



La hora del juego libre en los sectores

Guía para educadores de servicios educativos
de niños y niñas menores de 6 años





Ministro de Educación

José Antonio Chang Escobedo

Viceministro de Gestión Pedagógica

Idel Vexler Talledo

Viceministro de Gestión Institucional

Víctor Raúl Díaz Chávez

Secretario General

Asabedo Fernández Carretero

Directora General de Educación Básica Regular

Miriam Ponce Vértiz

Directora de Educación Inicial

Emma Rosa Aguirre Fortuníc

Ministerio de Educación

Calle Del Comercio s/n - San Borja

2009 Primera edición

48,000 ejemplares

Coordinadora del Área de Recursos y

Materiales Educativos

Patricia Elena González Simón

Elaboración

Giselle Silva Panéz

Coordinación de la edición

Mariella Gálvez Castillo

Corrección de estilo

Claudia Ghezzi M.

Revisión

Gloria Valdeiglesias García

Diseño y diagramación

Teresa Serpa Vivanco

Ilustraciones

LuzAzul gráfica

Impresión

Corporación Gráfica Navarrete S.A.

**Hecho el Depósito Legal en la
Biblioteca Nacional del Perú**

Nº 2010-03093



Presentación



La guía que tienes en tus manos te brindará orientación y, además, te dará la oportunidad de reflexionar sobre el valor del juego libre en los sectores para el desarrollo y aprendizaje de los niños que atiendes. Te dará todos los elementos que necesitas para comprender el valor y la importancia del juego libre e incorporarlo a tu práctica docente. Asimismo, esta guía te expondrá toda la metodología para implementar con éxito la *hora del juego libre en los sectores*.

Muchos de nosotros sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras personas no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

Esta guía está organizada en cuatro partes. La primera muestra los fundamentos científicos que sustentan el valor del juego para el desarrollo y el aprendizaje de los niños. En la segunda parte encontrarás experiencias exitosas que utilizan el juego como eje de su estrategia pedagógica. En la tercera parte, te presentamos la metodología paso a paso para implementar la *hora del juego libre en los sectores* con tus alumnos. En la cuarta sección, te brindamos orientación para que te conviertas en un promotor de la práctica del juego en tu comunidad y puedas influir sobre los padres de familia y otros actores de tu entorno en favor de los niños.

Esperamos que este documento te resulte útil y valioso en la aventura que estás por emprender, esto es, dar a los niños oportunidades de jugar libremente en los sectores a favor de un mejor desarrollo integral y de sus logros de aprendizaje.

Lo que encontrarás en esta guía:



Primera parte

La importancia del juego libre en el aprendizaje y el desarrollo infantil

- 1.1. Importancia del juego para los niños pequeños
- 1.2. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil
- 1.3. ¿A qué llamamos “juego”?
- 1.4. Tipos de juego
- 1.5. Evolución del juego en los primeros 6 años de vida

Segunda parte

Experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como estrategia principal

- 2.1. El método Montessori
- 2.2. El método Reggio Emilia
- 2.3. El método Aucouturier
- 2.4. El método Waldorf
- 2.5. Experiencias educativas exitosas en el Perú



Tercera parte

Metodología de la *hora del juego libre en los sectores*

- 3.1. Definición de juego libre en los sectores
- 3.2. Secuencia metodológica de la *hora del juego libre en los sectores*
- 3.3. Aspectos para implementar exitosamente la *hora del juego libre en los sectores*
- 3.4. El *juego libre en los sectores* apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje
- 3.5. Rol de los docentes

Cuarta parte

Pautas para docentes y padres de familia: ¿cómo apoyar el juego de los niños?

- 4.1. ¿Apoyamos el juego de los niños?
- 4.2. Haciendo memoria: nuestra historia lúdica influye en nuestra actitud hacia el juego infantil
- 4.3. Todos llevamos un niño dentro que desea recuperar su capacidad de jugar
- 4.4. Ideas para apoyar el juego infantil en la familia, la escuela y la comunidad

Bibliografía



Lo que lograrás al leer esta guía:



Deseamos que al finalizar la lectura de esta guía puedas:

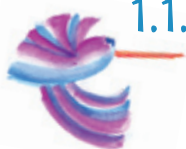
- Conocer más acerca del valor del juego para el desarrollo y el aprendizaje de tus niños.
- Sentir motivación y entusiasmo para promover el juego libre en los sectores en el ámbito educativo del que formas parte.
- Apropiarte de una metodología sencilla para implementar diariamente la hora del juego libre en los sectores en tu aula.
- Identificar tus actitudes hacia el juego en base a tu experiencia personal a nivel familiar y escolar.
- Contar con ideas y herramientas para promover la práctica del juego en tu comunidad, con padres de familia y otros actores del entorno.



Primera parte

La importancia del juego libre en el aprendizaje y el desarrollo infantil





1.1. Importancia del juego para los niños pequeños

Muchas personas creen que jugar es una pérdida de tiempo.



¿Es cierto que al jugar los niños pierden tiempo? ¿Qué piensas tú? ¿Qué opinión tienes sobre pasar un tiempo jugando?



"No puedo perder horas de clase para dejarlos jugar."

"Mi hijo sólo para jugando, señorita."

Para responder a esta pregunta hagámonos otra: Si fuera una pérdida de tiempo, ¿por qué los niños juegan con tanto interés y placer?

¿No será acaso que este interés y placer tienen que ver con que el juego es importante para ellos, para su crecimiento, desarrollo y aprendizaje?

Trabajemos con esta imagen:

*Las plantas crecen en dirección al Sol porque eso las ayuda a crecer y a desarrollarse mejor.
El juego es para los niños lo que el Sol es para las plantas.
Los niños crecen jugando porque eso les ayuda a desarrollarse y a aprender mejor.*





1.2. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil

Ahora te presentamos cinco ideas claves:

1. El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

2. El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje

El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.



3. El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje

El juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. El juego muestra hasta dónde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr.

4. El juego sólo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan

La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.



5. No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona en cada niño

La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con ellos. Contar con información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto que trabaje con niños.



1.3. ¿A qué llamamos “juego”?

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

■ JUGAR Y EXPLORAR NO ES LO MISMO

Una primera idea que ayuda a definir lo que es propiamente “juego” es que **jugar no es lo mismo que explorar**. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: **¿qué hace este objeto?** Cuando el niño juega su pregunta es: **¿qué puedo hacer yo con este objeto?** Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.

■ JUEGO Y ACTIVIDAD RECREATIVA DIRIGIDA NO ES LO MISMO

Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, en esta guía, es importante distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos no como “juego libre”. El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.

El juego libre en los sectores, tal como lo entendemos en esta guía, es una actividad que no recae bajo el control, planificación o influencia del adulto. El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar una meta determinada sino es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños.





1.4. Tipos de juego

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

■ JUEGO MOTOR

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.



■ JUEGO SOCIAL

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.



■ JUEGO COGNITIVO

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.



■ EL JUEGO SIMBÓLICO: PENSAMIENTO, VÍNCULO HUMANO Y CREACIÓN AL MISMO TIEMPO

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

¿En qué consiste el juego simbólico?

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”.



Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”.

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.



Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere.

Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.



El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño.





1.5. Evolución del juego en los primeros 6 años de vida



La conducta de juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebé de 12 meses es muy diferente y más sencillo que el juego de un niño de 5 años, el cual es más complejo.

¿Te has puesto a pensar dónde radican las diferencias? Por ejemplo, a nivel social observamos que los niños de 1 a 2 años prefieren jugar solos. En cambio, los mayorcitos prefieren y tiene capacidad de asociarse con otros niños para armar juegos grupales.

Asimismo, a nivel intelectual, observamos, por ejemplo, que el juego de un niño de 15 meses con una olla es sencillo: se interesa en explorar este objeto, lo golpea, lo hace rodar y con una cucharita lo hace sonar. En cambio, el juego de una niña de 4 años con el mismo objeto es más complejo: se pone a “cocinar”, crea una historia alrededor del tema y simula que hace una “sopa” para su “hijo”.



A continuación, te presentamos una tabla que te permitirá observar el **nivel de juego** típico de los niños según su edad y evolución **en relación a su nivel de desarrollo cognitivo**.

<i>Aún no accedió o no predomina el pensamiento simbólico</i>	<i>El niño ya accedió al pensamiento simbólico</i>		
Juego funcional	Juego constructivo	Juego simbólico o de representación	Juego con reglas
De 3 a 24 meses. Predominante hasta los 18 meses	A partir de los 24 a 36 meses	A partir de los 18 meses. Predominante a los 3, 4 y 5 años	A partir de los 5 años
<p>Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos.</p> <p>Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros.</p> <p>Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos, etc.</p>	<p>Se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas.</p> <p>Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción.</p> <p>El juego constructivo aparece aprox. a los 24 meses, pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo.</p>	<p>El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones "como si": hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.</p> <p>También se le conoce como "juego dramático". El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero o monstruo, usando su propio ser como juguete.</p>	<p>Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas pre-establecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio como "que pase el rey" y "ha llegado una carta".</p>



El nivel de desarrollo cognitivo del niño va evolucionando y pasando por fases. En el juego podemos observar que el primer nivel de juego, visto desde esta dimensión, es el juego de tipo funcional. Después de los 24 meses, este tipo de juego no debe predominar en el comportamiento lúdico de los niños, sino más bien deben hacerse presentes los otros tipos de juego pues tanto el juego constructivo, el dramático como el de reglas suponen la aparición del pensamiento simbólico. Si bien el juego funcional ya no es tan predominante a partir de los 24 meses, esto no quiere decir que desaparezca del todo en el repertorio de conductas de los niños. Por ejemplo, "hacerse cosquillas" o "rodar" es un juego que puede aparecer a cualquier edad. Lo mismo sucede con los otros tipos de juegos, es decir, no desaparecen conforme el niño crece sino lo que ocurre es que los tipos de juego señalados predominan o son típicos de las edades mencionadas.



Al interior de cada categoría de juego podemos también ver subniveles. Esto nos indica la calidad del juego, su riqueza o pobreza en cada uno de los tipos de juego. Por ejemplo, a nivel del juego de construcción podemos observar que un niño menos maduro se contenta con una torre de pocos cubos, mientras que un niño de igual edad o mayor se esfuerza y logra hacer un puente, una pista y una caseta de policía en su proyecto de juego con cubos.

