RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Artículo académico para optar por el título de LICENCIADAS EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA
2. **TÍTULO:** EL JUEGO EN LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS EN PRIMERA INFANCIA
3. **AUTORES:** Laura Daniela Chíquiza de la Hoz, Yeinny Zarik Vega Porras.
4. **LUGAR:** Bogotá D.C.
5. **FECHA:** Junio 2017
6. **PALABRAS CLAVE:** Juego y práctica pedagógica.
7. **DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** Reconocer la postura de juego de los maestros en formación del programa de la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, construida a través de las prácticas pedagógicas, con el fin de hacer una reflexión acerca del sentido de éste en la formación de su ser profesional.
8. **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Grupo: TAEPE. Línea de investigación de la USB: formación y práctica pedagógica
9. **METODOLOGÍA:** Sistematización de experiencias.
10. **CONCLUSIONES:** Las autoras del artículo llegaron a concluir que el juego es un instrumento valioso para potenciar los conocimientos en los niños, por tanto es clave su implementación en las prácticas pedagógicas; no obstante, al ser concebido como un instrumento de aprendizaje es dirigido por los maestros en formación (en adelante MEF), quienes definen cuál es su propósito, cuándo y cómo se juega, quiénes lo hacen y con qué elementos; de esta manera se desvirtúa el valor del mismo al restar espontaneidad y naturalidad. De forma similar y a pesar de que los MEF reconocen las ventajas del juego, se les dificulta llevarlo a la práctica de manera libre y espontánea, se percibe temor a perder el control del grupo o a arriesgarse a lo inesperado, es claro que les cuesta salirse de los parámetros establecidos y ser más flexibles. De la misma manera, el juego se involucra en las acciones de los MEF como un elemento más de sus intervenciones, no como el eje central de las mismas, se recurre a éste como instrumento para motivar a los niños, como una actividad para romper el hielo e introducir alguna temática o un premio para quienes culminan las actividades, es entonces evidente que el juego, a pesar de sus ventajas, es relegado a una simple actividad. Finalmente, la postura de juego que tienen los MEF es producto de las prácticas pedagógicas que han realizado durante su proceso de formación, algunos de ellos presentan una postura más enriquecida y esto se debe a que ya cursaron el TPII de Intervención Didáctica, en donde el juego es uno de los ejes temáticos, no obstante, al estar todos inmersos en un contexto educativo y en especial de primera infancia les permite familiarizarse con el tema e ir reconociendo sus beneficios.

El juego en las prácticas pedagógicas en primera infancia

The game in pedagogical practices in early childhood education

Yeinny Zarik Vega Porras y Laura Daniela Chíquiza de La Hoz

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Licenciatura en Educación para la Primera Infancia, Universidad de San Buenaventura sede Bogotá (Bogotá-Colombia)

Creemos que las condiciones están dadas como nunca para el cambio social, y que la educación será su órgano maestro. Una educación, desde la cuna hasta la tumba, inconforme y reflexiva, que nos inspire un nuevo modo de pensar y nos incite a descubrir quiénes somos en una sociedad que se quiera más a sí misma. […] Por el país próspero y justo que soñamos: al alcance de los niños.

(Cárdenas & Gómez, 2014)

Resumen

El presente artículo pretende reconocer la postura de juego de los maestros en formación del programa de la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia, de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, construida a través de sus prácticas pedagógicas, con el fin de hacer una reflexión acerca del sentido de éste en la formación de su ser profesional. Lo anterior surge como parte de una investigación en curso, relevante al tema y abordada desde el diseño metodológico de la sistematización de experiencias, comprendiendo la fase I (punto de partida), que abarcó la selección de categorías de estudio (juego y práctica pedagógica), selección de la muestra (nueve estudiantes de la universidad), revisión documental (diarios de campo y planeaciones) y la realización de un grupo focal. Los resultados obtenidos dejaron al descubierto la concepción de los estudiantes acerca del juego y reconocer su importancia durante las prácticas llevadas a cabo durante su formación.

Palabras clave: Juego y práctica pedagógica.

Abstract

It is intended to recognize the position of the teachers in the training program of the Bachelor's degree in Early Childhood Education from the University of San Buenaventura, Bogotá, built through their pedagogical practices, in order to make a reflection about the meaning of this in the formation of their being professional. The above arises as part of an ongoing investigation, relevant to the topic and approached from the methodological design of the systematization of experiences, understanding the phase I (starting point), which covered the selection of categories of study (game and pedagogical practice), selection of the sample (nine students of the university), document review (field journals and planning) and the realization of a focus group. The results obtained revealed the conception of the students about the game and recognize their importance during the practices carried out during their training.

Key words: Game, teaching practice.

Introducción

El presente artículo surge del ejercicio de investigación: "*Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia",* realizado por un grupo de investigadores de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, en convenio con la Corporación Juego y Niñez, de la cual fueron partícipes las estudiantes autoras de este escrito, como auxiliares de investigación. Para la construcción de éste y en coherencia con el desarrollo del estudio en curso, cuyo diseño metodológico aplicado es la sistematización de experiencias, se hace énfasis en la primera fase del proceso, denominada: punto de partida.

El objetivo para este trabajo es: reconocer la postura de juego de los maestros en formación (en adelante MEF) del programa de la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia (en

adelante LEPI) de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá (en adelante USBBOG), construida a través de las prácticas pedagógicas, con el fin de hacer una reflexión acerca del sentido de éste en la formación de su ser profesional. La pregunta que orientó dicho ejercicio fue la siguiente: ¿Cuál es la postura de juego que tienen los maestros en formación, la cual ha sido construida a través sus prácticas pedagógicas? Para dar respuesta, el ejercicio se desarrolló sobre la base de dos categorías: Juego y Práctica Pedagógica. Como instrumentos de recolección de información, se realizó una revisión de datos por medio de la aplicación de un grupo focal, cuya información fue analizada a parir de matrices que permitieron reconocer el juego como un elemento clave de las intervenciones durante sus acciones pedagógicas, que han permitido generar espacios de aprendizaje, integración, esparcimiento e interacción con los niños en diferentes contextos.

Antecedentes

Es sabido que el juego ha sido objeto de estudio en el ámbito educativo por un sinnúmero de investigadores. A continuación se presentan cuatro investigaciones al respecto:

Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa (2014) (Influence of the game as a pillar of education in the development of oral language and writing using board games).

