juego dramático, nuestras clausuras, ehh lo de los proyectos transversales, tratamos también es por medio del juego dramático, por ejemplo que educación vial entonces dramatizar situaciones ehh donde o sea y para ellos, ellos lo están haciendo en forma de juego, para ellos están es jugando, ¿bueno?. Otro tipo de juegos, que conozco, pues los juegos de mesa, juegos de pensamiento lógico, pues ellos les fascina, juegos de dilema, o sea poner situaciones y que vamos a jugar a, como lo solucionarían, que ustedes son los jueces, ehh que harían en estos casos, ese es un juego también que a ellos los motiva mucho. Y ese también lo tratamos, o lo estudiamos mucho aquí en el jardín.
Investigador	02:15-02:23	Perfecto tercera ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
D. No.6	02:24-03:26	Si pues hay, hay muchos, pero realmente o sea ya hay uno diga como los nombres, las teorías porque nosotros ya tenemos pues la propia teoría, mejor dicho hemos ido mucho la hacen en el juego

		dramático, pues así que lo hayan enunciado que nosotros ehh o sea que yo recuerde, por ejemplo a Freud sabemos pues de su teoría, acerca del placer ¿sí? entonces el juego nosotros lo hemos relacionado y que él lo relaciono, pues que el juego, el juego como placer, esta Piaget pues sus etapas, o sea que las etapas los diferentes estadios, entonces también de cómo viven los niños en cada una de esas etapas del juego simbólico, entonces también relacionado con eso. Pero realmente pues para mí no hay verdades absolutas, de teorías absolutas, y uno con la experiencia realmente ya tiene sus propias teorías.
Investigador	03:27-03:33	Perfecto cuarta ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
D. No.6	03:34-04:22	Pues yo así de dimensiones que trabajamos aquí en preescolar pues son todas!, la cognitiva, o sea imagínese, o sea toda la parte intelectual, ehh la parte corporal ya sea su motricidad fina, su motricidad gruesa, ehh la comunicativa pues el lenguaje, mas con nuestra forma de trabajar aquí que es con el juego dramático, pues ehh en esta dimensión estamos en todo momento ehh con el desarrollo del lenguaje, y la social. Imagínate pues el juego dramático que es el juego que nosotros trabajamos o sea es que ahí va todo!, para nosotros el principal juego es el dramático, donde nos ayudamos en la parte pedagógica.
Investigador	04:23-04:31	Interesantísimo, muy buen ehh quinta, ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.6	04:32-05:18	Indudablemente, como te dije, ehh yo hice mi tesis sobre el juego dramático, como motivación primordial, para que, para desarrollar en los niños la lectura, la escritura, los valores, la creatividad, entonces para mí es la mejor forma llegar con el juego, y mas con el juego dramático, es la más fácil y económica, que en esta época estamos tan mal económicamente...
Investigador	05:19-05:20	¿Y logras lo que ustedes quieren?
D. No.6	05:21-06:06	Claro! Y de una forma ehh principal, que los niños sean felices. Ehh es la más objetiva para ellos, la más fácil, la más económica, y entonces ehh yo estoy segura que es una de las formas más ehh eficaces en cuanto a metodología. Por que como te dije, nosotros hicimos, o sea yo hice mi tesis sobre