*¿Por qué ambos niños de 4 años realizan construcciones tan diferentes en el nivel de complejidad de las mismas?
La respuesta la encontramos en el nivel de madurez intelectual de cada uno de los niños. El niño que logra construcciones más sofisticadas tiene mayor madurez que el otro. El que logra sólo armar torres de 4 piezas requiere probablemente más oportunidades y apoyo para enriquecer su juego y con ello su madurez cognitiva.*



Segunda parte

Experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como estrategia principal



En esta parte te presentaremos corrientes pedagógicas que ven en el juego una herramienta fundamental para lograr la maduración y el aprendizaje de los niños preescolares.

En nuestro país hay jardines de infancia que se han inspirado en estas ideas. Al final de este capítulo encontrarás diversas entrevistas a directoras de centros educativos de educación inicial, quienes nos cuentan sobre sus experiencias educativas y la importancia que ha tenido el juego para el desarrollo de su proyecto educativo.



2.1. El método Montessori

María Montessori (1870-1952) es una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Comenzó haciendo prácticas en un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental. En su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa.

El enfoque del método Montessori concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. Debido a que desde una corta edad se motiva a los niños a tomar decisiones, éstos pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos son incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos.



En este método el educador interviene en el proceso educativo como un “guía”, es decir, como un facilitador del aprendizaje. Son los propios alumnos los que a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos. El maestro planifica la clase respetando los intereses, las necesidades y el ritmo de aprendizaje de los alumnos dentro de un aula que permite la libertad, la comunicación y estimula el trabajo en grupo.

Dada la gran importancia que tuvo el juego, María Montessori ideó un material didáctico compuesto por formas geométricas, palos, lápices, pinturas, juegos de tipo simbólico, entre otros, y propuso un mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

Este método también incluye, en su proyecto, el cuidado del cuerpo y del ambiente.



2.2. El método Reggio Emilia

Este movimiento educativo se originó en la ciudad de Reggio Emilia, en Italia, después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un prestigioso educador italiano. Desde hace 30 años, el gobierno y la municipalidad respaldan este sistema de educación temprana para niños de 0 a 6 años, el cual cuenta con 13 centros infantiles para niños de 0 a 3 años y 22 para niños de 3 a 6 años de edad, llamados “nidos” y “escuelas de la infancia”.



El sistema Reggio Emilia concibe al niño como un ser integral que expresa y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral. El niño desarrolla su intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico, se lo estimula a explorar su medio ambiente y a utilizar los llamados “múltiples lenguajes del niño”: palabras, movimientos, juego, dibujo, pintura, construcción, escultura, teatro de sombras, collage, drama, música. Los niños no son apurados para cambiar de actividad, sino que se respeta su ritmo y se los motiva a repetir sus acciones, observando y representando simbólicamente sus experiencias. El arte se ve como parte inseparable del programa, como una expresión cognoscitiva simbólica del proceso de aprendizaje del niño.

El ambiente es su tercer maestro. Los maestros están conscientes de esta potencialidad y programan sus clases de manera “emergente”, esto es, a partir de los intereses particulares que observan en sus alumnos. La exploración se trabaja en “proyectos” a corto y largo plazo. Estos pueden durar días, semanas o meses y surgir de las necesidades de los niños, por algún evento o por el interés del propio educador. Los maestros trabajan en equipos, todos al mismo nivel, manteniendo una relación de colegas. Realizan un entrenamiento teórico-práctico continuo. Se consideran investigadores y comparten sus experiencias que recogen en su documentación. Para este trabajo de documentación se utilizan grabadoras, cámaras fotográficas, así como cuadernos para las observaciones y los comentarios de los niños.



La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños son exhibidos cuidadosamente en paneles o en las paredes para mostrar los procesos de aprendizaje así como los comentarios y representaciones de su forma de pensar y aprender. Para esto se utilizan diferentes materiales de arte como expresión de estas manifestaciones.



2.3. El método Aucouturier

Bernard Aucouturier, francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), creó la Práctica Psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diferentes edades, con y sin dificultades. Esto le permitió comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

La Práctica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensoriomotora, es decir, del movimiento y las sensaciones.

Parte de la idea de que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño forma su pensamiento no sólo "intelectual", sino también su pensamiento "afectivo" a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo. Este período esencial para la constitución de su personalidad y de su psiquismo se da en los primeros 5 años de vida, pero fundamentalmente durante los primeros 24 meses.

Para instaurar la Práctica Psicomotriz en el ámbito preescolar se requiere concebir al niño como un ser que está madurando y reconocer las necesidades propias de su edad. Se debe privilegiar el desarrollo armonioso del niño a través del placer del movimiento y del juego, la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento.



Este enfoque plantea que la estrategia del niño para superar una serie de ansiedades propias de su edad es el juego.

Por ejemplo, para reasegurarse afectivamente, el niño realiza:

- juegos de placer sensoriomotor (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios)
- juegos de construcción y destrucción
- juegos de presencia y ausencia (escondidas)
- juegos de persecución (atrapar y ser atrapado)
- juegos de omnipotencia (ser poderoso o superhéroe)
- juegos de identificación con el yo ideal (jugar a ser rey o princesa)
- juegos de identificación con el agresor (jugar a “ser el malo”)
- juegos de reglas



Para los juegos de construcciones y destrucciones se utilizan materiales de juego, tales como almohadones, bloques de poliuretano y colchonetas, que permiten jugar sin peligro. Derrumbar, desarmar, empujar, dispersar las torres, los muros, las montañas armadas y rearmadas adquiere un sentido profundo de relación con el otro. La destrucción no implica la desaparición, sino la reconstrucción y la permanencia, la continuidad en la discontinuidad. También son importantes los juegos de fuerzas y tácticas para vencer, oponerse o defender.

Al concluir de jugar, se solicita a los niños realizar un relato con la finalidad de contener, sin bloquear, las emociones liberadas, solicitar la representación simbólica de lo jugado y preparar el pasaje al espacio de la distanciación.



2.4. El método Waldorf

El método Waldorf fue creado por Rudolf Steiner (1861-1925) en 1919. Se desarrolló en Stuttgart, en la escuela para los hijos de los obreros de la fábrica Waldorf-Astoria.

Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno. Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que “edifica” su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía. Es-



El Método Waldorf tiene como principal enfoque educar la totalidad del niño y, por tanto, desarrollar individuos capaces de dar significado a sus vidas y no solo a su intelecto. Así, el propósito de la enseñanza es crear seres humanos que aprenden a aprender con creatividad, para ir más allá de las tradiciones y el conocimiento convencional; seres interesados en el entorno y sensibles al sufrimiento de sus semejantes, confiados en sí mismos, libres y solidarios internamente.

tas se desarrollarán plenamente a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento. Del respeto hacia el juego infantil depende el fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro. El juego es el “trabajo” del niño.



Favorecer esta etapa de juego del niño es la meta más preciada, por eso los materiales educativos son los juguetes más sencillos y estéticos. El resguardar las diferentes etapas de la infancia de tanta sobreestimulación del entorno fomenta, además, la atención y la concentración prolongada, dos capacidades tan menguadas actualmente.

El método promueve además el ejercicio físico, la música, el canto, dos idiomas extranjeros, teatro; se aprende a cultivar trigo y a hacer su propio pan, así como su vestimenta. Entre todos realizan una construcción (vivienda) y dedican gran tiempo a las manualidades, la danza, la poesía. Se cultiva el amor a la naturaleza, al arte, el ser humano y lo divino.



2.5. Experiencias educativas exitosas en el Perú

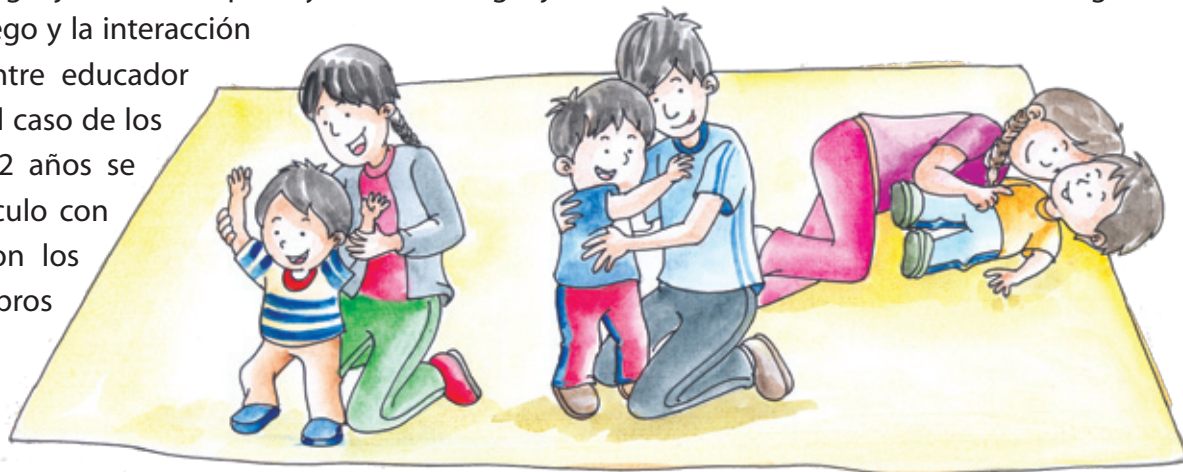
Programa de Educación en Áreas Rurales (PEAR)

El Programa de Educación en Áreas Rurales (PEAR) fue promovido en la Dirección de Educación Inicial y tuvo como una de sus finalidades otorgar a los servicios de educación inicial de las zonas rurales (CEI y PRONOEI) una propuesta pedagógica específica a las características y necesidades de los niños del campo menores de 6 años basada en una educación activa.

Los postulados básicos que manejó esta importante propuesta fueron:

- El respeto por el niño como pilar de la interacción entre el educador y el alumno.
- La seguridad afectiva como soporte del acto educativo.
- El desarrollo de la autonomía del niño.

El PEAR desarrolló programas educativos para el ciclo 1 (0-2 años) y para el ciclo 2 (3 -5 años). Se tuvo como eje de la intervención educativa el desarrollo de la comunicación consigo mismo y con los otros a través del lenguaje verbal, corporal y de otros lenguajes simbólicos, utilizándose como estrategias centrales el juego y la interacción significativa entre educador y alumno. En el caso de los niños de 0 a 2 años se priorizó el vínculo con la madre y con los demás miembros de la familia.



