

RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Artículo académico reflexivo para optar por el título de LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA.
2. **TÍTULO:** LA PRÁCTICA DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA EN LA PRIMERA INFANCIA
3. **AUTOR:** FANNY MARCELA NIETO ARAOZ
4. **LUGAR:** Bogotá, D.C.
5. **FECHA:** Junio de 2014
6. **PALABRAS CLAVE:** Maestro, juego, herramienta, niños y niñas.
7. **DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** Este artículo tiene como propósito reconocer al maestro de la primera infancia como orientador de la construcción de aprendizajes en donde se identifica el juego como herramienta de enseñanza. Se toman como referencia planteamientos de autores como Piaget, Vygotsky y Bruner, así como el ejercicio de investigación formativa realizado desde el Taller Pedagógico Investigativo Integrador (TPII) Didáctica II - Investigación Etnográfica,¹. De igual manera, se hace una revisión de las lecturas de la Profesora Liliana Dente y de los planteamientos del Lineamiento Pedagógico y Curricular de la Educación Inicial del Distrito (2010), donde se propone que el juego tiene unas características que lo hacen primordial para la construcción del ser humano como sujeto social y cultural.
8. **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** GRUPO TAEPE. Tendencias actuales en educación y pedagogía. Línea: Formación y práctica en pedagogía.
9. **METODOLOGÍA:** Es de carácter etnográfica, con base en la observación cualitativa.
10. **CONCLUSIONES:** Se concluye que propiciar espacios en la escuela para “jugar por jugar”, y de “jugar para”, se logra equilibrio que propicia el desarrollo de habilidades y destrezas. La mayoría de los resultados durante la intervención, evidenciaron mejores relaciones interpersonales, potenciador de habilidades, intermediario de

¹ Práctica Pedagógica de la Universidad de San Buenaventura, donde se hace énfasis en la utilización del juego y la literatura como herramientas de enseñanza y además se realiza una investigación utilizando la etnografía.

exploración, facilitador de emociones, contacto con el mundo y medio de aprendizaje de cultura y convenciones sociales.

Finalmente, el juego es una herramienta para el maestro (Decroly, 1983) que tiene un sin número de usos pedagógicos que pueden ser de gran utilidad a la hora de realizar procesos de enseñanza- aprendizaje.

LA PRÁCTICA DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA EN LA PRIMERA INFANCIA

FANNY MARCELA NIETO ARAOZ

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE EDUCACION
PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA
INFANCIA

BOGOTÁ, D.C. 2014

LA PRÁCTICA DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA EN LA PRIMERA INFANCIA

FANNY MARCELA NIETO ARAOZ

Trabajo presentado como requisito parcial para optar por el título de
Licenciada en Educación para la Primera Infancia

Asesor:
Eliot Alexander Osorio Márquez

BOGOTÁ, D.C. 2014

La práctica del juego como herramienta de enseñanza en la primera infancia

The practice of the game as a teaching tool in early childhood

Fanny Marcela Nieto Araoz*

Resumen

Este artículo tiene como propósito reconocer al maestro de la primera infancia como orientador de la construcción de aprendizajes en donde se identifica el juego como herramienta de enseñanza. Se toman como referencia planteamientos de autores como Piaget, Vygotsky y Bruner, así como el ejercicio de investigación formativa realizado desde el Taller Pedagógico Investigativo Integrador (TPII) Didáctica II - Investigación Etnográfica,². De igual manera, se hace una revisión de las lecturas de la Profesora Liliana Dente y de los planteamientos del Lineamiento Pedagógico y Curricular de la Educación Inicial del Distrito (2010), donde se propone que el juego tiene unas características que lo hacen primordial para la construcción del ser humano como sujeto social y cultural.

PALABRAS CLAVE: Maestro, juego, herramienta, niños y niñas.

