

**EL JUEGO LIBRE: PRINCIPIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE
TRANSICIÓN C DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, SEDE
PRIMARIA, JORNADA DE LA TARDE**

**LUISA CAMILA NUÑEZ RINCON
MARIA ALEJANDRA PEÑARANDA RANGEL**

**INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
FORMACIÓN DE CICLO COMPLEMENTARIO
IV SEMESTRE**

Ocaña, Colombia

Julio, 2018

**EL JUEGO LIBRE: PRINCIPIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN
C DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA, SEDE PRIMARIA, JORNADA
DE LA TARDE**

LUISA CAMILA NUÑEZ RINCON

MARIA ALEJANDRA PEÑARANDA RANGEL

TUTORA: ESP. LILIANA ISABEL TORRES LÓPEZ

Proyecto realizado como requisito para obtener el título de Normalista Superior

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

FORMACIÓN DE CICLO COMPLEMENTARIO

IV SEMESTRE

Ocaña, Colombia

Julio, 2018

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1

JURADO 2

JURADO 3

Ocaña, julio de 2018

Dedicatoria

El presente trabajo va dedicado a Dios, que me dio la salud para continuar con mis estudios.

A mi hermosa hija Valeria Pallares Núñez, que con su amor ha sido el motor que me ha impulsado para seguir adelante y alcanzar mis sueños.

A mi madre Eduvina Rincón Villamizar y mi abuela Rosa Ana Villamizar Vanegas que me han impulsado a estudiar para ser una excelente profesional y sobre todo una gran persona.

Luisa Camila Núñez Rincón

El presente trabajo va dedicado a mi madre Noris Rangel Bacca y a mi esposo José Daniel Chinchilla Duran, por demostrarme siempre su apoyo incondicional y su ayuda, la cual me motivo alcanzar mi meta.

A mis hermanos German Alonso Vergel, Arturo Peñaranda, y Yaneth Peñaranda por impulsarme a seguir siempre adelante a pesar de las dificultades y por estar acompañándome siempre en esta etapa de mi carrera.

María Alejandra Peñaranda Rangel

Agradecimientos

Para el rector de la normal Magister ALONSO MONTAGUT NAVAS, nuestros más sinceros agradecimientos por darnos la oportunidad de pertenecer a tan prestigiosa institución.

A nuestra asesora de investigación Espc. LILIANA ISABEL TORRES LOPEZ, por su colaboración, apoyo y motivación para la realización de este proyecto de grado. Además por habernos transmitido con cariño y sabiduría los conocimientos obtenidos en todo este proceso de aprendizaje.

A la profesora MARTHA AMAYA quien de manera oportuna, amable y muy profesional nos orientó, brindándonos sus conocimientos en cada una de las actividades propuestas en el presente proyecto de grado.

A todos y cada uno de los docentes que hicieron participe de este proceso, quienes nos acogieron de puertas, brazos y mente abierta en este proyecto, por sus enseñanzas, consejos y apoyo incondicional, para hacer de nosotros unos excelentes docentes.

A los niños y niñas del grado preescolar de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña sede primaria, quienes con sus presaberes estuvieron prestos a seguir las orientaciones de las docentes en formación.

Índice

Capítulo 1. El juego libre: principio de aprendizaje en los niños de Transición C de la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria, jornada de la tarde.....	1
1.1 Planteamiento del proyecto.....	1
1.1.1 Descripción del problema	1
1.1.2 Formulación de la pregunta.....	3
1.2 Objetivos.....	3
1.2.1 Objetivo general.....	3
1.2.2 Objetivos específicos	3
1.3 Justificación	4
1.4 Delimitaciones	6
1.4.1 Delimitación espacial.....	6
1.4.2 Delimitación temporal.....	7
1.4.3 Delimitación conceptual	7
1.4.4 Delimitación Operativa	8
1.5 Línea de investigación	8
1.5.1 Educación y Pedagogía	8
 Capítulo 2. Marco Referencial.....	 10
2.1 Antecedentes de la investigación	10
2.1.1 A nivel local y regional.....	10
2.1.2 A nivel nacional.	10
2.1.3 A nivel internacional.....	15
2.2 Marco teórico	16
2.3 Marco legal	53
2.4 Marco conceptual.....	57
2.5 Marco contextual	60
 Capítulo 3. Metodología de la Investigación	 63
3.1 Enfoque de la Investigación.....	63

3.2	Tipo de investigación	63
3.3	Población y Muestra	64
3.3.1	Población.....	64
3.3.2	Muestra	64
3.4	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	65
3.4.1	Instrumentos.....	65
3.5	Análisis y Procesamiento de Datos.....	66
3.5.1	Diarios de campo	66
3.5.2	Encuesta a estudiantes.....	68
3.5.3	Entrevista a la Docente	79
Capítulo 4. Resultados		82
Capítulo 5. Conclusiones		85
Recomendaciones		89
Anexos		91

Lista de tablas

Tabla 1 ¿Te gusta el momento del juego libre?	69
Tabla 2 En el momento del juego en el aula, ¿Con cuál juguete prefieres iniciar?	70
Tabla 3 ¿Te gustan los juguetes que hay en el salón?.....	71
Tabla 4 ¿Te gusta que tu maestra te acompañe mientras juegas?.....	73
Tabla 5 ¿Disfrutas el juego cuando lo realizas con tus compañeros o cuando lo haces por si solo?	74
Tabla 6 ¿Compartes los juguetes con tus compañeros?.....	75
Tabla 7 ¿Qué imaginas que eres mientras juegas?.....	76
Tabla 8 ¿Cómo te sientes cuando realizas el juego libre?	78

Lista gráficas

Gráfica 1 ¿Te gusta el momento del juego libre?	69
Gráfica 2 En el momento del juego en el aula ¿Con cuál juguete prefieres iniciar?	70
Gráfica 3 ¿Te gustan los juguetes que hay en el salón?.....	72
Gráfica 4 ¿Te gusta que tu maestra te acompañe mientras juegas?	73
Gráfica 5 ¿Disfrutas el juego cuando lo realizas con tus compañeros o cuando lo haces por si solo?	74
Gráfica 6 ¿Compartes los juguetes con tus compañeros?.....	75
Gráfica 7 ¿Qué imaginas que eres mientras juegas?.....	77
Gráfica 8 ¿Cómo te sientes cuando realizas el juego libre?.....	78

Resumen

El proceso de investigación formativa presentado en este documento, se desarrolló en la Escuela Normal Superior sede Primaria, municipio de Ocaña, Norte de Santander. Describe los elementos conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo aplicado a los estudiantes del grado de preescolar, apoyado en la importancia del juego libre y los aprendizajes que adquieren los niños por medio de esta actividad. Se encuentra enmarcado bajo el enfoque cualitativo, debido a que la problemática se abordó bajo una mirada interpretativa, centrando su atención en comprender las acciones observadas durante el desarrollo del juego libre. Para este proyecto se utiliza el método de una investigación descriptiva, donde expresa las características presentadas por nuestra población.

Según el propósito de esta investigación se maneja de forma aplicada, siendo esta la que permite llevar a la práctica las teorías generales, para resolver las necesidades concretas que se plantea el hombre en su cotidianidad, modificando, manteniendo, reformando o cambiando radicalmente algún aspecto de su realidad social y para ellos aplica los conocimientos desarrollados en las ciencias puras, llegando a diseñar productos que hacen más comfortable la vida del hombre. Teniendo como fuente de trabajo la práctica y contacto directo con los estudiantes para poder resolver cuales son los tipos de aprendizajes que adquieren los niños durante el tiempo de 45 minutos que dedican al juego libre.

Para la recolección de la información se aplicaron técnicas como la observación directa, para evidenciar y analizar el aprendizaje de los estudiantes ante los distintos juegos que

desarrollan durante el momento pedagógico del juego libre, una encuesta realizada a los estudiantes de preescolar para detectar cual es el juego por el cual sienten preferencia al desarrollar este momento pedagógico, y una entrevista a la docente titular de grupo para identificar el rol que cumple en el aula de clase para identificar el rol que cumple durante el desarrollo de esta actividad. A partir de la información recolectada se concluyó que los niños a través del juego libre adquieren aprendizajes en el área de comunicación, cuando el niño juega simbólicamente utiliza predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto con lleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. Esto quiere decir que cuando juegan más y mejor adquieren mayor comprensión lectora ya que al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. En el área de matemáticas cuando el niño juega se ubica en el aquí y el ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”.

También se relaciona de una manera activa con el espacio. Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al, 1999 en Silva, 2004). En el área personal social el juego libre tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante. Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol

activo en la interacción y en la historia representada. Se pudo concluir que estos ejercicios refuerzan sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, ayudar, apoyar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un grupo de niños con respeto. El juego libre es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás.

Palabras clave: juego, juego libre, desarrollo social, aprendizaje, desarrollo motor, desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo – emocional.

Abstract

The formative research process presented in this document was carried out at the Normal Superior Higher School, municipality of Ocaña, Norte de Santander. Describes the conceptual elements that included the research development applied to preschool students, based on the importance of free play and the learning acquired by children through this activity. It is framed under the qualitative approach, because the problem was addressed under an interpretative gaze, focusing its attention on understanding the actions observed during the development of free play.

For this project the method of a descriptive investigation is used, where it expresses the characteristics presented by our population.

According to the purpose of this research is handled in an applied way, being this that allows to put into practice the general theories, to solve the specific needs that man poses in their daily lives, modifying, maintaining, reforming or radically changing some aspect of their social reality and for them applies the knowledge developed in the pure sciences, coming to design products that make the life of man more comfortable. Having as a source of work the practice and direct contact with the students to be able to solve what are the types of learning that the children acquire during the time of 45 minutes that they dedicate to free play.

For the collection of information, techniques such as direct observation were applied to demonstrate and analyze the students' learning in the different games they develop during the pedagogical moment of free play, a survey carried out to the preschool students to detect which

is the game for which they feel a preference when developing this pedagogical moment, and an interview with the group's teacher to identify the role that they fulfill in the classroom to identify the role they fulfill during the development of this activity. From the information collected it was concluded that children through free play acquire learning in the area of communication, when the child plays symbolically uses predominantly thought and, therefore, language. This leads me to expand her vocabulary, improve her syntax, her verbal comprehension and her expressive abilities. This means that when they play more and better they acquire more reading comprehension since when they play, the ability to play roles and attribute feelings to the dolls is activated. In the area of mathematics when the child plays is located in the here and now, in the present tense. However, play to manage time incorporating notions such as "yesterday", "tomorrow" or "future".

It also relates in an active way to space. For example, when building a house with cubes, he becomes a small construction engineer: he places foundations, calculates weights, distances, dimensions, concentrates on how to obtain balance so that the construction remains standing and is solid. It has been found that the skills of logical understanding and spatial relationships correlate with higher levels of symbolic play, which seem to increase the recognition of numbers and the ability to understand the theory of sets, as well as the execution of memory, the sequence, the planning skill, the hypothetical reasoning, the understanding of abstract symbols and logical transformations (Johnson et al, 1999 in Silva, 2004). In the personal social area, free play has a powerful impact on the social-emotional development of children. When the child plays he is free to start his initiative and this reinforces his self-esteem and autonomy in an important way. When playing with other partners, the child assumes an active

role in the interaction and in the story represented. It was concluded that these exercises reinforce their social skills: learn to manage their emotions, propose, help, support, confront and resolve conflicts, cooperate and communicate effectively. Likewise, it is faced with the need to learn to respect group norms and to be integrated into a group of children with respect. Free play is, thus, the perfect scenario where the child learns to live with others.

Keywords: Game, free play, social development, learning, motor development, cognitive development, affective - emotional development

Introducción

La educación como un proceso cultural, de gran diversidad, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones entre y con las personas, con la naturaleza y con su entorno. Quienes están a cargo de este proceso, deberán tener presente, que la educación enmarca unas características singulares, que relacionan dos aspectos fundamentales: uno que corresponde a los espacios, tiempos y agentes que la desarrollan, y otro que representa la educación como una necesidad y obligación social, que permite a las personas reconocer y apropiarse las normas necesarias para vivir e integrarse a la sociedad.

Lo que significa, que educar para la vida, es, aprender a vivir y a convivir y esto implica fundamentar la educación en los cuatro pilares básicos. Por medio de estos el ser humano da muestra de su capacidad creativa, para lograr de manera activa, modificar su entorno en relación con el mundo que lo rodea, a partir de su capacidad para el aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y curiosidad que le son propias, y que debe promoverse desde los ámbitos en los cuales es educado.

Dado que todo aprendizaje es activo, es necesario reconocer que las personas requieren desde su más temprana edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego libre hace parte inseparable a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros.

El proceso de investigación formativa que se ha llevado a cabo en la Institución Educativa Escuela Normal Superior sede Primaria, se basa en una indagación sobre el aprendizaje adquirido por medio del juego libre de los niños de educación preescolar.

Es así, que por medio de una investigación muy bien estructurada se busca no solo lograr los cumplimientos de los objetivos y metas propuestas si no también un impacto positivo dentro de la sociedad.

Esté trabajo pretende establecer la importancia del juego libre, conocer el porqué del juego, distinguir las etapas del proceso desarrollo, y sobre todo reflexionar sobre la idea de que el juego libre es base fundamental para el desarrollo humano.

Capítulo 1. El juego libre: principio de aprendizaje en los niños de Transición C de la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria, jornada de la tarde.

1.1 Planteamiento del proyecto

1.1.1 Descripción del problema

Desde que el niño nace posee una actividad innata que es el juego. La educación preescolar siendo la base de los futuros aprendizajes debe priorizar la misma, la cual debe ser considerada como la forma de aprender, de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de entender las normas y de relacionarse con los demás; la propia acción supone una serie de actitudes y valores que prácticamente solo se pueden adquirir en esta actividad. Con esto se confirma lo dicho por Ríos (1999) quien afirma: “El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo y a la cooperación”.

Durante la infancia, el niño vive en un periodo en donde el juego libre debe ser su actividad principal. Calero (2003) afirma que: “El juego, constituye una necesidad para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea”. Sin embargo, en la actualidad no resulta fácil que un niño pueda jugar libremente. En su mayoría, las escuelas no disponen de mucho espacio donde correr y esconderse, y a menudo

carecen de tiempo para hacerlo. Un aspecto importante del juego, se fundamenta en el desarrollo que implica para el niño, tanto a nivel personal como a nivel social.

Cabe mencionar, que aunque el juego se ha convertido en una tendencia pedagógica, en algunos casos, esta actividad no es observada por la sociedad actual como algo valioso y enriquecedor, pues a menudo, es considerado por padres y maestros como una pérdida de tiempo, frente a otros procesos de enseñanza aprendizaje a los que se les da más prioridad.

En la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria, a través de unas prácticas realizadas con los estudiantes del grado de preescolar, pudo observarse que antes del inicio de sus clases dedican un tiempo de 45 minutos al juego libre, que en algunas ocasiones por razones de organización del trabajo docente, y atención a padres de familia, entre otras, carecen del acompañamiento de la profesora.

Teniendo en cuenta, que desde el proceso de formación docente se conoce que estos momentos pedagógicos tienen una finalidad educativa y un rol específico por parte del docente para que esta se cumpla. Es de donde surge la pregunta y curiosidad por confirmar, si el niño(a) adquiere algún tipo de aprendizaje por si solo a la hora de desarrollar su juego libre, o si solo lo está tomando como un momento de diversión, recreación o esparcimiento que no aporta, ni resta a su formación y desarrollo humano.

En efecto, con este proyecto se pretendió investigar que aprenden los niños del nivel preescolar, a través del juego libre y su importancia en el desarrollo de su personalidad.

1.1.2 Formulación de la pregunta

¿Qué aprendizajes adquieren los niños de Transición C de La Escuela Normal Superior Ocaña, sede primaria, jornada de la tarde, a través del juego libre?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Determinar qué aprendizajes adquieren los niños de Transición C de la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria, jornada de tarde, a través del juego libre.

1.2.2 Objetivos específicos

Identificar la razón por la cual los niños de Transición C de La Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria, sienten preferencia por algunos juegos durante el momento pedagógico del juego libre.

Determinar el papel que cumple la docente en el tiempo que se dedica al juego libre y la importancia del mismo en el desarrollo cognitivo y social de los niños de transición C, de La Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria.

Identificar cuáles son los aprendizajes que adquieren los niños de Transición C durante el momento pedagógico del juego libre.

Socializar con las docentes de preescolar de la Escuela Normal Superior de Ocaña, los resultados de la investigación resaltando la importancia y el rol del docente durante el juego libre.

1.3 Justificación

Esta investigación se justifica partiendo de la importancia de educar con excelencia a una sociedad que a medida que pasa el tiempo se enfrenta a nuevas experiencias y se desarrolla en diversos contextos. Pensando en esto, se considera que el juego es una excelente estrategia que promueve el aprendizaje y que representa a la niñez, ya que es precisamente en esta etapa donde el ser humano intenta conocer y entender todo lo que está a su alrededor.