En los programas para niños de 3 a 5 años se desarrolló una jornada pedagógica en base al siguiente esquema diario:

- Recibimiento de los niños: juegos didácticos
- Actividades permanentes
- La *hora del juego libre en los sectores*: juegos propuestos por los niños
- Aseo-Refrigerio
- Recreo-Aseo
- El momento del cuento
- El taller o proyecto: actividades propuestas por el educador en las siguientes áreas: corporal, musical, literaria, gráfico-plástica y científica.
- Despedida: preparación para la salida

De este modo se buscó reemplazar una metodología tradicional centrada en el aprestamiento y las hojas de aplicación, por otra centrada en el juego, el movimiento, la libertad y la motivación. Así se desarrollaría su pensamiento simbólico y se generarían relaciones sociales ricas que les permitiera aprender acorde a su nivel de desarrollo en un marco de respeto y promoción de su autonomía.

Con el fin de determinar en qué medida la estrategia pedagógica de la *hora del juego libre* contribuye a mejorar el desempeño académico y el desarrollo de los niños de 3 a 5 años de las áreas rurales, se diseñó un estudio experimental para analizar qué sucedía si se comparaba a niños y niñas del PEAR que llevaron a cabo la *hora del juego libre* y niños del PEAR que no la llevaron a cabo en su jornada pedagógica. Para ello se eligió una muestra de niños de PRONOEI de la provincia de El Dorado, en el departamento de San Martín.

Los resultados del estudio mostraron luego de 6 meses de aplicación de la *hora del juego libre* que los niños que la habían realizado obtenían mejores resultados (estadísticamente significativos) en el puntaje general de sus logros de aprendizaje. Se evaluaron las áreas de Matemática, Comunicación y Personal Social, así como también y de manera específica el subárea de Razonamiento Verbal y se concluyó que los niños que contaron con una *hora del juego libre en los sectores* en su jornada pedagógica desarrollaron mejor sus habilidades para pensar analógicamente, resolver problemas, manejar

explicaciones lógicas, expresarse de manera más fluida y pensar más creativamente que los niños que no tuvieron su *hora del juego libre en los sectores*.

A continuación veremos un ejemplo de una de las preguntas que se realizaron para evaluar el razonamiento verbal en los niños. En este cuadro se demanda al niño realizar una analogía. En el cuadro vemos que los niños con *hora del juego libre en los sectores* (grupo experimental) responden correctamente en un 51,9%, mientras que los niños sin hora del juego libre en los sectores (grupo control) lo hacen sólo en un 14,8% de manera correcta.

FUNCIONES DE LOS SENTIDOS

Analogía: Tú ves con los ojos y escuchas con los...

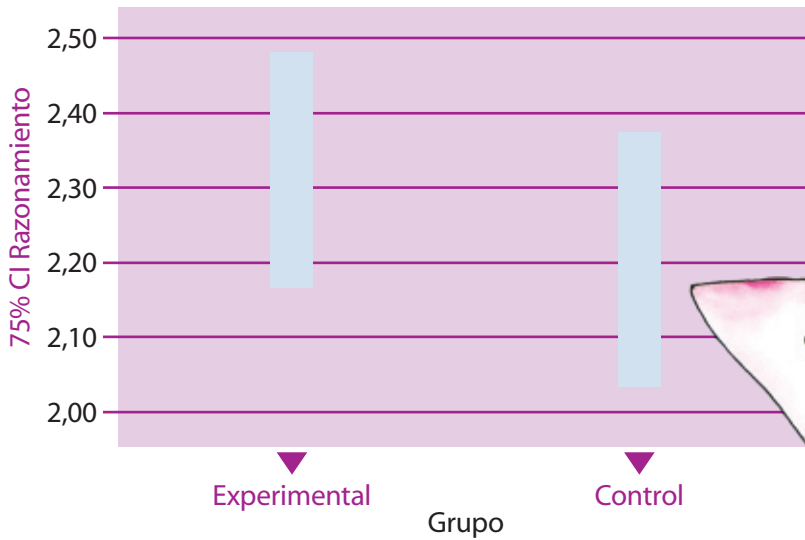


	Grupo	n Fase 1	%	n Fase 2	%
Experimental	No menciona nada/ Da otra respuesta/	13	48.1	11	40.7
	Menciona las orejas/ los oídos	14	51.9	16	59.3
	Total	27	100.0	27	100.0
Control	No menciona nada/ Da otra respuesta/	23	85.2	19	70.4
	Menciona las orejas/ los oídos	4	14.8	8	29.6
	Total	27	100.0	27	100.0

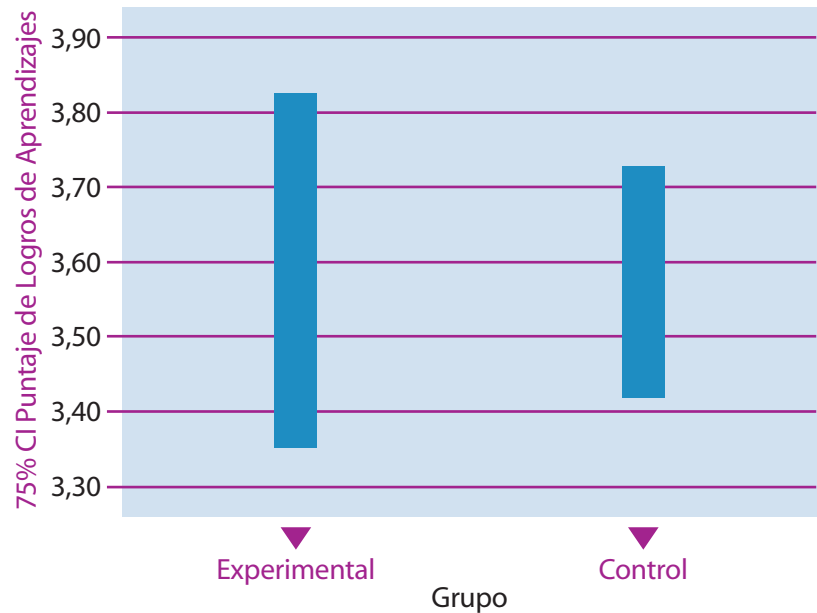
Estudio de Validación Ciclo 2 - PEAR

En los siguientes gráficos mostramos los resultados generales. En el primero vemos que los niños del grupo experimental, es decir, aquellos que tuvieron *hora del juego libre en los sectores* obtuvieron mejores resultados (estadísticamente significativos) en la prueba de razonamiento verbal con respecto a los niños del grupo control, es decir, aquellos que no tuvieron *hora del juego libre en los sectores*.





Lo mismo sucedió en el caso de los resultados obtenidos en la prueba total a nivel del puntaje general de logros de aprendizaje. Los niños del grupo con *hora del juego libre en los sectores* obtuvieron mejores desempeños que los niños del grupo sin *hora de juego libre en los sectores*.



En este recuadro presentamos ejemplos, recogidos por una Promotora Educativa Comunitaria (PEC), de los tipos de juegos que los niños del grupo experimental realizaron durante los 6 meses de intervención experimental.



■ *Marilí y Geyzer son los padres de familia. La madre acomoda a sus hijas, hace limpieza, barre, da de comer a los animales. El padre trabaja, le gusta hacerlo. Las hijas son tres y son alimentadas por su madre. La hija mayor ayuda a sacar leche de las vacas. Llulisa es una vecina muy cercana de Marilí. Es amable con ella. Laura es hija de Llulisa y se comunica mucho con su madre.*

■ *Fray es un chofer que hace ruta de Alao a Shatoja o Sisa. Ángel Piero es un pasajero fiel de Alao Express donde trabaja como chofer Fray. Le gusta que lo atiendan bien. Aristóteles es un chofer que carga maderas para hacer puertas y comenta a sus compañeros cómo se transforma la madera.*

■ *Marlita juega con Diego, Sandra y Aristóteles. Ella es la mamá y se encuentra delicada de salud. La cuidan sus hijos, uno de ellos es un doctor. Le duele la barriga, demostrando sus estados de alegría y de tristeza. La hija mayor está muy preocupada por su mamá.*



- *Laura juega con los bloques lógicos y las maderitas Construye torres y habla de los colores de las piezas.*
- *Elisa Talía prepara comida para una fiesta de cumpleaños. Luz Karina va a servir la comida. Marilí es una de las cocineras. Marlita es la que ayuda a matar a los animales para la fiesta. Fray transporta el equipo musical para la fiesta. Jarry Diego es el animador de la fiesta e invita a bailar a sus compañeras. Esminter ayuda a repartir los platos de comida. Ronaldo ayuda a cargar los instrumentos musicales en su carro.*
- *Geyzer construye, con el material disponible, una casa con varias divisiones.*
- *Marlita es una señora negociante que tiene una bodega y atiende a sus clientes. Ronaldo es un comerciante mayorista, vende papas por sacos y se lleva bien con sus clientes. Vende a 40 soles el saco de papas.*



- *Anel es una enfermera que pone ampollas a sus pacientes. Segundo Aristóteles es un doctor que purga a los niños. Comenta que tienen que tomar remedios para que no estén enfermos y que los niños tienen lombrices porque no se lavan las manos.*

Fuente: Cuaderno de campo de la PEC Ibeth Cruz Huamán del PRONOEI "Granitos de Mostaza" del caserío de Nuevo Huancabamaba, San José de Sisa, provincia de El Dorado, departamento de San Martín.





Otras experiencias exitosas

Desde el ámbito de los jardines privados queremos presentarte tres experiencias exitosas que utilizan el juego como eje de su propuesta pedagógica. Aquí te brindamos las entrevistas realizadas a las directoras:

1. Entrevista a Ana María Barrantes, directora del Jardín “Isabel de Orbea”

¿Cómo puedes describir la propuesta del Jardín “Isabel de Orbea”?

Nosotros trabajamos con la filosofía Reggio Emilia, que la expresamos en una práctica pedagógica adecuada al contexto en el que vivimos. Es una filosofía socioconstructivista que prioriza dos aspectos centrales: la imagen del niño y el rol del adulto. No se debe pensar en el niño como un balde vacío que hay que rellenar, sino como alguien que está portando una linterna y el adulto acompañándolo en la exploración del mundo. Esa es la metáfora que puedo plantear.

El niño trae sus recursos, sus potencialidades, sus necesidades de explorar el mundo y el maestro le ayuda a darle un sentido y una base. Lo central es cómo se ubica el adulto frente al niño. Si hay una posición vertical, donde el adulto lo sabe todo y le va a dar toda la información al niño, sin que éste sea un aprendizaje que el mismo niño construye, entonces no se va a lograr nada.