Abstract

This article is intended to recognize the early childhood teacher as guiding the construction of learning where the game is identified as a teaching tool. Are taken as reference approaches of authors such as Piaget, Vygotsky and Bruner, and the exercise of formative research conducted from the Pedagogical Workshop Investigative Integrator (TPII) Teaching II -. Ethnographic Research, Similarly, a review of the readings is Professor Liliana Dente and Pedagogical approaches and Curriculum

² Práctica Pedagógica de la Universidad de San Buenaventura, donde se hace énfasis en la utilización del juego y la literatura como herramientas de enseñanza y además se realiza una investigación utilizando la etnografía.

Outline of Early Education District (2010), which proposes that the game has some features that make it essential for the construction of human beings as social and cultural subject.

KEYWORDS: Teacher, game, tool, children.

Introducción

Cuando se habla de juego, la imaginación comienza a volar y usualmente el lector retorna al mundo de la infancia, donde se atesoran recuerdos que han ejercido un papel fundamental en su desarrollo. Por consiguiente, y retomando las siguientes palabras:

El juego es expresión del patrimonio social y cultural, es posibilitador de creatividad, imaginación y fantasía y es también un espacio de construcción de conocimiento en el que se evidencia el proceso cognitivo en el que el mundo interno y el mundo externo del sujeto se articulan. (Dente 2009, p.12)

En este sentido, se considera que el juego posibilita la construcción de conocimientos, pudiendo ser usado como una herramienta de enseñanza y aprendizaje, no solo en el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para que niños y niñas, quienes son sujetos con plenos derechos, adquieran y perfeccionen la creatividad, argumentación, reflexión, indagación y toma de decisiones, las cuales repercutirán en el tiempo de manera favorable en su crecimiento, sino también y especialmente, como un espacio para favorecer la formación de ciudadanos críticos, participativos y con identidad local y global.

Las crecientes exigencias sociales que día a día recaen sobre la educación, crean en las instituciones educativas y en los maestros y maestras tensiones, las cuales pueden conducir a espacios educativos en los cuales se pueden llegar a favorecer casi que exclusivamente el desarrollo de habilidades cognitivas y en estilos de educación

tradicionales, memorísticas o supeditadas a estándares o mediciones locales o globales.

La escuela cognitiva, ha relegado el cuerpo a una mesa y a una silla, teniendo como resultado un posible desequilibrio entre lo cognitivo y las múltiples posibilidades de desarrollo de habilidades y destrezas corporales y por ende, todas las posibilidades asociadas del juego, enumeradas anteriormente, en especial, lo referente al legado social y cultural del mismo.

Es habitual escuchar entre maestros y maestras la importancia del juego, para que los niños y niñas aprendan a tomar sus propias decisiones, a participar en el manejo de su vida y el fortalecimiento de la autonomía y la libre opinión. No obstante, cuando existe la oportunidad de usar el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje, todo se limita simplemente a proporcionar una serie de instrucciones que deben ser ejecutadas.

Es así, que en este artículo busca reflexionar en torno a la forma como los maestros y maestras y las instituciones educativas pueden usar el juego no sólo como herramienta de diversión, sino principalmente como medio por el cual se aprenda a ser, a saber y a comunicar desde la creatividad, como puerta de entrada al universo valioso de los códigos de la cultura –local, global y de la historia-, como insumo de la subjetividad.

Para tal fin, en este artículo hará primero una revisión de las definiciones de juego según Piaget, Vygotsky, Jerome Bruner. En una segunda instancia se revisará la información contenida en el Lineamiento Pedagógico y Curricular de la Educación Inicial del Distrito. Posteriormente, se revisará la lectura “El juego en el nivel inicial” Dente (2009) para observar con ojos críticos aquellas posturas y realidades que ponen de manifiesto todas aquellas verdades y mentiras con respecto al juego. Se finalizará con un análisis de lo observado por las Maestras en formación en el Taller Pedagógico Investigativo Integrador (TPII) Didáctica II, Investigación etnográfica, concluyendo y

reafirmando el por qué se considera al juego como la herramienta de enseñanza por excelencia y por qué debe ser utilizado cada vez más en el aula y en general en las relaciones con niños y niñas.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

