



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

**SECUENCIA DIDÁCTICA, EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE PARA FORTALECER PROCESOS EN LOS NIÑOS Y LAS
NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA.**

**INFORME FINAL DISEÑO DE UNIDADES, ACTIVIDADES O
PRÁCTICAS.**

AUTORAS

LEIDY KATHERINE JAIMES JIMENEZ COD: 1911026635

MARTHA CECILIA ORTIZ GARCIA COD: 1921024157

ASESOR

ALEJANDRA TOVAR CIFUENTES

MÁSTER EN EDUCACIÓN INCLUSIVA E INTERCULTURALIDAD

IBAGUE Y CALI

2021

Contenido

Unidad didáctica.....	4
Planteamiento del problema	5
Formulación.....	6
Objetivos.....	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Justificación	8
Revisión de literatura.....	9
Antecedentes.....	9
Marco Teórico	17
Juego.....	17
Teorías sobre juego.....	19
La importancia que tiene el juego en la formación de los niños y las niñas	22
El juego y su relación con el desarrollo del niño en primera infancia.....	23
Tipos de juegos según el desarrollo intelectual.....	24
Dimensiones del desarrollo en primera infancia	26
Didáctica.....	28
Secuencia didáctica.....	30
Marco legal.....	31
Estructura de una secuencia.....	36
Línea de secuencias didácticas	36
Actividades de apertura	37
Actividades de desarrollo	38
Actividades de cierre	39
Línea de evaluación para el aprendizaje.....	39

Propuesta para construir una secuencia didáctica.....	41
Como se realizó la secuencia.....	42
Conclusiones.....	44
Referencias	46

Unidad didáctica

Secuencia didáctica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer los procesos en los niños y las niñas en primera infancia, considerado el juego como una estrategia educativa importante para orientar el aprendizaje de los niños y las niñas e introducirlos al mundo del conocimiento, posibilitando un aprendizaje es afectivo es necesario construir espacios propicios para; expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias motivantes y significativas, con ello el Juego hace parte inherente a este proceso de aprender explorando, permitiendo al niño crear, descubrir e imaginar, construyendo en sí mismo y con los demás que hacen parte de su entorno.

Desde aquí esta secuencia didáctica pretende aportar a los docentes estrategias que se desarrollen dentro del aula en miras del fortalecimiento y reconocimiento de las habilidades propias de los niños y las niñas a partir de juego, robusteciendo su desarrollo a partir de las diferentes dimensiones propias de la primera infancia, para la construcción de la secuencia se reconoce la didáctica como una disciplina que fortifica de diversas formas el que hacer docente y el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Planteamiento del problema

Hoy en día los docentes deben considerar el juego, como una estrategia de aprendizaje pedagógica para fortalecer los procesos y avances de los niños y las niñas, ya que es una estrategia didáctica de aprendizaje. En la cotidianidad el juego es implementado en espacios abiertos fuera del aula o cuando los niños y las niñas dejan a un lado sus tareas dadas por la docente, mas es necesario plantear el juego como una estrategia pedagógica que le permita al docente de primera infancia desplegar el proceso de enseñanza a partir del juego como herramienta válida en donde los niños y las niñas pasen de ser un sujeto pasivo del conocimiento, que reciben información y memorizan, respondiendo y actuando sólo hasta donde el docente se lo permite; coartando de esta manera su capacidad innata para aprender, curiosar, descubrir, recrear y explorar su entorno.

Asimismo, el juego tiene un papel vital en el primer contacto de los niños y las niñas con el ambiente escolar, por medio de él su adaptación llega a ser más tranquila ayudándoles a su proceso de acomodación en un nuevo contexto, reconociéndose a sí mismos, aprendiendo a interactuar con sus pares y generando relaciones. El juego exploratorio en la escuela permite que los niños y las niñas descubran sus entornos.

Es preciso analizar y reconocer que el juego no es valorado desde todo su potencial y esta problemática está presente de diversas formas en la escuela, ya que, en correspondencia a las programaciones planteadas, normalmente se cae en procesos de rutinarios y el mismo es solo utilizado cuando las actividades académicas del docente han terminado limitando de esta forma la estimulación de los niños y las niñas de primera infancia. Estas situaciones ocasionan que ellos asuman roles pasivos e incluso fomentan actitudes de rebeldía o intolerancia hacia sus pares. Se puede llegar a reconocer dentro de las dinámicas tradicionales que docentes e incluso padres de familia ubican el juego como una pérdida de tiempo, desvalorizando todo lo que un niño o niña puede llegar aprender.