El uso del tiempo es fundamental en nuestra propuesta y también la documentación de los procesos. Por ejemplo, si hacen un paseo esto se trabaja con una semana de anticipación. No es sólo ir al paseo y punto. ¿Cómo vamos a ir?, ¿con quién vamos a ir? Los chicos planifican y después viene la documentación de todo lo que hemos visto. Así trabajamos secuencias temporales. Los chicos ordenan fotos, dibujos y testimonios, qué hicieron primero, qué hicieron después y se convierte en una experiencia muy profunda. Al final del proyecto se hace un cierre de proyecto, todo se pone a la vista y se invita a los papás.



¿Qué importancia tiene el juego en el jardín que diriges?

El juego es la piedra angular de toda actividad del niño. Es la forma que tiene el niño de entender el mundo y darle significado a lo que está viviendo. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constitutivos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos.



El rol del educador en el juego del niño

A veces se confunde la idea de “juego” con la idea de que “el niño haga lo que quiere”.

Eso nos pasa con los padres y los mismos maestros. Lo importante es que nada se deje al azar. Al niño se le debe dar una estructura, un entorno en el cual se le da libertad de decidir a qué juega, cómo juega, con qué juega pero sin que eso se confunda con dejarlo solo, sin acompañamiento.

Hay que escuchar al niño y observar que ideas trae. El juego sin ningún tipo de acompañamiento es rico para el niño pero finalmente no le brinda las estrategias de profundización, de exploración que necesita para que ese juego se convierta en una internalización de todas las cosas con las que está trabajando.

Nosotros trabajamos con sectores. El salón está dividido en áreas con diferentes elementos y la idea es que ese tipo de materiales den lugar a que el niño pueda tomar eso como interés y a través del juego investigue, cree y plasme lo que está pasando. Es muy importante la observación del adulto, el acompañamiento y escuchar al niño.



¿Cómo se relacionan los padres con el tema del juego?

Es una pregunta compleja. Hay padres que aparentemente entienden de qué se trata, luego nos damos cuenta que no. Entonces lo que tratamos de hacer es aprovechar todas las oportunidades que hay para que ellos vivan la experiencia. Por ejemplo, el Día del Padre o de la Madre promovemos espacios de interacción entre padres y niños para que jueguen y les damos diferentes materiales.



¿Qué aspectos desarrollan en el juego libre por sectores?

Se trata de dar una propuesta diversa dependiendo de las edades de los niños. Las cosas más sensoriales se trabajan con los chicos más pequeños. Con los más grandecitos hay un área de lectoescritura en donde el niño se va contactando con símbolos gráficos, así como con la escritura y lectura. En la parte del hogar, el rol dramático es vital. Trabajamos también la parte de experiencias científicas, la parte de exploración de todos los materiales que lo rodean. Una de las cosas a la que le damos bastante importancia es el arte, en donde se enfatiza no el arte por el arte sino como una forma de explorar el mundo y expresarse.

El jugar con los materiales es una de las contribuciones más grandes de esta filosofía porque al niño le da una posibilidad muy grande de explorar, de jugar y de armar sus producciones. Es un proceso que puede durar el tiempo que el niño necesite, no es una actividad que se acaba en un solo día.

Los proyectos tienen una duración totalmente indefinida. Puede haber proyectos que duren una semana como uno que dure prácticamente todo el año. Depende de lo que los niños y los profesores decidan. Surge básicamente del interés de los niños, pero también hay cosas que la profesora puede plantear. Son tres o cuatro temas que la profesora introduce, el resto de temas los define en función de lo que observa en el juego de sus alumnos. Los niños muestran a través de la forma en que interactúan qué es lo que les está interesando y eso es lo que la profesora recoge y plantea como un posible tema de investigación.

En un salón de niños de año y medio en el verano, el sol entraba por la ventana y los niños decían que entraba mucha luz. La profesora les preguntó: “¿qué pueden hacer con eso?” Un niño dijo: “¿por qué no hacemos cortinas?” y así comenzó toda una experiencia. Todos fueron dando sus ideas del tipo de cortinas que querían y los materiales a usarse. Todo sale de lo que los chicos van planteando y no de lo que la profesora impone. Esa experiencia de aprendizaje duró meses y realmente los chicos tuvieron la posibilidad de ver que el sol sí se tapaba con algo que ellos habían hecho.

¿Qué tipo de materiales priorizan en la propuesta educativa?

En el sector del hogar y en la mayor parte de sitios que se juega, tratamos de usar la mayor cantidad de materiales reales, cosas en desuso, lo que los papás donan como, por ejemplo, teléfonos en tamaño natural. Tratamos de eliminar las cosas muy infantilizadas y dar materiales más reales. En el sector de cuentos y literalidad tratamos de tener no solamente cuentos sino también revistas de geografía, de viajes o revistas de cocina. Tenemos también el sector de construcción con bloques de madera. También priorizamos mucho los materiales naturales y estamos limitando bastante el plástico. Incluimos mucho material heurístico. Por eso cuando se habla del juego no solamente nos referimos al juego con juguetes sino a todo este material. En el juego heurístico el niño juega con todo tipo de material: rúleros, tronquitos cortados, cadenas de metal, cucharas, envases reciclados, etc.



También trabajamos con lo que sería una especie de “pre-sector” con los más chiquitos donde tenemos, por ejemplo, la bolsa del bebé, la bolsa de la mamá, la bolsa de la peluquería, que no son sectores propiamente dichos, sino bolsos con cosas de la vida cotidiana recicladas y que los niños más pequeños valoran en sus juegos comunes.



2. Entrevista a Bárbara Noguera, directora de “Retama”

¿Cómo puedes definir la propuesta del Jardín “Retama”?

Tenemos dos columnas que sostienen nuestra metodología. Una es el movimiento y la otra es el arte. Las dos tienen la misma importancia y están unidas por dos ejes: el juego y el afecto. Estos componentes tienen que ir unidos definitivamente. Además, vemos al niño no como un pequeño adulto sino como un niño que está descubriendo. El ensayo-error es lo más maravilloso que existe en el juego. Esa mirada divertida la maestra tiene que aprenderla.

Nosotros no juzgamos el trabajo de los niños como “bonito” o “feo”. Es más bien “qué tanto te has esforzado para lograr esto”. Si no se esfuerza es “en qué te puedo ayudar” para enriquecerlo.

Tenemos los talleres de psicomotricidad que tienen un encuadre de 45 minutos donde los niños se sacan los zapatos y saludan. Es todo un ritual. El ritual ayuda mucho al niño a sentirse contenido: la entrada, el saludo y la despedida siempre son iguales, lo que cambia son los juegos del niño. El adulto pone algunas reglas que hace que el niño se sienta contenido afectivamente. Esto es lo que llamamos “encuadre”. El niño tiene que sentir que hay un inicio y un cierre. En los talleres de arte es igual.

El aprendizaje está en todos los talleres y cada taller tiene sus propios objetivos. El niño que sale de “Retama” puede ingresar a cualquier colegio porque ha logrado todas las habilidades, pero lo hace de una manera que no es tediosa ni fastidiosa. No queremos adelantar etapas, los juegos y los elementos que ofrecemos a los niños tienen que ir de acuerdo a las etapas en que están los chicos. No debemos correr más rápido de lo que el niño puede dar. Tenemos que observar al niño y escucharlo. Cada uno tiene su temperamento, su forma de ser. Cada uno trae un equipaje de su casa y, además, trae conocimientos de la casa que nosotras aprendemos a escuchar.



En esta edad inicial tenemos mucho cuidado con la competitividad, si nace de ellos, es de ellos pero no del adulto. ¿Cuál es el objetivo de “quién es el primero en llegar”? El niño es competitivo, pero nosotros no lo favorecemos. “Yo soy el primero” nos dice un niño y le decimos “y él es el segundo” y “¿quién va a ser hoy el último? ¡Qué divertido!”. Rompemos un poco el esquema, el juego te permite eso: romper esquemas.

¿Qué papel cumple el juego dentro de su propuesta?

En el juego es donde se practica que no existen razas, ni clases, ni estéticas, todos somos iguales. Pero también en el juego respetamos las diferencias. Cuando vas creciendo el juego va perdiendo su verdadera fuerza en ti. Cuando vas creciendo, te van diciendo que ya eres maduro, que ya no debes jugar, sino verbalizar. Los adultos vamos olvidando los placeres que conlleva el juego. Si te das cuenta cómo te han enseñado a ser adulto ves que tienes una máscara: hacer tonterías y chistes en el trabajo resulta absurdo, pero acá en “Retama” sí lo hacemos.

Mientras sea juego todo vale porque es un “como si”. Eso te ayuda a tener una mirada distinta de lo que es la vida. El juego te ayuda a tener otra mirada de la vida. Te ayuda a encontrar soluciones, a ser más optimista.

¿Cuál es el rol de las profesoras?

Durante estos años hemos podido comprobar que lo más importante es que la persona que va a jugar con el niño o permitir su juego no sea una persona rígida o una persona que está acostumbrada a tener límites demasiado estrictos o una persona que le avergüence expresar sus emociones internas. Si es así no va a poder acompañar a los niños en su juego.

En las capacitaciones hemos visto maestras que han tenido que tirar la toalla pues tienen que tener una actitud lúdica, no se juega para cumplir con la programación. Es una mirada de acompañamiento al niño, una mirada afectiva, divertida, deben disfrutarlo. La maestra, sin perder su rol como tal, debe integrarse en el juego del niño y disfrutarlo.





Además eres el espejo del niño, tú le devuelves una imagen de sí mismo. Si mientras el niño está jugando miras el reloj para ver a qué hora termina no es una imagen muy correcta la que le estás devolviendo. Es mejor una postura tranquila, afectuosa con el niño, donde disfrutas de sus logros. A veces no son necesarias las palabras o estar interrumpiendo el juego del niño, sino basta con un gesto para que sea la mejor respuesta.

Aquí en "Retama" lo que buscamos es que las maestras encuentren en ellas esa parte lúdica que a veces los adultos nos olvidamos que tenemos. Para ello, tenemos una capacitación los días jueves. Después de trabajar todo el día les decimos "vamos a jugar" y a pesar de que están cansadas después de esa hora de juego salen motivadas, alegres y relajadas.

¿Qué nos puedes comentar del papel de los padres en el juego del niño?

El juego de las maestras también se lo trasladamos a los padres. Para que el papá comprenda la importancia del juego, lo hacemos jugar. En los talleres con los papás buscamos los juegos más acordes para que puedan entender cómo se sienten sus hijos.

3. Entrevista a Gloria de los Ríos, directora del “Jardín Ecológico”

¿Cómo puedes describir la propuesta educativa del “Jardín Ecológico”?