Este estudio se realizó con un grupo de niños y niñas de algunos Hogares Comunitarios de la localidad de Fontibón, en la ciudad de Bogotá, con él se buscó determinar la influencia del juego de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de dicha población. Lo anterior se implementó a partir de doce estrategias didácticas para el desarrollo de la oralidad, el lenguaje en general y la iniciación a la escritura mediante un formato pre-test y post-test, estrategias y registros de evaluación con indicadores de evaluación, validados por expertos utilizando el índice de

concordancia de Kappa. Los resultados mostraron que los juegos de mesa propuestos evidenciaron transformaciones en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de las poblaciones abordadas. De esta manera, los juegos de mesa en el campo pedagógico, ayudan a desarrollar las habilidades orales y escritas, a potenciar la imaginación, la creatividad y las relaciones socio afectivas con sus pares.

La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas (2014) (Mathematics never stops being a game: research on the effects of the use of games in teaching of mathematics)

Este estudio fue realizado con base en el uso del juego en la enseñanza de las matemáticas por medio de una revisión literaria especializada, la cual se basó en tres ejes conductores: las definiciones y clasificaciones de juego usadas en la literatura, el tipo de investigaciones que se han realizado sobre juegos, los tipos de juego estudiados y características de las muestras consideradas y por último los efectos sobre el uso de los juegos que se reportan en los estudios considerados. Dicha revisiòn literaria se realizó en distintas revistas internacionales especializadas en educación en matemáticas. Con base en lo anterior se llegó a concluir que existe un potencial en la inclusión de actividades lúdicas en la enseñanza pero para ello, deben tomarse precauciones para que las sesiones de juego resulten útiles para cumplir con el propósito del plan de estudios sobre matemáticas y para ello es importante que la planeación se realice de manera adecuada para evitar que la situación se salga de control y se genere una desconexión entre el juego y la clase de matemática.

El juego como generador de aprendizaje en preescolar (2013) (Games as learning trigger in preschool education)

Esta publicación se realizó con el fin de conocer la importancia del juego como generador y como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas colombianos en edad preescolar. Dicho estudio

permitió reconocer características, habilidades, conocimientos, limitaciones, entre otros, respecto a las diversas a las diversas áreas del conocimiento. De la misma manera, se concluye que el juego es una de las estrategias pedagógico didácticas fundamentales para los niños, sin embargo es necesario implementar este adecuadamente.

Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la Educación Física. Caso Municipio Torbes, estado Táchira. (2013) (Diagnostic study about including games in physical education. Study case: municipality of Torbes- state of Táchira)

Este estudio, fue realizado en la ciudad de Venezuela, a seis docentes de educación física que trabajan en escuelas del municipio de Torbes, con el fin de conocer las estrategias utilizadas por los maestros al realizar sus actividades en torno a los temas de salto, correr y saltar; la investigación realizada fue de carácter cualitativo, y se logró evidenciar que las estrategias utilizadas incluyen el juego como elemento dentro de la misma, pero no todos los maestros le dan el significado ni la trascendencia que este debe tener, pues conocen sus ventajas pero no las aprovechan dentro de los ambientes educativos.

Referentes Conceptuales

Las categorías que soportan la investigación, fueron abordadas desde referentes teóricos que permitieron ahondar en las mismas y relacionarlas con el trabajo desarrollado por los sujetos de estudio. A continuación, se expone cada una de ellas:

Juego

Actualmente, la política pública (2007) asume el juego como un elemento trascendental en el desarrollo de los niños y como un generador de aprendizajes, a través del cual pueden interactuar con el medio que los rodea, compartir, divertirse y pasar un momento agradable. En ese sentido, los MEF han recurrido a la implementación del mismo a la hora de realizar sus acciones

pedagógicas, tanto dentro como fuera del aula, con el fin de orientarlos hacia la construcción de nuevos aprendizajes. De acuerdo con esto, se mencionarán algunos autores que dan su postura frente a lo que es el juego.

En primer lugar, Huizinga (1972) afirma que: "El juego en sus formas más sencillas (...) es algo más que un fenómeno meramente fisiológico" (p.11), se concibe éste como parte de una sociedad y de una cultura en la cual el ser humano está inmerso y precisa desenvolverse y adaptarse. Por lo tanto, el juego es una necesidad del hombre, de la cual debe aprender con el fin de comprender su propia realidad. Para este autor, el tiempo de esparcimiento es algo propio del ser humano, que le permite auto conocerse y lo lleva a la construcción de aprendizajes, que le proporcionan la participación dentro de la sociedad. De forma paralela Garvey (1985) sustenta que "el juego posee una naturaleza sistematizada y regida por reglas que son producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura" (p.9) es así que forma parte de las raíces ancestrales de cada cultura.

Relacionando las ideas anteriores, Huizinga (citado por Bantulá, 2002) afirma que "La cultura nace del juego, aunque este último la precede" (p. 11). Por consiguiente, el juego está antes que la cultura, es decir que la cultura se desarrolla y nace a partir del juego y es éste último el que hace posible que exista la cultura, por lo tanto, el hombre se identifica como un ser social. En otras palabras, el juego, como lo concibe el autor, es generador de aprendizajes culturales y sociales que le permiten al hombre adaptarse y relacionarse con el entorno en el cual se encuentra.

Por su parte, González, Guizar, Sepúlveda y Villaseñor (2003) aseguran que "el juego es una actividad fundamental de todo ser humano, es una capacidad innata que lo lleva al desafío y desarrollo continuo, personal y social" (p. 3), en este sentido se le considera como propio del sujeto llevándolo a fortalecer su proceso tanto personal como social.

En coherencia con lo anterior, Scheines (citado por Bantulá, 2002) resalta el poder del juego en el ser humano, argumentando que "A los chicos se les enseña jugando, los ejecutivos se capacitan jugando, toda la cultura se juega (...). El juego adquiere una jerarquía insólita; pareciera que donde no se juega no se puede vivir" (p. 12).

Del mismo modo, el juego es una expresión inherente al hombre, es una modalidad particular mediante la cual, la infancia se apropia de la realidad; se trata de una forma de liberación de energía, que favorece la socialización y prepara para la vida del trabajo, para la vida adulta. Este momento de diversión, es también una manera de elaborar situaciones conflictivas y dolorosas (Sarlé, 2011).

De acuerdo con lo anterior, el hombre nace con el deseo de jugar y de esta manera logra conocer el mundo mientras libera energía y se involucra con el otro, a la vez que se generan procesos de socialización. Durante el juego hay manifestación de sentimientos, emociones y actitudes que muchas veces dan cuenta de la realidad que vive la persona.

Significa entonces que para Froebel (citado por Sarlé 2011) el juego como método, que está presente en el ser humano al nacer, debe ser orientado por los maestros, con el fin de acercar a los niños al conocimiento y a partir de ello generar espacios que fortalezcan los procesos de enseñanza - aprendizaje, que promuevan la construcción de diferentes interacciones.

