

LA IMPORTANCIA DEL PRINCIPIO DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARVULARIA



LA IMPORTANCIA DEL PRINCIPIO DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Tanto las orientaciones ministeriales para Educación Parvularia como la literatura especializada reconocen el juego como un elemento clave para el aprendizaje y desarrollo en la primera infancia. En concreto, las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018) señalan que el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad y permite que los niños y las niñas aprendan y demuestran lo que saben.

Los principios pedagógicos declarados en este documento incluyen el **principio del juego** como un aspecto central y **distinguen el juego propiamente tal de las experiencias de aprendizaje lúdicas**:

El **juego** tiene una estructura que es creada de manera espontánea por los niños y las niñas, que surge cuando deciden qué hacer, con qué jugar y cómo utilizar los recursos.

PRINCIPIO PEDAGÓGICO DEL JUEGO

Toda experiencia de aprendizaje puede ser **lúdica** si es entretenida, motivante, placentera y con enmarcamiento flexible.

En el juego, el rol de las personas adultas es preparar un escenario con alternativas.

A diferencia del juego, las experiencias lúdicas son planificadas por el/la educador/a.



A pesar de sus diferencias, tanto el juego como las experiencias lúdicas ofrecen a los niños y las niñas la oportunidad de explorar su entorno y elaborar una variedad de respuestas ante distintas situaciones. **La relevancia del juego se encuentra en la promoción de una flexibilidad tanto física como emocional**, al permitir la práctica de acciones y la experiencia de emociones como la sorpresa, la desorientación temporal o el desequilibrio. (Spinka y otros 2001, Pellis y Pellis 2009).

Por esto, es central que educadoras y educadores orienten sus prácticas bajo este principio para fomentar la curiosidad y la exploración tanto individual como grupal en los niños y las niñas, ya que, al proporcionarles oportunidades para buscar soluciones de manera independiente, se les ayuda a descubrir gradualmente sus conocimientos, habilidades y las diversas estrategias que emplean para aprender.

Dado la relevancia de este principio, además de promoverlo, es fundamental que el/la educador/a y su equipo de aula aprovechen estas instancias para levantar información sobre el aprendizaje de su grupo. “El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello” (Bases Curriculares Educación Parvularia, p. 32) y, por lo tanto, un contexto privilegiado para observar los avances y logros en el aprendizaje de los niños y las niñas.

Tanto para la planificación de las actividades lúdicas como para la preparación del escenario de juego libre, un aspecto fundamental es considerar las **características de las niñas y los niños** a quienes va dirigida. Conocer qué les interesa, con qué materiales se sienten más a gusto, qué tipos de juegos prefieren, entre otras, para ofrecerles múltiples oportunidades para jugar.

Por otra parte, un buen análisis de la instancia de juego o actividad lúdica debe basarse en las **evidencias de aprendizaje** que se recogen de la observación o de las mismas producciones de las y los párvulos. Por lo que documentar estas instancias es muy importante, lo cual puede hacerse a través de fotografías, videos, registros de las conversaciones entre ellos y ellas, entre otros.

El ciclo de análisis se termina cuando se analizan estas evidencias y el/la educador/a elabora **conclusiones sobre el aprendizaje**. Esto quiere decir que el/la educador/a identifica habilidades, actitudes o conocimientos que los niños y las niñas demuestran durante la instancia y establece el logro o no logro de los aprendizajes que se propuso, que ya venía trabajando con ellos/as y que se manifestaron en la instancia o que surgieron de forma emergente, así como también aspectos del aprendizaje y/o desarrollo en los que requieren apoyo.

Veamos un ejemplo.

Una educadora de un grupo de nivel medio mayor observó que todos los niños y niñas de la sala mostraban gran preferencia por jugar con los personajes en miniatura de la serie animada infantil “Bluey”. Tanto la educadora como el equipo de aula vieron a los niños y niñas del grupo recrear escenas de la serie y crear diálogos entre sus personajes, lo que les servía mucho para hablar entre ellos. Su preferencia por esta serie fue confirmada con diversos apoderados y apoderadas, quienes mencionaron que los niños y niñas solían verla a diario. La educadora consideró que deberían aprovechar esa instancia de juego para ir registrando qué palabras decían los niños y niñas, en especial qué palabras nuevas, con el propósito de ver cómo las iban incorporando en sus diálogos o conversaciones más informales. Así, decidió programar un período constante de juego libre al comienzo de la jornada, para el cual trajo al aula algunos disfraces y juguetes alusivos a la serie, que podrían utilizarse para jugar a imitar a los personajes. A su equipo de aula le propuso que durante una semana observaran la incorporación de palabras nuevas en los diálogos que los niños y las niñas iniciaban en sus juegos dramáticos.

La instancia se implementó todos los días, mientras los niños y las niñas llegaban al jardín. Al final de la semana, en reunión con el equipo de aula, la educadora les pidió que revisaran todos los registros de palabras nuevas que registraron y que comentaran si fue posible observar ese aprendizaje. Algunos de los comentarios de las asistentes técnicas fueron:

- “Yo me quedé con Antonia y Francisca, que jugaban todos los días con las miniaturas de Bingo y Bluey. Como llegan temprano, siempre las tomaban y se ponían a jugar. Pude anotar algunas palabras como “recoger”, “diferencia”, “orden”. Me sorprendió también cómo las usaban, anoté, por ejemplo: “¿Pasarás a recoger la tabla de surf? o ¡No es una orden!”. No siempre usamos esas palabras de esa forma en las conversaciones cotidianas.
- Creo que Bastián y Marcia no engancharon con eso, aunque jugaron igual, de forma individual con los legos, construyeron hartas figuras, pero prefirieron quedarse en silencio, por lo que no anoté ninguna palabra nueva.

La educadora concluyó que algunos niños y niñas lograron incorporar y usar correctamente entre 1 a 3 palabras nuevas en sus diálogos en la situación de juego. Sin embargo, un grupo pequeño no logró incorporar ninguna nueva palabra. A partir de ello propuso a su equipo de aula planificar para la semana siguiente una experiencia de aprendizaje dirigida a ese aprendizaje, indicando que en particular para el grupo que no logró incorporar ninguna palabra nueva, deberán pensar en algo que les motive más a conversar, porque no se entusiasmaron tanto como el resto del grupo con los juguetes de la serie.

Bibliografía

- Lester, S.; Russell, W. (2011): El derecho de los niños y las niñas a jugar: Análisis de la importancia del juego en las vidas de niños y niñas de todo el mundo. Cuadernos sobre Desarrollo Infantil Temprano 57s. La Haya, Países Bajos: Fundación Bernard van Leer.
- Subsecretaría de Educación Parvularia (2018). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Santiago, Chile: Ministerio de Educación.