Yo la llamo “una propuesta natural”. Yo quería que los chicos sean felices. Al principio no teníamos infraestructura, teníamos un terreno de 15 metros cuadrados, así que teníamos que hacer la clase afuera, al aire libre. Uno de los sitios adonde íbamos era al “Parque de las Leyendas” y a los niños les encantaba porque se divertían mucho y aprendían jugando con la arena, el agua y los animales. Nos dimos cuenta de que los niños aprenden mejor en base a la experiencia vivida. Nosotros tenemos una mística especial que es el amor, les enseñamos a los niños con amor. Es un vínculo en donde no solo están los niños y la escuela, sino que también intervienen los padres y la familia en general.

¿Qué papel cumple el juego dentro de su propuesta?

En el centro educativo trabajamos mucho con los eco-talleres y los eco-juegos. Vinculamos mucho el juego en el ambiente ecológico. La propuesta es que los chicos se diviertan elaborando cosas que ellos mismos hacen y van aprendiendo y creando. Para nosotros, el juego no es un espacio exclusivo, sino permanente, es decir, desde que el niño entra hasta que sale del centro. Es transversal, no podemos decir que el juego es un espacio al aire libre porque en el aula el niño juega, en su casa juega, en el recreo juega. Para nosotros el juego está dentro de nosotros, es parte de nuestra existencia, tanto en el niño como en el adulto.



¿Cuál es el rol de las profesoras?

Las maestras hemos sido formadas en una universidad con un plan muy estructurado para aplicar una metodología estándar a nivel nacional. En el año 1988, rompimos con esta metodología. Vimos cómo los niños aprendían mejor en los espacios abiertos y lo incorporamos en nuestra metodología. Vimos que había varias cosas que los maestros deberíamos cambiar. Por ejemplo, cambiamos la idea del “aula-jaula”, donde el niño está enjaulado y no puede salir,



por la idea de un aula abierta. Sentimos que las aulas son talleres, espacios donde van creciendo y cambiando. Los niños deben disfrutar de los espacios que ellos quieran con un personal especializado para que los pueda atender. Las actitudes del personal docente han cambiado en un 80%. Ahora tienen actitudes proactivas y quieren hacer cosas diferentes a lo establecido. Nosotros sacamos las aulas afuera; ya no son “aulas-jaulas” sino aulas abiertas, los talleres también pues son lugares a los que los niños van cuando quieren.

Nuestra propuesta es abierta. La panadería es una microempresa que genera fondos y que sostiene la propuesta institucional. Además, los niños que estén interesados o sus hermanos que ya terminaron el colegio pueden trabajar ahí y tener una fuente de empleo y aparte nos ayuden a enseñar a los niños. Sentimos que el trabajo de salud y educación tiene que estar muy cruzado. Ya que el Estado no nos brinda un médico hemos hecho un convenio con la Universidad de San Marcos para trabajar la salud mental desde la infancia.

Háblanos sobre la metodología y específicamente sobre los areneros

El arenero es un espacio de cajas de arenas en donde los niños acuden y juegan con diversos personajes y crean historias, es decir, arman juegos en la arena. En la caja de arena pueden encontrar artículos pequeños de plástico, personajes como soldados, muñequitos, animales, vehículos, moldecitos... Después de jugar la profesora lleva a los niños al aula y éstos le cuentan lo que han hecho en el arenero.

Tenemos también “la mesa de agua”, que es un espacio grande para que los niños pinten lo que ellos sienten. El taller de arte es una maravilla pues los chicos trabajan con la arcilla, la pintura y es terapéutico porque el niño que viene rabioso, al amasar la arcilla o darle de comer a los conejos aprende a vivir en paz. Nosotros no damos clase teóricas de paz o amor sino que la metodología está vinculada con lo que es la convivencia de paz y amor.

¿Cuál es tu idea de lo que es un buen juguete?

Para nosotros un buen juguete no es aquel construido por las empresas necesariamente. Para nosotros el buen juguete es todo aquello que agrada al niño y que lo usa interiorizándolo. El niño sabe cómo jugar con cada cosa. No necesariamente un juguete es lo que está en el mercado, sino cada objeto que el niño transforma para crear juegos. Y estos objetos los encontramos en la casa, en la cocina, en todas partes.

¿Cómo promueven el juego desde la comunidad?



A través de la comunidad hemos trabajado el juego los sábados y domingos. Dejamos el campo deportivo del centro abierto para jóvenes, padres y chicos. Para los niños de inicial hacemos “Teatro Vivo” y también el “Cuentacuentos”, donde se vincula el arte, las historias y el juego.

Con la propuesta del juego al aire libre, las maestras tratan de traer juegos históricos como la ronda y otros más para jugar con la gente. El juego no se puede dejar así a la deriva sino que el maestro debe canalizarlo. Es como un río que si no se canaliza se desborda. El juego debe estar canalizado por las maestras para que el niño no se desborde y sea feliz.



Tercera parte



Metodología de la *hora del juego libre* en los sectores





3.1. Definición de juego libre en los sectores

El *juego libre en los sectores*, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:

- a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si". Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.
- c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el "viaje", el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre "aquí y ahora", se vive siempre en tiempo presente.



3.2. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

La *hora del juego libre en los sectores* es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

Planificación

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

- La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra *hora del juego libre en los sectores*. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”
- La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la *hora del juego libre en los sectores*. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.



- Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”.

Organización

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.



Un proyecto de juego autónomo supone que el niño inicia, desarrolla y plasma una idea convirtiéndola en acción. Algunos niños se instalan en un tipo de juego rápidamente. Otros se toman su tiempo hasta decidirse a qué jugar. Esto es normal, sin embargo, si algún niño se muestra bloqueado, la educadora debe ayudarlo a encontrar un juego con el que se sienta cómodo, ya sea solo o acompañado.

Ejecución o desarrollo

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.



Orden

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- a. Cuenten a qué jugaron y con quién.
- b. Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

Socialización

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” y que los hombres no cocinan, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

Representación

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.



3.3. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores

a. El tiempo y el espacio para jugar libremente

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.



El tiempo

En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños “descargar” sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas.

Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la *hora del juego libre en los sectores* al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos.

Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la *hora del juego libre en los sectores* sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

El espacio

Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.



Sin embargo, en algunos centros educativos, sobre todo en áreas rurales, el aula es muy pequeña, pero cuentan con un jardín o un espacio en el exterior amplio y libre que ofrece mejores condiciones para que los niños puedan jugar con libertad y seguridad.

Un espacio muy amplio no es recomendable ya que los niños se sienten muy “suelos” y poco contenidos. Recordemos que el tipo de juego es el de representación simbólica, donde los niños escenifican con los juguetes y materiales situaciones de su vida diaria. Ellos aprecian, para este tipo de juego, espacios con elementos del entorno que les den la posibilidad de simular que son “casitas” o “refugios”.

Los niños también aprecian muritos o plataformas donde puedan colocar los juguetes, esquinas o rincones donde puedan acomodar las cosas que emplean en sus juegos imaginarios.

Para elegir el mejor espacio de juego, te recomendamos observar en qué escenario los niños se sienten más cómodos y seguros y dónde expresan mejor su creatividad e imaginación.

Pero de una u otra forma, es necesario que el aula cuente con materiales e insumos variados organizados en los sectores bien definidos.

Por la diversidad de nuestro país existen algunas aulas, especialmente de zonas rurales, que no cuentan con sectores organizados, generalmente por falta de espacio. En este caso se utilizan las “cajas temáticas”, las cuales son cajas con los materiales, juguetes e insumos para que los niños jueguen.



b. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

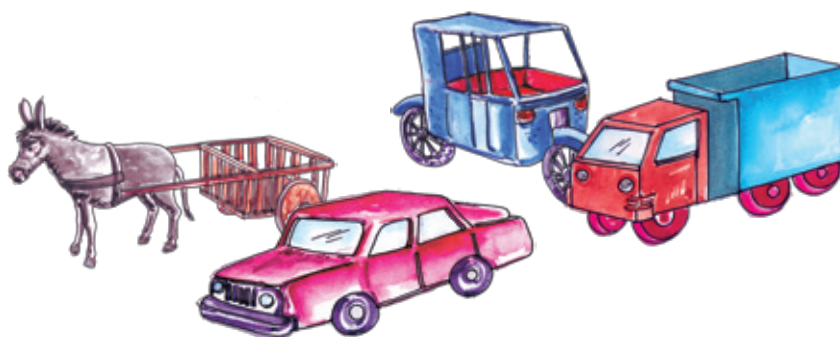
Los siguientes juguetes y materiales conforman el equipo básico para organizar un aula de 20 niños en promedio y realizar la *hora del juego libre en los sectores*:



- Al menos tres muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm. de largo y sus accesorios: biberón, peine, ropita, pañal, etc.
- Conjunto de 20 animales domésticos y/o granja de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: perro, gato, vaca, gallo, gallina, chanco, caballo, entre otros.
- Conjunto de 20 animales salvajes de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.
- Paños de telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30 cm. a 1 x 1 m. para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc.
- 20 muñequitos y personajes diversos de mínimo 5 cm. de alto: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.
- Una o dos familias de muñecos: papá, mamá, hijos, bebito, entre otros, de mínimo 15 cm. de alto.



- Camiones, autos u otros vehículos. Es preferible los camiones que puedan llevar carga antes que los volquetes.
- Material de construcción: bloques de construcción (maderitas de diversos largos y grosores), latas, palitos, Legos, tubos, piedritas, entre otros.



- Cuerda delgada de al menos 1 m. de largo para jalar carritos, amarrar cosas.
- Menaje de cocina y comedor: tazas, ollitas, platos, jarras, recipientes pequeños. Si es posible cubiertos.
- Herramientas de juguete: martillo, serrucho, destornillador, alicate, entre otros.



- 3 muñecos de peluche.
- Algunos juegos de mesa: rompecabezas, juegos matemáticos, memoria, dominó, encajes, entre otros.
- Cajas de cartón forradas y bien conservadas que los niños puedan usar como camitas, muebles pequeños, recipientes, entre otros.
- Diferentes tipos de textos, tanto elaborados por los niños, los padres, la docente y/o comprados, donados, etc.



Accesorios deseables

A continuación presentamos los juguetes y materiales que enriquecen el equipo de juego para *la hora del juego libre en los sectores*. Muchos de estos accesorios pueden ser contruidos con cajas de cartón o materiales reciclables. Se trata de hacerlo con amor y creatividad:

- Cunita o camita para las muñecas tipo bebé.
- Fogón o cocinita de juguete.
- Pequeña mesa.
- Instrumental de juguete de doctor.
- Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, frejoles, etc.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros.
- Instrumentos musicales.
- Teatrín y títeres.
- Productos para jugar a la tienda o a la venta.



- Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas y otros utensilios.
- Piezas para clasificar.
- Pizarra pequeña.
- Almohadas de diversos tamaños.
- Dados numéricos.
- Tablero de plantado.
- Juegos para contar cuentos.

c. Organización de los juguetes y materiales

Debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la *hora del juego libre en los sectores*. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula:



Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de "casita". No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio.



Si el aula es pequeña y no cuentas con mobiliario suficiente, los juguetes y materiales pueden ser organizados en **cajas temáticas**. Las cajas serán de cartón pintadas o forradas con papel lustre. Cada una será de un color diferente. En cada caja se guardarán los juguetes correspondientes a los sectores mencionados abajo. La ventaja de este sistema es que los niños pueden transportar las cajas al exterior del aula como si fuera un “sector itinerante o viajero”. Una vez que se termina el juego, los juguetes son guardados en las cajas correspondientes y colocadas en el aula, en el lugar donde se haya decidido su almacenaje.

Sectores o cajas temáticas

Hogar

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje.

El sector o caja temática *Hogar* debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

Construcción

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.



El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En *Construcción* deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

Dramatización

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El sector o la caja temática de *Dramatización* permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

Este sector o caja temática debe contar con:

- *Un teatrín para títeres*
- *Disfraces y accesorios como sombreros, máscaras, cinturones, etc.*
- *Mantas o telas de 1 x 1 m.*



Biblioteca

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).

Juegos en miniatura

Además de los sectores organizados en el aula también es importante tener un espacio con juegos en miniatura.

Los *juegos en miniatura* ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada.

Los juguetes y materiales correspondientes a *juegos en miniatura* son:

- Diversos carritos y vehículos, como camiones con tolva, automóviles, avión, helicóptero, motos, etc.
- Animales de granja y animales salvajes.
- Muñequitos y personajes como soldados, indios, vaqueros, entre otros.
- Familias de personajes: papá, mamá, niños, niñas, bebés.
- Platitos, ollitas, tacitas y otros implementos de cocina. También un comedor en miniatura con juguetes diferentes y más pequeños que los del sector Hogar.
- Telitas pequeñas de 30 x 30 cm.
- Pequeños muebles de hogar para el uso de los muñequitos disponibles: camitas, sillitas, mesitas, roperito, entre otros.
- Una casita de muñecas hecha de cartón o de madera es deseable y muy valorado por los niños.



Juegos tranquilos

Los llamados *juegos tranquilos* son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años.

La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

Este sector debe contar con juegos como piezas para clasificar y seriar, tiras de tela de diferente largo, tablero de plantado, juego de memoria, rompecabezas de 8 a 30 piezas, dominó de animales, juegos de encaje, ensarte, bloques lógicos, juegos de desarrollo matemático, entre otros.





3.4. El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje

El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño **representa una realidad** con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, **el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño**. Al jugar simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción.

Además, cuando el niño juega de manera simbólica se relaciona con otras personas, o expresa en su juego la relación con otras personas. Al jugar "a la casita" los participantes se distribuyen roles, negocian y resuelven conflictos, se ponen de acuerdo, siguen turnos y reglas propias del juego, asumen acciones con autonomía, ponen en marcha su iniciativa y creatividad para recrear una experiencia compartida. Por eso, el juego de tipo simbólico tiene un impacto importante en el desarrollo social y emocional del niño.

Los estudios de investigación sobre juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes que presentamos a continuación, según la clasificación del Diseño Curricular Nacional (DCN):

Área de Comunicación

Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del *juego libre en los sectores*.



Un estudio comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones (“como si la escoba fuera un caballo”) usan el **lenguaje** de una manera más desarrollada pues usan los llamados “verbos metacognitivos” como “pienso”, “creo”, “imagino”, que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo.

Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en **la lectura y la escritura**. Esto tiene una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones “como si” durante el juego. Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente.

Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor **comprensión lectora** porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. Así, cuando el niño lee se encuentra con la misma exigencia, pero a un nivel más abstracto: en el cuento hay personajes que sienten diversas emociones que el niño debe identificar a partir del proceso de atribución que parte de su propio ser.



Por esta misma razón se ha descubierto que los niños con pobres desempeños en lectura exhiben conductas de juego menos maduras que sus pares con buenos desempeños.

Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual

El desarrollo cognitivo y, por ende, la capacidad intelectual se ven estimuladas de manera importante por la práctica del *juego libre en los sectores*, en general, y por la práctica del juego simbólico, en particular. Cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a resolver problemas de diverso tipo, como dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales de nivel superior. Por otro lado, para jugar, el niño debe poner en marcha elevados procesos de atención y concentración, discriminación visual y auditiva.

Un estudio determinó que la predominancia del juego simbólico (representar acciones imaginarias con juguetes u objetos) sobre el juego funcional (manipular los objetos y probarlos) a los 24 meses de edad guarda relación positiva con las habilidades lingüísticas de ese momento y está asociada a altos puntajes de inteligencia a los cinco años de edad.

Otro estudio estableció que la baja habilidad para usar el lenguaje y el “como si” en el uso de objetos durante el juego simbólico ha sido asociada con un bajo rendimiento escolar posterior. Los niños con dificultades en el aprendizaje tienen deficiencias en su capacidad de abstraer su juego de una situación literal y concreta.

Área Matemática

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño

ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida.

Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al., 1999 en Silva, 2004).

Cuando los niños juegan, ponen en práctica sus habilidades matemáticas:

Dos niños jugando en el Hogar: "Mira, tú tienes que tener dos cucharas, mi una, dos son para ti, una y dos para que sean cuatro, que sean cuatro, dos para ti y dos para mi, mira. ¿Ves?... Cuatro."

Niños de 4 años, nido Isabel de Orbea

Un estudio llevado a cabo por Johnson, Christie y Yawkey (1998) demostró que la exposición al juego libre con bloques de construcción por sólo tres semanas consecutivas mejoró el desempeño de un grupo de niños en el área de matemáticas en comparación con niños que no pasaron por esta experiencia.

En conclusión, el juego simbólico contribuye con los procesos mentales que son necesarios para la transición del jardín de infantes a la escuela primaria.



Área Personal Social

El *juego libre en los sectores*, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su



iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante.

Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niños con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás.



El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través del juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad.



3.5. Rol de los docentes

El rol que debes asumir durante la *hora del juego libre en los sectores* es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños.

¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante *la hora del juego libre en los sectores* el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer

pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debe ser activa pero no-directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas.

¿Qué significa acoger el juego de los niños? Significa que los aceptas con interés y calidez, sin cuestionarlos o juzgarlos. Incorporar cualquier juego que los niños desarrollen es valioso porque te muestra su interior, el nivel de su desarrollo, sus intereses, preocupaciones, gustos y necesidades, e inclusive sus conflictos personales y familiares. El niño, al jugar, te regala su forma de sentir la vida. Ese regalo debes acogerlo con cariño y respeto.

a. La observación durante la *hora del juego libre en los sectores*

Tu rol más importante durante el desarrollo de la *hora del juego libre en los sectores* es el de observador.

La observación diaria es fundamental para:

- Conocer mejor a tus alumnos: sus sentimientos, vivencias, pensamientos, capacidades, entre otros.
- Observar sus progresos diarios a través de su conducta.
- Detectar problemas en los niños que deben ser atendidos.
- Conocer cómo funcionan los niños como grupo.

Para llevar a cabo una observación útil y bien hecha debes tomar en cuenta lo siguiente:

■ Observa de manera permanente

Para que llegues a conocer a profundidad los detalles de la vida en grupo y del comportamiento de cada uno de tus alumnos debes hacer observaciones permanentes, volviendo a leer las que hiciste con anterioridad para observar los cambios.



■ **Describe las acciones tal como ves que ocurren**

Describe las acciones y todos los detalles que observas en el juego y en la conducta de los niños. Sé meticuloso al narrar lo que ves.

■ **No hagas interpretaciones sobre lo que observas**

Simplemente relata los hechos tal como se han dado. No debes confundir “observar” una conducta con “opinar” o “interpretar” una conducta. Describir la conducta, tal como la observas, te permite compartir lo que has visto con otros educadores para reflexionar juntos sobre lo mirado.

■ **Observa sin prejuicios o ideas previas de lo que “se espera que ocurra”**

Cada niño es único. Cada grupo y cada juego son únicos. No hay dos niños o dos juegos que sean idénticos.

■ **Lo que observas en un niño no tiene que repetirse en su compañero**

Mantente abierto a ser sorprendido en cada observación.



Un cuaderno de campo o anecdotario te permitirá registrar tus observaciones de manera sistemática.





Un ejemplo que **describe** una conducta observada:

“Janet y Gina visten a las muñecas y les dan de comer. Luego, Gina hace dormir a su muñeca y le dice enojada que se ha portado mal. Janet acaricia a la suya y le da biberón”.

Un ejemplo que **interpreta** una conducta observada:

“Janet y Gina juegan a las mamás. Gina es severa con su muñeca. Janet es más tierna”.

b. Registro de las conductas de juego

Registra por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste. Anota lo que cada niño realiza como si estuvieras contando una película, sin colocar apreciaciones personales o juicios de valor. Recuerda que es importante emplear términos que tengan similar significado para todos y sé preciso en las descripciones. Es mejor decir “saltó cinco veces” a decir “saltó muchas veces”.



Asimismo, es fundamental considerar el aspecto emocional en la observación: las emociones de los niños deben ser anotadas, por ejemplo, lo que expresa el rostro del niño o sus actitudes frente a sus compañeros para conocer sus estados de ánimo y las formas de relacionarse.

A continuación, te presentamos un formato sencillo que puedes emplear para registrar tus observaciones diariamente con dos ejemplos de cómo llenarlo.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Nombre del niño	¿A qué jugó?	¿Con quién jugó?	Actitud del niño	Observaciones: progresos o problemas
Juan	A la venta de pan. Amasa con plastilina, y luego carga los panes en su camión y dice que lo llevará a Tarapoto para venderlos.	Con Fernando y Álvaro. Todos hacen algo similar y ponen el precio de los panes.	Es conversador y el que dirige al grupo. Se le ve animado. Por momentos quiere imponer su punto de vista, pero logra hacer acuerdos con los otros niños.	Ha superado su agresividad. Ahora se relaciona con firmeza pero sin ofender a sus compañeros. Haciendo panes ha aprendido a contar hasta 8.
Francisco	Hizo un corralito redondo con piedritas. Cuando terminó, colocó allí animalitos. Demoró mucho intentando que todos se paren, pero lo logró.	Solo, no se asoció con otros niños.	Callado, serio. Mira de vez en cuando a otros grupos pero no se mueve de su lugar. Sin embargo, se comprometió con su proyecto de juego.	Antes no jugaba a nada. Sólo miraba a los demás. Ahora emprende un juego, que aunque aún es solitario, empieza a ser creativo.
Rosita				
Paul				



En la primera columna debes colocar el nombre de tus alumnos y luego describir en las siguientes columnas el juego que realizó cada uno; los compañeros de juego de cada niño, sus principales actitudes y estados de ánimo, así como observaciones sobre los progresos que ves o problemas que se presentan.