Se hace muy evidente que en algunas instituciones educativas o jardines infantiles se continúan una práctica tradicional poco creativa e innovadora, generando una rutina escolar con poco espacio para el desarrollo de sus habilidades fundamentales y para una formación integral.

Por lo tanto, los docentes deben aplicar nuevas estrategias de aprendizaje en donde los niños y las niñas aprendan de una forma lúdica y didáctica siendo el juego una clave para esto,

reconociendo adicionalmente la situación actual en la cual se encuentran actualmente los niños y las niñas, ya que su escenario escolar es su casa, desde aquí el juego también fortalece la familia al mismo tiempo que afianzan habilidades y conocimientos.

Formulación

¿Cómo contribuye el juego a partir de una secuencia didáctica, para fortalecer los procesos de aprendizaje en los niños y las niñas de primera infancia?

Objetivos

Objetivo general

Crear una secuencia didáctica a partir del juego para fortalecer los procesos de aprendizaje en los niños y las niñas de primera infancia.

Objetivos específicos

Realizar búsqueda de antecedentes y referentes teóricos que sustenten como el juego contribuye al fortalecimiento del aprendizaje en los niños y las niñas de primera infancia.

Construir una secuencia didáctica, basada en el juego que contribuya al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en los niños y las niñas de primera infancia.

Desarrollar el proceso de creación de secuencia didáctica, basada en el juego para fortalecer los procesos de aprendizaje en los niños y las niñas de primera infancia.

Justificación

Este proceso de creación toma importancia, ya que el juego es una o si no la más importante manifestación de la naturaleza infantil, lo cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones ya sea desde casa o en el aula de clase para que el niño logre el desarrollo adecuado en su proceso de aprendizaje cognitivos y sensorio motriz.

El juego en general robustece el proceso de formas muy variadas como: la manipulación libre de materiales creativos y didácticos, juegos de estimulación, juegos de mesa, deportes, actividades imaginativas como lo es el juego simbólico. Cada una de ellas contribuye a estimular distintas habilidades de los niños y las niñas, al poner en práctica ideas nuevas con la ayuda de la familia y docentes. Además, la educación orienta los distintos métodos y formas de trabajo para proporcionar los aprendizajes.

Según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Es importante tener en cuenta que debido a la situación mundial por el COVID 19. Las clases presenciales en su mayoría han sido suspendidas y por este motivo todas las instituciones educativas han debido adoptar nuevas estrategias pedagógicas para continuar con los procesos de formación. Los padres de familia ahora asumen un rol muy importante en la educación de sus hijos desde casa. Es por eso por lo que los docentes harán un respectivo acompañamiento a los padres y cuidadores orientándolos en actividades, desde aquí una secuencia didáctica basada en el juego toma relevancia, ya que tendrán en sus manos una guía de trabajo.

Finalmente, el juego brinda al niño la posibilidad de ensayar distintos roles, lo que consiste en una forma de preparación para sus futuras actividades en el medio familiar y social. Los padres deben fomentar y permitir que los niños y las niñas jueguen solo o acompañados ya que el juego es la influencia socializadora.

Revisión de literatura

Antecedentes

En la presente investigación, se aborda El Juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas del centro de desarrollo integral la Gran Comisión, ubicado en la Villa Bosco Monge en la ciudad de Masaya (Nicaragua), durante el I Semestre 2019. Para el estudio se contó con la debida autorización de la directora del Centro Escolar, la cual brindó todo su apoyo para obtener la información de la que se requería. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo, fundamentado en un estudio del fenómeno de tipo descriptivo, donde se reunió información para conocer ¿Cómo se desarrollan las actividades lúdicas en las experiencias con los niños y niñas al momento del contacto esencial? Esta investigación tiene como finalidad valorar la aplicación del juego como estrategia didáctica, a su vez verificar su implementación en el aula a través de guías de observación y entrevistas las que fueron realizadas a la docente, directora, niños y niñas.