Para comprender a profundidad el desarrollo del tema se hace necesario hacer un recorrido por algunas definiciones de juego. Ya Piaget (1991) desde los inicios de su investigación catalogaba al juego como un elemento de consideración en las diferentes etapas de desarrollo, clasificándolo además en cuatro categorías a saber: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

Otro autor que reconoce el juego en los primeros años fue Bruner (1983), quién lo consideraba una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual se interioriza el mundo externo y lo hace parte de nosotros mismos. Igualmente Vygotsky (1924), relaciona al juego con el desarrollo, y lo ubica como elemento fundamental en la adaptación, lo cual ayuda a favorecer un proceso normal de crecimiento. Esta adaptación es dinámica y se da partir de la interacción entre el niño o niña y el medio que lo rodea, convirtiendo al juego en un mundo de exploración, de material, de ambientes, de conocimientos y aprendizajes que se construyen con el saber y con el ser, para crear nuevo conocimiento. Los planteamientos de los autores anteriormente citados son interesantes porque se puede llegar a inferir que una maestra de primera infancia difícilmente se puede desligar del juego, ya que en todas las actividades está implícito que este, es momento, es conductor y lleva implícito una interacción permanente, donde el niño y la niña ponen todo el ingenio y la inventiva que poseen para mostrar la creatividad, imaginación y capacidad de resolución de problemas que surgen de la dinámica del mismo.

Por otra parte, el juego pedagógicamente hablando:

(...) engloba mucho más que un intento de atrapar el interés de los niños y las niñas o darle sentido al uso de un saber específico mediante un formato de actividad. El significado de juego va más allá de gozar y divertirse en una actividad, el juego se convierte en momentos de expresión en donde los niños y las niñas pueden interactuar sin prejuicios desenvolviéndose en el mundo del lenguaje, interactuando entre la fantasía y la realidad en donde el juego por sí mismo lo envuelve. (Bravlosky, 2011)

Platón, Rousseau y Froebel reconocen al juego como una actividad primordial para el desarrollo del ser humano y para la adquisición de diferentes aprendizajes. María Montessori, organizó su propuesta educativa con base en el juego y en experiencias diversas. Decroly, utilizó el juego educativo y la conclusión obvia es que a través del tiempo se ha visto la importancia, no sólo de permitir el juego, sino de utilizarlo como un instrumento eficaz que favorece el proceso enseñanza- aprendizaje

Indudablemente, el juego es mucho más que simple diversión o un espacio para perder el tiempo, como es considerado coloquialmente. El juego es una herramienta poderosa, tal como lo señala Malajovich, (2000) quién destaca su intencionalidad de aprendizaje, pero mantiene su carácter lúdico como cartas, juegos de tableros, rompecabezas. Todas estas situaciones intencionadas se convierten en momentos claves del aprendizaje, ya que en ellas se desarrollan funciones cognitivas y a la vez, se convierte en facilitador dentro de la formación de hábitos de socialización, cooperación, ayuda, enfrentamiento de problemas reales No en vano, Huizinga (2005): “los juegos reflejan la sabiduría y el ingenio acumulado por la humanidad y que el auténtico juego es una de las bases principales de la civilización.” (p. 67). Según lo planteado, es posible reconocer el juego como patrimonio social y cultural de las naciones y debe ser transmitido a través de las generaciones, más aún si dimensionamos lo profundos cambios sociales, que han llevado a la ruptura de la familia extendida y por ende a la pérdida de este espacio vital cuidador y transmisor de valores, identidad y subjetividad, posicionándose los valores mediáticos y de consumo como referentes de éxito y realización personal.