El objetivo principal es determinar que aprendizajes adquiere el niño en el nivel preescolar en un tiempo promedio de 45 minutos que dedica al juego libre diariamente. Partiendo de que el niño emplea gran parte de su tiempo a esta actividad ya sea en diferentes espacios como en la casa o en la escuela. Esta investigación se considera de gran importancia, ya que además de identificar lo que un niño puede aprender a través de esta actividad lúdica, se pueden proporcionar o brindar espacios asertivos que promuevan la adquisición de conocimientos y la consolidación de diversas habilidades y destrezas. Cabe mencionar, que esta investigación se enfoca en el espacio del contexto escolar en el cual el niño actúa con libertad, socializa y crea un mundo nuevo para él.

Retomando la idea de que el juego libre es una actividad espontánea del niño, se hace indispensable reconocer y resaltar el papel que cumple el maestro al momento de vincularse y acompañar estos procesos que durante este momento pedagógico, no deben ser interrumpidos desde su carácter libertario y natural; así mismo, los resultados encontrados conllevan a concientizar a las maestras jardineras de cumplir a cabalidad con ese rol que muy seguramente favorecerá el desarrollo integral de los estudiantes de transición. Con esto se verifica lo dicho por Sylva y Cols (1980), quienes postulan la necesidad de interacción e intervención del profesor en los momentos oportunos para asignar al juego un valor óptimo.

De igual manera, se hace necesario que los padres de familia tomen una perspectiva diferente con respecto al tiempo que dedica el niño en preescolar al juego libre, ya que la mayoría de ellos consideran que esta actividad infantil es una pérdida de tiempo que no aporta ningún aprendizaje por ser de carácter recreativo o en otros casos fantásticos.

Como aporte personal e institucional, la información recolectada permite confirmar que el juego libre es una excelente actividad lúdica, que promueve y facilita la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas que pueden asegurar que el niño a futuro, tenga una vida escolar y social exitosa. El docente en el juego libre debe cumplir un papel de orientador, ya que al niño se le debe dar una estructura, un entorno en el cual se le da libertad de decidir ¿A que juega? ¿Cómo juega? ¿Con qué juega? Pero sin que eso se confunda con dejarlo solo sin acompañamiento, es importante que el maestro escuche al niño y observe que ideas trae. El juego sin ningún tipo de acompañamiento es rico para el niño, pero finalmente no le brinda las estrategias de profundización, de exploración que necesita para que ese juego se convierta en una

internalización de todas las cosas con las que está trabajando. En otras palabras, se puede decir que el acompañamiento del docente será la base de los futuros aprendizajes, entendiendo que los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo de las habilidades requeridas, razón por la cual la etapa infantil debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos.

1.4 Delimitaciones

1.4.1 Delimitación espacial

La investigación se realizará en la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede el Llano, a los estudiantes que están cursando Transición C, en la jornada de la tarde.

La Escuela Normal Superior del municipio de Ocaña, sede El Llano, está ubicada en el barrio el Llano Echávez, la cual limita al sur con el Mercado Municipal, al norte con el barrio 20 de Julio, al oriente con el Martinete y al occidente con el barrio Marabel, Ocaña, Norte de Santander.

Existen algunas vías que facilitan el acceso a la institución educativa como lo son: la Calle 7, carrera 18, carrera 20, carrera 21, carrera 4, carrera 23 con calle 7, carrera 16 y 16 A con calle 7, por el barrio el Tiber y calle Santa Marta.

La institución educativa Escuela Normal Superior sede El Llano cuenta con una infraestructura amplia y organizada que se encuentra compuesta por un patio grande, donde se desarrollan las clases de educación física, la hora del recreo y actividades realizadas por la escuela como ferias del reciclaje, celebración del día del niño, entre otras. Además cuenta con dos plantas físicas compuestas por 13 aulas para el trabajo de los niños, así como la sala de profesores, la biblioteca, un aula máxima pequeña, el aula de informática, un aula de juegos de María Montessori, laboratorio de ciencias, una oficina de coordinación, restaurante escolar, una cooperativa, y dos secciones de baños masculinos y femeninos, uno para cada planta física.

1.4.2 Delimitación temporal

La investigación se realizó en un lapso de tiempo de un año y medio que está dividido en las siguientes etapas:

- 1° semestre año 2017 realización del anteproyecto.
- 2° semestre del mismo año aplicación de instrumentos y tabulación.
- 1° semestre del año 2018, aplicación de actividades y/o estrategias, presentación de resultados y conclusiones; y sustentación del proyecto de investigación.

1.4.3 Delimitación conceptual

En la investigación se emplearon los siguientes términos tales como: juego libre, lúdico, desarrollo social, desarrollo afectivo-emocional, proceso de aprendizaje, desarrollo motor, estrategias lúdicas.

1.4.4 Delimitación Operativa

En esta investigación se pueden presentar varios inconvenientes que retrasen o que dificulten el proceso como: limitación del tiempo para el planteamiento y ejecución del proyecto, por la falta de disponibilidad de los estudiantes y maestra al momento de solicitar espacios para la observación; dificultad económica y la falta de colaboración de los padre de familia y/o acudientes al momento de hacerlos participes de algunas de las actividades propuestas en la investigación.

1.5 Línea de investigación

1.5.1 Educación y Pedagogía

La Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña considera que “La investigación es una actividad básica de todo educador, a la vez que es un derecho y un deber no solo de carácter individual, sino también y sobre todo una tarea institucional, como bien comunitario para todas las partes y para el conjunto de la comunidad que tiene que ver con la educación”.

La investigación cumple dos propósitos fundamentales: producir conocimiento y teorías (investigación básica), o resolver problemas prácticos (investigación aplicada) esta última caracteriza a la educación y por ende a nosotros como Normales Superiores. Gracias a estos dos tipos de investigación la humanidad ha evolucionado, por esto, la investigación es la mejor herramienta para conocer lo que nos rodea.

Esta línea de investigación orientada desde el Área de investigación de nuestra Normal Superior, debe responder a las necesidades, identidad y enfoque regional. Esta debe ser extensiva a las Instituciones educativas donde se hace extensión desde la Práctica Pedagógica, dado que implica una constante actualización y revisión teórico práctica de su acontecer, permitiendo orientar con mayor calidad los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Partiendo de esta orientación en general la investigación camina por los senderos del mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes y de las comunidades, donde se realiza la Práctica Pedagógica, permitiendo que sea el estudiante mismo, quien avance en el descubrimiento de la ciencia y de la técnica.

Entendiendo la Pedagogía como el proceso de reflexión, acompañamiento y orientación metódica en la tarea del aprendizaje, se hace necesario echar un vistazo al papel de la educación como el acontecer básico para alcanzar el desarrollo integral de la persona en sus dimensiones, sobre la base de la de cada persona la cual aporta al tiempo en que adquiere elementos imprescindibles para enfrentar el mundo que lo rodea.

En las primeras etapas de la vida, el aprendizaje depende de la familia y del grupo social al que se pertenece, impulsado por motivos afectivos y por las oportunidades de conocer que se le brindan al niño. Es en la familia donde se aprende a ser tolerante, respetuoso, colaborador, solidario y justo, o, todo lo contrario, en tal sentido las vivencias familiares son para el niño, patrones de conducta, que dirigen su comportamiento como adulto.

Capítulo 2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. A nivel local y regional.

No se encontraron antecedentes locales y regionales que referencien o soporten la temática de investigación sobre el juego libre como proceso de aprendizaje en los niños.

2.1.2. A nivel nacional.

El desarrollo del presente proyecto se realizó teniendo en cuenta el desarrollo de trabajos realizados con anterioridad que tienen relación al tema objeto de estudio, donde se encontraron estudios y metodologías que pueden servir como referencia para esta investigación. La fuente de consulta ha sido de documentos de PDF, extraídos del internet de universidades cuya dedicación es estudiar temas similares al de nuestro proyecto, que es el juego libre como proceso de aprendizaje.

TITULO: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BASICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR”

AUTORES: MARIA DEL PILAR OSPINA MEDINA

UNIVERDIDAD: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

Resumen: El proceso de investigación formativa presentado en este documento, se desarrolló en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal – Tolima. Describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años.

En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática la escases de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula.

Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones a través del Proyecto Pedagógico de Aula, que propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio.

TITULO: “REIVINDICACION DEL JUEGO LIBRE PARA EL PROCESO DE SOCIALIZACION EN EL NIVEL DE PRIMARIA”

AUTORES: SONIA PATRICIA BELLO CARRILLO

UNIVERDIDAD: UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA

Resumen: El juego libre como elemento y actividad fundamental en la infancia se ha implementado pedagógicamente hasta cierta edad y ha perdiendo su valor educativo, a medida que se crece siendo más notorio en primaria, etapa en que esta actividad lúdica se valora discursivamente para los procesos de aprendizaje, así mismo se le da poca significación a su uso para favorecer la socialización de los niños y de las niñas, siendo este un elemento poderoso para la preparación de la vida social en la edad escolar y en primaria específicamente, de ahí la relevancia de reconocer en el juego libre los procesos de socialización que se establecen en niños y niñas del nivel de primaria. Todos los estudios para el tema de esta investigación fueron explicados en un proceso de reflexión de unas categorías conceptualizadas en el marco legal y teórico, entre ellas; propuestas de la política donde se reconoce la infancia, el juego; el juego libre en la escuela, tipos de juego, el juego en el aprendizaje y por último el juego libre como elemento de socialización. Esta investigación de enfoque cualitativo seleccionó niños y docentes de primaria, muestra representativa que permitió obtener información del tema, por medio de la observación y la entrevista. Se encontró que el aprendizaje y la socialización en efecto son dos procesos dados por el juego libre además responde en los niños a sus necesidades de placer y socialización con sus pares. Este estudio muestra que los niños juegan cada vez menos y que los únicos espacios que brinda la escuela se da en algunas áreas relacionadas más desde los deportes o a espacios que están asignados exclusivamente al descanso.

TITULO: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA EDUCACION INFANTIL”

AUTORES: ANA MARIA LEYVA GARZON

UNIVERDIDAD: UNIVERSIDAD JAVERIANA

Resumen: “Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos”. (Garzón, 2011).

TITULO: “LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE”

AUTORES: LILIANA CALDERON, SANDRA MILENA MARIN, ELIANA VARGAS

UNIVERDIDAD: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

Resumen: El presente proyecto de investigación está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos de grado transición a través de estrategias didácticas que

promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación.

Para llevar a cabo este proceso de investigación formativa, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños del grado transición; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula. De esta manera con el Proyecto Pedagógico de Aula El gozo del saber, se desarrollan actividades acordes a las edades, intereses y necesidades de los educandos, pero, especialmente direccionadas al fortalecimiento de su proceso de aprendizaje.

El proyecto logra la interrelación entre toda la comunidad educativa, permitiendo apropiarse a padres, docentes y directivos de herramientas prácticas, sencillas y divertidas para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral en los niños del nivel preescolar. Demostrando con ello, el papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje no como distracción de los niños, sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

TITULO: “LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE”

AUTORES: TATIANA GOMEZ, OLGA PATRICIA MORANO, SANDRA RODRIGUEZ

UNIVERSIDAD: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

Resumen: El presente documento, da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales , indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

2.1.3. A nivel internacional

TITULO: “EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO LIBRE”

AUTORES: MIRIAM GUTIERREZ VASQUEZ

UNIVERSIDAD: ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE BILBAO

Resumen: En este trabajo se pretende analizar el carácter educativo que posee el juego libre durante los primeros años de vida. Para ello, se ha realizado un estudio en el que se analiza la actividad y el comportamiento que han tenido 25 infantes de 3 y 4 años en el juego libre. El objetivo ha sido identificar qué aspectos madurativos se trabajan, mediante el juego y las diferencias de desarrollo entre niños y niñas de estas edades. Los resultados obtenidos muestran el valor educativo del juego libre a nivel social, lingüístico y cognitivo y un mayor desarrollo madurativo en las niñas.

2.2. Marco teórico

El juego más allá del ocio. El juego se encuentra presente a lo largo de la vida de todo ser humano, desde el nacimiento hasta la vejez. El juego no tiene edad, no conoce lenguas, ni condiciones sociales, ya que es una actividad que se ha desarrollado en todas las culturas a lo largo de toda la historia. Además, no se trata de una actividad exclusivamente humana puesto que el mundo animal también lo practica (Cabrera, 2013).

Normalmente, la palabra juego se relaciona con términos como ocio, diversión y placer. Sin embargo, su concepto va más allá ya que, por medio del juego, el individuo adquiere una serie de aprendizajes relacionados con la creatividad e imaginación, las normas de

comportamiento, los valores, las habilidades sociales, la resolución de conflictos, las habilidades comunicativas, etc. (López, 1989).

Se trata de una actividad innata, compleja y evolutiva que se manifiesta en los niños y niñas de diferente manera según su edad. Por lo tanto, el juego adquiere formas diferentes a medida que avanza en el desarrollo humano, de ahí la dificultad de establecer una única definición (Cobos, 2011).

A lo largo de los años, diversos estudios se han centrado en el análisis de uno o varios de los aspectos característicos del juego para construir teorías que tratan de explicar su origen y sus funciones en la vida del ser humano o de un grupo (Garvey, 1985).

Tal y como apunta Delgado (2011) de esos estudios podemos deducir que entre las características descriptivas más importantes para la definición del juego se encuentran:

1. Es una actividad libremente elegida y voluntaria, no es obligatoria. Es espontánea y las reglas son aceptadas.
2. Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado
3. La finalidad se encuentra en sí mismo. Sus motivaciones son intrínsecas y no tiene ninguna finalidad extrínseca.
4. Es fuente de placer y es evaluada positivamente por el que la ejecuta. Implica cierto esfuerzo por parte de los jugadores ya que es una actividad muy seria.

5. Es universal e innato
6. Es el principal motor para el desarrollo infantil.
7. Contribuye al desarrollo de la de la interacción social y de la comunicación

Concepciones teóricas del juego. El juego se percibe como una labor placentera, libre y espontánea en el niño, sin un fin determinante, pero de gran apoyo para el desarrollo del niño. La actividad lúdica favorece el desarrollo integral en la infancia. Por tal razón durante este capítulo se expondrá las diferentes concepciones del juego, así como las teorías en las cuales se van abordar autores que precisan acerca de la función que cumple el juego en la vida, el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

Silvia (2009), define el juego como “una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa”. Es necesario recalcar que el juego es una actividad libre y espontánea, no impuesta o dirigida desde afuera, es una actividad que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en la escuela; Silva (2009), explica que “muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida”. En ocasiones los niños se sienten limitados en crear situaciones de juego ante la presencia del docente que lo está acompañando, por consiguiente no hablan o se miran demostrando incomodidad al ser observados, por lo que respecta es importante que la persona que acompaña el juego posea una actitud lúdica, una mirada de acompañamiento una relación afectiva que le permita integrarse y disfrutar del juego del niño.

El juego es claramente reconocido por diversos autores, de hecho se refieren a la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño, ya sea desde un punto de vista práctico, estructural, y afectivo. Este se atribuye como acción posibilitadora del desarrollo.

En la infancia se puede decir que el juego cobra un valor esencial pues se convierte no solo en el medio para la adquisición de conocimientos en el que el niño aprende jugando y se divierte, sino que también es importante mencionar que el jugar libremente le permite al niño desarrollar un alto nivel de imaginación y creatividad.

Se hace necesario agregar que el juego tiene una labor simbólica en la infancia, en esta actividad se afianza su imaginación y creatividad la cual le permite al niño primero tener algo en común con la realidad y segundo puede alejarse de ella, creando mentalmente situaciones o eventos no presentes en la realidad. La actividad lúdica está sujeta a dos procesos mentales: por la asimilación y acomodación gracias a estos los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno. (Piaget, 1946).

En cuanto al proceso de asimilación se define como la interpretación del mundo externo en base a nuestro esquema actual y la acomodación es cambiar un esquema existente o crear uno nuevo para lidiar con un objeto nuevo o situación. (Piaget, 1946), por lo que respecta a la asimilación se asocia con la acomodación en el juego simbólico, en la que la asimilación influye en la relación del niño con el significado que tiene para él los objetos, en efecto el niño no solo asimila la realidad sino la domina y la revive. Desde otro punto de vista Freud tiene una postura

de lo que es el juego libre en la infancia como una actividad espontánea, que le permite al niño una libre expresión y un medio para despertar su sensibilidad e imaginación.

El valor educativo del juego en Educación Infantil. Es una actividad natural y espontánea con una clara función educativa, ya que proporciona a los estudiantes diferentes vías para su desarrollo físico y psíquico, de manera que se convierte en una excelente situación para que los niños y niñas aprendan y se desarrollen. (López 1989).

La integración de las actividades lúdicas en la jornada lectiva del aula proporciona al estudiante un vehículo para explorar la realidad del medio en el que se desenvuelven. Son actividades que, además, favorecen el desarrollo de las capacidades cognitivas, motoras, afectivas, emocionales, lingüísticas y sociales de los más pequeños. También estimula su interés y activa su capacidad de observación y de exploración, lo cual favorece la adquisición de nuevos conceptos y la reestructuración de los conocimientos previos por medio de la integración de los nuevos. (Rodríguez, et al., 2000).

