

El juego infantil:

de dos causales principales
en el incremento del suicidio
en la población infantil



Liceo Alta Blanca, grado Jardín. Los niños y las niñas establecen el juego dramático con apoyo de los títeres.

Por: *Íngrid Fonseca Mendoza*
Docente en primera infancia
Magíster en Educación con Énfasis en Orientación Educativa
ingridl.fonsecam@gmail.com

Sandra Vargas Vásquez
Docente integral de aula
Magíster en Educación con Énfasis en Orientación Educativa
samivargasv27@gmail.com

Resumen

La construcción de este artículo se basa en la experiencia pedagógica docente donde se ha implementado el juego en las aulas como una herramienta que potencializa los procesos de aprendizaje de niños y niñas entre los 3 y 6 años. El juego al interior de la escuela logra transversalizar aspectos socioafectivos, corporales, cognitivos, artísticos y expresivos, entre otros, con el fin de establecer procesos de desarrollo integral. El juego ha sido y será el motor vital para la infancia, aquella excusa perfecta para acercar el mundo infantil a un descubrimiento significativo de conocimientos vinculados con el deleite de cada vivencia.

Palabras claves

Juego, emociones, movimiento, alfabetización, pensamiento lógico.

Introducción

Hablar del juego infantil es reconocer un espacio con sentido en el que los niños y niñas realizan acciones lúdicas llenas de goce y placer. Allí, el maestro utiliza dicha herramienta como canal para instaurar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A lo largo de los

*Juego de
concentración
matemático
y ubicación
espacial con
los niños y
niñas del grado
primero del IED
Colegio Técnico
Domingo Faustino
Sarmiento.*



años, el juego ha sido el mejor de los aliados del contexto educativo; sin embargo, a causa de una preocupación elevada por acaparar los contenidos curriculares se ha minimizado su uso e integración de forma natural, libre, espontánea y creativa. Esto último, sin tener en cuenta que de la mano de las temáticas el juego logra ser un elemento primordial y motivador a la hora de efectuar la formación personal, social y académica.

La transversalidad del juego radica en la importancia de su potencial facilitador a la hora de trabajar e integrar los aspectos emocionales, cognitivos, comunicativos, sociales y kinestésicos del ser humano. Es por esta razón que su aplicabilidad constante evocará una transformación en las capacidades individuales de los y las estudiantes de aprender a través del hacer y del disfrute. Tal como lo concibe Piaget en (Bernabeu & Goldstein, 2018), el juego es visto como “una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales”, (pág. 42).

El juego permite la adquisición de conocimientos y prácticas que con el paso de los años van evolucionando. El autor (López, 2017), basado en Piaget, menciona que los niños y las niñas pasan por tres etapas del juego: la primera es el motor o de ejercicio que desarrolla su esquema motriz, la segunda el simbólico que le permite ir consolidando su estructura mental y la tercera son las reglas, en donde niños y niñas son capaces de aceptar y aplicar normas con otros sujetos.

A continuación, se describirán algunos aspectos relevantes en los cuales el juego toma gran relevancia en los procesos de socialización y de aprendizaje:

DESARROLLO

El juego y las emociones

Los niños y las niñas necesitan del juego para poder avivar las mejores experiencias mediante la interacción individual y colectiva. Se comprende que el juego es un canal significativo para promover el aprendizaje, en este caso un aprendizaje emocional.

Dentro del juego implementado en el aula se observa que las emociones bro-

tan a flor de piel, allí se evidencia que los niños y las niñas pueden regular su energía, abstrayendo de la situación del juego tranquilidad y agrado. Reconocen las formas jugadas como su medio para alcanzar un punto de calma. “Las niñas y los niños juegan para encontrarse con los otros y, a la vez, consigo mismos”, (Secretaría de Educación del Distrito, 2018, pág. 37).

En la clase de juego dramático efectuada para niños y niñas de grado jardín del Liceo Alta Blanca, una estudiante de 4 años mencionó de forma efusiva: “¡Llegó la hora de jugar con los títeres, amo esta clase porque me siento muy feliz!”. Mediante el juego, niños y niñas pueden liberar la ansiedad, la tristeza o el exceso de carga corporal, los cuales pueden ser inhibidos desde el movimiento, la comunicación y la participación que posibilita al ser el regocijo.

Tanto en las aulas como en los hogares debe establecerse un espacio diario para el juego, donde el infante pueda expresar sus emociones implicándose de forma personal o grupal.

Continúa pág. siguiente

Viene pág. anterior

De este modo, se pueden estrechar vínculos con los miembros cercanos de su nicho social.

El juego en la alfabetización

El proceso de adquisición del código escrito debe orientarse de forma paciente y consciente. Aunque con el tiempo quedará anclado a la memoria, no se debe definir como un proceso de repetición, si no como un proceso de significación, donde el niño o la niña encuentre sentido entre aquello que observa como trazo y el sonido que le representa. “El acceso al código debe inscribirse siempre en contextos significativos para el niño”, (Solé, 1998, pág. 49).

Dentro del salón de clase, el juego lo utilizamos como herramienta de enseñanza de la lectoescritura. Jugamos a crear ambientes sonoros, a encontrar letras escondidas, a armar rompecabezas de relación imagen-palabra, a escribir cartas. De forma constante, se propician juegos de lectura visual con apoyo de libros álbum, en los cuales los niños y las niñas, mediante las imágenes, crean nuevas historias y emiten sonidos de los objetos o diferentes per-

sonajes que observan. El juego es el pretexto para fomentar el mejor de los acercamientos con la interpretación de grafías y la escucha significativa para plasmar los trazos. Antes de escribir una letra, los niños y niñas se expresan a través del garabateo y el dibujo, esta acción dirigida o no dirigida fomenta el gusto de la situación comunicativa, aquella que puede denominarse como un juego escrito.