Se llegó a la conclusión de que la docente del Centro de Desarrollo Integral no aplica juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, no se trabaja en coordinación con el Ministerio de Educación, ya que es un Proyecto Infantil, para niños y niñas de escasos recursos económicos. Una de las recomendaciones dirigida a la docente es hacer conciencia de la importancia que tiene el juego para los niños y las niñas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es una herramienta fundamental en esta etapa del infante.

Según la ley 287 del Código de la niñez y adolescencia de Nicaragua en su capítulo III, Arto. 33. dicta así: Todas las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel posible de salud física y mental, educación, tiempo libre, medio ambiente sano, vivienda, cultura, recreación, seguridad social y a los servicios para el tratamiento de las enfermedades y rehabilitación de la salud. El Estado garantizará el acceso a ellos tomando en cuenta los derechos y deberes de la familia o responsables legales.

Según decreto presidencial No 61-2011, en el capítulo I dicta así: ¿Por qué una política nacional para la primera infancia? La Primera Infancia es un periodo crucial en la vida del ser humano, por ser la etapa del ciclo de vida en donde se establecen las bases del desarrollo de la persona, la conformación neurológica y neurocognitiva, la estructura ósea, las capacidades de

aprendizaje, habilidades y destrezas sensoriales, motrices, las relaciones de comunicación e interacción social, los sistemas inmunológicos para evitar las enfermedades, los procesos comunicacionales, emocionales, afectivos; si se invierte en los más chiquitos y chiquitas estamos garantizando el desarrollo físico, mental, social y espiritual del capital humano del presente y del futuro.

Mediante esta investigación, los principales beneficiados serán: Los niños y las niñas, pues por medio de la implementación del juego, las actividades se verán atractivas, motivadoras, participativas e interactivas y llamarán la atención de estos, siendo así una manera más fácil de aprender jugando.

La siguiente investigación es sobre El juego como estrategia didáctica que fortalezcan las habilidades motoras y de aprendizaje en los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, ya que permite aprender jugando, desarrollando diferentes temas como conteo y el aprendizaje de los diferentes fonemas básicos de la educación preescolar.

Hace 37 años la UNESCO publicó un documento en el que se propone al juego como estrategia pedagógica. Jugar “es la razón de ser de la infancia”, pero también “ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor el niño y renovar los métodos pedagógicos”. Sin embargo, aún hoy, su presencia causa algún recelo en el aula, por lo tanto, la consigna de aprender jugando no es reciente. (UNESCO, 2017).

El artículo presentado por la UNESCO, manifiesta la realidad de lo que se vivencia en las aulas de clases hoy en día, en un preescolar lo que se busca es que el infante disfrute su niñez, que haya una interacción entre docente y estudiante, pero por diversos motivos no se realiza esa interacción, se vivencia es un aislamiento entre los pares. Por esta razón, se busca que se involucren nuevos métodos donde promueva la integración, y la importancia de la educación infantil.

Sin embargo, afirmando lo que menciona la UNESCO, se puede decir que el juego no solo sirve para divertir a los infantes y darles un espacio donde ellos se puedan desenvolver, es por eso por lo que el juego es aquel que fomente la cultura, destaca las habilidades motoras, los aprendizajes, el conocimiento y esta puede ser de gran utilidad para que los niños y las niñas vayan identificando su identidad, fortaleciendo sus aprendizajes y conocimientos.

La investigación “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños y las niñas de la institución educativa niño Jesús de Praga” realizado por Gómez, T., Molano. O., Rodríguez. S. publicado en el año 2015 en la ciudad de Ibagué Tolima. Este proyecto busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes implementado actividades lúdicas que puedan mejorar y resaltar el interés por el aprender. Esta investigación brindo grandes aportes a este estudio, ya que tiene como objetivo principal favorecer el desarrollo de la lúdica para el mejoramiento de los aprendizajes de los educandos, también brindar a los docentes ese valioso significado que es la lúdica en la educación de los infantes.

Se basan en autores importantes que ayudan a sustentar su proyecto como lo son Romero, Escorihuela & Ramos (1990) en Venezuela la cual menciona la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial, también a Jiménez (2002) afirma a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula y a Núñez (2002) con lo valioso que es la lúdica de la mano con el aprendizaje, la cual permiten enriquecer y dar aportes el proyecto de investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” y demás autores que apoyan este gran proyecto.