En coherencia con las ideas de Froebel (citado por Sarlé 2011), Cañón y García (2013) aseguran que el juego es un dispositivo con múltiples potencialidades que sirve para desarrollar procesos de aprendizaje, esta postura es compartida por Blanco & Arias (2016), para quienes: El juego tiene un objetivo (...) que lleva a los niños a aprender divirtiéndose y motivados. En este sentido el juego es la actividad primordial de los niños y niñas de primera infancia y debe estar inserto en los pilares de la formación de los niños, cuyas profesoras así lo deben entender (p.42).

Las autoras dejan al descubierto la importancia del juego en el ámbito educativo ya que promueve aprendizaje agradables que motivan la participación de los niños y por tanto debe ser tenido en cuenta por las maestras.

Al respecto, Malajovich (2000) asume que el juego es una actividad placentera del ser humano y lo compara con un trabajo que tiene un fin establecido, donde se permite ver la dinámica del mismo en la escuela; esta actividad satisface y permite la exteriorización de diferentes sentimientos, convirtiéndose a su vez en un aliado en la labor de los maestros para el fortalecimiento de las habilidades. En otras palabras, el juego facilita la forma de enseñar y su intervención motiva a quienes participan a aprender con un sentido claro. De acuerdo con la autora, Fröebel (citado por Malajovich, 2000), afirma:

> El juego infantil, en esta edad, refleja, en cierto modo, la vida interior del niño. El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad por ser la manifestación libre y espontánea del interior (...) el juego, en esta edad, desarrolla al niño y contribuye a enriquecerlo de cuanto, le presentan su vida interior y la vida de la escuela (...). (p. 6).

Las posturas anteriores exponen las concepciones que se tienen sobre juego desde el ámbito educativo; es evidente notar que Malajovich (2000) y Sarlé (2011) coinciden en afirmar que es una actividad propia del ser humano, quien nace con el deseo de explorar; estas actividades promueven el desarrollo de la primera infancia, permitiéndoles la adaptación a la vida adulta, por tanto, los maestros deben procurar involucrarlo en su quehacer para, de esta manera, no solo generar ambientes que motiven y estimulen al niño, sino que promuevan su desarrollo integral.

De forma paralela, las ideas de Bohórquez, Ramírez, Flórez & Porras (2015) permiten visibilizar el juego como un ambiente social enriquecido, en el cual los agentes que están inmersos en él cumplen un rol importante dentro del mismo. Se entiende el juego como eje articulador de

estrategias didácticas y pedagógicas que potencian las habilidades de los niños; de igual manera, los autores lo refieren como una experiencia libre y creativa que posibilita la construcción y transformación de realidades, involucrando y produciendo emociones agradables, de goce, que permiten la interacción con los otros y con el mundo que los rodea. Esta experiencia de esparcimiento nace de la espontaneidad y no es un instrumento, sino un fin en sí mismo, el juego se considera una herramienta donde el adulto juega el papel de observador activo.

Resulta oportuno entonces, afirmar que el juego es un momento en el cual ocurren interacciones del agrado de niños, niñas, adultos y todo aquel que quiera participar, por medio de las cuales se logra la construcción de experiencias y aprendizajes enriquecedores para todos. Así mismo, esta práctica recreativa posibilita la espontaneidad y la creatividad de quienes son partícipes de ella, generando transformaciones significativas en la vida y en el entorno de sus participantes.

Por otra parte, la Política Pública Nacional de Primera Infancia (Conpes 109) le concede un lugar privilegiado al juego en esta etapa de la vida, y se refiere a éste como "un elemento fundamental que favorece la creación de ambientes tempranos de aprendizaje" (2007)

En coherencia con el planteamiento de la Política, es evidente como, el juego es un factor determinante en la construcción de aprendizajes para los niños, su interacción con los demás, permite expresar su forma de ser, crear un mundo de acuerdo con sus gustos y creencias, dependiendo de los cambios que la sociedad le presenta.

De acuerdo con Sarlé (2006), Huizinga (1972) y Malajovich (2000) el juego es una actividad placentera, donde el objetivo consiste en acercar al niño al conocimiento; a través de éste, es posible transmitir muchos elementos culturales y desde lo educativo, generar espacios agradables, de esparcimiento y diversión.

Relacionando las ideas anteriores, se considera al juego como un facilitador en el proceso de enseñanza - aprendizaje, permitiendo así una relación bidireccional entre la maestra y los más pequeños, ya que a partir de éste no solo se logra propiciar un ambiente enriquecedor, sino que también se convierte en un medio que permite potenciar sus habilidades personales y sociales. Finalmente, en algunos momentos de la vida del niño en donde explora su propio mundo a través del juego, le permite reconocer la realidad y comprenderla, para así tener la posibilidad de transformación de su pensamiento siendo partícipe de su propia cultura con un sentido claro y preciso.

Ahora bien, considerando que el ser humano es un ser social, el juego le permite libertad de expresión en el medio en el cual se encuentra; es sinónimo de vida, sin éste no hay vida, ya que sin importar la edad, el sujeto juega y se divierte y lo hace en relación con quienes le rodean, lo cual le permite vivir y convivir en sociedad.

Práctica pedagógica

Práctica

La práctica se considera la puesta en escena de los saberes adquiridos por cualquier profesional; en el ámbito educativo, dicha experiencia ha sido abordada desde distintos enfoques tales como la práctica formativa, profesional, educativa, pedagógica, entre otras, que le han dado un significado especial, donde a partir de ésta el maestro se piensa a sí mismo sobre lo que realiza en su acción educativa y sobre el porqué de ello, antes, durante y después de realizar sus intervenciones. Al respecto, Schön (citado por Moreno 2011) plantea que "todo es práctica" y la práctica debe promover procesos de reflexión que fortalezcan el rol del profesional, mientras que la teoría ocupa un lugar secundario, el maestro construye conocimiento desde las acciones que realiza.

De acuerdo con la idea planteada anteriormente se puede inferir que la práctica profesional permite una reflexión que lleva al maestro a construir conocimientos a partir de la solución que le da a los problemas que se le presentan en su quehacer profesional, desde las acciones que lo llevan a implementar nuevas estrategias y es allí donde se encuentra su propia innovación.