Además, propiciar situaciones de juego en las aulas infantiles también contribuye a que los niños y niñas entren en contacto y en conocimiento consigo mismos. Esto se debe a que el juego ofrece diferentes experiencias y vivencias al estudiante por medio de las cuales consigue conocer sus posibilidades y limitaciones, ayudándole a madurar y a crecer. Por lo tanto, el juego contribuye a la formación de la personalidad de los infantes y es uno de los medios más importantes que tienen para expresar sus sentimientos e intereses (López, 1989).

En conclusión, ofrece al estudiante un amplio abanico de vivencias y de experiencias lúdicas, favorece su desarrollo integral y fija su personalidad. Sin embargo, es importante que los adultos encargados de la educación de los más pequeños tengan los suficientes conocimientos para poder diseñar los espacios y los materiales que necesitan para llevar a cabo el juego propio de cada etapa evolutiva.

El juego en la educación inicial. El juego hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas.

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio – tiempo. Una forma básica de vida. En este sentido, se constituye un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

De la misma manera, el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se presentan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En esta medida se evidencia como el juego tiene gran fuerza socializadora en el desarrollo infantil. A sí mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de

identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres (Aucoturier, 2004).

Siguiendo en la misma línea, el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, y es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias. Todas estas posibilidades que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de las niñas y los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia.

De otra parte, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como “digamos que yo era un caballo y me daban de comer” o “aquí era el mercado y vendíamos”. Dadas estas razones, no se puede, de ninguna manera, dejar de lado el juego en la educación inicial.

La imitación cumple un papel primordial en el juego, puesto que es el proceso por el cual se llegan a conocer a fondo ciertos fenómenos de la vida cotidiana y a resignificarlos ser peluquero, oficinista, tejedora o cirujana, por ejemplo. Además, el juego y la imitación comparten una característica esencial: la del placer; por eso es posible decir que las niñas y los niños, cuando imitan, lo disfrutan. Imitar va más allá de una acción mecánica y, en cambio, implica una tarea que moviliza estructuras de pensamiento en las que elaboran y comprenden fenómenos de la vida cotidiana.

La imitación es la base del juego simbólico: ayuda a reinventar los objetos, a elaborar nuevos significados; por ejemplo, la niña o el niño que imita la acción de amasar, posteriormente puede jugar a ser como si fuera un panadero. Vygotsky (1933), desde un enfoque psicológico, manifiesta que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. Mediante ella, la niña y el niño se apropian del sentido sociocultural de toda actividad humana.

Los juegos de construcción se pueden entrelazar con los juegos simbólicos en la medida en que se construyen escenarios para desarrollar en ellos creaciones con personajes, como si fuera la selva, la rancharía, etc. Son juegos a los que las niñas y niños se entregan con gran concentración, que posibilitan hacer configuraciones de todo tipo y resolver problemas, además de brindar un conocimiento de las cualidades físicas de los objetos. Asimismo, cuando las construcciones se hacen en grupo, implican compartir, llegar a acuerdos, respetar la producción de los demás y enriquecerse con ellas. Estos juegos muestran una evolución en las diferentes edades, pasando de la manipulación a la planeación, elaboración, combinación y nominación de las construcciones. De allí la importancia de generar experiencias pedagógicas de distinto orden,

de modo que el conocimiento sobre aspectos del mundo cotidiano y del mundo fantástico de las niñas y de los niños se puedan reflejar en sus construcciones.

Según Cabanellas y Eslava (2005) el ambiente lo debemos concebir como copartícipe del proyecto pedagógico. Ambiente entendido como una elección consciente de espacios, formas relacionales, materiales, texturas, colores, etc. Que deben potenciar, ayudar y reflejar la convivencia pedagógica y cultural que se construye en las instituciones educativas, creando vínculos que hagan posible la definición de las diversas identidades.

En este sentido, hay que pensar en la potencialidad lúdica del ambiente, tanto del entorno educativo como de otros entornos en los que se desenvuelven las niñas y los niños, un espacio seguro, accesible y estimulante que invite, por ejemplo, a balancearse, a esconderse y aparecer, a saltar de cuadro en cuadro. Un lugar que no tenga una estructura rígida, que permita la transformación del mobiliario para convertirse en la casita, la tienda, el bus. Una zona vacía que invite a crear juegos con líneas, círculos, espirales y laberintos, en la arena o la tierra, vinculándolos con el arte y la expresión.

Se tiende a pensar que las niñas y los niños necesitan para jugar objetos altamente sofisticados, juguetes con mecanismos complejos y costosos. Sin embargo, en palabras de Ulloa (2008), “el principal rasgo que debería mantenerse a la hora de seleccionar estos objetos es el potencial lúdico del material. Esto es, un objeto que abra el campo de juego, que permita entradas múltiples a la creación de situaciones lúdicas”. Desde esta mirada, y observando detenidamente a las niñas y a los niños, es evidente que no necesariamente tiene que haber un

juguete como tal para que se dé el juego: unos palitos y piedritas pueden ser los elementos más interesantes para hacer una construcción; la caja de los zapatos que se desecha es la casita del bebé; los discos compactos son espejos y platos. Esto sin dejar de lado la tradición lúdica regional para la construcción de juguetes no industrializados, como los elaborados con semillas, madera, tela y barro.

Según lo plantea Glanzer (2005), entre más elementos tiene el juguete, más se empobrece el juego de la niña y el niño: por ejemplo, las muñecas que hablan, lloran y cantan restringen las posibilidades de imaginar y de hacer como si, por parte de las niñas y los niños. Otro aspecto que fundamental es el valor afectivo de los juguetes, que generalmente son dados a manera de regalo y que para la niña y el niño se constituyen en representaciones simbólicas del vínculo que tienen con el adulto.

Acompañamiento por medio de la observación. Cuando se habla del acompañamiento de la maestra dentro del juego se reconoce que hay varias maneras de hacerlo. El acompañamiento al juego desde la observación participante es una de las maneras ideales de acercarse a la complejidad del mundo infantil, a su contexto sociocultural, sus intereses y sus expectativas.

La observación es la condición de posibilidad que se tiene para diseñar experiencias y ambientes que provoquen el juego en donde la niña y el niño encuentren su lugar, de manera que también puedan ser protagonistas y dejar su huella en el ambiente que ha sido diseñado por la maestra, el maestro y el agente educativo. Es importante destacar que la presencia del adulto es

fundamental para el juego, en tanto da la seguridad que la niña y el niño necesitan para entrar en ese mundo imprevisto y lleno de desafíos que lo constituye.

Acompañamiento desde la interacción. El acompañamiento por medio de la interacción tiene una gran carga afectiva que se evidencia en el contacto físico. Esto, sin lugar a dudas, les da seguridad y confianza en ellos mismos y en los demás.

El acompañamiento del juego desde la interacción es, según Martha Glanzer (2000), disponernos a respetar sus iniciativas y manifestaciones; ponderar y respetar los límites de sus posibilidades físicas e intelectuales, alentar sus propios logros y aceptar sus esfuerzos, aunque aún no alcancen los resultados esperados. El respeto hacia cada niña y cada niño, y sus juegos es una de las bases para comprender los esfuerzos que realiza para entender el mundo en el que está inmerso.

El juego libre. El juego libre no es una actividad planificada, surge de forma espontánea, siendo los propios implicados los que llevan las riendas de la actividad haciendo uso de su imaginación, sin la existencia de ninguna finalidad didáctica, ni de objetivos de ningún tipo y sin la interpretación adulta. A partir de esta modalidad de juego surge la experimentación, la interacción, el movimiento, la creatividad, el juego simbólico e incluso la competición, que son elementos fundamentales para que el juego siga desarrollándose. Por lo tanto, el juego libre se enriquece con sus propios elementos que de él se derivan, con la única finalidad de obtener placer. Paralelamente, se dan una serie de aprendizajes muy valiosos ya que, a medida que el juego libre sigue adelante, el niño desarrolla en él sus capacidades y sus habilidades de una

forma natural y segura. De manera que, gracias al juego, el preescolar favorece su capacidad comunicativa, su motricidad, su coordinación y su comprensión, entre otros muchos aspectos. Siempre que el estudiante tenga la libertad para realizar las actividades que se desarrollan, estas le van a requerir habilidades que se irán perfeccionando (Cabrera 2013).

Desde el punto de vista educativo, el juego libre ofrece a los niños un amplio campo de posibilidades, atendiendo y ajustándose a las necesidades de aprendizaje que estos presentan. En este sentido Moyles (1990) considera que por medio del juego libre las niñas y los niños:

- ✓ Poseen la posibilidad de crear, construir, observar, explorar, experimentar, moverse, sentir, recordar, pensar y cooperar favoreciendo así la construcción de actividades innovadoras
- ✓ Construyen una situación comunicativa e interactiva, siendo parte de una experiencia social en la que se trabaja la flexibilidad, la tolerancia y la autodisciplina.
- ✓ Fomentan su autonomía y favorecen el conocimiento de ellos mismos. Se valoran así mismos y comprenden las propias posibilidades y limitaciones personales.

El juego libre en la escuela. El juego libre se percibe en la escuela como una actividad espontánea, no condicionada por los esfuerzos externos; Silva (2009), define el juego libre como una “actividad que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades”. En ocasiones se piensa que el juego libre es dejar hacer al niño lo que quiera, percepción en la escuela o de padres de familia, es notable que al niño se le

debe brindar experiencias significativas y un entorno en el cual se le dé la libertad para decidir a que jugar, como jugar, con que juega, permitiendo siempre la actitud lúdica que le proporcione un aprendizaje y que su intencionalidad sea una vida natural y universal para que el niño desarrolle sus dimensiones y pueda integrarse en la escuela y por ende en una sociedad.

Lo que sí es claro es que el juego revela en el niño una manifestación de libertad, principio de María Montessori que manifiesta la importancia de la libertad en el contexto educativo, donde es necesario que el niño se mueva, tome iniciativas, elijan los materiales y con quien jugar, de esta manera va a ejercer su voluntad y libertad. Esta pionera en educación inicial, considero que el juego libre es una herramienta importante en el niño, porque según su método mencionado por Silva (2009); el niño “necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura, debe aprender a trabajar independientemente o en grupo debido a que desde una corta edad se motiva para la toma de decisiones, estos pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo”.

De acuerdo a María Montessori la conducta lúdica es la que permite al hombre expresar libremente su personalidad, por más que tenga que estar sujeto a una serie de reglas, las cuales en ningún modo limitan dicha libertad. El niño, al abandonarse a la práctica de una actividad placentera, olvida sus tensiones y manifiesta su más profundo sentir y, en definitiva, su modo de ser, sus emociones y sentimientos más ocultos.

Otra perspectiva del juego la encontramos en Huizinga (1972), que define el juego “como una ocupación libre, que se lleva a cabo dentro de unos límites temporales y espaciales

determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias, aunque aceptadas de manera libre, acción que tiene su fin en sí misma, y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente”; debemos entender por tanto, que el juego libre permite un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión represiva de los adultos, donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego.

Es importante tener en cuenta los puntos de vista de los niños a propósito del juego libre, ellos hacen hincapié en la oportunidad de elegir sus propias actividades, junto con sus amigos, Dockett y Fleer (1999) citan en su texto opiniones de niños sobre su opinión sobre el juego en la etapa de escolarización; “Harrison dice; jugar es divertirse. No hacer los deberes para la escuela. Cuando uno se divierte, es como que uno hace las cosas de la manera que quiere... jugar es divertirse y cuando nadie te obliga a hacer algo. Uno puede jugar solo, pero a veces también con los amigos. No siempre hace falta imaginación para jugar, pero no es juego si a uno le dicen lo que tiene que hacer, sino solamente si se trata de lo que uno quiere hacer”.

Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil. El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño. Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, mas conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus

capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

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

El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje. El juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por este. El juego muestra hasta donde ha llegado un niño y que está a punto de lograr.

El juego solo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan. La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

No solo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona en cada niño. La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años

estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con ellos. Contar con información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto que trabaje con niños.

¿A que llamamos juego? Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

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

Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo. Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar hacer palmadas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos.

Tipos de juegos. Para poder valorar el papel del juego en la educación infantil es importante distinguir diferentes tipos de juegos; así como Silva (2009), además de reflexionar

sobre el valor y la importancia del juego libre en el desarrollo y aprendizaje en los niños, clasifica varios tipos de juegos que los niños realizan libremente ampliando en ello la especificación del área de desarrollo que está estimulando.

Juego Motor. Está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

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

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

Juego Social. Se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acercan a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Juego Cognitivo. El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Este se inicia cuando el niño entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Este tipo de juego pone en marcha la inteligencia del niño, para resolver un reto su alcance se refiere a alcanzar conocimientos y habilidades de pensamiento. Como también potencializan procesos de aprendizaje como la memoria, la atención y el razonamiento.

Juego Simbólico. Tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. Este tipo de juego establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.

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

El juego en el aprendizaje social. Según Yubero, puede decirse que el ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social y que, para ello, necesita la ayuda de los demás. Ese ser social, además, se va haciendo poco a poco a través de la interacción con los otros, en un proceso continuo de socialización.

La mejor época de la vida en que los seres humanos aprenden y se desarrollan con mayor rapidez es en la primera infancia; la atención y el cuidado que reciben durante estos primeros años de vida tienen una importancia primordial e influyen en todos sus procesos, acerca de este planteamiento Myers. (1995), mencionado por Amartya. explica que el “fortalecer programas de

desarrollo de la infancia, para una vida más plena de los niños es mejorar su calidad de vida , influenciada por la educación, la seguridad, la prevención en la salud física y psicológica como los traumas, esto es una parte crucial del desarrollo”. Las posibles inversiones en el desarrollo de la niñez mediante actividades de aprendizaje y la preparación para la escuela, como en las actividades relacionadas con su salud y alimentación, aumentan las probabilidades de que los niños terminen la escuela primaria.

Aun así para que en la infancia se disfrute de la calidad de vida debe acudir a los procesos de educación, que brinda oportunidades futuras y progreso, es en este punto hay que resaltar que el aprendizaje no se delimita a los niños y niñas de determinada edad, ni depende de la existencia de un ámbito escolar constituido tradicionalmente. Es el caso de los bebés que aprenden rápidamente desde su nacimiento, crecen y aprenden más, cuando reciben afecto, atención y estímulos además de una buena alimentación y atención en salud.

Es necesario considerar que el desarrollo del niño a través del tiempo explica y define el aprendizaje, éste se da en algún momento de la vida y no se pueden apresurar su desarrollo intelectual. Se recomienda a los docentes dar la oportunidad para explorar al máximo el pensamiento de los niños; su conocimiento se construye a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente (Piaget 1980) así, que desde su teoría el conocimiento se da como el producto de la interacción del individuo con la realidad, además incorpora otros factores como son la maduración, experiencia física, interacción social y equilibrio, que explican el desarrollo intelectual del niño.

Con lo que respecta en las etapas del desarrollo cognoscitivo, Piaget identifica las fases por las que pasa un niño para su desarrollo cognitivo, la primera de ella es la etapa sensomotora (0-2 años) El conocimiento se logra a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se relaciona mediante juegos de experimentación, que en ocasiones son involuntarios al inicio y se relacionan ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos. En esta etapa se presentan comportamientos egocéntricos, juegan a satisfacer sus necesidades.

La segunda etapa es la pre operacional (2 a 7 años) El pensamiento del niño en esta etapa es egocéntrico, solo percibe desde su punto de vista, asimismo el niño utiliza símbolos para representar objetos, lugares y personas, lo hacen por medio de la representación, por lo tanto el juego característico de esta edad es el juego simbólico.

La tercera etapa es conocida como la de operaciones concretas (de 7 a 11 años). Al respecto conviene referirse con mayor énfasis a esta etapa que se ajusta al ciclo de la infancia, referente en esta investigación. Se caracteriza por la disminución del pensamiento egocéntrico para compartir y participar en fines comunes y en lo que se refiere a los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y los puede aplicar en problemas concretos o reales .Su pensamiento ya no solo se centra en un objeto u hecho, puede establecer relaciones, por lo tanto se convierte en un ser verdaderamente social.

La cuarta etapa es llamada las operaciones formales (12 años en adelante), se habla de adolescentes, es la etapa del pensamiento abstracto sobre conocimientos concretos observados lo

cual le permite emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Asimismo puede formular hipótesis y ponerlas a prueba en la resolución de problemas.

En cuanto al aprendizaje social y el desarrollo indica Vygotsky son dos procesos que no son independientes, acepta, que no hay entre los dos una semejanza estricta, en el sentido en que el aprendizaje social y escolar concuerda con la estructura interna de desarrollo primordial para el aprendizaje. El desarrollo inicia cuando el niño interactúa con personas más competentes que él en un contexto cultural siendo así, donde la instrucción y los aprendizajes escolares son parte integrante de la interacción social.

Vygotsky diferencia dos niveles de desarrollo a dos tipos de conocimientos en las personas: el primero corresponde al desarrollo efectivo o real hace referencia a lo que el sujeto logra hacer individualmente, sin ayuda de otras personas o de mediadores; el segundo nivel corresponde al nivel de desarrollo potencial se relaciona con lo que el sujeto es capaz de hacer con ayuda de otras personas o de instrumentos mediadores. La distancia entre estos dos niveles de desarrollo, Vygotsky los ha denominado zona de desarrollo próximo (ZDP), este concepto se considera importante en los progresos en la adquisición de conocimientos y aprendizaje individual que se adquieren a partir de la ayuda y las interacciones sociales este proceso hace referencia al concepto de Andamiaje.