El juego como garante kinestésico

El cuerpo es utilizado para realizar un sin número de actividades: para comunicarse, expresarse y hasta para resolver algún tipo de situación o problema. Así pues, se está hablando de la inteligencia cinestésica. Los niños y las niñas constantemente se encuentran en movimiento, incluso, desde antes de nacer. Es a través de su cuerpo que van explorando, que descubren y conocen su contexto. Por esta razón, el juego toma tanta importancia dentro de las aulas, pues se convierte en un facilitador de los procesos de aprendizaje, un acompañante constante de la infancia y de nuestro quehacer, de la acción inherente del ser humano.

A propósito, es el lenguaje corporal el que a través de la experiencia que se

vive al interior del aula logra construir el conocimiento para favorecer notablemente el éxito personal y escolar de los estudiantes. Es necesario para nuestra práctica pedagógica siempre tener en cuenta que entre la cinestesia y el juego debe existir un objetivo y una intención, así como conocer el contexto, identificar previamente los materiales y el espacio, incluyendo aspectos sociales y emocionales. Cada uno de estos elementos garantizan un aprendizaje efectivo y satisfacen la necesidad del cuerpo mediante el movimiento.

Se identifica que el juego como garante cinestésico fortalece el desarrollo del pensamiento, la expresividad, la creatividad, la ubicación espacial, el conocimiento corporal, las habilidades físicas, los valores y el trabajo en equipo, entre otros elementos de formación integral.

(Bernabeu & Goldstein, 2018) concluyen que el juego “activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su identidad”, (pág. 45). De esta forma, el juego se desarrolla desde la armonía, la tranquilidad y la complacencia propia de cada niño o niña.



Liceo Alta Blanca, grado Jardín, clase de Story Time. Los niños (as) crean historias creativas a través de la lectura de imágenes

El juego y el pensamiento lógico

Desde la experiencia pedagógica se ha podido identificar que la matemática es el área que más se les dificulta a los niños y las niñas en la escuela. De la observación participante se evidencia que los estudiantes presentan miedo a los números, denotan desinterés al tema y claramente sucede cuando no se ejecutan espacios didácticos óptimos para efectuar dicho proceso. Pocas veces se introducen actividades lúdicas desde el juego para potenciar las habilidades, así pues, se pierde de vista que la matemática está implícita en todo ámbito y que su aplicabilidad es para toda la vida. “Los niños pueden construir nociones matemáticas concretas a partir de las relaciones entre objetos físicos y objetos abstractos, y de la interpretación de sus semejanzas y diferencias”, (Edo & Artés, 2016, pág. 39).

En la práctica educativa llevaba a cabo en la IED Colegio Técnico Domingo Faustino Sarmiento, específicamente en el grado primero de primaria, las clases parten del interés, de la curiosidad y el deseo de jugar, de conocer haciendo y de aprender practicando. Es relevante mencionar que la matemática para nosotras como maestras nos ha permitido generar en los educandos el reconocimiento y uso de las reglas de un juego, la ubicación (espacio, tiempo, adelante, atrás, arriba, abajo), la toma de decisiones asertivas (pensamiento crítico y creativo), la construcción de estrategias (identificar y solucionar problemas o situaciones reales) y la solución a procesos de análisis (construcción de hipótesis y de aprendizaje en cada experiencia). De esta manera, convertimos el juego en

una conexión directa con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ende, convocamos a los maestros y las maestras a planear y proponer más juegos con sentido, provechosos, divertidos, interactivos de trabajo en equipo, de investigación y, sobre todo, de participación dentro de la escuela.

Conclusiones

- Permitir, reconocer y plasmar el juego en el ámbito educativo derivará en generar diversas experiencias en las que el maestro y los estudiantes exploran a través del hacer, de la cooperación y el descubrimiento.
- Aprender jugando es potenciar las competencias y habilidades cognitivas, físicas y emocionales de los estudiantes, las cuales impactan el desarrollo integral de los niños y las niñas.
- La aplicación del juego en las aulas fomenta el enriquecimiento de la didáctica y, por ende, la posibilidad de que niños y niñas establezcan aprendizajes significativos. El juego debe estar presente en el día a día de la escuela, convirtiéndose en la mejor herramienta con la que los pequeños desarrollen los procesos de participación colectiva alrededor de la curiosidad, y la necesidad de conocer directa o indirectamente a través del juego.
- El juego colabora en el fortalecimiento del vínculo entre padres-hijos y maestros-educandos. Facilita la interacción del niño o la niña con el contexto que le rodea y así le permite al adulto reconocer dificultades y oportunidades de fortalecimiento para los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2018). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea.

Edo, M., & Artés, M. (2016). Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. Investigación en didáctica de las matemáticas. Educación Matemática en la Infancia, 33-44.

López, I. (2017). El juego en la educación infantil y primaria. Revista de la Educación en Extremadura, 19-37.

Secretaría de Educación del Distrito (2018). Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito. Bogotá: Fundación Cucú.

Solé, I. (1998). Estrategias de lectura. Barcelona: Graó.