En coherencia con los postulados de Schön, se establece que la pedagogía, conformada por la teoría y la práctica, se sustenta en el hacer y en el decir del sujeto, cuando sucede el momento de la reflexión. Es allí donde surge la teoría que explica que es mediante la acción, es decir el hacer, entre el sujeto de verdad y el sujeto de saber, que se lleva a cabo ésta, puesto que se reflexiona la distancia entre lo que es adecuado y lo que no lo es, respecto a los dispositivos de enseñanza (Zambrano, 2006). Al analizar las ideas del autor, se infiere una práctica pedagógica, que guía a los maestros para que generen procesos de reflexión sobre su propio modo de hacer y de decir las cosas dentro de su quehacer, y es en esta reflexión donde se revela la dimensión teórica que le da una explicación a su hacer y lo llevan a cuestionar sus propias acciones entre lo que es favorable y lo que quizás no lo es tanto, tal es así que para Pérez (2010), la práctica pedagógica en todo momento se constituye en un sistema de reflexión, crítica, confrontación, validación, deconstrucción y retroalimentación de saberes (...) convirtiéndose así en una fuente mediadora del desarrollo de una educación de calidad que forma para la vida (...) (p.2)

En coherencia con las ideas anteriormente expuestas, para Burgos y Cifuentes (2015):

"La práctica pedagógica es el escenario perfecto en el cual confluyen el saber disciplinar del profesor, sus estrategias didácticas, las relaciones de poder en las interacciones con los distintos actores educativos y el querer o ideales que enmarcan su labor". (p.119)

Por lo tanto, por medio de la reflexión sobre la práctica, los maestros aprenden y sus aprendizajes los conducen hacia una renovación constante de su praxis que promueve una formación de vida con calidad para sus estudiantes.

En otras palabras, la práctica le genera al maestro nuevos aprendizajes en el momento en que éste decide analizar sus propias acciones, lo cual le permite reflexionar y es a partir de ello que se Habla de una la práctica pedagógica, puesto que involucra un proceso de enseñanza aprendizaje bidireccional entre el estudiante, el maestro y su propia praxis, llevándolo a mejorar su quehacer partiendo de la reflexión sobre el mismo.

Por último, la práctica lleva inmerso el componente investigativo, y esto lo sustenta Moreno (s.f), al referirse a ésta como un proceso centrado en la investigación educativa; la práctica es el espacio en el cual el educador observa y pone en acción sus conocimientos frente a los estudiantes, es él quien tiene el saber y se encarga de darlo a conocer. Para la autora, el maestro investigador es aquel que concibe la práctica, como aquella que permite el análisis de la acción llevándolo a generar nuevos conocimientos. Según lo anterior, la práctica es un proceso continuo que se centra en la investigación que hace el maestro al observarse a sí mismo ejercer su rol profesional, llevándolo así a hacer un análisis y construir nuevos conocimientos.

Desde otra perspectiva, Contreras & Contreras (2012) toman como punto de referencia las necesidades educativas para referirse a la práctica, y la definen como una "Acción dinámica y compleja, ésta debe responder a las necesidades educativas de la sociedad actual" (p. 197); se entiende que el maestro es investigador, pues su quehacer se ve comprometido con las necesidades educativas que se presentan constantemente, a partir de las cuales debe reflexionar.

En este mismo sentido, Díaz (citado por Díaz 2006) argumenta que "La actividad diaria que desarrollamos en las aulas, laboratorios u otros espacios, orientada por un currículo y que tiene

como propósito la formación de nuestros alumnos es la práctica pedagógica" (p. 90), dicha expresión planteada por el autor se asume como la acción mediante la cual, los maestros logran formar a los alumnos a partir del ejercicio de la praxis, la cual busca generar maestros reflexivos y capacitados para guiar a sus estudiantes.

Todo lo aquí descrito permite evidenciar que la práctica es el conjunto de acciones que lleva a cabo el maestro dentro de un ambiente educativo, a través de las cuales potencian en los estudiantes el desarrollo de sus habilidades. A partir de ello, el maestro reflexiona, analiza, cuestiona y soluciona todo lo que se le presenta en sus acciones pedagógicas, lo cual le permite construir un abanico de aprendizajes y nuevas propuestas que lo llevan a innovar y fortalecer su propia práctica. Todo esto, consiste en un proceso constante, que es realimentado y responde a las necesidades educativas de la sociedad. Por lo tanto, la práctica pedagógica es generadora de nuevos conocimientos para el maestro y para sus estudiantes, siempre y cuando éste logre analizar y reflexionar sobre su propio quehacer.

Taller Pedagógico Investigativo Integrador (TPII)

El programa de la LEPI de la USBBOG, forma maestros integrales preocupados por la educación de los niños, es así como dentro de su plan de estudios se encuentran siete prácticas distintas que, articuladas a la teoría y la investigación, promueven procesos de reflexión en los futuros maestros, en este sentido se visibiliza como una práctica pedagógica.

Dado lo anterior, la práctica se asume como una estrategia de articulación del plan de estudios, que al interior del programa de formación se denomina Taller Pedagógico Investigativo Integrador (En adelante TPII). Dicho Taller no solo busca que los futuros maestros sean asertivos en el trabajo de campo, sino que vayan más allá de ello, que integren todos los saberes de los

diferentes cursos del currículo, que se formulen preguntas, que investiguen, es decir, que sean capaces de cuestionar e indagar, generando un constante diálogo entre la academia y la realidad social que se vivencia en los diferentes escenarios educativos en los cuales están presentes durante su formación.

Metodología

La investigación que dio origen al ejercicio realizado, estuvo soportada en un enfoque cualitativo y se desarrolló desde el diseño metodológico de la sistematización de experiencias, en donde se interpretaron de manera crítica las experiencias de una comunidad específica, a partir de los factores que intervinieron en dicho proceso.

El estudio se llevó a cabo a partir de cinco fases: punto de partida, preguntas iniciales, recuperación del proceso vivido, reflexión de fondo y puntos de llegada. El trabajo desarrollado por las autoras de este escrito, da cuenta únicamente de la primera de ellas. Como punto de partida se llevó a cabo un análisis de fuentes primarias, las cuales dieron lugar a la consolidación de las categorías iniciales: juego y práctica pedagógica. Con base en ellas, se realizó una revisión documental de libros, artículos y otros escritos, que ayudaron a enriquecer las miradas sobre éstas. Al realizar el rastreo en dichas fuentes, se construyeron veintitrés RAE (Resumen Analítico Especializado), que recogieron los constructos más relevantes que permitieron conceptualizar la voz de los autores reconocidos en el tema. Con el fin de analizar la información recolectada en los RAE, se recurrió a la matriz metodológica (García & Arce, 2012), que proporcionó el desarrollo de una secuencia lógica y por medio de ésta se rescataron las voces más importantes de los autores. Las tablas 1 y 2 muestran la concepción que tienen los autores acerca de las categorías de estudio:

Tabla 1

Concepción de juego según los autores

Autor/es	*Concepción de juego*	*Reflexión*

Ortiz , Zea, Ángel, Santamaría, Amaya, Acuña, Cabrera, Orozco & Blanco (2012)	Estrategia central, innumerable y de múltiples especies. Es una posibilidad creadora, es libertad y a la vez es un sistema de reglas, que cumple un papel importante en el desarrollo del individuo dado que estimula el aprendizaje y desarrolla la imaginación.	El juego cumple un papel muy importante en el desarrollo del niño y la niña al acercarlo al aprendizaje y permitirle explorar su imaginaciòn
Perkins (2010)	Estrategia de transformación de la educación.	El maestro debe permitir que los estudiantes construyan su propio aprendizaje a partir del juego y es allí donde ocurre la transformación
Sarlé (2006)	Proceso intrapsicológico y como vehículo de la enseñanza, medio del aprendizaje o expresión de la "vida del niño.	El juego crea límites en la situación de enseñanza donde tanto el niño como el maestro puede proponer juegos y liderar en ellos
Sarlé (2011)	Expresión inherente al hombre, una modalidad particular mediante la cual la infancia se apropia de la realidad, es una forma de liberación de energía el cual favorece la socialización y prepara para la vida del trabajo.	Existen distintos tipos de juego y las concepciones de juego son distintas tanto para los maestros como para los niños y las niñas; es necesario conocer el juego y sus distintas utilidades dentro del aula para poder enseñarlo
Malajovich (2000)	Jugando el niño va conociendo al otro y se va conociendo, jugando va desarrollando su capacidad de percibir la realidad, jugando irá resolviendo los conflictos que lo preocupan, jugando podrá ir haciendo las primeras diferenciaciones entre fantasía y realidad. (Galperín, citado en Malajovich, 2000)	El juego es una actividad placentera del ser humano, que tiene un fin establecido; el juego satisface y permite la exteriorización de diferentes sentimientos
Huizinga (1972)	Es algo más que un fenómeno meramente fisiológico"; concepción del juego como algo más allá de una necesidad del cuerpo, se considera este como parte de una sociedad y de una cultura en la cual el ser humano está inmerso y en la cual necesita desenvolverse y adaptarse.	El juego como algo natural del ser humano, el cual nos permite construirnos no solo como personas, generando aprendizajes, sino que este mismo nos permite convivir en una cultura en específico, proporcionándonos de esta manera el ser partícipes de una sociedad.
Meyerhoff. (2008)	Es apropiado para el desarrollo y es clave para obtener resultados educativos óptimos; el poder del juego promueve la felicidad en el niño.	El juego es fundamental en la primera infancia por encima de cualquier orientación académica que quieran imponerles los padres a sus hijos. El poder del juego va más allá de lo que podemos imaginar, puesto que beneficia el futuro de los niños y las niñas y potencia sus habilidades no solo en el área académica sino también en cuanto a lo personal y social. El juego es completamente apropiado para el desarrollo de los niños y las niñas
Lester y Wendy Russell. (2011)	Oportunidad de bienestar en el desarrollo integral de los niños y niñas; desarrollando	El juego visto como una posibilidad no solo de aprendizaje sino de estilo de vida para los

	habilidades como el convivir con las personas que los rodea, y desenvolverse en el entorno en el cual están inmersos.	niños y las niñas, este debe ser respetado y propiciado por los adultos; generando los espacios acordes para el mismo. El juego no solo es un tiempo en el que no se hace nada, el juego es vital en el crecimiento y desarrollo de los niños, un niño que no juega, empieza a mostrarse inconforme y es por ello, que hay niños que no se ven felices, que son agresivos, etc. El juego debe considerarse como un derecho fundamental de los niños y las niñas, sin importar el estrato social donde se encuentre, jugar no es tener las mejores infraestructuras dispuestas para los niños, ni tener los juguetes más costosos.
Sanuy (citado por Chacón, 2008)	Significa "*ghem*" que se traduce a saltar de alegría, donde se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades.	Es posible que los docentes construyan un juego didáctico y lo puedan implementar en sus clases como una herramienta de enseñanza y aprendizaje
Montessori (citada citado por Chacón, 2008)	Actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos.	El juego es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que puede ser construida por los docentes en el aula de clase.
Bohórquez, Ramírez, Flórez y Porras (2015)	Experiencia libre y creativa que posibilita la construcción y transformación de realidades, involucrando y produciendo emociones placenteras, de goce, que permite la interacción con los otros y con el mundo que los rodea. El juego nace de la espontaneidad y no es un instrumento sino un fin en sí mismo; es una herramienta, donde el adulto juega el papel del observador activo.	El juego reconoce al niño como sujeto activo de una sociedad en la que se construyen dispositivos de poder y se fortalecen ambientes significativos en sus procesos formativos. Es posible aprender a través del juego, lo cual trae como resultado lo siguiente: desarrollar conocimientos y habilidades, potenciar la imaginación y la creatividad, promover la felicidad, la fascinación y la libertad, favorecer las relaciones interpersonales, el autoestima y la resolución de problemas. El juego es un ambiente social enriquecido ya que promueve el aprendizaje de manera natural y espontánea, donde el adulto promueve y no dirige las acciones.

Tabla 2

Concepción de práctica según los autores

Autor/es	*Concepción de práctica*	*Reflexión*

Osorio, Delgado & Cárdenas. (2012)	Experiencia pedagógica y didáctica que se obtiene no sólo a partir del ejercicio diario en el aula de clases (situación que puede ser repetitiva y monótona) sino a partir de la reflexión constante sobre el aprendizaje por parte del docente, el cual debe realizar su propia autoevaluación de manera permanente.	La sistematización de experiencias permite transformar las prácticas pedagógicas y didácticas de los docentes a partir de su propia reflexión sobre las experiencias vividas con sus estudiantes.
Niño (2011)	Escenario donde se encuentra inmerso el currículo y la puesta en práctica de lo que el docente sabe y cómo lo aplica.	El autor genera una guía práctica docente en el aula, de la cual muestra su paso por paso en el cual se busca "estimular la autonomía y la creatividad del futuro formador, con el propósito de contribuir a la construcción de un nuevo modelo profesional docente reflexivo y crítico, investigador permanente de su propia práctica, en busca siempre de una educación de mayor calidad y equidad para nuestros jóvenes.
Zambrano (2006)	Práctica educativa es el espacio cultural donde es posible avizorar la madurez del individuo en todas sus dimensiones. Teoría + Práctica permite que el maestro desarrolle su quehacer.	La pedagogía, la educación y la enseñanza van de la mano y se complementan con el fin de generar aportes a las prácticas pedagógicas de los docentes teniendo en cuenta el contexto de los sujetos que pretenden aprender.
Moreno (s,f)	Espacio en el cual el docente observa y pone en acción su conocimiento frente a los estudiantes, es el docente quien tiene el saber, al hacer y organizar el contenido del mismo, de tal manera que pueda darlo a conocer a sus estudiantes.	La práctica es el momento en el cual el maestro se enfrenta a sus estudiantes en la clase, siendo el maestro el único que posee conocimiento.
Contreras & Contreras (2012)	Acción dinámica y compleja que debe responder a las necesidades educativas de la sociedad actual; representa una acción en la que intervienen diversidad de elementos que se vinculan para hacer de la educación un proceso continuo que contribuye con la formación integral de la personalidad de cada individuo.	Es necesario que el docente reflexione sobre su práctica pedagógica con el fin de que pueda identificar sus debilidades y de esta manera poder reconocer sus fortalezas en aras de mejorar para poder propiciar al estudiante un ambiente de educación que abarque la totalidad de su ser de manera integral con el fin de responder a la sociedad actual determinada por el contexto y por una serie de características que el docente debe conocer y comprender para poder responder a las mismas.
Díaz (citado por Díaz 2006)	Actividad diaria que desarrollamos en nuestras aulas, laboratorios u otros espacios, orientada por un currículo y que tiene como propósito la formación de nuestros alumnos en la práctica pedagógica.	La práctica pedagógica se puede transformar siempre y cuando, las instituciones educativas, generen espacios de reflexión acerca de todo lo que sustenta la práctica, esta permite al maestro orientar a sus alumnos.