Con esta ficha tienes dos opciones:

- 1. Puedes observar diariamente a todos los niños de tu aula y anotar para cada uno algún comentario breve en las columnas. Este método te permite un seguimiento diario de cada niño, pero es más superficial ya que lo observado será puntual.*
- 2. Otra opción es elegir a cinco niños por día para ser observados y describir más detalladamente sus conductas lúdicas. Al día siguiente eliges otros cinco niños y así vas turnando las observaciones. Con este método los niños serán observados al menos una vez por semana. Este método te permite profundizar más en tus observaciones y tener una secuencia intercalada del comportamiento de cada alumno.*

c. La intervención durante la hora del juego libre en los sectores

Puedes jugar con los niños si ellos lo permiten o lo solicitan: algunos niños (no todos) sienten deseos de que el educador participe de sus juegos asumiendo algún rol o apoyando alguna acción. Como educador estás presto a involucrarte en el juego si percibes que tu participación es bienvenida. Algunos niños, por el contrario, se sienten inhibidos cuando un adulto quiere intervenir en su juego. Hay que respetarlos. Si eres invitado a participar recuerda que tú no debes dirigir el curso del juego, sino seguir las instrucciones de los niños respecto al rol que tendrás en el mismo.





Las posiciones sobre la intervención de los adultos en el juego de los niños traen controversias. Una posición dice que la participación de los adultos puede enriquecer la experiencia de los niños y maximizar el impacto del juego en el desarrollo intelectual y social de los niños.

Otra postura argumenta que la intervención del adulto puede inhibir o interrumpir el desarrollo del juego espontáneo de los niños y reducir sus oportunidades de aprendizaje.

¿Qué posición es válida?

Ambas posiciones son legítimas, todo depende de cómo se interviene. Los estudios sobre juego y aprendizaje infantil han determinado que las buenas intervenciones de los adultos son positivas y apoyan el desarrollo de los niños cuando parten de una aproximación al niño y a su juego de manera respetuosa, cuidadosa y adecuada. Esto ocurre cuando el educador brinda al niño soporte y una respuesta cálida.

Los efectos de buenas intervenciones son:

- **El niño se siente aprobado y reconocido**

Cuando el adulto participa, el niño se siente tomado en cuenta, experimenta que su juego es importante y valioso.

- **Se fortalece el vínculo maestro-alumno**

Los niños que experimentan una interacción positiva durante el juego con su profesor sienten seguridad y mayor cercanía con éste.

- **Mejora el nivel del juego**

Los niños pueden hacer más complejo su juego, enriquecerlo y hacerlo más creativo con un educador que le da ideas, le proporciona materiales o le propone acciones más sofisticadas, teniendo la prudencia de no exigirle niveles que aún no están a su alcance.

- **Mejora el nivel de concentración y atención**

Cuando un adulto está presente, la atención y concentración del niño se incrementa en el juego.

- **Mejoran las interacciones sociales con otros niños**

La participación del adulto puede apoyar el contacto del niño con otros niños, cuando es necesario. Por ejemplo, el adulto puede facilitar que un niño solitario se asocie con otros compañeros.





Las intervenciones **NO** son positivas cuando:

- El educador limita la iniciativa del niño de jugar en sus propios términos.
- Reduce sus oportunidades de explorar y descubrir por sí mismo; resolver problemas, asumir retos e interactuar libremente con sus compañeros.
- El educador interrumpe el juego del niño para enseñarle conceptos o direccionar a los niños a actividades académicas para “aprovechar la oportunidad”.
- El educador pretende tomar el control del juego y estructurarlo a su manera.

¿Cómo intervenir adecuadamente?

Puedes apoyar el juego de los niños realizando de vez en cuando algunos comentarios a los niños sobre lo que vas observando en el juego. Estos comentarios deben ser centrados en el niño y no ser valorativos.



También puedes elevar o complejizar el juego de algunos niños dándoles ideas que lo enriquezcan. Por ejemplo, si un niño juega a rodar carritos puedes elevar su nivel de juego preguntándole: “¿a dónde van los carritos?” y sugerirle la idea de que lleven carga. Si el niño se entusiasma con la idea enriquecerá su juego y se puede continuar haciendo lo mismo: “¿y adónde llevan la carga?” y así estimular a que la imaginación del niño “vuele más”. En este caso, no se trata de dirigir el juego del niño, sino de hacerle preguntas que lo inviten a hacer más rica su experiencia lúdica.

Lo que **NO** debes hacer:

- *Intervenir en el juego si no te lo solicitan los niños.*
- *Cuestionar el juego: “No entiendo lo que estás jugando”, “¿por qué juegan lo mismo todos los días?”*
- *Hacer juicios de valor sobre el juego: “Debes hacer mejor la casita de maderitas”, “muchos niños están participando en este juego”.*
- *Dirigir el juego de los niños: “deben jugar a esto”, “así se juega esto”, “¿por qué no juegan a la tiendita?”*
- *Evaluar conocimientos de los niños durante el juego: “¿Cómo se llama esto?”, “¿De qué color es esta taza Rosita?”*
- *Interrumpir el juego de los niños sin previo aviso.*

Existen tres formas de intervenir durante la *hora del juego libre en los sectores*. Recuerda siempre respetar y acoger el juego del niño.

1. El uso de las preguntas

Podemos, de vez en cuando, realizar algunas preguntas a los niños con respecto a su juego, a fin de conocer más en detalle sus juegos.

Las preguntas no deben ser invasivas o cuestionadoras. Deben, más bien, comunicar interés genuino en comprender el juego de tus alumnos. No deben tampoco buscar respuestas esperadas o ser evaluaciones de los conocimientos del niño. Deben estar siempre referidas a los juegos observados. Este tipo de preguntas le dejan al niño la sensación de que su juego es aceptado. Es como entrar en el mundo y la lógica de su imaginación.



Este tipo de preguntas permite a los niños abrir su mundo interior, compartirlo y ampliar sus respuestas, lo cual es beneficioso para el desarrollo de su pensamiento, de su lenguaje y de la relación maestro-alumno. A partir de un diálogo con preguntas bien realizadas, los niños llegan a hablar de sí mismos con mayor facilidad.

Veamos un ejemplo:

Educador: ¿A dónde llevas a la bebita?

Rosita: A la posta, se ha enfermado.

Educador: ¡Ah! Se ha enfermado... ¿Qué le pasó?

Rosita: Tiene fiebre, tos, no se abrigó bien.

Educador: Es verdad, debe haberse enfermado por eso. ¿Y cómo se sanará?

Rosita: Le van a dar su remedio en la posta.

Educador: ¿Tú también has ido a la posta?

Rosita: Sí, cuando me enfermé.

Educador: ¿Y te dieron tus remedios?

Rosita: Sí, eso me curó.

Educador: Me alegra.

2. El uso de los comentarios empáticos

Los “comentarios empáticos” son aquellos que describen y reconocen lo que el o los niños están haciendo o sintiendo, sin transmitirles que estás juzgando su juego, conducta o actitud, ni positiva ni negativamente. Es decir, cumplen la función de “reflejar” cual espejo la actividad del niño. Este reflejo es muy importante porque le devuelve al niño la sensación de que su juego es importante, que hay alguien que se da cuenta de lo que hace, se siente reconocido, acompañado y, además, puede mirar su actividad “con otros ojos”, apreciándola mejor y descubriendo los sentimientos que le generan.

Los comentarios empáticos deben ser auténticos y reflejar lo que atentamente, como educador, has observado. Para decidir hacer un comentario empático debes determinar si lo que vas a decir le va a aportar algo al niño o a los niños a quienes va dirigido el comentario.

Los comentarios empáticos abren la comunicación, despiertan en los niños las ganas de hablar sobre sus sentimientos, experiencias o proyectos de juego. Una señal de que tus comentarios no están siendo empáticos es que los niños se queden siempre callados cuando los realizas.

Tipo de comentarios empáticos

a. Los que reflejan emociones y estados de ánimo

Se caracterizan por mencionar los estados de ánimo predominantes que observas en uno o más niños. Nunca son categóricos. Para ello se usan verbos como “parece que...” o “me da la impresión que...”

“Parecen todos muy contentos jugando a la casita” (ayuda a los niños a reconocer sus emociones positivas). “Sin embargo, me da la impresión de que tú, Anita, estás un poco molesta”.

b. Los que describen lo plasmado en el juego

Se caracterizan por señalar objetivamente lo que los niños han logrado expresar en su juego:

“Han hecho un puente largo por donde pasan los camiones”. Este tipo de comentario transmite reconocimiento de la obra y anima a los niños a contar más sobre su construcción.

“Veo que son una familia muy unida: el papá trae comida de la chacra, la mamá ha preparado la comida y los hijos ayudan en el hogar”.

3. Asumir un rol activo en el juego mismo

En este caso debes asumir un rol cuando un niño te invite o acepte de buena gana que lo hagas. Debes esperar la señal del niño que te demuestre interés en que participes. Cuando participes pregúntale qué rol quiere que tú asumas. Hay niños muy tímidos que esperan que tú les propongas jugar con ellos. Pregúntale y date cuenta si el niño así lo está deseando. Mientras juegas el rol asignado, recuerda siempre dar ideas, pero ante todo respetar las ideas que el niño va desarrollando.

Juega con los niños de manera espontánea. Entra en la lógica de su imaginación. Acepta sus propuestas, no las cuestiones aunque te parezcan “ilógicas”. Si te invitan a “volar como un pájaro” acéptalo y rompe tu resistencia al ridículo o a no ser “racional”. Conversa con los niños en el “lenguaje del juego”, deja florecer tu fantasía y compara con ellos su imaginación.



Cuarta parte

Pautas para docentes y padres de familia:
¿cómo apoyar el juego de los niños ?





4.1. ¿Apoyamos el juego de los niños?

En este capítulo vamos a revisar nuestras actitudes hacia el juego de los niños con el fin de conocer nuestras fortalezas y debilidades con respecto al apoyo que damos y podemos dar a esta actividad tan importante en la vida de nuestros alumnos.