Con este estudio se llegó a la conclusión de que cada día es un proceso de formación diferente, hay que innovar, con la finalidad que los educandos se sientan satisfechos de aprender, que puedan enriquecerse de los aprendizajes que los docentes son capaces de incorporar en su día a día, para así resaltar lo valioso que es la lúdica en la enseñanza de los infantes.

La siguiente investigación a nivel nacional; es sobre el juego y rondas infantiles como facilitador en el fortalecimiento de las nociones matemáticas en primera infancia, brindando apoyo a los niños y las niñas de nivel de párvulos del Jardín Infantil Bilingüe El Reino de los Niños, ubicado en la localidad de Suba.

Macaslyp Loredanna Sierra Pérez de Suba, cuenta que reciben niños y niñas en edades de 2 a 5 años, su educación preescolar está compuesta por cuatro niveles, párvulos, pre- jardín, jardín y transición. De igual forma cuenta con asignaturas como: lógica-matemáticas, lingüística, intra-interpersonal, kinestésica, socioafectiva, naturista, inglés y espiritual basada en la teoría de las dimensiones de Howard Gardner, en la cual es docente del nivel de párvulos.

Debido a la problemática que se ha generalizado en los diferentes grupos superiores en relación con las matemáticas y su complejidad vista en el avance de cada uno de los niveles académicos, buscamos plantear estrategias para lograr un desarrollo formativo desde la primera infancia y que se fortalezcan por medio del juego y rondas infantiles, referentes al área de matemáticas propios para el desarrollo por el que pasan los estudiantes.

“Desde hace varias décadas, casi medio siglo, la Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura —UNESCO— lleva preguntándose sobre la educación que necesitamos, sobre el papel de la educación en cada una de las décadas, sobre si los sistemas escolares son capaces de satisfacer la demanda mundial de educación, sobre si es posible darle a la educación los medios formidables que necesita, sobre cómo debería organizarse el aprendizaje, sobre si...”

La UNESCO es el órgano que se ha encargado de elaborar, revisar y hacer seguimiento al contexto educativo mundial, elaborando un informe que causa gran relevancia y trascendencia en éste mismo, rescatando de análisis sociológicos y educativos, datos que vislumbran el avance de la educación y el camino a seguir a nivel mundial, arrojando resultados en avances educativos, mejoras y revisión de nuevas propuestas que favorezcan una mejor educación con el fin de “replantear la educación. ¿Hacia un bien común mundial?” como lo mencionan así mismo en el informe la directora de la UNESCO Irina Bokova.

Esta investigación “el juego y rondas infantiles como estrategia en el fortalecimiento de las nociones matemáticas en primera infancia, brindando el apoyo a los niños y niñas de nivel de párvulos del Jardín Infantil Bilingüe El Reino de los Niños, ubicado en la localidad de Suba.” Realizado por Sierra Pérez, M. L. (2018). En la localidad de Suba del distrito capital de Bogotá. Ese proyecto busca mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de primera infancia fortaleciendo desde la educación artística, específicamente con juegos y rondas infantiles como espacio de interacción e involucrando las matemáticas en los procesos de los estudiantes de primera infancia. Brindó muchos aportes a nuestro estudio, ya que tiene un objetivo tan importante como fortalecer el área de matemáticas por medio del juego lúdico, la cual les brinda a los niños y a las niñas una gran oportunidad y una mirada al mundo que lo rodea ya que esta es una de las principales materias que a los estudiantes se les dificulta comprender y entender. El cual los

docentes siempre estarán allí guiándolos y buscando diferentes estrategias, métodos de enseñanza para lograr que los estudiantes la entiendan y logren su objetivo.

Hay diferentes autores reconocidos que se basan en sustentar su proyecto como son:

López, C. (2013) Cuando se realiza el acercamiento, afirma que “El juego y rondas infantiles y las matemáticas se relacionan a través del tiempo en el espacio. Cada vez que danzamos, experimentamos el tiempo y el espacio en una relación irreductible. En el juego y rondas infantiles pueden verse como en las coreografías se hacen combinaciones de círculos, líneas, y diferentes figuras, es decir geometría. Y existen muchas formas de experimentar físicamente la geometría. El cuerpo puede crear una forma o moverse en un patrón particular y cuando añadimos más ejecutantes la variabilidad es enorme.