		eso y cuando coloqué el jardín, nuestro proyecto educativo institucional ehh lo basamos en el juego pero dramático.
Investigador	06:07-06:16	Perfecto, súper bien y por último, ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.6	06:17-09:27	<p>Pues yo diría, una de las características pues, que sea dramático ¿no?, porque nuestro juego es dramático ¿cierto?, ehh otro pues que sea libre, no impuesto, otro ehh que sea creativo, en el momento de ser libre pues va a ser creativo, yo no voy a decir: “no vamos a jugar ahhh al doctor”, ¿cierto? bueno ellos dirán si quieren jugar, o sea uno les da, o sea como que les da ciertos temas y ellos escogen, en ese momento es por eso que es libre porque tampoco que vamos a jugar no, o sea tiene que ser, una de las características es que tiene que intervenir realmente el docente, ehh que sea creativo, una de las características es que debe haber el material, proporcionar el material, el vestuario, o sea los rincones, que si vamos ahh, por ejemplo el médico, pues que hayan realmente los elementos y que haya la intervención del docente, si tiene que ser libre pero tampoco o sea que no vaya a intervenir porque no, o sea porque es ahí, en la intervención es donde, nosotros repetimos mucho la experiencia por ejemplo cuando jugamos con los niños al restaurante, ¿sí?, entonces que ellos, “ay no pero toca un domicilio ¿por favor quién me hace el domicilio?” Ahí es cuando entra el docente porque de pronto ellos como que no han llegado a ese punto y es “uy claro!” por medio del docente lo descubren, y cogen un carro y que es la moto, ellos se emocionan y bueno y que la plata, y entonces ellos tienen los billetes, o sea nosotros lo trabajamos aquí y que esta la cajera, que esta... pero ellos mismo lo hacen, pero entonces el docente pone situaciones, por ejemplo yo me he puesto en esos momentos, la profesora dice “en esta sopa hay una mosca” ese es el momento, entonces el niño “ayy si una mosca” y ellos mismos dicen “perdón señora”, entonces ahí salen los valores, ¿cierto?, entonces “si bueno yo los disculpo por favor tengan más cuidado”, y van y cambian la cocina y ¿sí? Entonces por eso digo yo que una de las características es que tiene que</p>

		intervenir el docente, no como muchas veces lo nota uno, que van tiran el materia y hagan! Y la profesora se sentó o se puso a charlar con otra profesora, entonces ahí si yo digo que no hace tan rico como debería ser, en conocimientos y en experiencia. Debe ser pues acorde a la edad de los niños también ¿no? el material y las situaciones que se presente, porque si yo voy a poner allá a un niño, la cajera a que vaya hacer una división en niños pequeños, si ve, pero de pronto les ponemos es billeticos o inclusive papelitos, sin que este el precio del billete ¿no? Eso sería.
Investigador	09:28-09:33	Excelente ahora unas preguntas aparte, ¿cuántos años llevas ejerciendo la docencia?
D. No.6	09:34-09:35	Veintiséis años.
Investigador	09:36-09:39	Y a ¿qué grados has enseñado o te has dirigido?
D. No.6	09:40-10:00	Yo he enseñado, enseñe quince años en transición. Me fascina enseñar. Enseñe como dos años en primero y ya...
Investigador	10:01-10:03	Perfecto, ayy muchísimas gracias
D. No.6	10:05-10:25	Bueno muy amable pues espero que sigas adelante con esta investigación y te traiga muchas cosas buenas, de utilizar el juego como estrategia didáctica, como dice aquí en la entrevista, me parece que es la mejor forma de llegarle a los niños.

Anexo 8

Entrevista– Docente No. 7– Licenciado en educación física

Jardín Infantil

MIEMBRO	TIEMPO	CONTENIDO
Investigador	0:00 –0:01	Buenos días
Docente No.7	0:02	Muy buenos Días
Investigador	00:03-00:11	Ehh bueno te voy a realizar una entrevista es de la investigación el juego como estrategia didáctica, donde se pretende con sus respuestas recoger datos de suma importancia para dicha investigación entonces, primera pregunta, ¿Defina con sus palabras que entiende por juego?
D. No.7	00:12-00:30	Bueno el juego es una actividad innata en el ser humano, la cual siempre se manifiesta de una forma