En un segundo momento, y con el fin de reconocer la postura de juego de los maestros en formación, construida a través de las prácticas pedagógicas, el equipo investigador seleccionó de forma no aleatoria una muestra de nueve (9) maestros en formación de la Licenciatura de la USBBOG pertenecientes a diferentes matrículas y prácticas; la selección se llevó a cabo de esta

manera, ya que para no alterar los resultados del estudio se buscaba una población con un conocimiento limitado en Juego y para ello era importante que no hubieran estado inscritos en la electiva "El juego como saber pedagógico" que ofrece la licenciatura, ni que hubieran participado en ninguno de los talleres propuestos por la Corporación Juego y Niñez. Luego de dicha selección, se solicitó por medio escrito el consentimiento de los sujetos para su participación en el estudio.

Posterior a la selección de la muestra, se llevó a cabo la revisión documental de instrumentos de análisis como: planeaciones de clase y diarios de campo que permitieron contrastar la información recolectada. Para ello, se observaron detenidamente 90 planeaciones elaboradas por la población seleccionada para el de estudio, y 100 diarios de campo construidos al finalizar sus interacciones pedagógicas, producto de las prácticas desarrolladas durante su proceso de formación como maestros. Dicha información fue organizada a la luz de matrices que permitieron encontrar las convergencias y divergencias entre lo planeado y las reflexiones generadas después de las intervenciones pedagógicas. A continuación, se analizó dicha información, y se consolidó en la matriz la postura que tenia cada uno de los MEF tenia acerca de las categorías de estudio, donde fue posible obtener información relevante para los resultados de la investigación. A partir de éstas, se abordaron las categorías de juego y práctica pedagógica, por medio de las cuales se identificaron las posturas de los MEF, las cuales se presentan en la tabla 3.

Tabla 3

Postura de juego de los MEF obtenida en la revisión documental

Sujeto de estudio	*Postura de juego*
1	El juego es una estrategia que permite captar la atención de los niños.
2	Facilita los aprendizajes de los niños en las actividades escolares.
3	El juego motiva la participación de los niños.
4	Es una actividad que se desarrolla en los momentos libres y puede ser utilizada por los maestros para premiar a los niños.

5	No se le da mayor importancia a esta actividad en la primera infancia por parte de maestros y agentes educativos.
6	No es vital en la educación.
7	El juego promueve la creatividad y la participación.
8	El juego promueve ambientes de autonomía, libertad, exploración y descubrimiento.
9	Es una pausa activa que permite guiar las actividades.

De otro lado, para recolectar la información que aportaría elementos clave al objetivo propuesto, se llevó a cabo un grupo focal (entrevista colectiva), para lo cual se elaboró un guión de entrevista semi estructurada, conformada por una serie de preguntas abiertas y orientadas al reconocimiento de las posturas de los MEF frente a la categoría de Juego. Los resultados obtenidos fueron analizados a través del Atlas.ti y organizados de tal manera que permitieran identificar dichas concepciones. A continuación se exponen los mismos:

Tabla 4

Postura de juego de los MEF obtenida en el grupo focal

Sujeto de estudio	*Postura de juego*
1	El juego es una estrategia didáctica.
2	El juego parte de una estrategia, de una herramienta facilitadora.
3	Del juego se generan aprendizajes significativos.
4	El juego como una actividad del ser humano.
5	El juego es una estrategia, una herramienta.
6	El juego es algo natural del hombre.
7	El juego produce placer.
8	El juego es un detonante de conocimiento.
9	El juego permite un clima cálido en el aula.

Todo lo descrito anteriormente, permitió consolidar la primera fase de la investigación y reconocer la postura de los MEF con relación al juego y su importancia en las prácticas pedagógicas.

Resultados

Posterior a la recolección, organización y análisis de la información, obtenida en la revisión documental y en el grupo focal, a continuación, se exponen los resultados encontrados:

Las planeaciones de los MEF muestran que el juego es fundamental en sus prácticas pedagógicas, haciéndose evidente en las actividades que proponían, entre las más comunes están: juegos de movimiento, de palabras, de roles, deportivos, perceptivos y de memoria. Respecto a los juegos de movimiento cabe resaltar que para autores como Blanco (2009) "el juego es el medio indicado para motivar el movimiento y el lenguaje gestual a través de la imitación que promueve la desinhibición, el ingenio, la imaginación y la iniciativa" (p.21) y es allì donde la presencia, los gestos y las actitudes del maestro cumplen un papel fundamental. Estos juegos fueron llevados a la práctica, con el fin de conocer los intereses de los niños, fortalecer sus habilidades cognitivas, promover espacios de participación y ambientes donde la creatividad fue protagonista. El juego se encaminó para que sus participantes pudieran explorar, hablar, dar su opinión y entrar en confianza. De igual forma, estas experiencias de juego dieron inicio a otras actividades al organizar a los niños y dividirlos en grupos, para facilitar el desarrollo de las demás actividades planeadas.

A partir de lo anterior, se generaron espacios de diálogo entre los participantes del juego, se abrió campo a la aceptación de la diversidad, a la expresión de sentimientos, así como a la reflexión. Se pretendió que estos espacios lúdicos, promovieran la autonomía, la libre expresión y las interacciones entre pares, al aprender jugando y generar nuevos conocimientos.

Por otra parte, en cuanto al análisis de la matriz de los diarios de campo, se evidenció que los MEF dentro de sus intervenciones, favorecían el juego para romper el hielo, captar la atención de los niños y entrar en confianza con ellos, así como fortalecer y promover sus habilidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales.