Otras de las cosas que tienen en común, desafortunadamente, es que también comparten el siguiente aspecto, ambas son enseñadas a través de la memorización. El juego y rondas infantiles se enseñan a menudo mediante la repetición de estructuras organizadas (los pasos), hasta que los alumnos puedan ejecutar la secuencia completa sin pensar. En forma similar, la matemática se enseña frecuentemente mediante la repetición de fórmulas o cálculos (ej. las tablas de multiplicar), hasta su completa memorización sin mediar pensamiento o análisis. ‖ (p.4).

En conclusión reiterando los supuestos del presente proyecto, por lo anterior se evidencia que no solo es una relación sino por el contrario en la vida diaria existen un sin número de posibilidades que involucran aspectos matemáticos, los cuales resultan inherentes a las conductas humanas, es decir que se encuentran dentro de las rutinas diarias del ser humano, tan intrínseca que se muestra a través de varios aspectos ya sean numéricos, secuenciales, de formas o espacios, entre otros, los cuales pueden ser importantes en el planteamiento de cualquier estrategia.

En la presente investigación es sobre “el juego didáctico como estrategia de enseñanza en la primera infancia”, el cual es fundamental y determinante, en el proceso motor en la etapa inicial de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Panamerican School of de Panamá.

Verónica Isabel Robes Medina de Panamá, dice que gracias al juego didáctico les permite a los niños y niñas de primera infancia el adquirir independencia, cultivan sus relaciones con su entorno social, familiar y cultural, fomentan el espíritu de cooperación, la amistad, la tolerancia, el respeto, solidaridad y los valores.

El juego didáctico como estrategia es fundamental utilizarlo en la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de primera infancia el cual ha sido un objeto de estudio muy relevante, tanto como a nivel internacional como en nuestro país.

La UNESCO (1980), considera que el juego no es reconocido por todas las instituciones educativas. En ocasiones es reprimido, como sí estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y serias de las que debería ocuparse.

La investigación “el juego didáctico como estrategia de enseñanza en la primera infancia” busca fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas de preescolar del Centro Educativo Panamerican School of de Panamá, realizado por Robles Medina, V. I. (2019). Este proyecto busca mejorar la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de primea infancia por medio de diferentes clases de actividades, logrando un mejor proceso de desarrollo en el niño adquiriendo independencia, cultivando las relaciones con su familia y el entorno que lo rodea ya sea social, cultural y fomentar el espíritu de solidaridad y demás valores.

Ese proyecto nos brindó muchos aportes a este estudio porque se basaba principalmente en el juego didáctico en la primera infancia el cual es muy importante para que el niño aprenda, interactúe con sus pares, con su familia y el mundo que lo rodea y le ayuda a adquirir muchos conocimientos y habilidades en su enseñanza aprendizaje.

De cierta manera hay autores expresan que el juego es muy importante para los niños y las niñas en su etapa formativa como son:

La autora argentina (Sarle, 2006) en la ciudad de Buenos Aires, expone en su investigación sobre “El juego en el nivel inicial” que, el juego está destinado al personal docente encargado. La autora propone, que todos los que trabajan en la educación, deben ser capaces de lograr una educación de calidad, lo cual implica elaborar propuestas didácticas que vayan de la mano con el juego.

El juego para (Martínez, 2016), es un tema de interés para un gran número de especialistas en el estudio del comportamiento. Jugar es una práctica diaria durante la infancia que nos acompaña a lo largo de toda la vida, se basa en la presentación del tema, del juego de los seres humanos y lo haremos desde una perspectiva psicológica y educacional.

En conclusión, con esta investigación se puede decir que el juego es demasiado importante en los niños y niñas, ya que les ayuda mucho a compartir con sus pares a tener un mejor desarrollo formativo, una mejor comunicación y puede servirles para cumplir sus objetivos. Una de ellas es considerada y tradicional es el recreo, el cual es fundamental el descanso de las diferentes actividades escolares.

La siguiente investigación es “la hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños” influyen y tienen un gran significado en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la I.EP. De la localidad de santa clara Lima Perú.