		espontanea. Ehh pues hay diferentes estudios que dicen que el niño, o sea, adquiere el mundo a través del juego y así lo empieza a conocer, esa es una actividad innata del ser humano con la cual empieza a conocer todo lo que es el mundo.
Investigador	00:31-00:35	Ok muchas gracias, segunda ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?
D. No.7	00:36-01:01	Bueno hay diferentes tipos de juegos, hay como una clasificación, que se clasifican en juegos de vértigo, esos son unos tipos de juego, otros juegos que son mas juegos de agon, o donde hay digamos que son juegos de competencia donde hay dos equipos, hay juegos también de mimicris es un juego de personificación que se utilizan mucho con los niños pequeños, o de rol, y también hay juegos de azar, todo lo que son juegos de azar, dados, todo este cuento entonces también son otro tipo de juegos.
Investigador	01:02-01:09	Ok muy bien tercera pregunta ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
D. No.7	01:10-01:34	Bueno la mayoría de los pedagogos o sea las corrientes pedagógicas como Jean Piaget, tiene discurso sobre el juego, como Rousseau tiene ehh discurso sobre el juego, ehh Raúl [Roger] Caillois también tiene algunos, Huizinga también es otro autor que habla mucho del juego, ehh pero o sea, en general todo lo que son las pedagogías, tienen algo que ver con el juego, mas cuando son pedagogía infantil hay muchos, esos son unos de los que recuerdo ahorita.
Investigador	01:35-01:41	Y específicamente ¿Qué me puedes contar de alguno de ellos? Cualquiera...
D. No.7	01:42-02:05	Bueno ehh pues me llama mucho la atención pues digamos Piaget, por el constructivismo como lo basa en el juego a través de esto. Que el niño conoce pues todo a través del juego. Parte mucho del juego para que los niños puedan asimilar todo.
Investigador	02:07-02:09	Ok cuarta, ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
D. No.7	02:10-02:32	Bueno el juego está implícito en todas las dimensiones del ser humano por qué no es algo desligado, como te decía en un principio esto es una actividad innata del ser humano, entonces desarrolla todas las act..., todas las dimensiones pero en especifico en la etapa temprana la la parte cognitiva,

		y la parte motriz, porque todo movimiento tiene que tener algo con lo cognitivo entonces siempre van juntos en esa parte inicial.
Investigador	02:33-02:39	Ok muy bien, quinta ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.7	02:40-03:07	Totalmente, o sea siempre y esa es una de las nuevas tendencias eso es lo que hacemos también acá en el colegio y lo trabajamos en todos los ámbitos, es utilizar el juego como un medio para desarrollar las diferentes habilidades de los niños, que debe tener en cuenta ahí, pues de pronto que sea un juego secuencial, que tenga una intención, que sea un poco libre, ehh un poco no que sea libre, ¿cierto? Y que sea espontaneo y que sea de mucho disfrute.
Investigador	03:08-03:14	Ok ehh por último, ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?
D. No.7	03:15-03:35	Bueno entonces que tenga, tenga una secuencia, que se adurie, que sea de disfrute para los niños, o sea un un cuantificador de de si el juego fue o no fue bueno siempre es el estado de ánimo de los niños, que sea dinámico, no puede ser monótono y repetitivo, y que tenga un buen contexto para que se desarrolle eso es vital, un buen contexto.
Investigador	03:36-03:39	Ok muchísimas gracias. ¿Cuánto tiempo llevas ejerciendo la docencia?
D. No.7	03:40-04:15	Pues yo llevo como docente con título y todo ya como seis años, pero hago prácticas desde quinto semestre también, y también desarrollo esa parte del juego en las actividades físicas en la naturaleza, porque soy montañista, entonces desarrollo mucho lo de esa parte, todo lo que son juegos de vértigo, y esa parte, escalada, caminatas, campismo toda esa parte entonces eso también es un ambiente muy propicio para los niños para jugar porque tienen muchos estímulos de la naturaleza, el viento, el sol, el agua, la piedras, todo...
Investigador	04:15-04:18	Y desde ¿qué edades te has dirigido a los niños?
D. No.7	04:20-04:23	Bueno aquí soy profesor de preescolar, entonces trabajo de 3 a 6 años.
Investigador	04:28-04:29	Bueno muchísimas gracias
D. No.7	04:30	A ti.