Aquí he de referirme al segundo nivel de desarrollo potencial en el cual se puede distinguir al juego como instrumento de aprendizaje social y desarrollo en la infancia ya que la actividad lúdica como fuente de aprendizaje estimula la acción, la reflexión y la expresión, los

niños aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo. El juego y el aprendizaje son términos que están estrechamente relacionados; el juego presenta nuevas experiencias convirtiéndose en una oportunidad de aprendizaje; de ahí la importancia del juego para los niños y niñas quienes aprenden con mayor facilidad porque están especialmente predispuestos para adoptar lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer, interés y motivación.

Es importante advertir que según Vygotsky plantea en relación al juego que es “una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.”; es de entenderse por lo tanto que el juego es un elemento importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El conocimiento propio y la experiencia de los demás favorecen el aprendizaje de acuerdo a la calidad de las interacciones, esto nos conduce a afirmar que la socialización será la base de niveles de aprendizaje, por lo tanto no cabe duda comprender que en la infancia se desarrolla la dimensión cognitiva, la cual requiere de la interacción social.

Sobran razones para argumentar desde Vygotsky (1934) que “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño”; las funciones superiores: de concentración, atención, memorización se hacen a partir del juego, de manera consiente, divertida y sin ninguna dificultad; esto se debe a que el juego tiene un carácter placentero y

entretenido, características también del juego libre, que promueve y facilita el desarrollo mental del niño.

Los investigadores mencionan que el juego es un componente central en el aprendizaje, que les permite a los niños desarrollar y practicar habilidades, imitar comportamientos y roles de adultos y a la vez, generar conocimiento de su propia realidad. El juego libre y el juego guiado son esenciales para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, porque esta actividad lúdica como elemento central en el aprendizaje del niño cobra un valor como facilitador en su desarrollo integral.

Pellegrini retomado por Howe (2011), enuncia específicamente sobre el juego libre que “Es un ambiente realmente enriquecido y desafiante, creado para y *con* los niños, el juego libre significa oportunidades más amplias para que los niños guíen y dirijan su propio juego, y presumiblemente su propio aprendizaje”; de acuerdo con esta postura, se reconoce que es una actividad enriquecedora que le permite al niño experiencias y oportunidades de aprendizaje; en ese sentido, son variados los beneficios que ofrece el juego libre en el aprendizaje y adquisición de conocimientos.

Cabe concluir que el desarrollo cognitivo y, por ende, la capacidad intelectual se ven estimuladas de modo importante por la práctica del juego libre y por la práctica del juego simbólico, en particular. Al respecto conviene decir que cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a resolver problemas de diverso tipo, como

dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales de nivel superior.

Continuando con Vygotsky (1924), él asegura “que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio” y donde el juego libre asume al juego simbólico, en el cual el niño transforma los objetos y los convierte en parte de su imaginación donde tiene para él diferente significado, La habilidad simbólica que se da en el juego del niño, se articula a su estructura psicológica global, esto es no solo cognitivamente, sino afectiva, emocionalmente y a través de sus experiencias sociales que él logra tener. La escuela debe ser un lugar que proporcione y potencie al niño buenas experiencias tal es el caso de un espacio para el juego libre contribuyendo a favorecer las habilidades sociales que el niño necesite en su proceso de socialización.

Ahora bien, en cuanto a la pedagogía de María Montessori (1870) en la que le da importancia de crear espacios físicos donde se puedan generar las condiciones para que el alumno le encuentre sentido a su existencia, al igual que prepararlo para afrontar las situaciones más comunes de la vida práctica, en efecto, así, Montessori propone para el currículo escolar que el niño tenga la libertad para escoger aquello que le interesa aprender y le sea útil en la vida y que a la vez, pueda ayudarlo a integrarse al entorno. El juego libre ofrece esta condición porque no solo está aprendiendo jugando, sino este juego le brinda al niño la posibilidad de aprender a relacionarse armónicamente con sus, pares y adultos principio también de la metodología de María Montessori.

En relación a lo anterior, Silva (2009) afirma que el enfoque del método Montessori concibe al niño “como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo, debido a que desde una corta edad se motiva a los niños a tomar decisiones, resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos son incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos”.

Según Huizinga y Caillois (1990), citado por Morillas “el juego constituye por su esencia una fuerza germinante de vida social, que la alimenta y la estructura “Por lo que al respecto el juego, y si es libre es una fuente importante, para fomentar la competencia social y la confianza, así como la autorregulación o habilidad de los niños para manejar sus propios comportamientos y emociones. En el juego libre los niños aprenden a negociar con los otros, a tomar turnos y a manejarse a ellos mismos, esta actividad es esencial para aprender cómo hacer amigos y cómo llevarse bien, por lo tanto favorece la socialización.

En la etapa de la infancia tiene lugar el proceso de socialización más intenso, por esto en definitivo el juego libre, según Silva (2009), afirma que “el juego libre, tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños”, el niño cuando juega pone en marcha toda sus experiencias y elementos colectivos como la participación, aceptación, ayuda y cooperación. El niño al jugar libremente, según Silva. G. (2009), favorece y refuerza “sus habilidades sociales: aprender a manejar sus emociones, a proponer, a apoyar, afrontar y resolver conflictos, a cooperar y comunicarse con efectividad”, de acuerdo con esto, el niño va desarrollando habilidades sociales y se va enfrentando a la necesidad de aprender y respetar normas grupales

que el mismo juego exige, el niño se integrará con respeto y consideración al grupo de compañeros; en consecuencia esta actividad lúdica es el perfecto escenario donde niños y niñas aprende a convivir con los demás.

Métodos de algunos pedagogos en la educación inicial

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

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

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

«El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo».

Para esta pionera en educación inicial, los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente debe ser percibido por ellos como consecuencia de sus razonamientos. Lo verdaderamente importante es motivar al niño a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás. Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Es decir, permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas.

Con respecto a la competencia, este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. Entre sus escritos se encuentra: «Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar».

Consideraba que no se podían crear genios pero si, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado. Otro de sus conceptos innovadores fue que cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos.

Las funciones psicológicas que se desarrollan en el juego son considerablemente las vías psicomotoras, liberando al niño de las trabas de educación, dejándolo en libertad de ejecutar los ejercicios corrientes de la vida práctica, organizando sus sentidos para el buen uso de la inteligencia.

Retomando la idea de la implementación del método en el aula se le atribuye una gran importancia al espacio, al mobiliario y a los materiales, se integra al niño en el ambiente y motiva el gusto del trato con los demás. Todos los muebles y materiales que se utilizan en el aula deben estar debidamente ordenados y a la medida del niño.

El niño realiza cosas por sí mismo, aprendiendo con los sentidos. Los materiales están clasificados para el gusto, el olfato, la vista y el oído. Se respetan los distintos ritmos de desarrollo, transmitiéndole el sentido de ser capaz, de actuar sin depender del adulto para que llegue a pensar por sí mismo.

Para disponer del juego libre en el aula el papel del docente debe enfocarse en enseñar a cada niño de forma individual, guiarlo y ayudarlo de acuerdo al juego que se encuentre realizando. La maestra toma el nombre de directora, orientando la actividad que desarrolla el

niño, descubriendo por sí mismo. De la misma manera el papel del niño, debe ser de independencia, a través de la experiencia que va adquiriendo al situarse en un ambiente de libertad, donde es guiado solo si él lo solicita.

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

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

La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje.

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

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

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

la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento. Este enfoque plantea que la estrategia del niño para superar una serie de ansiedades propias de su edad es el juego.

Para asegurarse afectivamente el niño realiza:

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

La Practica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensorio motora, es decir, del movimiento y las sensaciones. Parte de la idea de que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño forma su pensamiento no solo “intelectual”, sino también su pensamiento “afectivo” a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo. Este periodo es esencial para la construcción de su personalidad.

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

Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño aprende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno. Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que “edifica” su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño de preescolar las capacidades de imaginación y fantasías. Estas se desarrollaran plenamente a través del juego, que se intensificara a partir de ese momento. Del respeto hacia el juego infantil depende el fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro. El juego es el “trabajo del niño”.

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

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

sufrimiento de sus semejantes, confiados en sí mismos, libres y solidarios internamente. Este método promueve además el ejercicio físico, la música y el canto.

La importancia del juego libre. El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces.

Durante los primeros años de vida el juego debe ser libre y espontáneo surgido a partir de su propia iniciativa, no dirigido por el adulto.

Esto no quiere decir que el niño deba jugar solo, por el contrario, la compañía de la maestra o los padres en el juego, sin agobios, a su ritmo, les proporciona un apoyo emocional fundamental para su desarrollo.

El juego en la infancia no es sólo entretenimiento, sino que sobre todo es aprendizaje. Los niños utilizan el juego para construir su propia identidad y subjetividad. A través del juego aprenden a relacionarse con los demás y con el mundo que les rodea.

Jugar libremente ofrece innumerables alternativas de juegos donde los niños eligen el desafío que más les interesa.

Escogen con qué jugar, dónde jugar y organizan sus tiempos. Dan rienda suelta a la imaginación y arman sus propios proyectos de juego sin mediar los adultos, haciendo que asuman sus propias decisiones y por ende, fortaleciendo su autoestima.

El juego libre puede ser individual, en el que el niño escoge libremente hacer algo de acuerdo a sus necesidades internas, sin recibir ningún tipo de directriz por parte del adulto, o bien puede surgir el deseo de unirse a otro u otros niños, lo cual contribuye al desarrollo de una conducta social positiva, a la vez que refuerza la identidad personal y la autoestima.

Con esto podemos concluir que el juego es el pilar sobre el que se sostienen otras habilidades como la imaginación, la creatividad, la perseverancia, el esfuerzo, etc.

“El Juego libre es la verdadera necesidad del niño”. Este artículo fue publicado por la revista semana el 17 de Noviembre del año 2014, con motivo de los 25 años de la convención de los Derechos de los niños, el psicopedagogo Franceso Tonucci analizo la importancia que tiene jugar en las primeras etapas de la vida.

Para Tonucci se debe comprender que cuando los niños juegan tienen la posibilidad de recortar un pedazo del mundo y manipularlo.

Por eso, así ellos estén solos o acompañados saben que pueden inventar todo aquello a lo que no tienen alcance. De ahí la importancia de un juego libre que no los limite.

Por eso la autonomía en el juego debe ir enseñándose progresivamente, con el objetivo de que cada vez se necesite menos supervisión. En parte también porque los aprendizajes más importantes en la niñez se alcanzan a través de esta actividad y es ahí donde resulta fundamental que los pequeños puedan explorar la libertad. Por eso la tarea de permitirles a sus hijos tiempo libre y la posibilidad de elegir los espacios donde jugar recae sobre los padres. Lo cual implica que pueda salir de casa, encontrarse con sus amigos, ir a diferentes parques, experimentar entornos distintos y conocer la ciudad.

Tonucci recordó que los padres pueden participar del juego siempre y cuando deseen hacerlo. Es decir, que no haya de por medio un sentimiento de obligación o de culpabilidad. Lo que va de la mano con entender que el tiempo no dedicado a los niños no puede subsanarse con regalos, pues lo único que se consigue es hacerlo propietarios de juguetes. Por eso, debe entenderse que un juguete bueno es aquel que sin ser nada concreto puede ser todo y así motivar su imaginación. Las pelotas, las piezas de construcción y las muñecas son un buen ejemplo.

Los padres, además, tienen la responsabilidad de lograr que cuando sus niños jueguen tengan algo que contar. De ahí parte la conclusión de que mientras el adulto juega para divertirse el niño juega para jugar. Una afirmación que cobra relevancia cuando se pone de presente que todos los niños tienen derecho al juego.

El juego le aporta al niño descubrir el mundo. Es una manera de encontrarse con lo desconocido. Significa vivir la experiencia de riesgo, saltar el obstáculo, vivir el desafío de superarlo o no.

Algunas frases de Francesco Tonucci sobre el juego infantil son:

- 1. Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo,** sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar. Así define el juego, el juego libre que es la verdadera necesidad del niño.
- 2. Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando** en la primera etapa de vida (de 0 a 6 años). De aquí la importancia del juego en estas edades y el permitirles explorar en libertad.
- 3. Del juego libre solo tenemos que saber lo que nuestros hijos sólo nos quieran contar.** Y ya está. No hacen faltan más preguntas sino el saber que ha disfrutado y que nos cuenta aquello que nos quiere contar. Miremos entre líneas si queremos pero no busquemos más.
- 4. Tenemos que hacer que nuestros niños tengan algo que contar.** Y esto solo se puede hacer si el niño tiene tiempo de jugar libremente. Este debería de ser el material a llevar al colegio al día siguiente para trabajar.
- 5. Se deberían tener pocos juguetes pero buenos.**
- 6. Un juguete bueno es aquel que sin ser nada concreto puede ser todo.** Facilitar juguetes a los niños que aporten variedad de juego tanto para jugar solos o con amigos,

como para poder crear más de un juego con el mismo objeto: el barro, la pelota, piezas de construcción, las muñecas....

7. Ofrecerle a los niños tiempo libre y la posibilidad de elegir los espacios donde jugar.

El pedagogo insisto a los padres de familia a que dejen de sobreproteger a sus hijos y a que les permitan sus propias experiencias de autonomía.

“los niños necesitan pocos juguetes y más libertad. Deben ser autónomos, jugar con amigos, y, en lo posible, concurrir a las escuelas solos” así opina Francesco Tonucci.

Para este pedagogo es fundamental que los niños jueguen. Ya que el juego según él está conectado de manera muy fuerte con la autonomía y el movimiento. Los primeros años son los más ricos e importantes en la vida, es el periodo donde se ponen todos los cimientos.

En estos años hay un niño que juega con el mundo. Esa es la importancia del juego. El juego es una experiencia que los niños viven a nivel espontaneo, no hace falta enseñarlo, jugando tienen la primera relación con el mundo.

Francesco Tonucci plantea la importancia de que el niño juegue por si solo ya que no es posible jugar acompañado de algún adulto. Según el Cuándo los padres dicen “acompañamos todos los días al niño a jugar a la plaza” es una contradicción. El verbo jugar sólo se conjuga con el verbo dejar. En la mayoría de los casos los adultos sustituyen la experiencia del juego libre en

la calle comprándoles muchos juguetes a los niños, regalarles instrumentos que permiten que el niño pase más tiempo en casa solo con algo divertido, como las nuevas tecnologías. “Se está gastando mucho dinero para llenar a los hijos de juguetes convirtiéndolos en poseedores en lugar de jugadores. Para jugar bien hay que tener pocos juguetes y amigos para aprovecharlo” afirma el pedagogo.

2.3. Marco legal

El juego como derecho fundamental en la infancia

Convención de los derechos del niño. El impulso principal que estimula y motiva en la infancia es el juego, actividad que además de ser una necesidad en este ciclo, es un derecho; al respecto Marín (2009) afirma que “Jugar es un derecho, fundamentalmente, porque la vida infantil no puede concebirse sin juego. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosarse, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar”.

“La Convención sobre los Derechos del Niño, se identifica como la primera ley internacional sobre los derechos de los niños y niñas, que es de carácter obligatorio para los Estados firmantes la aceptación de la Convención por parte de un número tan elevado de países ha reforzado el reconocimiento de la dignidad humana fundamental de la infancia así como la necesidad de garantizar su protección y desarrollo.....” (Unicef 1990).

La Convención en su artículo 31 hace referencia a un derecho que es necesario recalcar como referente eje para el proceso de investigación” Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” este es uno de los tantos artículos que proporciona a los gobiernos pautas sobre cómo cumplir sus obligaciones para con los niños.

Es necesario agregar que los niños naturalmente sienten el deseo de jugar y buscan oportunidades para hacerlo, el Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas reconoce según (Lansdown. S,f). “que es necesario asegurar que se cumplan ciertas condiciones para que el derecho al juego se realice plenamente. Es indispensable que los niños se sientan libres de presiones perjudiciales, violencia, discriminación y peligros físicos. Precisan tiempo y espacios adecuados.” Es necesario brindarle al niño espacios no solo seguros sino en ambientes naturales, recursos y al contacto con otros niños.

Constitución política de Colombia 1991. Dentro de los límites establecidos por el Estado Colombiano en la Constitución Nacional el reconocimiento del juego como derecho en la infancia se evidencia en los siguientes artículos: Artículo 44 “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud, la educación la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos”. En este artículo se reconoce el juego como derecho fundamental en el niño; el Estado y todos los estamentos sociales deben velar por su cumplimiento y protección.

En lo que se refiere el artículo 52 Modificado por el Acto Legislativo N° 02 de 2000, artículo 1°. “El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación”. Este derecho tanto del deporte como la recreación permite en la infancia centrar su atención en el aprovechamiento del juego libre cuya estructura propenderá tanto para la socialización como para los procesos de aprendizaje cognitivo.