Resulta oportuno referirse a la situación de la mayoría de escuelas actuales: se aumenta la cobertura y no su calidad, por otro lado, su calidad es medida por medio de exámenes orientados a indagar la calidad de competencias cognitivas. A su vez, la escuela recibe niños y niñas en posibles estados de vulnerabilidad de sus derechos fundamentales y todo lo anterior, en medio de una sociedad cada vez más poblada, con recursos cada vez más escasos y en donde la capacidad de adaptación y la creatividad se convierten día a día en uno de las principales herramientas adaptación y supervivencia.

Así las cosas, de acuerdo a los planteamientos anteriormente expuestos, se pueden reafirmar la importancia del juego y su papel primordial en el aprendizaje y en la formación de futuros ciudadanos.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA

Referirse al juego como herramienta enseñanza, tensiona las relaciones escuela - maestro, y maestro – estudiante. Un primer paso para situar a esta herramienta didáctica de enseñanza en la escuela, es preguntarse por el significado del juego desde la visión del niño y la niña.

¿QUÉ ES JUGAR PARA EL NIÑO Y LA NIÑA?

Decroly & Monchamp (1983), definen jugar como:

- El juego es ser y hacer.
- El juego es Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias y frustraciones.
- El juego es el lenguaje propio del niño y la niña con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil.
- El juego es Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular, dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

- El juego es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella.
- El juego es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno.
- El juego es compartir participando en intereses comunes, facilitando la interacción con los otros. El juego proporciona placer, felicidad al niño y la niña; consolidando un mundo diferente de la realidad objetiva tomando elementos de ésta, pero transformándolos.

Por otro lado, Dente (2013), considera que en el juego infantil existen dos tensiones principales, a saber el “jugar por jugar” y el “jugar para”. Desde esta perspectiva, es importante analizar que los dos tipos de juego son complementarios y necesarios. Algunos maestros y maestras sólo “juegan para”, mientras que otros consideran que “jugar por jugar” es lo único que deberían hacer los niños y niñas en el jardín de infantes.

Glanzer, (citado por Dente, 2013), plantea que la finalidad del juego, no es aprender, sin embargo cuando lo hace, aprende. (p.13). Adicionalmente, el juego generalmente se realiza con otros, creando situaciones que favorecen el desarrollo de reglas, límites, acuerdos y soluciones de dilemas éticos morales, convirtiéndose en una poderosa herramienta no solo para aprender, sino también para relacionarse con el mundo, para apropiarse de convenciones culturales y sociales.

Por sobre todo, el niño y la niña recrean el mundo adulto, desarrollan el lenguaje, se apropian de la cultura, adoptan diferentes roles, se encuentran con los otros, establecen reglas y aprenden normas de convivencia. Por otra parte, según Dente (2013), cuando se “juega para”, se establece el espacio y el tiempo para explorar, se conoce el mundo y se enriquece el lenguaje, se reconocen los saberes previos al tratar temas de la vida cotidiana.

No menos importante para esta reflexión, es la apertura natural propia de los niños hacia el juego. Para cualquier niño y niña dentro de parámetros normales, el juego es

su escenario propio, nativo, en donde ellos pueden convertirse de un instante a otro en estrellas, héroes o villanos y en donde siempre estará presente el desarrollo ético moral, y la relación entre el cuerpo y el pensamiento. Como lo plantea Dente (2013) “el juego simbólico o dramático”.....,”en el cual se le atribuyen un significado diferente a un objeto o situación, “el juego del como si, la imaginación manda y da lugar a la poética, al sin sentido que tiene sentido, a la superación del racionalismo lógico” (p. 8).

¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA?

Para poder hablar de la importancia del juego en la primera infancia es muy importante conocer cómo ha sido la evolución del concepto de niño a lo largo de la historia, el niño evolucionó de ser un adulto en pequeño hasta convertirse hoy en un sujeto de derechos. Partiendo desde esta postura, se analizará a continuación la relación entre el Taller Pedagógico Investigativo Integrador (TPII) Didáctica II – Investigación etnográfica y la importancia que tiene el juego en la primera infancia a partir de una breve descripción de las experiencias vividas durante esta práctica formativa, por demás fundamental en la formación de maestros.