Otro elemento que vale la pena destacar es la importancia que los MEF le dan a la participación de las familias en el juego, es así que proponen talleres en los cuales las hacen partícipes para exponerles las ventajas de éste en el desarrollo del niño.

De acuerdo con lo anterior y gracias a la implementación del juego, se logró promover la imaginación, así como la participación, se propiciaron espacios de diálogo, así como de autonomía y aprendizaje; la creatividad de los MEF fue puesta a prueba al permitir que surgieran juegos espontáneos y del agrado de los niños. En ocasiones, éste surgió para "pasar el tiempo" o como señal de que el niño se encontraba disperso, mientras que, en muchas otras, se presentó como un elemento propicio para generar un ambiente de estimulación, de libertad, exploración y descubrimiento. El juego fue utilizado como un elemento introductorio o motivante antes de alguna actividad, logró favorecer espacios placenteros, de satisfacción, alegría y total agrado para el niño. En distintos momentos el juego sirvió para promover el trabajo colaborativo y el trabajo en equipo.

A pesar de lo descrito, el juego no estuvo presente en la totalidad de las planeaciones ni de los diarios de campo, esto debido a la función que desempeñan los MEF en cada una de sus prácticas, donde en ocasiones solo observaban a otros agentes educativos, quienes no lo implementaron. Esto debido también, a que los MEF debían cumplir con los objetivos de las planeaciones, los cuales no siempre abarcaban el juego como objetivo central, sino que a partir de éste se entraba en confianza con los niños y de esta manera se lograban desarrollar las intervenciones. Fue allí donde se observó que no para todos los estudiantes el juego es la base de sus planeaciones.

A partir de las consideraciones anteriores, se encontró que los MEF conciben el juego, como punto inicial para el desarrollo de sus intervenciones, ya que capta la atención de los niños siendo una pausa activa que permite guiar las acciones pedagógicas. En el juego también es importante mencionar la importancia de la voz y del diálogo entre sus participantes, teniendo en cuenta todo lo que a partir de éste se puede generar; estos ambientes de juego permitieron a los MEF facilitar sus actividades y llevar a los niños a la construcción de experiencias que promovieron sus

interacciones entre pares, se pudo conocer al niño, conocer sus gustos e intereses o simplemente motivarlos para iniciar el desarrollo de la clase, es decir que el juego cumple el rol de instrumento al proponerse para conseguir un propósito específico; se trata entonces de un juego intencionado. Fue evidente notar que a los niños les gusta jugar, es una actividad de diversión y goce para ellos.

Por otro lado, cabe resaltar que por medio de las acciones pedagógicas realizadas por los MEF, los padres de familia empezaron a reconocer el juego como un espacio de tiempo enriquecedor que pueden aprovechar con sus hijos; lo anterior fue evidenciado en el análisis de los diarios de campo. Esto demuestra que para los MEF la familia es un eje fundamental cuando al hablar de juego se trata, ya que la familia logra comprender que a través de éste se puede aprender.

Teniendo en cuenta los hallazgos del ejercicio de investigación respecto al grupo focal, las matrices metodológicas que se realizaron para la organización de las categorías, y en congruencia con lo que afirman los autores, se encontró lo siguiente: por un lado, en la primera matriz realizada, se organizó la categoría de juego y práctica pedagógica con base en los fundamentos encontrados en las fuentes primarias, dentro de la categoría de juego y muy de la mano con Huizinga (1972), los MEF afirmaron que el juego produce placer en los niños y que es gracias al mismo que se generan aprendizajes; asimismo, sirve para motivar a los niños, ya que les propone un ambiente de alegría y a su vez de tranquilidad para poder compartir y aprender con los demás, siendo éste un camino al saber que potencia los procesos de enseñanza aprendizaje de los más pequeños, pues se transforma no solo el espacio, sino los momentos que se consideran oportunos para el juego. Asimismo, la práctica pedagógica se consolidó como el espacio que permite la reflexión personal y profesional del maestro, la cual propicia constantes cambios en su ejercicio en busca del fortalecimiento de la educación de los más pequeños.

Discusión

De acuerdo con los resultados encontrados en el desarrollo de la primera fase de la sistematización de experiencias, y teniendo en cuenta la pregunta y los objetivos que orientaron el ejercicio investigativo, a continuación, se presenta el análisis de los resultados, partiendo de lo establecido por los autores en relación con lo encontrado.

El juego es una forma de liberación de energía, que favorece la socialización y prepara para la vida del trabajo, para la vida adulta, es decir que mediante el juego se aprende sobre los procesos de comunicación, se llegan a establecer acuerdos y normas, poniendo como protagonistas principales a los niños, quienes se están preparando para la vida adulta. Las autoras del presente artículo establecen que el juego fortalece la convivencia al permitirles a los niños, apropiarse de la realidad en la que viven y al promover los valores éticos de la persona; los infantes crean sus propios valores a partir del juego. Esta actividad se considera como el camino al saber o el vehículo de la enseñanza, ya que a partir de ella es posible enseñarle al niño.

Asimismo, se evidencia que el juego es una pieza clave en los procesos de enseñanza de la primera infancia, algunos de ellos recurren a él para motivar la participación de los más pequeños, otros lo hacen para fortalecer los aprendizajes, y otros lo utilizan como una actividad introductoria a las clases; de esta manera, se concibe como generador de espacios de diálogo y de interacciones, un espacio que responde al "como si", donde tanto los MEF como los niños se apropian de algún personaje real o imaginario y a partir de ello se construyen nuevos conocimientos. Sin embargo, vale la pena resaltar que no siempre se le da un uso apropiado, ya que en ocasiones el juego está muy instrumentalizado, muy dirigido por los MEF y no se está permitiendo que sea libre ni espontáneo y esto hace que se reste su valor.

En coherencia con lo anterior, el juego es visto como una estrategia pedagógica, una herramienta facilitadora para los docentes, donde sin lugar a dudas, deben saber cómo implementarlo. En este sentido el juego se instrumentaliza, se ve con un fin pedagógico, ya que favorece el proceso de enseñanza, siendo el guía de las acciones educativas, diferentes e interesantes para los más pequeños.

Consideraciones Finales

Según los hallazgos y partiendo del interrogante que orientó el ejercicio investigativo *¿Cuál es la postura de juego que tienen los maestros en formación, la cual ha sido construida a través sus prácticas pedagógicas*?, las autoras del presente artículo llegaron a concluir que el juego es un instrumento valioso para potenciar los conocimientos en los niños, por tanto es clave su implementación en las prácticas pedagógicas; no obstante, al ser concebido como un instrumento de aprendizaje es dirigido por los MEF, quienes definen cuál es su propósito, cuándo y cómo se juega, quiénes lo hacen y con qué elementos; de esta manera se desvirtúa el valor del mismo al restar espontaneidad y naturalidad.

