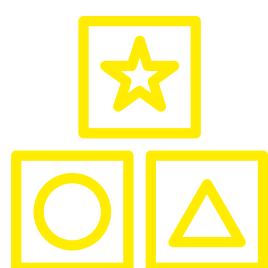


Entre 4 y 8 años

POR UN APRENDIZAJE CON MÁS JUEGO



El juego tiene un rol fundamental para la educación en la primera infancia, en tanto hace posible ensayar conductas socioculturales y contribuye a adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas en un modo placentero, sin sentir obligación. Mientras se juega uno no se interroga: "qué estoy aprendiendo con esto".

Jerome Bruner señala algunos aspectos para explicar la trascendencia del juego en la paulatina incorporación de habilidades, destrezas y capacidades desde la infancia: es una actividad formal y seria, pero que no reviste graves consecuencias, no genera frustraciones, por lo que su práctica es un buen medio de exploración de sí y del entorno; la vinculación entre medios y fines no es lo central, porque van cambiando de acuerdo a cómo se va desarrollando; y de la mano de esto, el resultado no es lo crucial.

A la vez, pese a que adquiere diversas características y se transforma mientras dura, no es algo casual o aleatorio, tiene reglas y se ajusta a un plan; en el aprendizaje, los sujetos se van transformando conforme a las estructuras del mundo en cambio, en el juego es el sujeto quien cambia el mundo de acuerdo a los propios deseos; y no menos importante es que el juego es algo divertido.

Anudado a esas características, **el juego favorece el desarrollo de diversas destrezas y capacidades:**

- A **nivel físico**, el juego posibilita el desarrollo y perfeccionamiento de funciones primordiales como la coordinación, el equilibrio, las habilidades motoras gruesas y posteriormente las habilidades motoras finas.
- También promueve el desarrollo de **destrezas cognitivas** como la concentración y la atención, la toma de decisiones y la planificación.
- Permite el desarrollo de un aspecto central del pensamiento como lo es el **lenguaje**. A través del juego se aprenden los mecanismos de la comunicación, en un principio mediante las expresiones corporales y faciales y luego por medio de la palabra.
- A nivel **afectivo y social**, igualmente reporta numerosos beneficios, en tanto contribuye a aprender a enfrentar emociones como el miedo, la frustración, la ira o el sentido del logro y la satisfacción. Esto repercute en los vínculos con otros, al reconocer los propios sentimientos, al posibilitar dirimir conflictos, desarrollar la empatía y comprensión de lo que sucede en el entorno y con respecto a otros.

Mediante el juego, los niños conocen, investigan, aprenden, se comunican, exploran el mundo que los rodea, crean vínculos con otros. Por todas esas razones, el juego es una de las actividades educativas primordiales.



Entre 4 y 8 años

SUGERENCIA DIDÁCTICA

Objetivos

- Intercambiar nociones y argumentaciones en relación con la importancia del juego.
- Comprender los beneficios del juego para el desarrollo individual y sociocultural.
- Indagar posibilidades para incrementar los momentos dedicados al juego en el espacio escolar y realizar un fichero de juegos que den respuesta a situaciones áulicas.

Actividad

Contar con propuestas lúdicas en la escuela, no solo en el nivel inicial, habilita el pensamiento y el conocimiento en una forma diferente, relajando las presiones de otro tipo de actividades escolares.

Existen diferentes posicionamientos teóricos sobre la relación entre juego y enseñanza, juego y escuela. Sin embargo, hay coincidencias en la potencialidad de este vínculo. Patricia Sarlé estudió cómo aparece el juego en el nivel inicial, donde se considera que es fundamental su uso y donde está más presente. Pese a las ideas de muchos docentes, formadores de docentes e investigadores, el tiempo dedicado al juego es mucho menor al imaginado.

Para incorporar más cantidad de juegos en las actividades diarias escolares, proponemos confeccionar un **fichero de juegos**. ¡Manos a la obra!

Primer paso: lista de juegos

Pueden empezar conversando sobre todos los juegos que conocen, los que juegan en la escuela, los que juegan con su familia y sus amigos.

Los más grandes pueden realizar una investigación: buscar ejemplos de juegos en la biblioteca de su escuela, si cuentan con ella, en revistas, libros o en internet, o consultar a otros docentes.

A medida que las niñas y niños ponen en común los juegos deciden, con la guía del docente, si se pueden poner en práctica en la escuela. Aquellos que sí (sea en el recreo o dentro del aula) se colocan en la lista.

Segundo paso: organización

Con la lista definitiva vamos a comenzar a clasificarlos teniendo en cuenta sus características. Para cada juego confeccionamos una hoja que será la ficha, con la siguiente información:

- Dibujo de una escena representativa.
- ¿Dónde se juega? Si son juegos de interior (en el salón de clase o en algún espacio dentro de la escuela) o de exterior (en el patio o en algún sitio al aire libre).
- ¿Con qué se juega? Si el juego requiere materiales específicos, y de ser así cuáles son.
- ¿Cuántos juegan? El número ideal de jugadores (si es para jugar solo, de a dos, entre varios, etc.).
- ¿Cuánto se juega? La duración mínima o máxima.

Con los más grandes se puede conversar incluso sobre las habilidades o capacidades que el juego permite desarrollar:

- **Físicas** (de manera práctica se adquieren conocimientos y destrezas como la coordinación mediante la interacción lúdica con objetos y personas).
- **Emocionales** (también enseñan aptitudes de liderazgo, relacionarse en grupo, incrementar su resiliencia, gestionar sus relaciones, resolver conflictos y afrontar los retos sociales o superar temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción).
- **Creativas** (la expresión plástica, la estética y la destreza artística como por ejemplo el uso de colores y distintos materiales).
- **Comunicativas** (los juegos de simulación como jugar al supermercado para expresar ideas, pensamientos y sentimientos, e interactuar con los demás).
- **Sociales** (como compartir o ponerse de acuerdo acerca de decisiones).
- **Cognitivas** (como resolver interrogantes o idear soluciones).

Así cada niño confeccionará la ficha de, al menos, un juego. Según la edad se pueden escribir o dibujar las respuestas, también incluir símbolos con los que se indiquen estas características, por ejemplo, para indicar el tiempo pueden dibujar un reloj y pintar el período necesario o deseado para jugarlo.

Tercer paso: el fichero

Con todas las fichas terminadas, comenzamos a armar el fichero para el aula. Pueden fabricarlo en una carpeta con hojas de cartulina, y agregar elementos adicionales que consideren, como por ejemplo un color según el tipo de juego, símbolos en las solapas para identificarlos rápidamente o dibujos que ayuden a entender a quién lo lee cómo debe jugarse.

También pueden realizar una copia del fichero para dejar en la biblioteca escolar, así todos pueden consultarlo y ponerlos en práctica.

A modo de cierre, para reflexionar sobre las múltiples posibilidades del juego, se sientan en ronda, y cada uno elegirá de la lista su juego favorito, exponiendo los motivos de su elección y proponiendo una forma de aplicarlo en el aula.