Es claro que el juego es imprescindible para un desarrollo cognitivo, emocional, motor, social, sensorial, por lo tanto y basándose en el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito (2010) y en el documento base del TPII – Didáctica II, Quiroga (2012)³ donde se propone, recordando a Dente (2013) “jugar por jugar”. En el TPII, se planea la importancia que tiene para el niño y la niña la construcción de su propio aprendizaje en un contexto particular determinado. Utilizando para ello, el juego y la literatura. Considerando el juego como aquello que se hace sólo por el placer de hacerlo y sin ningún propósito definido. Para tal fin, la práctica propuesta a las maestras en formación destaca la importancia de propiciar situaciones de juego donde mediante la investigación etnográfica, es decir aquella donde el investigador se mezcla y vive las mismas experiencias que los sujetos observados en el estudio; realizando una serie de acciones, donde el juego es el motor que guía todos

³ TPII Didáctica II – Investigación Etnográfica practica para maestras en formación Universidad de San Buenaventura.

los aprendizajes de los niños y las niñas, desde dos perspectivas diferentes: el juego espontáneo y el juego con una intencionalidad pedagógica. Jiménez, Santana, Panadero, Nieto, Gómez & Mariño (2012) mencionan en el documento Primeros Hallazgos (2012)⁴ como entonces el juego se convierte en una herramienta de investigación etnográfica educativa con niños y niñas de primera infancia. Para la investigación etnográfica es fundamental el abordaje holístico que se hace del juego, incluso, después de casi un siglo de investigación sobre juego, principalmente en EEUU y Reino Unido, las últimas tendencias, resaltan la forma cualitativa en la cual se estudia activamente aquel sujeto que juega.

En el mismo orden de ideas, se observa como el juego se convierte en esa herramienta de uso etnográfico para los maestros- investigadores, se puede mencionar que el juego tiene varias facetas, pues puede ser espontáneo o por el contrario el maestro busca una finalidad con este. Así Malajovich (2000) propone tres básicas: satisfacción de necesidades vitales, seguridad afectiva y libertad para atreverse. De manera que la propuesta consiste en crear unos dispositivos temporo-ambientales en los que los niños y las niñas puedan sentirse seguros y contenidos para aventurar por el mundo libremente.

Continuando con la idea anterior y haciendo uso de la investigación etnográfica se plantea una pregunta que guía la investigación, en este caso orientada a encontrar la respuesta a cómo el juego sirve de herramienta para generar la participación de los niños y las niñas en las actividades propuestas y a su vez cómo el juego favorece el aprendizaje.

Esta pregunta se va desarrollando poco a poco a partir de la observación participante que se realiza en el aula, y las prácticas pedagógicas que realizan los maestros en el aula, la investigación se realizó teniendo en cuenta la teoría frente a juego propuesta en los Lineamientos pedagógicos y curriculares del Distrito (2010), en donde se

⁴ El Documento con los Primeros hallazgos es elaborado por las maestras en formación y en él se recopilan las observaciones iniciales de la investigación, consignadas en los diarios de campo.

presenta el juego como un pilar educativo el cual fue base y guía para el desarrollo de la planeación y la práctica con los niños y las niñas en las aulas de clase, así bien desde allí se expone que las instituciones que atienden a los niños y las niñas de 0 a 6 años siempre presentan en su programa curricular un principio pedagógico como herramienta, en donde se le ha otorgado al juego un valor formativo.

En particular, se analizó un grupo de 20 niños con edades comprendidas entre los 4 y los 6 años, pertenecientes a los cursos de Transición, Primero y Segundo del Colegio Colsubsidio “Las Mercedes” IED, pertenecientes a estratos socioeconómico 1 y 2, con los cuales se plantearon una serie de herramientas de juego encaminadas a obtener mejores resultados académicos, sociales y relacionales. Las familias de los niños y las niñas son muy variadas, existen familias donde hay madres cabeza de hogar, madres solteras, familias múltiples y familias tradicionales entre otras, por lo tanto esto nos evoca a concluir que ellos tienen poco acompañamiento de los adultos en los tiempos libres.