Nery Luz Morales cuba y Estefany Medrano Palma, nos comentan que analizan la hora libre el juego en los sectores y la creatividad en los niños y niñas de educación inicial, para considerar que los niveles están supeditados a los factores que obedezcan a su nivel de crecimiento y al contexto educativo rural en el que se desenvuelve su escolaridad. Y así ampliar la variedad de argumentos de creatividad, que sean sus juegos en el aula de clases; para que esto favorezca su aprendizaje y aporten desarrollo humano y convivencia por medio de la hora de juego libre.

Asimismo, es necesario afirmar que la creatividad ocupa un área incomprendida en el sistema educativo actual, tanto en la escuela nueva como en la escuela tradicional. No obstante, cuando se habla de innovación o arte en la escuela, la mayoría de los estudiantes demuestran interés y gran capacidad de sobresalir para ser valorados por la sociedad misma. Parece ser que la creatividad en el sistema educativo está subvalorada, son pocos los profesores que la estimulan o la implementan en el aprendizaje.

Según el Ministerio de educación (2010), en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años define este término como:

Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo (p. 49).

Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños y las niñas acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir

que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial. Por ejemplo, en la hora del juego libre, la docente indica a los niños y las niñas lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los conduce a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

Frank (2003) realizó un estudio sobre El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria, para obtener el título de Licenciada en Educación primaria, sustentada en la Universidad Pedagógica Nacional, México. Realizada con el objetivo de describir el pensamiento creativo en los niños de primaria, investigación no experimental, que utilizó una prueba de creatividad para medir el pensamiento creativo en 30 niños de educación primaria, el autor llegó a la siguiente conclusión: Si parte de los propósitos fundamentales de la educación es formar individuos con capacidad para pensar, crear y resolver problemas, necesitamos entonces, proporcionarles todas las condiciones necesarias para que se desarrollen intelectualmente de una forma completa, es decir, se necesita un aula educativa donde prevalezca un ambiente creativo, de libertad y un maestro que también sea creativo, para que promueva e impulse el pensamiento creativo del niño, de lo contrario sólo inhibirá o mutilará poco a poco la creatividad de su alumno.

La investigación basada en “la hora el juego la hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños” buscan fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas en los sectores y la creatividad en la educación inicial de la IEP. De la localidad de santa clara Lima Perú. Realizad por Cuba Morales, N. L., & Palpa Medrano, E. (2015). Esta investigación busca mejorar la enseñanza en los niños y las niñas a través de ese espacio que les queda para sí implementar actividades con las cuales logren el aprovechamiento y les sirvan para una mejor enseñanza y desarrollo cognitivo.

Esa investigación brindó aportes muy significativos porque su objetivo principal es el de aprovechar el tiempo libre, ese espacio para que los niños y niñas aprendan lo que es valorar ese descanso para divertirse, distraerse, interactuar con sus demás compañeros, vivir experiencias, expresar sus emociones de una manera significativa y así ser cada día mejores personas ante la sociedad y autónomos.

Hay muchos aportes de autores reconocidos que nos brindan muy buenas opiniones sobre el juego libre como son: según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

En tanto se puede decir que, para el niño y la niña la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Al respecto Caba (2004).

Garvey (1985), lo describe como: El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales (p. 30).

En conclusión, con los aportes de los autores se puede decir que el juego es muy importante en el desarrollo del niño y la niña de primera infancia. Porque le brinda la necesidad de explorar el mundo que lo rodea de una manera significativa, desarrollan muchas habilidades, les ayuda a desenvolverse en su círculo en el que se encuentran, comprenden ideas y expresan sus sentimientos con sus compañeros. Logrando así un mejor desarrollo integral.

Marco Teórico

Juego

La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños y las niñas se relacionan unos entre otros, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños y las niñas exploran, aprenden y se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, y resuelven conflictos.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128) Los niños y las niñas juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Por otro lado, es importante resaltar que el juego

ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, que se pueda afirmar como una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños. Algunos elementos del juego que son comunes para la mayoría de los autores, Montañés y otros (2000) destacan que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego.