Dentro de este marco legal referencial se encuentra el artículo 67 “La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”. Se evidencia desde la Constitución Nacional la responsabilidad del sector educativo en la formación del respeto por el cumplimiento y protección de los derechos de los niños y de las niñas en cuanto el juego como un medio de recreación y un proceso de mejoramiento cultural el cual debe ser de obligatorio cumplimiento.

Política de Infancia y Adolescencia 2011 – 2021. El Estado y el Distrito Capital reconocen como derechos esenciales aquello que promueven el desarrollo a la expresión de los niños, las niñas y los adolescente, en ese sentido “se hace necesario brindar una infraestructura protegida y exclusiva para facilitar el acceso al juego, el arte, la actividad física, la recreación, el deporte y la cultura para que niños, niñas y adolescentes gocen plenamente de este derecho”. La política contribuye en tanto a la construcción y ubicación de lugares significativos donde los

niños y niñas en su ciclo vital puedan tener la oportunidad de desarrollar sus capacidades tanto de manera lúdica como competitiva.

Ley General de Educación – Ley 115 de 1994. La ley General de Educación es una norma que regula el servicio público de Educación y que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad; esta ley se fundamenta en los principios de la Constitución Política Nacional, en revisión se evidencia en el artículo 5 fines de la educación. (De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política): dentro de los trece fines de la educación el numeral 12, plantea “la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”. Al implementar el juego como estrategia de aprendizaje y de socialización se está promoviendo la salud física y mental de los niños y las niñas.

Decreto 2247 septiembre 11 de 1997. Artículo 11: son principios de la educación preescolar:

- Lúdica: reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimiento, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afecto, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción

realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Artículo 13: para la organización y de desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, productos de su interacción con sus entorno natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y a la tecnología.

3. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía la imaginación y la creatividad en sus diferentes explosiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

2.4. Marco conceptual

Juego: El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual se considera el mejor medio educativa para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con el todo el desarrollo físico y

psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera. El niño se va apropiando del mundo que le rodea y en el que se vive, realizando así sus propias construcciones reales-imaginadas.

Juego Libre: El juego libre se puede contemplar como contrapunto al juego estructurado o juego dirigido. En el primero es el niño el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece las reglas, elige los materiales y decide el final del juego. En el segundo caso el niño debe someterse a unas normas establecidas, y es el adulto el que decide la duración, la ubicación, la estructura del grupo etc.

El Desarrollo Social. En preescolar es esencialmente un ser asociable. Su egocentrismo le impide comprender al grupo como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal. Su relación con los demás es de individualidades en paralelo. No cooperan, y es por ello que en el juego cada uno juega para sí, nunca para un equipo. No suelen respetarse demasiado las reglas, y todos quieren ganar.

El Desarrollo Afectivo-Emocional. Se define como un conjunto de sentimientos, emociones y elementos sociales que configuran la relación del ser humano con su medio personal y social.

La propiedad más importante del ser humano, es su capacidad de formar y mantener relaciones. Estas son absolutamente necesarias para que cualquiera de nosotros pueda sobrevivir, aprender, trabajar, amar y procrearse.

El niño y la niña en esta etapa van desarrollando progresivamente una mayor diferenciación de sus emociones, aunque falte todavía una cierta conciencia y racionalización de las mismas.

Aprendizaje. El aprendizaje es un proceso que se va dando durante toda la vida y para ello son fundamentales las experiencias y la significación que el sujeto le dé a las mismas. Ante esto: Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Como se sabe, Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente.

Desarrollo Motor. El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

Las relaciones entre el juego y el desarrollo motor o psicomotor, nos permite establecer variadas relaciones, que han quedado demostradas en diferentes investigaciones. A través del estudio de varios trabajos se observa que las funciones psicomotrices básicas se sirven de forma espontánea para su desarrollo de las actividades lúdicas “de” y “con” movimiento del niño y la niña.

Desarrollo Cognitivo. Se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. La modalidad más frecuente de analizar los datos y de emplear los recursos cognitivos es conocido como estilo cognitivo. Cabe destacar que esto no está vinculado a la inteligencia ni al coeficiente intelectual, sino que es un factor propio de la personalidad.

2.5 Marco contextual

1944. La Normal fue fundada en la ciudad y dirigida por señoritas, según Ordenanza de la Asamblea Departamental, siendo secretario de Educación Hernando Urquijo. La primera directora fue Belarmina González.

De 1944 a 1951 figuró como Normal Departamental, el 1° de junio de 1952, el Director Departamental de Educación, entregó la Normal de Señoritas a las Hermanas de la Presentación, por tanto las dos obras fueron integradas: El Colegio Diocesano y la Normal. La Madre María Rosalía, Superiora del Colegio Diocesano fue la designada para encargarse de la Dirección de la Normal. El 1° de septiembre fue nacionalizada por contrato entre el Director Departamental Doctor Carlos Hernández Yaruro y el Ministro de Educación.

La Normal fue aprobada según Resolución N°3271 del 27 de noviembre de 1952. El 18 de noviembre de 1955 se dieron los primeros diplomas, porque los de 1952 no fueron preparados por las Hermanas que acababan de recibir. En 1956 el Gobernador del Departamento hizo la promesa de construir dos salones para la Normal y don Octavio Montaña ofreció a la Comunidad el terreno para hacer el local y el Ministerio por intermedio de la Nación se comprometió a construir.

1982, la Normal cuenta con Preescolar, Escuela Nueva, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Vocacional, Educación de Adultos, Cursos de Profesionalización para maestros y Cursos de Actualización para maestros de Secundaria. (Escuela Normal Superior, s.f.)

En cuanto al contexto local donde está ubicada la Institución, se puede constatar que se encuentra en un sector semi-residencial de estrato 2 y 3 que pertenece a una población popular, así mismo la actividad económica de sus habitantes corresponde especialmente al comercio de tipo pesado y comercio en general, de carácter formal e informal, las familias de esta comunidad se abastecen especialmente de las tiendas del barrio y de hipermercados aledaños, así como de la plaza más cercana, la comunidad cuenta además con el servicio de transporte público, el cual funciona adecuadamente, el medio de transporte público más utilizado y económico es la buseta. (Líder Comunitario, 2010).

Por otra parte, el barrio cuenta con todos los servicios públicos, además de una vía principal muy transitada, en cuanto a las demás vías de acceso se observan deterioradas y otras en proceso de mejoramiento por parte de la alcaldía municipal, debido a este comercio y a esta

vía se observa gran contaminación ambiental de tipo auditivo y atmosférico, ya que la cantidad de vehículos que por allí transitan dejan a su paso gases tóxicos, además del polvo de la carretera y los almacenes de material de construcción, ferreterías y depósitos de madera que allí se encuentran. (LILIANA CALDERÓN CALDERÓN, 2014)

Capítulo 3. Metodología de la Investigación

3.1 Enfoque de la Investigación

Este proyecto se encuentra enmarcado bajo el enfoque cualitativo, debido a que la problemática se abordó bajo una mirada interpretativa, centrando su atención en comprender las acciones observadas durante el desarrollo del juego libre.

3.2 Tipo de investigación

Para este proyecto, se utiliza el método de una investigación descriptiva, donde se expresa las características presentadas por nuestra población.

Descriptiva: este tipo de estudio busca describir situaciones o acontecimientos, básicamente no está interesada en encontrar explicaciones, tampoco en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones con mucha frecuencia. Las descripciones se harán por medio de encuestas.

Según el propósito de esta investigación se maneja de forma aplicada, siendo esta la que permite llevar a la práctica las teorías generales, para resolver las necesidades concretas que se plantea el hombre en su cotidianidad, modificando, manteniendo, reformando o cambiando radicalmente algún aspecto de su realidad social y para ellos aplica los conocimientos

desarrollados en las ciencias puras, llegando a diseñar productos que hacen más comfortable la vida del hombre.

Teniendo como fuente de trabajo la práctica y contacto directo con los estudiantes para poder resolver cuales son los tipos de aprendizajes que adquieren los niños durante el tiempo de 45 minutos que dedican al juego libre.

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población

La población objeto de estudio es de 25 estudiantes pertenecientes al grado de preescolar de la Escuela Normal Superior, sede primaria.

3.3.2 Muestra

No se hace muestreo, pues la población objeto de estudio es reducida, lo que indica que se toma el 100% de los estudiantes que equivale a 25 niños.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Se utiliza como técnica la observación directa, para evidenciar y analizar el aprendizaje de los estudiantes ante los distintos juegos que desarrollan durante el momento pedagógico del juego libre.

Se realiza una encuesta a los estudiantes, el cual es un cuestionario estructurado que consta de una serie de pregunta abierta y cerradas de preescolar, para detectar cual es el juego por el que sienten preferencia durante el tiempo del juego libre.

Se realiza una entrevista estructurada a la docente titular del grupo, que consta de una serie de preguntas abierta. A través de este se busca identificar el rol que cumple en el aula de clase durante el momento pedagógico del juego libre.

3.4.1 Instrumentos

Diario de campo: formulario en el que se registra la información propia de la observación directa del proceso de aprendizaje de los estudiantes de preescolar, durante el momento del juego libre. (ANEXO 1)

Encuesta a los estudiantes: cuestionario dirigido de preguntas cerradas y abiertas, teniendo en cuenta el nivel académico en el que se encuentran los estudiantes. (ANEXO 2)

Entrevista a la docente: cuestionario de preguntas abiertas aplicada a la docente titular
Epsc. Martha Amaya. (ANEXO 3)

3.5 Análisis y Procesamiento de Datos

El análisis y procesamiento de la información de los instrumentos aplicados se realiza de la siguiente manera:

Diario de campo: Las maestras en formación investigadoras asistieron al aula de preescolar con el diario de campo para observar los procesos que los niños desarrollan durante el tiempo de 45 minutos de juego libre.

Encuesta: Se desarrolló al inicio de la jornada escolar estudiante por estudiante para aplicarle el formulario de encuesta, al cual se le realizó un análisis cualitativo a cada pregunta.

Entrevista: Se realizó una entrevista a la profesora titular del grupo, para analizar qué rol cumple ella en el momento en que los niños desarrollan su juego libre.

3.5.1 Diarios de campo

Los niños fueron espontáneos no solo en su demostración de placer frente a la actividad del juego libre de la profesora, si no en la creatividad para inventar y proponer juegos, esta actividad lúdica le permite al niño tomar decisiones de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Uno de los aspectos reiterados en la observación del juego libre, fue el hecho de que los niños en varias oportunidades iniciaban el juego en grupos de dos o individualmente y al poco tiempo interactuaban con otros espontáneamente convirtiéndose en juego cooperativo.

En lo que respecta a los espacios, en el juego libre se utiliza el salón de preescolar donde los niños se reúnen en grandes o pequeños grupos, de acuerdo a sus intereses y su género. Sin embargo, es un espacio concurrido ya que algunos niños corren en el salón, algunos sin cuidado y debido a esto se pueden tropezar con algún otro compañero.

Por otra parte, se observó que al llegar al salón los niños guardan sus bolsos e inmediatamente inician su juego, algunos inician con rompecabezas, otros asumiendo roles como mamá, papá, constructor, camionero, etc., lo que indica que se desarrolla el juego simbólico. La maestra se involucra en el juego de los niños en una posición no-directiva, les hace preguntas acerca del juego que están realizando, los motiva como en el caso de algunos niños que deciden hacer una obra de teatro con unos títeres y al ubicarse al frente del tablero la docente empezó hacerles preguntas ¿Cómo se llaman ustedes? ¿Qué nos van a enseñar? Los niños responden de manera activa y felices al ver que su maestra junto con sus demás compañeros se hacen partícipes de este momento. Además, en cierta ocasión la docente decide colocarles música infantil lo que demostró que los niños desarrollaron el juego con más alegría, hubo más cooperativismo entre ellos.

Otro espacio donde se observó el juego libre fue en el aula Montessori, este espacio fue el más solicitado y fascinante para los niños, con solo informarles que asistirían a este, mostraron

gran alegría y placer porque los niños conocen la variedad de los materiales de juego que pueden encontrar allí. De hecho en este espacio no solo predomina la interacción no solo con juguetes, sino con sus compañeros, hay un acercamiento de afecto, calidez, lo cual hace que haya un vínculo especial al jugar con diferentes objetos y materiales le permite al niño la posibilidad de explorar y armar sus propias construcciones.

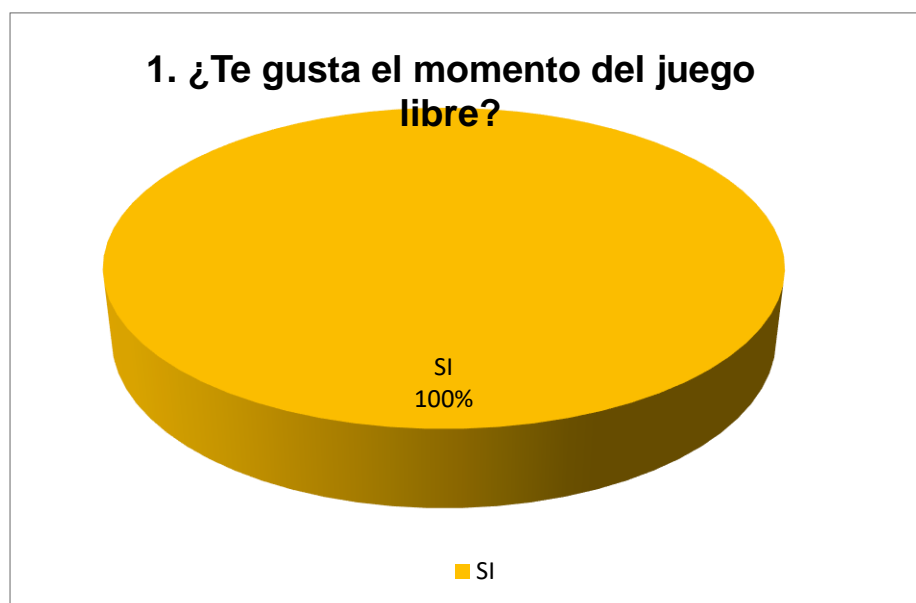
En cuanto a los recursos o elementos del juego libre que se ofrecen de acuerdo al espacio y las posibilidades de acceso que se debe tener a estos, es importante que durante el juego libre los niños y niñas puedan utilizar todo objeto que se encuentre en el medio, utilice objetos deportivos u otros entendiéndose que son los mediadores de la experiencia lúdica, que permite al niño plasmar su fantasía, creatividad e imaginación. Concluyendo este análisis de los diarios de campo realizados, es necesario resaltar que la práctica del juego libre refleja la presencia de la imaginación, creatividad y liderazgo, en efecto los niños fueron espontáneos no solo en su demostración de placer frente a esta actividad, sino que se manifestó y se hizo notorio los aspectos mencionados, debido a que esta actividad ludia le permite al niño la toma de decisiones.

3.5.2 Encuesta a estudiantes

La encuesta se desarrolló en la Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria, en el aula de transición C jornada de la tarde el 12 de abril del 2018, el instrumento se aplicó al inicio de la jornada escolar se escogió estudiante por estudiante de preescolar para aplicarle la encuesta, de la cual se lograron obtener los siguientes resultados:

Tabla 1 ¿Te gusta el momento del juego libre?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	100%
NO	0	0



Gráfica 1 ¿Te gusta el momento del juego libre?

Análisis e interpretación de los datos

El 100% que corresponde a 25 estudiantes que conforman el grado de transición C de la Escuela Normal Superior afirmaron que les gusta el juego libre.

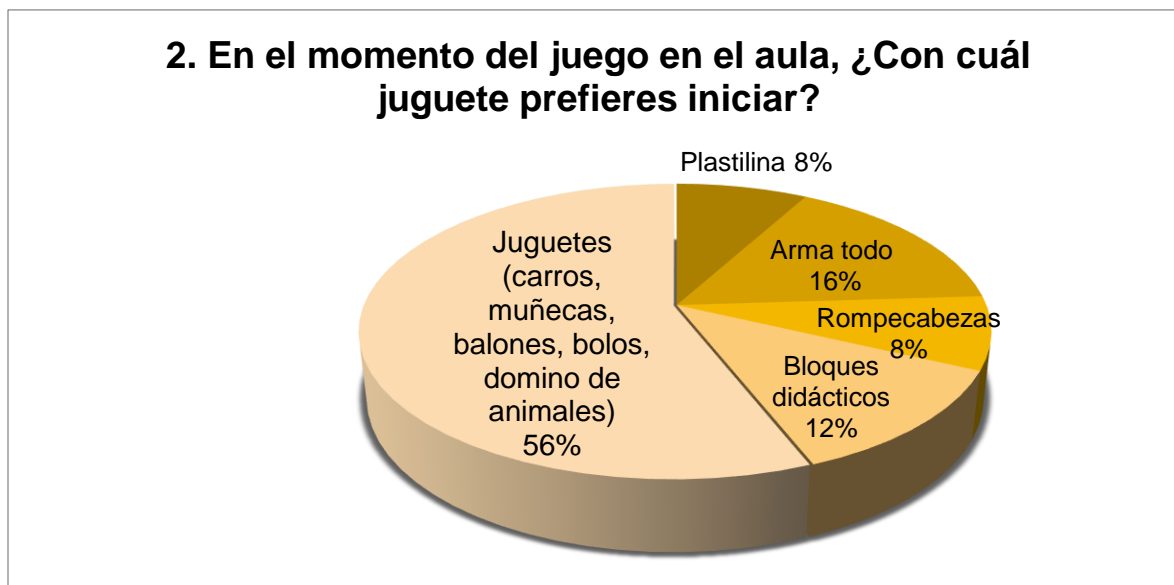
Analizando la información recolectada y la observación realizada se puede concluir:

- Los niños disfrutaban la actividad del juego libre porque exploran, son ellos mismos y tienen una relación más amena con sus compañeros.
- Esta actividad libre y espontánea le permite al niño desarrollar su imaginación y creatividad haciendo uso de la fantasía

- Es un momento de agrado para ellos ya que les brinda la oportunidad de expresar sus alegrías, sus pensamientos y la manera que más les gusta de jugar. Además les ofrece la oportunidad de expresarse libremente.