Algunas preguntas que debes realizar para iniciar esta revisión son:

¿Hasta qué punto valoro el juego de los niños?

¿De qué forma concreto apoyo la actividad lúdica de mis alumnos?

¿Les brindo espacio y tiempo para jugar en el centro educativo?

¿Participo en los juegos de los niños? Si no juego activamente, ¿de qué otra manera participo?

¿Hablo con los padres de familia sobre la importancia del juego en la vida de sus hijos pequeños?

¿Organizo alguna actividad que promueva el juego infantil en la comunidad o en las familias?

¿Me he preocupado de contar con juguetes o materiales de juego en mi aula?



4.2. Haciendo memoria: nuestra historia lúdica influye en nuestra actitud hacia el juego infantil

Nuestras actitudes hacia el juego infantil nos llevan a pensar, a sentir y a actuar de una manera determinada con relación a esta actividad. Estas actitudes se forman en varios momentos de nuestras vidas y son influidas por nuestras experiencias y los conocimientos que vamos incorporando.

Responde a las siguientes preguntas para acercarte al tipo de actitud que tienes con respecto al juego infantil:

¿Puedes describir qué tipo de actitud tienes frente al juego de tus alumnos?

¿Es una actitud positiva? ¿Valoras, aprecias, ves con agrado a los niños cuando juegan? O por el contrario, ¿te es indiferente y no le prestas mayor atención a sus juegos?

¿Te parece que los niños pueden jugar en su “tiempo libre” (el recreo o en sus casas, por ejemplo) porque es mejor que en el centro educativo se dediquen a aprender contenidos preescolares?



Una fuente importante de nuestras actitudes hacia el juego se inicia en nuestra niñez y en la forma cómo fuimos criados. También influye mucho la forma cómo nos trataron nuestros maestros en este aspecto. Si valoraron tus momentos de juego, te apoyaron y participaron contigo, tu actitud tendrá más chance de ser favorable. Si, por el contrario, tus padres o maestros fueron represivos o castigadores con respecto al juego, te puedes haber identificado con esta posición y como adulto reproducir, sin darte cuenta, esta misma actitud.

Las huellas de nuestras experiencias de juego en la infancia y en la niñez influyen en la actitud que tengamos como adulto frente a la actividad lúdica de nuestros hijos y alumnos.



Vamos a hacer ahora un pequeño viaje al pasado, al tiempo en que eras niño o niña. Cierra tus ojos y busca recordar algún episodio en el cual te encontrabas jugando. Luego, responde sinceramente estas preguntas y de preferencia apunta tus respuestas. Al final del ejercicio podrás tener una idea de tu historia lúdica infantil.

¿Recuerdas a qué jugabas cuando eras pequeño?

¿Cuáles eran tus juegos favoritos?

¿Recuerdas algún juego en particular?

¿Cómo te sentías jugando ese juego?

¿Con quién recuerdas que jugabas?

¿Recuerdas haber jugado alguna vez con algún adulto?

¿Quién era ese adulto?

¿Cómo te sentías jugando con él o ella?

¿Recuerdas qué actitud tenía tu madre respecto a tus juegos? ¿Y qué actitud tenía tu padre? ¿Jugaron alguna vez contigo? ¿Cómo te sentías al respecto?

¿Recuerdas qué actitud tenían tus maestros con respecto a tus juegos?

¿Cómo te sentías con respecto a este o estos maestros?

¿Tenías juguetes? ¿Qué juguetes recuerdas?

¿Recuerdas que alguien te haya regalado un juguete?

¿Cómo te sentías con tus juguetes?

Muy bien. Ahora tienes algunas imágenes que te permiten reflexionar en torno a tu experiencia de juego como niño o niña y la actitud que las personas adultas tuvieron al respecto.

Sigamos con el siguiente ejercicio. Responde ahora estas preguntas:

¿Crees que estas experiencias recordadas tienen relación con tu actual actitud hacia el juego de tus alumnos?

¿Cómo piensas que han influido?

¿Piensas que alguna otra experiencia influyó o modificó tus actitudes hacia el juego de los niños?

¿Qué experiencias fueron éstas?



4.3. Todos llevamos un niño dentro que desea recuperar su capacidad de jugar



Ahora conoces algo más acerca del origen de las actitudes hacia el juego infantil en tu vida. Un siguiente paso es reflexionar acerca de la importancia que tiene el contar con actitudes favorables hacia el juego de tus alumnos.

Los estudios han demostrado que la actitud favorable de los educadores hacia el juego, en el marco de la educación inicial, es el factor principal para favorecer esta práctica.

También puedes apoyar la práctica del juego en otros lugares fuera de tu aula.





4.4. Ideas para apoyar el juego infantil en la familia, la escuela y la comunidad

a. Talleres para padres

Como educadora, puedes organizar en tu centro educativo y con apoyo de la Asociación de Padres de Familia (APAFA) talleres para padres sobre temas de desarrollo y aprendizaje infantil. En el marco de estos talleres te sugerimos orientar a los padres con el fin de:

1. Compartir, con ellos, tus nuevos conocimientos sobre la importancia del juego en el desarrollo y el aprendizaje.
2. Reflexionar sobre las actitudes negativas que se suelen asumir con relación al juego del niño: cuidado excesivo de los juguetes, indiferencia de los adultos, etc. Y alentar el desarrollo de actitudes favorables al juego libre, espontáneo, creativo y autónomo del niño.
3. Organicen un espacio seguro, limpio y motivador para el juego de sus hijos en casa, que contenga como mínimo 4 juguetes: pelotas, muñecos, bloques de construcción, cuentos, objetos para jalar, entre otros.
4. Deben considerar los gustos e intereses de sus hijos.
5. Asignen un tiempo para que el niño pueda jugar libremente, con observación y soporte afectivo de sus padres o hermanos mayores.



b. Festivales del juego

Dentro de tu plan anual de actividades puedes programar la organización de un “Festival del Juego”, que es un conjunto de actividades destinado a que los padres, madres y adultos cuidadores elaboren juguetes para sus hijos e hijas y cuenten con un momento para compartir espacios de juego con éstos.

Con los padres de familia determinarás los materiales que necesitan y qué pueden aportar ellos. Es importante que los padres de familia den sus ideas y sus aportes para lograr una mejor identificación con el proceso. Los materiales de la zona como madera, lana, entre otros, son insumos con los que pueden construir carritos, tejer muñecos rellenos, por ejemplo.

El Festival del Juego es también una oportunidad para recuperar los juegos de la comunidad que abuelos y padres de familia conocen y han practicado en su niñez. Estos juegos tradicionales pueden dar lugar a ideas que generen actividades, para luego seguir trabajando con los niños en el aula.



Un evento de esta naturaleza debe involucrar tanto a niños como a adultos. Planificar los juegos y las viandas que compartirán, unirá a todos en un espíritu cooperativo y alegre que culminará en un día de fiesta.

Una idea interesante es organizar un concurso de materiales educativos o juguetes donde puedan participar los niños, los adolescentes de la comunidad y los padres de familia. Los materiales producidos pueden ser expuestos el día que se celebre el Festival del Juego.



c. Influencia sobre los gobiernos locales para crear espacios de juego en la comunidad

Como educador tienes el poder de ser un agente de cambio en tu comunidad e influenciar a los gobiernos locales en acciones que promuevan el desarrollo y el aprendizaje de los niños a través del juego y la recreación. Asimismo, tienes la posibilidad de impulsar acciones de sensibilización, organizar eventos de animación sociocultural en temas vinculados a la primera infancia, entre otras actividades.

Una forma de concretizar esto es liderar o participar en la organización de actividades lúdicas, artísticas y culturales, tales como: funciones de teatro, conciertos, actividades de promoción a la lectura, campañas, festivales, ferias, visitas guiadas a otros CRAEI de otras comunidades.

En coordinación con el CRAEI de tu comunidad puedes apoyar, por ejemplo, un Programa de Ludoteca y Biblioteca Infantil. Una ludoteca es un espacio de juego que apoya el desarrollo afectivo y cognitivo, mediante el juego y la recreación. Dispone de material de juego y educativo. Por otro lado, una biblioteca infantil apoya el desarrollo lector de los niños y dispone de material bibliográfico para niños y niñas. La ludoteca y la biblioteca pueden ir juntas en un mismo recinto.



Otra actividad importante es apoyar la creación de parques infantiles en la comunidad. Para crear parques infantiles es necesario tener un diseño inicial de lo que será el parque, contar con el terreno donde construirlo, generar que los padres de familia construyan juegos infantiles con troncos, etc.



BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, J. (2006). Entre cero y cien: Socialización y desarrollo en la niñez temprana en el Perú. Lima: Ministerio de Educación.
- Andrade, M. (2004). El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático. Un estudio con niños de 5 años. Proyecto de Investigación para una mejor educación. Lima: Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE).
- Casas, F. (2004) "El desarrollo social y sus contextos". En: Primer Congreso Internacional de Educación Inicial. Pedagogía Infantil, Retos, Hallazgos y Posibilidades. Lima: Centauro Editores.
- Gitlin-Weiner, K.; Sandgrund, A. y Schaefer, Ch. (2000). Play diagnosis and assessment. John Wiley & Sons, Inc.
- Grantham-McGregor, S.; et al. (2007). Developmental potencial in the first 5 years for children in developing countries.
- Johnson, J.; Christie, J.; Yawkey, T. (1999). Play and early childhood development. Second edition. USA: Longman.
- Ministerio de Educación (2005). PEAR Subcomponente Inicial. Propuesta pedagógica para niñas y niños de 0 a 3 años de zonas rurales. Documento elaborado por Ma. Del Rosario Rivero.
- Ministerio de Educación (2007). PEAR Subcomponente Inicial. Validación de la propuesta pedagógica para niñas y niños de 3 a 5 años de zonas rurales. Documento elaborado por Giselle Silva Panéz.
- Silva, G. (1999). Conductas agresivas y prosociales entre niños de tres a cinco años. Proyecto: Prevención de agresiones en niños pequeños. Informe diagnóstico. Ministerio de Educación y Fundación Bernard van Leer. Lima: Ministerio de Educación.
- Silva, G. (2003). "El juego como motor y espejo del desarrollo infantil". Conferencia para el Taller "Todo empezó como jugando. Acerca del Juego y el Jugar". Grupo Carretel: 16 de Mayo de 2003, Centro Cultural de la PUCP.
- Silva, G. (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. En: Educación, procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación. Lima: GRADE.
- Ministerio de Educación (2008). Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular. Lima: Dirección de Educación Inicial.