

# Documento de apoyo #2

## El juego

Este documento hace parte del libro Estrategias de aprendizaje de la Cartografía Curricular aeioTU



# El juego

## Capítulo 3



Podemos jugar porque somos niños

Justin Sarmiento

5 años

## •• La espiral del desarrollo del Juego



### La espiral del desarrollo del juego

El desarrollo del Juego en la Experiencia Educativa aeioTU se vive como una estrategia de aprendizaje que se define a través de los procesos que permiten al niño tener experiencias lúdicas, en un ambiente adecuado y provocador, en el que se proporciona pla-

cer, deleite, alegría, movimiento, intercambio social y cultural. Estos procesos son: Exploración, Imaginación, Transformación y desarrollo de Juegos Colectivos.

- **Exploración:** el Juego permite a través de su misma naturaleza que el niño explore lugares, objetos, situaciones que lo llevan a crear y recrear momentos de

fantasía conectados con la realidad. La exploración y el Juego en conexión permiten también un desarrollo simbólico y de estructuración de conceptos, en donde el niño conoce y reconoce lo que le rodea brindándole otros significados a los momentos, objetos y espacios con los que interactúa.



➤ **Imaginación:** en el Juego existe un alto potencial de desarrollar la imaginación y la creatividad, puesto que el niño experimenta situaciones de libertad y placer que le permiten manipular su entorno y así ir construyendo historias, narraciones y maneras de interpretar el mundo. En su mayoría los niños, pueden estar jugando con objetos y/o materiales y les cambian su función, por ejemplo, una hoja de un árbol se puede convertir en un avión.

➤ **Transformación:** el Juego permite la transformación de situaciones, momentos, materiales; en donde se van organizando otras dinámicas de Juego que llevan al niño elevar sus niveles de creación de reglas y de conformación de nuevos Juegos. Por ejemplo, los niños tienen la capacidad de convertir un velo en una capa de un superhéroe.

➤ **Juegos Colectivos:** se refiere al desarrollo del Juego como proceso social y de manifestación cultural, en donde el niño aprende a relacionar su contexto real con las formas de interpretar y representar éste mismo. En este proceso del Juego colectivo, los niños se ven abocados a desarrollar acuerdos y reglas para entrar en relación con otros con quienes comparten intereses y gustos.



### El Juego como factor de conocimiento y aprendizaje del niño

A través de la observación y registro detallado de lo que los niños realizan en el momento de jugar, los maestros pueden identificar ras-

gos característicos y factores de crianza propios del contexto en el que el niño se desenvuelve, así como interacciones y formas como los niños están interpretando y comprendiendo su mundo familiar, todo esto le permite a la maestra reconocer las particularidades de cada niño y buscar las estrategias más asertivas para acercarse a las familias acompañando y fortaleciendo sus dinámicas.

Por su parte el Juego al ser la actividad rectora de la infancia, se constituye en un elemento central en el aprendizaje del niño, ya que a partir de él se ponen en Juego saberes previos, negociaciones y construcciones colectivas que permiten destacar aprendizajes entre pares.

Es por esto, que el Juego se convierte en una experiencia de aprendizaje que permite que los niños configuren una serie de códigos que les permiten llevar su realidad a lo tangible y palpable. A través del Juego se logra un desarrollo integral del niño (cognitivo, corporal, socio afectivo, creativo y comunicativo) y con ello, la búsqueda de soluciones, resolver conflictos, negociar, dialogar y generar nuevos aprendizajes.

Es así como, se reconocen los diferentes elementos que nos llevan a configurarlo y darle la importancia que se merece en la etapa de la Primera infancia. Ante esto valoramos el Juego sensorio motor el cual predomina en los niños de 0 a 2 años, el Juego de construcción que se da alrededor del primer año

en adelante, el Juego simbólico y de roles a partir de los 2 años, el Juego de reglas que se evidencia a partir de los 4 años, los Juegos visuales, y los Juegos de relación espacial que permiten un sin número de exploraciones y construcciones.