Tabla 2 En el momento del juego en el aula, ¿Con cuál juguete prefieres iniciar?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Plastilina (juego motor)	2	8%
Arma todo (Juego cognitivo)	4	16%
Rompecabezas (juego cognitivo)	2	8%
Bloques didácticos (cognitivo)	3	12%
Juguetes (carros, muñecas, balones, bolos, domino de animales) (juego simbólico y social)	14	56%



Gráfica 2 En el momento del juego en el aula ¿Con cuál juguete prefieres iniciar?

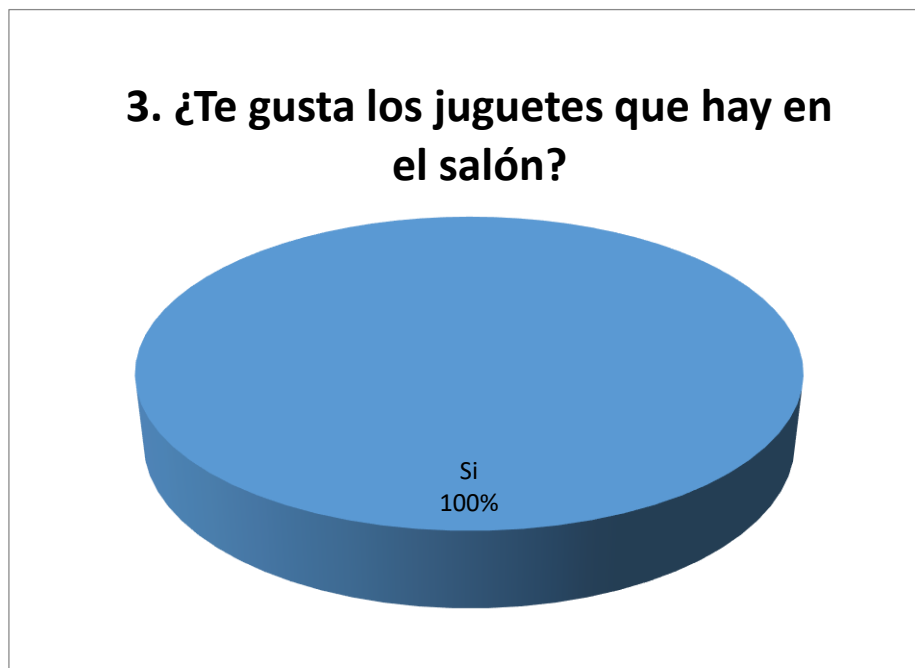
Análisis e interpretación de los datos

Entre la población encuestada se encontró que el 8 % de los niños al iniciar el juego libre prefieren hacerlo con la plastilina, el 16% el arma todo, el 8% el rompecabezas, el 12% los bloques didácticos, el 56% prefieren juguetes (carros, muñecas, balones, bolos, y domino de animales).

Con este resultado se puede evidenciar que la mayoría de los niños sienten preferencia por los juguetes (carros, muñecas, balones, bolos, domino de animales), donde desarrollan un juego simbólico, Se relacionan con sus compañeros permitiendo la socialización. Recrean algunas experiencias propias de su cotidianidad, representan roles de su hogar como mama o papa, e incorporan otros personajes que se relacionan con la familia representada. El desarrollo del juego simbólico apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje.

Tabla 3 ¿Te gustan los juguetes que hay en el salón?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	100%
No	0	0%
Algunos	0	0%



Gráfica 3 ¿Te gustan los juguetes que hay en el salón?

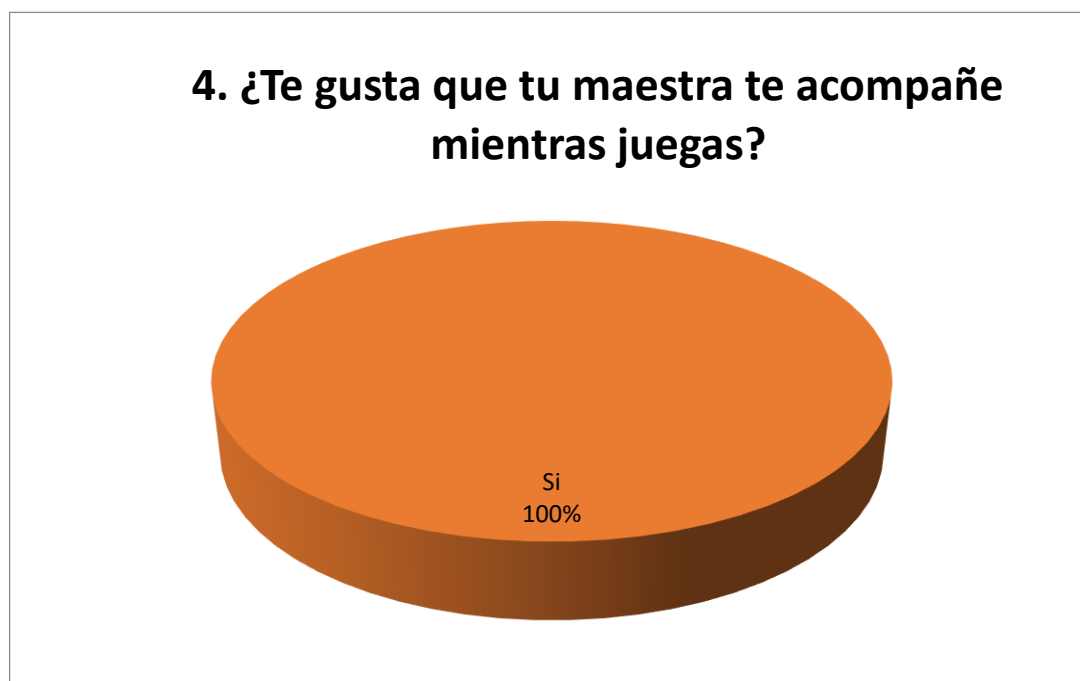
Análisis e interpretación de los datos

El 100% de los 25 niños afirman que les gustan los juguetes que hay en salón.

Con este resultado podemos concluir que los niños de transición C de la Escuela Normal Superior Ocaña sede Primaria, sienten gusto por todos los juguetes que se encuentran en el salón de clase, allí se divierten y construyen un mundo imaginario lleno de fantasías y felicidad.

Tabla 4 ¿Te gusta que tu maestra te acompañe mientras juegas?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	100%
NO	0	0%



Gráfica 4 ¿Te gusta que tu maestra te acompañe mientras juegas?

Análisis e interpretación de los datos

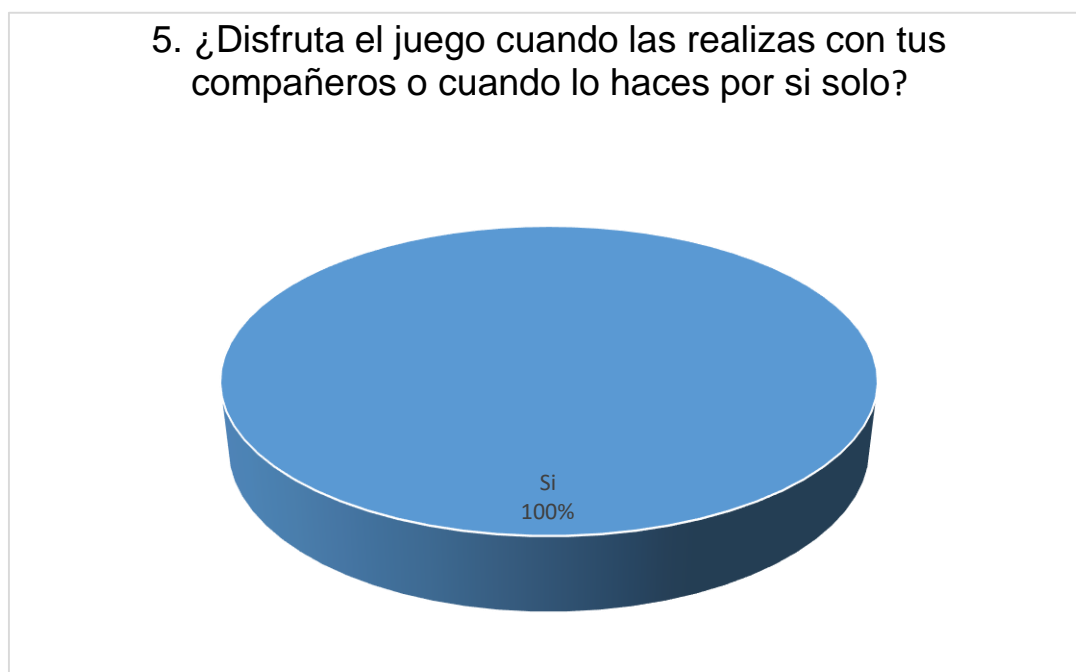
El 100% de la población encuestada afirmaron que les gusta el acompañamiento de la maestra en el momento del juego libre.

A los niños les agrada el acompañamiento que realiza la maestra, ya que ella les brinda seguridad para desarrollar sus actividades, además se involucra en sus juegos de manera lúdica. El rol que debe asumir el docente a la hora del juego libre debe ser en una posición no-directiva es decir, la docente no dirige la actividad, es el niño quien decide con

autonomía quien, como y con quien va a jugar. Asimismo decide el tema, la forma y los compañeros. La actitud no-directiva permite al niño desplegar su juego según sus intereses y motivaciones, permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presentan sus formas de resolver problemas.

Tabla 5 ¿Disfrutas el juego cuando lo realizas con tus compañeros o cuando lo haces por si solo?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	100%
NO	0	0%



Gráfica 5 ¿Disfrutas el juego cuando lo realizas con tus compañeros o cuando lo haces por si solo?

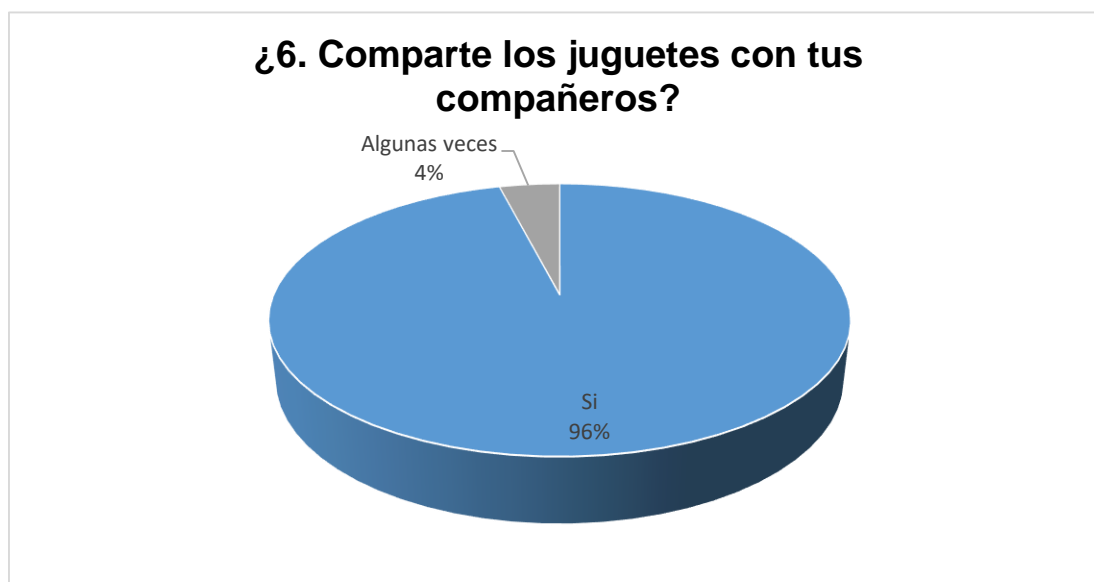
Análisis e interpretación de los datos

El 100% de la población encuestada afirma que disfrutan más el juego con sus compañeros.

Se puede concluir que los niños de Transición C de la Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria, disfrutan más del juego con sus compañeros, pues allí ellos experimentan nuevas formas de crear y compartir sus experiencias con niños de su misma edad.

Tabla 6 ¿Compartes los juguetes con tus compañeros?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	96%
No	0	0%
Algunas veces	1	4%



Gráfica 6 ¿Compartes los juguetes con tus compañeros?

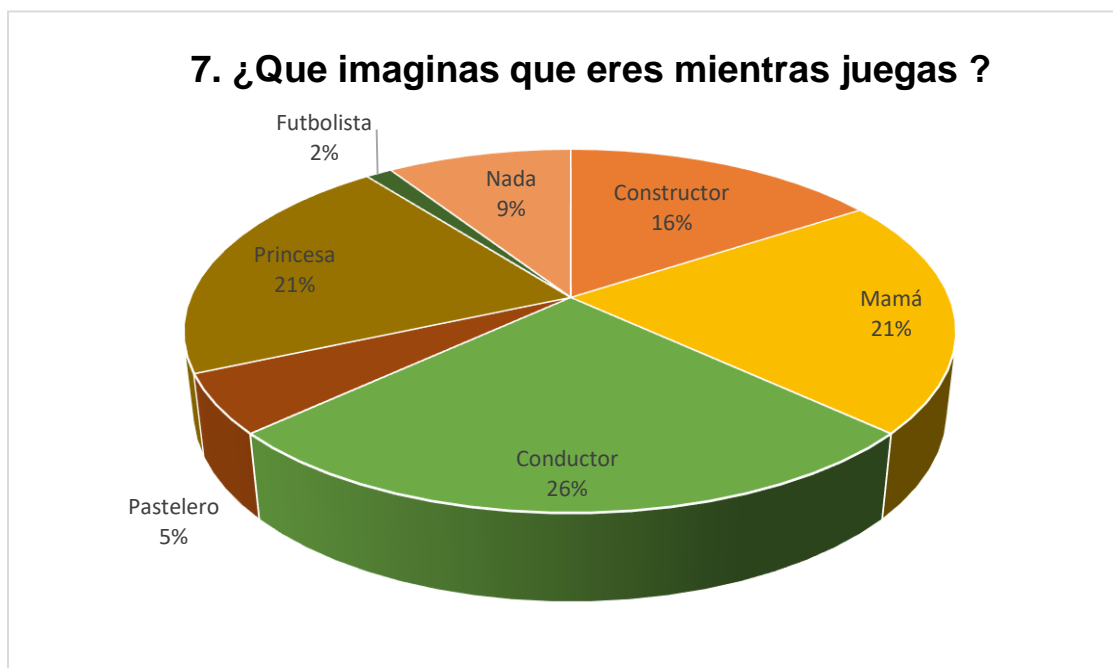
Análisis e interpretación de los datos

El 96% de la población afirma que comparte los juguetes con sus compañeros, mientras el 4% solo lo hace algunas veces.

En la encuesta aplicada se observó que la mayor parte de los niños les gusta compartir sus juguetes, sin embargo, algunos no lo hacen porque manifiestan que sus papás se lo prohíben, y si se lo permiten es bajo la regla de que sea solo a su mejor amigo. Es indispensable que los padres de familia comprendan la importancia de enseñarles a sus hijos a compartir, ya que por medio de este valor los niños asocian vivencias y alegrías, además disfrutan de la compañía de los demás y esto los enriquece.

Tabla 7 ¿Qué imaginas que eres mientras juegas?

Variable	Frecuencias	Porcentaje
Constructor	3	12%
Mamá	4	16%
Conductor	5	20%
Pastelero	1	4%
Princesa	4	16%
Futbolista	1	1%
Nada	7	7%



Gráfica 7 ¿Qué imaginas que eres mientras juegas?

Análisis e interpretación de los datos

Según la encuesta realizada los resultados arrojaron que el 12% de los niños imaginan que son constructores, el 16% que son mamás, el 20% que son conductores, el 4% que es pastelero, el 16% que son princesas, el 1% que es futbolista, y el 7% de los niños no imagina nada mientras juegan.

Podemos concluir por medio de estos resultados que los niños si imaginan y hacen uso de la fantasía. Mientras juegan, la fantasía favorece la creatividad, la imaginación y la sensibilidad, además facilita la capacidad de entretenerse y no aburrirse ya que ellos pueden imaginar muchas maneras de jugar sin necesidad de estar utilizando aparatos tecnológicos.