En cuanto al aspecto emocional y cognitiva se evidenció que los niños y las niñas son espontáneos, curiosos, comunicativos, dinámicos, creativos, líderes, receptivos, tranquilos y críticos, sin embargo, algunos se ven afectados por su contexto lo que los lleva a ser sujetos vulnerables asumiendo responsabilidades no acordes a su edad que les permiten desarrollar habilidades de resolución de conflictos.

Al iniciar la intervención se encontraron niños y niñas con muchas ganas de participar, deseosos de aprender cosas nuevas y con una gran motivación hacia la propuesta presentada. Sin embargo, se evidenciaron también dificultades en el proceso lector y escritor, así como en los procesos lógico matemáticos. Los niños y niñas dieron un aval positivo a lo propuesto y respondieron a la pregunta de investigación, logrando hacer propuestas interesantes y obteniendo aprendizajes importantes a través del juego.

Es así como la respuesta se dio a través de los primeros hallazgos encontrados por cada una de las maestras en formación desde la perspectiva del pilar del juego. Entre

los hallazgos más importante se destacan: la preferencia de los niños por los juegos organizados por equipos, como: policías y ladrones, la lleva, escondidas, twister. Los juegos más significativos fueron aquellos donde los niños y las niñas ayudaron a construir las reglas y donde pudieron ser partícipes de su desarrollo. La herramienta fundamental que se utilizó para encontrar estos resultados fue el diario de campo, donde se registró el indicador de observación, la observación participante y la descripción crítica para cada actividad desarrollada de manera individual. Los juegos realizados ayudaron a que los niños desarrollaran habilidades como la creatividad, imaginación, argumentación, reflexión, indagación y solución de problemas. Los niños y las niñas tienen un sinfín de juegos a hora de su descanso, pero se pudo evidenciar algo muy curioso, que siempre quieren explorar y experimentar nuevos juegos, pero tienen gran inclinación por los ya conocidos.

Por lo tanto, la herramienta del juego se convirtió en puente de acceso a los niños y niñas, permitiéndoles ser más espontáneos, curiosos, respetuosos de las normas de convivencia, de las reglas. Además como los juegos planteados pretendían potenciar habilidades, mejorar respuestas y ayudar al relacionamiento, se comprobó en cada uno de los momentos de la práctica que el juego funciona como herramienta fundamental para potenciar las habilidades de los niños y niñas.

Al finalizar este artículo y basándose en todas las vivencias relatadas, las lecturas realizadas y las fuentes consultadas, se puede afirmar que los resultados en la observación realizada durante la intervención con los niños y niñas, se ajustan a aquello planteado al inicio de este artículo. El juego propicia y favorece el aprendizaje, el niño y la niña descubren el mundo que los rodea y aprende a manejarse en él, ejerciendo un papel activo en los juegos cotidianos donde se aprenden a desempeñar roles, a solucionar conflictos, a construir reglas y a vivir en sana convivencia con los semejantes y con el medio ambiente que los rodea.

CONCLUSIONES

Lo que se pretendió con este artículo fue hacer una revisión desde el artículo de Dente (2013), la práctica realizada en el TPII Didáctica II – Investigación etnográfica y la experiencia docente. se puede concluir que se debe permitir el “jugar por jugar”, pero también el “jugar para”, logrando así un equilibrio y propiciar el desarrollo de habilidades y destrezas. Los resultados favorables obtenidos durante la intervención con los niños y niñas del Colegio Colsubsidio “Las Mercedes” es una muestra más de la importancia del juego como herramienta de enseñanza para obtener un desarrollo sano, equilibrado y armónico. La mayoría de los resultados se observaron en mejores relaciones interpersonales, respeto de las reglas, obtención de una sana convivencia y respeto por el otro. Se ha evidenciado, que los niños se relacionan entre sí, con juegos de su propio género, es decir si es niño práctica juegos con sus iguales como bolas, carros, trompos y muñecos de guerreros. Las niñas juegan con muñecas, hacen cartas, juegos de roles como a ser maestras o mamá, sin embargo ellas son atraídas por los juegos de los niños. De este modo se puede decir que tanto niñas y niños comparten los mismos juegos.