De forma similar y a pesar de que los MEF reconocen las ventajas del juego, se les dificulta llevarlo a la práctica de manera libre y espontánea, se percibe temor a perder el control del grupo o a arriesgarse a lo inesperado, es claro que les cuesta salirse de los parámetros establecidos y ser más flexibles.

De la misma manera, el juego se involucra en las acciones de los MEF como un elemento más de sus intervenciones, no como el eje central de las mismas, se recurre a éste como instrumento para motivar a los niños, como una actividad para romper el hielo e introducir alguna temática o un premio para quienes culminan las actividades, es entonces evidente que el juego, a pesar de sus ventajas, es relegado a una simple actividad.

Las ideas anteriores dan cuenta de que los MEF reconocen lo vital del juego en la primera infancia, no obstante, no existe coherencia entre sus palabras y acciones, debido a que en su discurso resaltan las ventajas de éste, pero en sus planeaciones se desvanecen hasta el punto de convertirse en un complemento "para".

Vale la pena rescatar el valor que los MEF le dan al juego y la relación que hacen del mismo con los procesos educativos, si bien para muchos adultos éste se considera una pérdida de tiempo, ellos lo conciben como un elemento indispensable del ser humano que favorece las interacciones, el goce, los procesos comunicativos, la creatividad, entre otros, y buscan estrategias para que las familias reconozcan sus beneficios y generen espacios de juego en los hogares.

Finalmente, la postura de juego que tienen los MEF es producto de las prácticas pedagógicas que han realizado durante su proceso de formación, algunos de ellos presentan una postura más enriquecida y esto se debe a que ya cursaron el TPII de Intervención Didáctica, en donde el juego es uno de los ejes temáticos, no obstante, al estar todos inmersos en un contexto educativo y en especial de primera infancia les permite familiarizarse con el tema e ir reconociendo sus beneficios.

Lista de referencias

Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología. 7* (1), 39-48.

Atlas.ti (s.f) *"atlas.ti El conjunto de herramientas del conocimiento"* Recuperado el 27 de abril de 2017 en: http://atlasti.com/wpcontent/uploads/2014/07/atlas.ti6_brochure_2009_es.pdf?q=/uploads/media/atlas.ti6_broch ure_2009_es.pdf

Bantulá, J. & Mora, J. M. (2002) *Juegos Multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global.* Barcelona. España: Editorial Paidotribo.

Blanco, M. & Arias, C. (2016) Rasgos individuales y académicos de madres comunitarias en cualificación. *Horizontes Pedagógicos, 18* (2), 39-51.

Blanco, M. (2009) Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación". *Horizontes Pedagógicos, 11* (1) ,15-28.

Bohórquez, L, Ramírez, C, Flórez, J & Porras, J (2015). El juego como generador de ambientes sociales enriquecidos: Una posibilidad de promover la formación integral. En *Perspectivas de investigación, una mirada desde la antropología pedagógica* (pp.89-120). Bogotá. Colombia. Editorial Bonaventuriana.

Burgos, D. & Cifuentes, J. (2015) La práctica pedagógica investigativa: entre saberes, quereres y poderes. *Horizontes Pedagógicos, 17* (2), 118-127.

Campo, M. F., Cárdenas, A. B. & Restrepo & Gómez, C.M. (2014) *El juego en la educación inicial*. Recuperado el 24 de marzo de 2017, en http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juegoeducacion-inicial.pdf

Cañón, J. & García, Y. (2013) Consideraciones para un diseño didáctico con todos en las áreas de lenguaje y matemáticas. *Horizontes Pedagógicos, 15* (1), 58-68.

Chávez, M. & Valecillos, C. (2013). Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la Educación Física: Caso Municipio Torbes, estado Táchira. *Investigación y Postgrado, 28* (1) ,165-180. Recuperado el 30 de mayo de 2017, en http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872013000100007&lng=es&tlng=es

Contreras, M. y Contreras, A. (2012) Práctica pedagógica: postulados teóricos y fundamentos ontológicos y epistemológicos. *Heurística, revista digital de historia de la educación,* (15), 197-219.

Díaz, V. (2006). Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico. *Revista de educación, 12* (extraordinario, 2006), 88- 103.

Documento Conpes Social 109. Política Pública Nacional de Primera Infancia. Colombia, 3 de diciembre de 2007. Recuperado el 20 de marzo de 2017, en http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf

Garvey, C. (1985). Capítulo Primero ¿Qué es el juego infantil? En J. Morata. (Ed.), *El juego infantil*. (pp.9-31) Madrid, España: Morata. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vKjVXKbHwScC&oi=fnd&pg=PA4&dq=garvey+el+juego+infantil+1985&ots=r6sQL9WUvl&sig=k3lD9Vi4uJKvoOHRooGlW1zt8pI#v=onepage&q=garvey%20el%20juego%20infantil%201985&f=false

González, Guízar, Sepúlveda & Villaseñor (2003) La lectura: vinculación entre placer, juego y conocimiento. *Revista electrónica Sinéctica,* 22(1), pp.52-57 Jalisco, México. Recuperado de: http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=99817932008

González A., Molina J, & Sánchez M. (2014). La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas. *Educación matemática*, *26*(3), 109-133. Recuperado en 30 de mayo de 2017, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-58262014000300109&lng=es&tlng=es

Huizinga, J. (1972) *Homo Ludens: Esencia y significación del juego como fenómeno cultural*. (pp. 11-44). Editorial Alianza.

López, E. & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. Revista Criterios, 20 (1), pp. 203-218. Recuperado el 24 de marzo de 2017 en: http://www.umariana.edu.co/ojseditorial/index.php/criterios/article/view/376/310

Malajovich, A. (2000) *Recorridos didácticos en educación inicial*. Buenos Aires. Argentina: Paidos.

Moreno, E (s.f) *Concepciones de práctica pedagógica.* Bogotá. Colombia: Red Académica. Recuperado el 20 de Octubre de 2016 en: http://www.pedagogica.edu.co/storage/folios/articulos/fol16_11inve.pdf

Moreno, C.A. (2011) *La propuesta de Donald Schön: "El conocimiento está en la acción"*. Recuperado el 24 de marzo de 2017, en https://upnmonclova.wordpress.com/2011/12/10/la-propuesta-de-donald-schon-elconocimiento-esta-en-la-accion/

Pérez (2010). La práctica pedagógica investigativa nuevo rol de una educación integral. *Horizontes Pedagógicos, 12* (1), 1-12.

Sarlé, P. (2011) *Juego y Educación Inicial, Temas de Educación Inicial*. Buenos Aires. Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.

Zambrano, A. (2006) *Los Hilos de la Palabra: Pedagogía y Didáctica*. Bogotá. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.