Tabla 8 ¿Cómo te sientes cuando realizas el juego libre?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Feliz	25	100%
Triste	0	0%
Aburrido	0	0%



Gráfica 8 ¿Cómo te sientes cuando realizas el juego libre?

Análisis e interpretación de los datos

El 100% de la población encuestada afirma que se sienten feliz en el momento de realizar el juego libre.

Se concluye con esta encuesta que los niños del grado Transición C de la Escuela Normal Superior de Ocaña sede primaria se sienten felices al momento de realizar la actividad del juego libre, ya que es una habilidad natural de ellos donde a través del mismo imaginan, se divierten y

crean experiencias enriquecedoras para ellos. Mientras los niños juegan, además de adquirir un aprendizaje es una manera de liberarse de las pequeñas presiones diarias.

3.5.3 Entrevista a la Docente

La entrevista realizada a la docente Martha Amaya titular del grado Transición C de la Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria, quien lleva el proceso académico de los niños, nos da a conocer su posición a cerca del rol que cumple en el aula de clase, durante el tiempo de 45 minutos que dedican los niños al juego libre.

La maestra tiene una concepción acerca de la infancia basado en las edades de los niños, en su desarrollo y en un sin fin de experiencias y conocimientos. Así mismo, la docente reconoce la noción de infancia como eje central en las diversas ciencias y es asumida como una etapa fundamental en el desarrollo de los niños y de las niñas.

La docente en su opinión coincide que el juego libre, es una actividad de suma importancia para el desarrollo integral del niño, contribuye al comportamiento social positivo, refuerza su identidad personal y autoestima. Además, jugar es aprender, por medio del juego aprenden a relacionarse con los demás, aprenden a jugar en equipo, y a comunicarse. Allí los estudiantes tienen la oportunidad de jugar libremente en el salón de clase, es un momento pedagógico que se realiza diariamente en el preescolar. A parte, los niños durante esta actividad desarrollan la socialización, la interacción, el desarrollo de la creatividad, el desarrollo

psicomotor, así como el desarrollo de su personalidad, su autoestima y la capacidad para resolver conflictos a lo largo de la vida.

Sin embargo, la maestra aclara que no organiza, ni desarrolla actividades creativas en el tiempo de juego libre con sus estudiantes, ya que al organizar esta actividad dejaría de ser libre y pasaría a ser dirigido, en este caso se estaría perdiendo el sentido del juego libre.

El acompañamiento según la docente entrevistada debe realizarse por medio de la organización del material de juego en sectores como: construcción, biblioteca, dramatización, juego de hogar, entre otros. En cuanto al rol del profesor debe ser de observador, que el niño vaya desarrollando su juego según sus intereses y motivaciones. Además afirma que se observan aprendizajes durante el desarrollo de esta actividad, pues aprenden a ser solidarios, a compartir, a dialogar, a tomar decisiones, a elegir libremente, y les genera confianza consigo mismo.

De hecho para María Montessori el eje central de su teoría es el juego, porque lo considera como una estrategia de aprendizaje, porque el niño experimenta de manera divertida lo que aprende. En efecto el juego, se convierte en una actividad motivadora, que estimula y le ayuda al niño a descubrir el medio que lo rodea. Sin una motivación producida por la experiencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo. Los niños aprenden jugando y la necesidad que tienen de hacerlo se satisface con el placer que proporciona el juego.

Podemos concluir que la infancia es la época más propicia para el aprendizaje, las experiencias placenteras de enseñanza que se les brinde a los niños en preescolar, es crucial para su desarrollo integral debido a que influye en el resto de sus vidas. Para Piaget (1980) “el conocimiento es construido por el niño a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente”. La adquisición de conocimientos depende de su interacción con su realidad y del placer que le produce para que su aprendizaje sea significativo.

Capítulo 4. Resultados

El estudio realizado en el presente trabajo ha proporcionado datos que demuestran el alto valor educativo que posee el juego libre en el aprendizaje de los niños de preescolar. Los datos obtenidos abarcan los niveles de desarrollo social, cognitivo y lingüístico. Además se ha demostrado que los niños disfrutan más el juego, de roles el cual se desarrolla por medio del juego simbólico.

En lo referente al desarrollo social y por medio de los datos obtenidos, se puede decir, que a la edad de 5 años los niños inician con un aprendizaje social mediante el establecimiento de relaciones con otros niños de su misma edad, a pesar de que muy pocos tienden a jugar aun de manera individual. Es decir, a esta edad la mayoría de los niños poseen cierto egocentrismo en su personalidad, sin embargo, un alto porcentaje de niños llevan a cabo las actividades de juego libre en parejas, tríos, y así, de manera paulatina hasta que todos se relacionan entre sí.

Por lo tanto, a esta edad comienzan con un proceso de desarrollo social que va creciendo tanto a nivel individual con la formación de la personalidad y el concepto de sí mismo como a nivel colectivo con la adaptación e integración social por medio del establecimiento de las relaciones con los demás (Romero y Gómez, 2008).

Así mismo en lo que concierne al desarrollo cognitivo de los niños de preescolar, cabe recalcar que mayormente se ha llevado un juego social representativo con combinaciones de diversos elementos y juguetes. Por medio de este juego los niños desarrollan su pensamiento a

través de la elaboración de representaciones lúdicas que les hacen vivir nuevas experiencias gracias al juego simbólico (Martínez, 1998). Además, la ejecución del juego simbólico propicia el desarrollo del lenguaje a nivel expresivo y comprensivo, por medio del incremento del vocabulario y de la adquisición de nuevos conceptos (Delgado, 2011). Sin embargo también se destaca la realización del juego de construcción, por medio del cual el niño trabaja la tonificación muscular, favoreciendo el desarrollo de la motricidad fina y gruesa (Romero y Gómez, 2008).

En lo referente al desarrollo lingüístico, se puede decir que la mayoría poseen un dominio del lenguaje mostrando la necesidad de comunicarse y pudiendo expresarse con plena libertad. Los niños realizan con más frecuencia juegos en parejas, en tríos o grupos más grandes de juego, para lo que es necesario el establecimiento de una comunicación.

Por otra parte, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en cuanto a la actitud que los niños muestran durante el desarrollo del juego libre, se debe recalcar que la gran mayoría se expresan con seguridad llevando a cabo los juegos a desarrollar que ellas y ellos desean. Por lo tanto se puede decir que los niños del grado preescolar tienen un correcto desarrollo y equilibrio emocional.

De acuerdo a los resultados arrojados por las encuestas realizadas a los estudiantes se pudo evidenciar que los niños disfrutaban de esta actividad, pues les brinda la oportunidad de explorar, de tener una relación más amena con sus compañeros, además de ser una actividad libre y espontánea que le permite desarrollar su imaginación y creatividad haciendo uso de la fantasía, la mayoría de ellos sintiendo preferencia por los juguetes (carros, muñecas, balones, etc.), donde desarrollan un juego simbólico el cual les permite recrear experiencias propias de la

vida cotidiana. Sintiendo gusto por todos los juguetes que se encuentran en el salón de clases, así como el acompañamiento de la docente, ya que ella les brinda seguridad para desarrollar sus actividades, involucrándose en sus juegos de manera lúdica, esto permite que los niños se sientan más agradados con ella. Por otro lado se observó que la mayor parte de los niños les gusta compartir sus juguetes, este valor les permite asociar vivencias y alegrías, además de disfrutar de la compañía de sus otros compañeros la cual los enriquece, esta actividad del juego libre le permite al niño ser feliz, ya que esta es una habilidad natural de él, donde a través de ella imaginan, se divierten y crean experiencias enriquecedoras para ellos.

La docente denota el momento pedagógico del juego libre como una actividad de suma importancia para el desarrollo integral del niño, que además contribuye al comportamiento social positivo, reforzando su identidad personal y su autoestima. Durante esta actividad los niños desarrollan la socialización, la interacción, el desarrollo de la creatividad, el desarrollo psicomotor, así como el desarrollo de su personalidad y la capacidad para resolver conflictos a lo largo de la vida. El rol que debe desempeñar la docente debe ser de observadora, para determinar el desarrollo que vayan adquiriendo los estudiantes según sus intereses y motivaciones.

Capítulo 5. Conclusiones

La razón por la cual los niños del grado transición C, de la Escuela Normal superior Ocaña sede primaria, sienten preferencia por algunos juegos como los de construcción, imitación o rol, en los que emplean muñecas o títeres. Se debe a que son creativos, fantasiosos e imaginativos. Mediante el juego simbólico los niños asumen distintos tipos de roles en los que pueden poner en práctica diferentes emociones, disfrutan más el juego.

El presente trabajo investigativo ha considerado el juego libre como un elemento y actividad fundamental en la infancia, que permite el logro de la socialización y el aprendizaje. De acuerdo a las teorías de María Montessori, Piaget y Emilia Reggio, que fundamentaron el tema de esta investigación, se puede decir que el juego libre es un escenario donde el niño aprende a convivir con los demás y le permite adaptarse al contexto escolar con unos valores y conductas socialmente aceptadas las cuales lo han ido preparando para la vida.

Es importante que la maestra planee la actividad del juego libre antes de desarrollarla. Durante el transcurso de la actividad la maestra, debe tener en cuenta que los diferentes tipos de juegos favorecen las áreas del desarrollo. Por ejemplo, los juegos sociales benefician el desarrollo socio-emocional, la simbolización y la creatividad.

El rol que debe asumir la maestra durante la hora del juego libre es una posición no-directiva y acoger los juegos que desarrollen los niños, es decir, aceptarlos con calidez, ya que ellos son quienes asumen con autonomía que, como y con quien va a jugar, permitiendo que el

niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. La actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestran su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas.

El rol más importante durante el desarrollo del juego libre es el de observador, ya que la observación diaria le permite a la maestra:

- Conocer mejor a sus estudiantes: vivencias, pensamientos, capacidades, entre otros.
- Observar sus progresos diarios a través de sus conductas
- Detectar problemas en los niños que deben ser atendidos
- Conocer cómo funcionan los niños como grupos

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto social como cognitivo. A través del juego los niños aprenden a interactuar con los demás por medio del intercambio de ideas. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse a ellas ya que todo juego establece establece unas reglas para su desenvolvimiento. En este caso del juego libre las reglas son implícitas, ya que en este caso los niños desarrollaron juegos de roles.

En relación con el desarrollo cognitivo es importante destacar que el juego favorece el desarrollo simbólico y la creatividad.

A partir de la información recolectada se concluyó que los niños a través del juego libre adquieren aprendizajes en el área de comunicación, cuando el niño juega simbólicamente utiliza predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto con lleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas.

En el área de matemáticas cuando el niño juega se ubica en el aquí y el ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con cubos se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida. Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entenderla teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al, 1999 en Silva, 2004).

En el área personal social el juego libre tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante. Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Se pudo concluir, que estos ejercicios refuerzan sus habilidades sociales: aprende a manejar sus

emociones, proponer, ayudar, apoyar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad.

Los juguetes permiten desarrollar y potenciar las características personales del niño además de formarlo en el aprendizaje, la exploración y la relación con el mundo que le rodea. Son herramientas con las que los niños construyen sus propios puentes entre la fantasía y el mundo real.

Recomendaciones

Para fortalecer los procesos de investigación e intervención educativa, es necesario continuar acciones al interior de las instituciones educativas, por lo cual, es necesario adquirir compromisos desde cada uno de los actores fundamentales del proceso de educación infantil.

A la docente, la necesidad de acomodar los materiales de juego por sectores para que los niños escojan a lo que más desea jugar. Así como hacerle conocer al padre de familia la importancia del juego para el desarrollo cognitivo y social de sus hijos, además del rol que cumple ella en el momento en el que el niño practica el juego libre.

Implementar más a menudo la música infantil durante la práctica del juego libre, ya que permite desarrollar un fuerte vínculo afectivo entre ellos, desarrollando emociones y sentimientos. Debido a que se pudo evidenciar la actitud positiva que demostraron los niños, cuando la docente les colocó música durante el desarrollo de esta actividad.

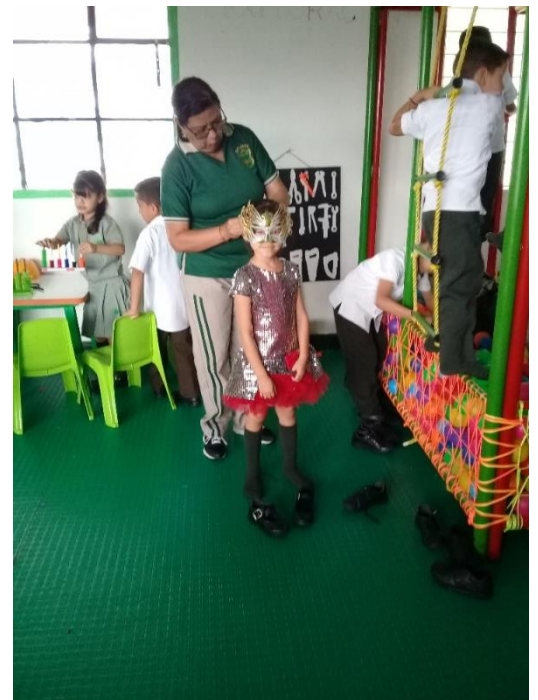
Llevar a los niños al aula Montessori con más frecuencia, ya que se observó que los niños disfrutaban de ese lugar solo por un día cada semana. Este lugar les brinda la oportunidad de explorar, de jugar y de crear sus propias producciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Edith Consuelo López Imbacuán, A. D. (13 de 12 de 2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. Obtenido de file:///C:/Users/LUIS%20FER/Downloads/376-1276-1-PB.pdf
- Escuela Normal Superior. (s.f.). Obtenido de <http://www.normalsuperiorocana.edu.co/generalidad.php?codGeneralidad=TXc9PQ==>
- Garzón, A. M. (2011). El cual lleva por título El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogota.
- LILIANA CALDERÓN CALDERÓN, S. M. (2014). LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUSEFA DE IBAGUÉ. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>
- Min Educación. (2009). Contrato MEN - EDESCO N° 1586 - 2009. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf
- Santamaría, S. (s.f.). El juego en la educación preescolar. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml#JUEGO#ixzz4hcxXfHgU>
- Sequera, I. (10 de 06 de 2012). El Juego de la Educación Inicial. Obtenido de Autores que Definen el Juego: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.co/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- <http://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/10654/14787/1/BelloCarrilloSoniaPatricia2016.pdf>
pdf
- <http://www.lavoz.com.ar/ciudadanos/francesco-tonucci-los-ninos-necesitan-menos-juguetes-y-mas-libertad>
- <http://www.semana.com/educacion/articulo/importancia-del-juego-libre-en-los-ninos/409053-3>

Anexos





Diarios de campo

FECHA: 19 de Abril del 2018

HORA: 1:00 p.m.

LUGAR: Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria

INVESTIGADORA(S) OBSERVADORA(S):

Luisa Camila Núñez Rincón y María Alejandra Peñaranda Rangel

ACTIVIDAD: Observación en el aula de clase de preescolar sobre los juegos que desarrollan los niños a través del juego libre.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	INTERPRETACIÓN
<p>Los niños ingresan al salón a la 1:00 p.m. colocan el bolso donde le corresponde y de inmediato escogen el juguete que más les gusta para iniciar el juego libre. La profesora les da unas indicaciones acerca de que no deben correr en el salón para evitar que de pronto golpeen algún compañero. Los niños inician su juego libre, Luciana y Ángel juegan con los bloques y construyen puentes, se evidencia la buena comunicación que hay entre los dos al momento de armar el puente. Nicolás juega solo con unos carros que trajo de casa. Mariana, Sofía, Sebastián, Daira y Valentina juegan al escondite, cada uno sabe a quién le toca el turno de contar después de que han encontrado a todos sus compañeros. Matías, Julián y Juan Esteban juegan hacer pasteles, mientras Matías los prepara Julián y Juan Esteban los llevan en las volquetas para venderlos, cada uno sabe el oficio que le corresponde. Mariangel, Sofía, Alejandra y Génesis juegan a la cocinita cada una se distribuye roles como quien es la mama, la hermana, la tía y la hija, se evidencia que todas trabajan en conjunto de manera amistosa y cariñosa</p>	<p>Es importante que la profesora de algunas pautas acerca de la actividad de desarrollo del juego libre. Planee un inicio, una metodología y unas acciones de cierre para que el juego sea más significativo para ellos. Los niños se distribuyen en el aula de clase acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con sus compañeros. Durante este momento desarrollan un aprendizaje en el área de comunicación ya que durante el juego simbólico utilizaban su pensamiento y lenguaje al momento de interactuar con sus compañeros. En el área de matemáticas, se observa un aprendizaje al utilizar bloques didácticos para hacer bases a la hora de armar una torre concentrando su atención en cómo mantener el equilibrio para que su construcción se mantenga de pie y sea sólida. En esta actividad de juego libre el niño expresa su mundo interior y forma procesos internos que constituyen su desarrollo, aprendizaje y socialización en el futuro.</p>

representando una familia feliz. Nicolás, Yeisón y Josuan Felipe juegan con el arma todo, construyen torres y hablan acerca de hacer buenas bases para que la torre se pueda sostener por si sola. Samuel y Yeiner juegan con el rompecabezas se observa la cooperación entre los dos al momento de armarlo, lo hacen sin ninguna dificultad. Valeri y Luciana juegan a las muñecas, Valeri les da de comer y Luciana las baña ellas hablan acerca de que son sus hijas y deben cuidarlas y darles mucho amor. Juan Diego juega con plastilina hace robots con superpoderes según el para salvar al mundo. Siendo la 1:35 p.m. la profesora les anuncia a los niños que es hora de guardar los juguetes para dar inicio a la clase, los niños acatan la orden de la profesora y cada uno coloca el juguete donde corresponde. La actividad de juego libre culmina a la 1:45 p.m.