Ahora bien, un tema importante a la hora de jugar, es establecer las normas del juego. De la siguiente manera se pudo observar este indicador. Muchas veces las maestras en formación proponen un juego, con reglas y normas que deben ser cumplidas para poder llevarlo a cabo. Sin embargo, se debe tener en cuenta que estos juegos son para los niños y las niñas y ellos tienen el derecho a opinar y a dar sugerencias. Es mucho más significativo un juego para los niños y niñas, cuando son ellos y ellas, quienes proponen, sus ideas son tomadas en cuenta, modifican o establecen las reglas, pues es desde sus sentires.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente, debido a que el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, ya que esto apoyará varios campos formativos dentro de la educación inicial, por medio de actividades lúdicas que desarrollarán habilidades y destrezas en los niños y las niñas, las cuales

La práctica del juego como herramienta de enseñanza en la primera infancia

servirán para su desarrollo personal, social, académico y ello se llevará a cabo a través del juego.

Se considera de vital importancia para la formación de maestras y maestros el enfoque encontrado dentro del TPII Didáctica II – Investigación Etnográfica, ya que al ubicar el juego en el lugar que corresponde, o sea como potenciador de habilidades, intermediario de exploración, facilitador de emociones, contacto con el mundo y medio de aprendizaje de cultura y convenciones sociales, se logra finalmente tener una herramienta de aprendizaje invaluable.

Finalmente, el juego es una herramienta para el maestro (Decroly, 1983) que tiene un sin número de usos pedagógicos que pueden ser de gran utilidad a la hora de realizar procesos de enseñanza- aprendizaje. Es una de las mejores maneras de conocer a los niños y las niñas, y por el cual se puede enseñar valores, límites o conocimientos académicos.

Referencias

Aizencang, N. (2005). *Bruner y el juego como situación de aprendizaje promotora del lenguaje y del pensamiento*.

(Ed) *jugar, aprender y enseñar*. (pp. 63-72). Buenos Aires: Manantial.

Braivlosky, D. (2011). *Objetos que hablan. Revisión de los sentidos de la escuela a partir de su cultura*. Clase de posgrado en Educación inicial y Primera Infancia. Facultad latinoamericana de ciencias sociales (FLACSO). Argentina

Bruner J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*

En http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/bruner003.pdf.

Decroly, O. Monchamp, E. El juego Educativo
(Ed) Morata (1983)

Dente, L (2013). El juego en el nivel inicial. Clase de posgrado Educación inicial y Primera Infancia. Facultad latinoamericana de ciencias sociales. (FLACSO). Argentina.

Documento Taller Pedagógico Investigativo Integrador. Didáctica II – Investigación Etnográfica Pilar del juego Primeros Hallazgos (2012) Documento de Practicas LEPI - II – (2011)

Huizinga, J. (2005). Esencia y significación del juego como fenómeno cultura.
(Ed). Homo Ludens, el juego y la cultura. México.

Lineamiento Pedagógico y Curricular de la Educación Inicial del Distrito. Secretaria de Educación Distrital y la Secretaria Distrital de Integración Social (2010)

Piaget, J. (1991): La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. FCE, México, D. F.

Quiroga J. Orientadora del TPII Didácticas II Facultad de Educación Licenciatura en Educación para la Primera Infancia. Documento base TPII -Didáctica II (2012)

Vygotsky, L (1988). Interacción entre aprendizaje y desarrollo.
(Ed) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo. México.