Otra parte, es muy importante tener en cuenta que el diseño de los diferentes ambientes y espacios que se encuentran en los Centros como aulas, áreas sensoriales y espacios comunes deben dejar ver al Juego como una experiencia cotidiana y dinámica que permite al niño generar la creación de mundos imaginarios no presentes para él y que necesita reemplazar, construir, imaginar e inventar y reinventar; estos procesos lo deben guiar al diálogo con los objetos, los materiales, las herramientas e ideas que le permiten redescubrir y establecer vías de relación que afectan su pensamiento, establecen nuevos lenguajes y códigos de comunicación que le permiten desarrollar procesos metacognitivos, (se refiere al proceso mental que le permite al niño una articulación de diferentes aprendizajes en su pensamiento del niño, y que le ayudan a resolver situaciones, realizar análisis y tomar decisiones; por ejemplo, para la toma de decisiones el niño puede utilizar varias estrategias para explorar algún espacio o material dispuesto, pues para ello el niño necesita de los aprendizajes y conceptos que ya han sido interiorizados



El niño está jugando con bloques de madera, lo que es un ejemplo de juego de construcción. El niño está concentrado en su actividad, lo que demuestra su capacidad de concentración y su habilidad para manipular objetos. El juego de construcción es una actividad que ayuda a desarrollar habilidades motoras finas y gruesas, así como habilidades cognitivas como la clasificación y el conteo.



por él, para utilizarlos en la decisión o elección de lo que le interesa explorar).

Con esto podemos decir, que en la interacción que se da desde el Juego, los niños evidencian sistemas complejos de representación y comunicación, develando la forma como ellos están construyendo la noción de lo real e imaginario, sus formas de comprender y entender su contexto y las diversas estrategias que utiliza para comunicarse con el otro y el medio, produciendo pautas tan válidas y comunicantes por el otro, que nos llevan a afirmar que se está efectuando una construcción en común, y que la Construcción del Conocimiento y aprendizaje se hace visible.

Al ser tan rico en posibilidades, el Juego constituye para la Experiencia Educativa un elemento central que debe encontrarse presente en la vida cotidiana y para los maestros un vehículo que permite identificar intereses y que en muchas ocasiones llegan a constituirse en exploraciones profundas o Proyectos de Investigación.

### El Juego en niños de 0 a 2 años

Los niños de 0 a 2 años, desarrollan Juegos que les permiten una exploración de sí mismos a través de sus movimientos corporales y la producción de sonidos, a la vez que van reconociendo por medio de sus sentidos la manipulación de elementos, materiales y objetos cercanos, que desarrollan una conciencia corporal y de desarrollo de habilidades motoras que implican un aprendizaje desde quien soy y como comienzo mi relación con el mundo exterior. En este tipo de Juegos son más evidentes los procesos de causa – efecto que producen los niños a través de sus movimientos y estimulación de su propio cuerpo.



Durante esta edad, el adulto es más visible para el niño como aquel que permite una cercanía de éste con un mundo exterior. Aquí la mayoría de Juegos propuestos se pueden implementar a través de dinámicas de movimiento, desplazamiento, de esconder y aparecer, de rolar y de tirar, entre otros.



### El Juego en niños de 2 a 3 años:

Los niños de estas edades de 2 a 3 años, son mucho más conscientes corporalmente, más independientes del adulto y buscan realizar Juegos que generen riesgos para ellos, pues ya tienen mayor autonomía de sus movimien-

tos y buscan realizar acciones que involucren las representaciones e imitaciones que realizan del adulto, establecen sus primeras relaciones cercanas con otros y se agrupan por intereses para realizar Juegos de lanzamiento de pelotas, de carros y de convertir objetos en otros de acuerdo a sus gustos individuales. Aquí se desarrolla el Juego simbólico en donde el sentido y el significado del mismo es la trasposición de su contexto inmediato.



### El Juego en niños de 3 a 5 años:

En las edades de 3 a 5 años los niños ya desarrollan Juegos colectivos, Juegos con mayor apropiación lógica, con intenciones más establecidas desde las diferentes manifestaciones

culturales y desde los intereses y gustos. Así mismo, el tipo de Juegos es más estructurado y se establecen reglas acordadas con otros.

Finalmente, en el marco de la Experiencia Educativa aeioTU, los espacios del Centro y del entorno inmediato del niño, deben permitir una exploración amplia de posibilidades para que el niño juegue. Cada espacio cobra un lugar importante en el desarrollo libre del niño de acuerdo a su edad y procesos de desarrollo, por tanto el niño debe tener la posibilidad de desenvolverse en el espacio descubriendo desde diferentes Herramientas Pedagógicas, formas de manifestar y expresar sus Juegos, los cuales no deben tener ninguna restricción; el niño tiene como derecho fundamental el jugar en cualquier espacio del Centro con el acompañamiento del adulto, que también lo invita a una interacción directa y a desarrollar Juegos conjuntamente.



## Mapa conceptual del Juego

Se conecta a Hoja de ruta del Juego