Conclusión

<p>Podemos concluir que por lo general los niños disfrutaban más de esta actividad cuando juegan con sus compañeros, expresan sus sentimientos, crean un dialogo y utilizan la fantasía para crear su propio mundo. El niño necesita desarrollar la libertad y debe aprender a trabajar solo o en equipo, además se debe motivar para tomar decisiones, resolver problemas, intercambiar ideas, desarrollar habilidades comunicativas, manejo adecuado de su tiempo y el juego libre permite el desarrollo de estas habilidades.</p>
--

FECHA: 20 de Abril del 2018

HORA: 1:00 p.m.

LUGAR: Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria

INVESTIGADORA(S) OBSERVADORA(S):

Luisa Camila Núñez Rincón y María Alejandra Peñaranda Rangel

ACTIVIDAD: Observación en el aula de clase de preescolar sobre los juegos que desarrollan los niños a través del juego libre.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	INTERPRETACIÓN
<p>Los niños ingresan al salón a la 1:00 p.m. la profesora los recibe en la puerta de la escuela al llegar ellos colocan sus bolsos en el lugar correspondiente y se disponen a escoger los juguetes que más les gusta para iniciar el juego. Luciana, Ángel, Sara Sofía, Nicolás y Alejandro se sientan formando un círculo y hablan acerca de los amigos, Luciana dice que los amigos son para siempre, Sara Sofía habla acerca del amor que le tiene a su papa y dice que lo quiere mucho, Nicolás aclara que uno tiene que perdonar al otro decirle discúlpame para que el otro amigo no se vaya triste, luego cantan una canción y juegan a contar de 1 a 10, Luciana dice quién va primero y quien sigue después. Se puede observar que los niños se entienden muy bien, se ríen, disfrutan del momento con sus compañeros. Mariangel quiere jugar con el rompecabezas pero está en una altura no adecuada para que ella pueda tomarlo, así que le pide el favor a una de las maestras observadoras y ella se lo entrega, se observa que Mariangel arma el rompecabezas sin ninguna dificultad manifiesta que le gusta mucho los rompecabezas. Mariana, Génesis, Daira y Sofía juegan con las muñecas les dan de comer, las peinan, son amorosas con ellas y dicen que son sus hijas. Alejandro y</p>	<p>El juego es la actividad más importante del niño, por medio de esta actividad concibe el mundo y le da significado a lo que está viviendo. El espacio proporcionado para este grupo se presta para que se desarrolle el juego simbólico, el cual es uno de los juegos de mayor agrado y el más desarrollado por los niños. Por medio de este juego el niño simula el reconocimiento del mundo real con el irreal y la comprobación que existe entre ambos mundos. En este juego el niño transforma los objetos para crear situaciones imaginarias, basadas en la experiencia y en la vida del niño, se evidencia en el juego de Mariana, Génesis, Daira y Sofía el amor que sienten y la ternura que demuestran al jugar con sus muñecas. Se observa un aprendizaje en el área personal social ya que en este juego los niños asumen un rol activo en la interacción con sus compañeros, por medio de estos ejercicios los niños desarrollan habilidades sociales como aprender a manejar sus emociones, se ayudan, se apoyan y se comunican con efectividad. Así mismo un aprendizaje en el área de matemáticas al momento de realizar una secuencia en la cual tienen claro quién va primero y quien va después.</p>

Samuel juegan con los bloques, Alejandro los lleva en una volqueta y Samuel construye un edificio con ellos, se evidencia un juego cooperativo entre los dos. Luciana, Ángel y Juan Esteban juegan con los títeres entre ellos hablan de la familia y que se debe respetar a los papas. Matías, Yeiner y Julián juegan con los carros y con los cubos arman un taller para arreglo de carros, Matías y Yeiner conducen los carros mientras Julián arreglan los carros en el taller. Valeri, Yeison, Juan Diego y Mariana juegan al atrapado, corren por el salón con cuidado para no golpear alguno de sus compañeros. Alejandra juega con la plastilina, realiza tortas y crea algunos animales como un gusano y una lombriz. Mariana juega con un pony que trajo de su casa y dice que ella es una princesa. Josuan Felipe juega con una volqueta recoge algunos bloques y construye un edificio con ellos. Siendo la 1:35 p.m. la profesora les avisa que deben guardarlos juguetes porque ya se acabó el tiempo de juego, todos los niños demuestran un poco de tristeza al saber que ya deben guardar los juguetes, pero aun así todos acatan la orden de la profesora y colocan los juguetes en el lugar correspondiente.

Conclusión

<p>Podemos concluir que uno de los juegos que más agrado y desarrollo tiene en los niños es el simbólico, es el de mayor impacto positivo a la hora de realizarlo en el juego libre. A través de esta actividad se observa en los niños un desarrollo y aprendizaje en el área social, en el área de matemáticas, así como en el área del lenguaje, desarrollando la empatía y la interacción lo cual permiten que se conviertan en personas más seguras.</p>

FECHA: 26 de Abril del 2018

HORA: 1:00 p.m.

LUGAR: Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria

INVESTIGADORA(S) OBSERVADORA(S):

Luisa Camila Núñez Rincón y María Alejandra Peñaranda Rangel

ACTIVIDAD: Observación en el aula de clase de preescolar sobre los juegos que desarrollan los niños a través del juego libre.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	INTERPRETACIÓN
<p>Los niños ingresan al salón a la 1:00 p.m. acomodan sus bolsos y se disponen a escoger los juguetes que hay en el salón para jugar. Mariana, Daira, Mariangel, Luciana, Génesis y Alejandra, juegan con el rompecabezas, Mariana lo arma por si sola mientras que Daira y Mariangel lo hacen juntas, Luciana lo armo por si sola sabía dónde iba encajada cada pieza, Génesis también armo uno por sí sola, este tenía letras del alfabeto reconociendo solo las que ya había visto en clase anteriormente, Alejandra armo por si sola el de las figuras geométricas reconociendo el nombre de cada una de ellas. Juan Diego juega con un títere con el cual coge bloques para luego armar una torre. Samuel juega con los bloques y construye casas lo hace solo ya que manifiesta que le gusta jugar solo en algunas ocasiones. Sofía juega con un piano e inventa una canción, en este caso juega sola pero le gusta jugar con sus compañeros. Ángel y Sebastián juegan con las volquetas, Ángel carga los bloques que para él es arena y Sebastián construye las casas con ellos. Nicolás y Yeiner juegan con los carros hacer carreras. Valentina, Sara Sofía y Yeison jugaron con los títeres entre ellos hablaban y contaban chistes. Josuan Felipe y Emanuel juegan a ser futbolistas. En el momento del juego en el aula la maestra interviene y les hace preguntas a los niños</p>	<p>El juego libre es uno de los espacios que el niño tiene en la escuela para crear y fantasear jugando a lo que más les gusta. Es una actividad espontanea no condicionada que parte de la decisión del niño y acorde a sus intereses. Se puede evidenciar el desarrollo cognitivo que adquieren algunos niños al momento de iniciar el juego con el rompecabezas. Los niños en esta actividad de juego libre desarrollan el trabajo cooperativo, socializan y aportan ideas al juego que realizan. En este momento los niños adquieren un aprendizaje en el área de matemáticas al momento de jugar con los bloques para construir cosas. Es importante mencionar el juego simbólico el cual ha sido el más representativo y de mayor juego según las observaciones hechas por las maestras en formación. El rol de la docente durante esta actividad es fundamental para que el aprendizaje del niño sea significativo, debe ser un orientador y un observador de los aprendizajes que adquieren los niños durante el desarrollo de su juego.</p>

como ¿a que juegan? ¿Cómo la están pasando? ¿Puedo jugar? Los niños responden con alegría y manifiestan que la están pasando muy bien, que son felices y que además les gusta la idea de que la maestra sea quien los acompañe. Siendo la 1:35 p.m. la profesora les anuncia que deben guardar los juguetes para dar inicio a la jornada escolar, los niños guardan los juguetes de manera adecuada y en orden. La hora de juego libre termina a la 1:45 p.m.

Conclusión

<p>El juego libre contribuye al desarrollo personal y social, facilitando en el niño la adquisición de competencias para la vida. Además, posee una función simbólica que le permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte se aleja de ella. Es importante que la maestra se involucre en el juego del niño de una manera no-directiva pero si creativa y motivadora.</p>
--

FECHA: 27 de Abril del 2018

HORA: 1:00 p.m.

LUGAR: Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria

INVESTIGADORA(S) OBSERVADORA(S):

Luisa Camila Núñez Rincón y María Alejandra Peñaranda Rangel

ACTIVIDAD: Observación en el aula de clase de preescolar sobre los juegos que desarrollan los niños a través del juego libre.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	INTERPRETACIÓN
<p>Los niños ingresan al salón a la 1:00 p.m. cada uno coloca el bolso donde le corresponde y de inmediato escogen los juguetes que más les gusta. Yeison, Sebastián, Ángel, Matías, Juan Diego y Julián juegan con el arma todo y los bloques didácticos. Yeison juega solo y construye un edificio con el arma todo, Sebastián junto con Juan Diego arman un cohete e imaginan que vuela hacia la luna. Ángel, Matías y Julián juegan en grupo con los bloques didácticos construyen apartamentos a los cuales les hace ventanas y un parqueadero para estacionar los carros, los tres se entienden muy bien durante el juego realizado. Mariangel juega sola con una Barbie, la Barbie es una bebe y ella era la mama que la peinaba. Sara Sofía, Juan Esteban y Luciana juegan con los rompecabezas se sientan en una mesa y cada uno lo arma por sí solo, luego se intercambian los rompecabezas. Emmanuel y Samuel juegan con los bloques didácticos y los carros, construyeron en conjunto una estación de gasolina, casas y piscinas alrededor. Daira, Mariana, Valeri, Alejandra y Yeiner jugaron al atrapado, corrieron por todo el salón, se mostraban con mucha alegría al desarrollar este juego. Génesis juega con un peluche lo consiente y le da de comer y dice que es la mama de él. Sofía, Samuel, Luciana, Valentina y Sebastián juegan cada uno con un títere,</p>	<p>En este concepto los niños desarrollan juegos motores, cognitivos, sociales y simbólicos. En el juego no existen razas, ni clases sociales, todos somos iguales. Además, en por medio del juego donde se aprende a respetar las diferencias, a interactuar con los demás relacionándose con afecto y creando un vínculo especial. Esto se evidencia cuando todos trabajan en grupo y cooperan al momento de compartir juguetes, asumir roles, y crear juegos que les permita ser como en realidad quieren ser, además de explorar entran al mundo de la imaginación y la fantasía. Los niños se distribuyen de acuerdo a sus preferencias temáticas según los tipos de juegos que quieran desarrollar. Hay que recalcar el trabajo de la profesora ya que asumió el rol de observadora y además se involucró en la actividad de los niños sin haber inferido en ella.</p>

colocan sillas al frente de sus compañeros ya que deciden presentar una obra de teatro, cada uno se coloca detrás de una silla y le piden a sus compañeros hacer silencio para iniciar la obra. Inician con un saludo ¡Hola niños! ¿Cómo están? Los niños responden ¡bien!, en ese momento la profesora interviene y les pregunta ¿Cómo se llaman ustedes? Los niños por medio de los títeres responden: Sofía, Samuel, Luciana, Valentina y Sebastián. ¿Qué nos van a enseñar? Los niños por medio de los títeres responden: las cosas buenas, ¿Cómo cuáles? Les pregunta la profesora a lo que ellos responden como que debemos ayudar a nuestros amigos y hacerles caso a los papas, luego cantan una canción y el resto de los niños junto con la profesora la cantan juntos. Luego los demás niños aplauden y manifiestan que le gustó mucho la obra con los títeres. La profesora les indica que deben guardar los juguetes porque ya es hora de iniciar la hora de clase, cada niño guarda el juguete en el lugar que corresponde, el juego libre finaliza a la 1:45 p.m. durante el desarrollo de la actividad de juego libre la profesora les coloca música a los niños en la grabadora específicamente canciones infantiles, se evidencio que los niños jugaron con mayor alegría.

Conclusión

<p>El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles complementarios al propio. Las actividades que se realizan de forma compartida permiten al niño interiorizar las estructuras de pensamiento de la sociedad que lo rodea. El buen acompañamiento de la maestra ayuda para que el niño logre adquirir un aprendizaje significativo.</p>

FECHA: 4 de Mayo del 2018

HORA: 1:00 p.m.

LUGAR: Escuela Normal Superior Ocaña sede primaria

INVESTIGADORA(S) OBSERVADORA(S):

Luisa Camila Núñez Rincón y María Alejandra Peñaranda Rangel

ACTIVIDAD: Observación en el aula de clase de preescolar sobre los juegos que desarrollan los niños a través del juego libre.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	INTERPRETACIÓN
<p>Luego de la actividad de juego libre, la profesora les anuncia a los niños que se organicen en fila para ir al aula de juegos, al escuchar esto los niños se alegran, mientras unos saltan otros gritan de la emoción ya que les encanta ir al salón de juegos. Los niños entran en forma organizada, cada uno escoge a que quiere jugar. Un grupo de niñas jugaron en el sector del hogar, allí hicieron comida, cuidaban las muñecas según ellas esas eran sus hijas, las bañaban y les daba tetero. Otros prefirieron estar en la piscina de pelotas, se divirtieron mucho allí. Otro grupo de niñas se quietaron el uniforme y se disfrazaron una de enfermera, la otra de bailarina, una de médico y la otra de policía. La profesora interviene y las anima para que realicen un desfile, los presenta frente a sus compañeros y ellos las aplauden. Un grupo de niños se colocaron cascos de bomberos y utilizaron las herramientas para arreglar algunos carros que según ellos estaban descompuestos y otros para reparar un castillo construido con un arma todo que había en el aula. Un niño un poco particular utilizo una lupa y se la paso observando todo el salón. Otro grupo de niños armaron rompecabezas. En el sector del hogar se sentaron dos niños y pidieron comida y con unas fichas pagaron la comida que les hicieron sus compañeros. En el sector del arenero unos niños juegan</p>	<p>El juego es una conducta natural. Nadie le enseña al niño a jugar, pero el juego les ofrece un entorno propicio para que la actividad mejore y progrese en su desarrollo y proceso de aprendizaje. Demuestra hasta dónde puede llegar y que logro ha alcanzado. Cuando el niño explora por si solo encuentra un ambiente afectivo, aprende y se desarrolla de forma integral. En este espacio de juego se desarrolló la socialización, los niños compartieron juegos, buscando intereses comunes y creando sus propias reglas. Es importante que los niños disfruten del juego en este tipo de salones, allí tanto su imaginación como su creatividad se eleva, exploran más y su fantasía crece, asumen distintos tipos de roles. En estos sitios de juego se desarrolla principalmente el juego simbólico el cual permite al niño interpretar parte de la realidad. Los niños compartieron juegos, creando sus propias reglas. E acompañamiento de la maestra fue afectivo, divertida, disfruto del juego con los niños sin perder su rol.</p>

a sacar arena imaginaria para luego echarla en la volqueta y transportarla a donde se construirá el edificio. Se pudo observar el acompañamiento por parte de la docente en el aula Montessori, todo el tiempo les hacía preguntas acerca del juego que ejercía y estuvo pendiente del desarrollo de juego de cada niño. Los niños se observan felices, realizan las actividades que dispone cada juego con alegría y placer, manifiestan que les gustaría estar más tiempo allí ya que solo van un día a la semana cada 15 días. Luego de pasada la hora en el salón de juegos, la profesora les avisa que deben dejar todo en orden ya que es hora de regresar al salón. Los niños sienten un poco de tristeza dicen que el tiempo en que jugaron allí fue muy corto y que les gustaría seguir jugando. Los niños salen del aula a las 3:00 p.m. cuando llegan al salón la profesora les hace preguntar como ¿Cómo se sintieron? ¿Qué juegos les gusto más? ¿Porque escogieron ese juego? ¿Les gustaría volver? Entre otras preguntas. Los niños respondieron que se sintieron felices, que les gustaba todos los juegos que allí habían, que les gustaría volver y estar un poco más de tiempo en el aula Montessori

Conclusión

<p>Podemos concluir que el juego libre permite el desarrollo del aprendizaje y la creatividad del niño, generando una buena interacción entre los niños y a relacionarse con afecto y tolerancia. Además, expresan creatividad en sus juegos simbólicos, innovando la posibilidad del juego. Es importante el buen acompañamiento de la maestra para esta clase de juegos.</p>
--