La palabra juego viene del latín “iocus” o “ludus” haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido. Según la RAE (2010) el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Como vemos, estas definiciones son demasiado amplias por lo que pasaremos a analizar las definiciones que algunos autores han aportado sobre el juego a lo largo del tiempo. Comenzaremos por la definición de Spencer (1855), que encontramos en Montañés y otros (2000), para él el juego es el resultado de un exceso de energía. Los autores referidos recogen otra definición, en este caso de Gross (1989) quien concibe el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 236).

En referencia a las ideas de Piaget, y teniendo en cuenta las ideas comentadas por Delgado (2011), este considera que el juego es el medio a través del cual el niño y la niña se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad.

Ortega Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo, este afirma que, aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego. “Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas (Ortega Ruiz, 1992. p.52).

Ortega Ruiz (1992) nos facilita también una definición de Vygotsky (1934) acerca del juego, ésta afirma que Vygotsky definió el juego como: “Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se

convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p. 160) Por otro lado, nos encontramos con la definición de Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013) en la que afirma que: “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (p.2) Zabalza (1987) nos acerca a una definición del juego de Bruner (1986) quien describe el juego como: “Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo (p.183).

Por su lado Montañés y otros (2000) definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso. Y por último comentaremos la definición de López Rodríguez quién, a través del libro de Bañeres y otros (2008), se refiere al juego como: “Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.” (p. 9). Este afirma además que los niños y las niñas se desarrollan completa y armónicamente todas sus habilidades y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego.

Teorías sobre juego

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932) Este autor define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de las personas adultas, si ese fuera solo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia (Linaza, 1991). Su teoría, denominada “teoría de la derivación por

ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000). Para este autor, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interactuar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del niño y la niña con la realidad en ese contexto concreto.

Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945) Para Piaget, las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. Pero, en la medida en que es acción infantil por autonomía, el juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales (Linaza, 1991). Este autor señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, “es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945). Para Piaget, las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. (Linaza y Maldonado, 1987, p. 42).

Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980) El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las

categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008).

Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958). En su teoría del juego Chateau (1958), sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad. Una de las ideas más importantes de su teoría es “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra del Mayor” (Chateau, 1958, p. 33); para este autor, la búsqueda de afirmación del Yo se manifiesta en el juego en dos formas: la atracción del Mayor y el gusto por el orden, por la regla (Debesse, 1958). Otra de las ideas principales de este autor es que el niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su Yo: es decir, su personalidad. Propone la siguiente clasificación de los juegos:

- Juegos sin ninguna regla: juegos funcionales, juegos hedonísticos, juegos con algo nuevo, juegos de destrucción, juegos de desorden, juegos de arrebató y juegos solitarios.
- Juegos reglados: juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, juegos sociales, juegos figurativos, juegos de proeza, juegos de competición, danzas y ceremonias.

Teoría de la enculturación de Sutton Smith y Roberts (1964, 1981) Sutton-Smith y Roberts en su teoría de la enculturación plantean que existe una relación entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de garantizar la transmisión de los valores predominantes en una sociedad concreta, son promovidos por cada cultura (Linaza, 1991). Para estos autores, los juegos son estructuras micro cósmicas de la cultura que atraen al

individuo modelando los aspectos emocionales o cognoscitivos de su conflicto; el niño aprende de forma simple y directa a demostrar destreza, a arriesgarse y a fingir. Gracias a este aprendizaje acumulativo el niño va aprendiendo a comportarse en adulto (Blanchard y Taylor, 1986).

La importancia que tiene el juego en la formación de los niños y las niñas

Es importante el vínculo entre los niños y las niñas con el juego, ya que es necesario para el desarrollo de una infancia saludable, si no se juega no se aprende, ya que el juego es vital para el aprendizaje y sirve para explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales observados. Además, el juego es placentera, espontanea voluntaria y libremente elegida.

La importancia del juego en la primera infancia es indiscutible, debido a que hace el papel de mediador entre la fantasía y la realidad, permitiendo en los niños y niñas representar inquietudes, sentimientos y deseos, logrando elaborar situaciones que vive en la realidad.

Es importante que los niños y niñas tengan su espacio de juego, este programa corporación juego y niñez ayuda a que los padres tengan interacción con sus hijos a través del juego, garantizado que los pequeños puedan tener espacios exclusivamente para juegos a través de ludotecas fijas y móviles ubicadas en cada municipio de Colombia.

La Corporación Día de la Niñez define que “el juego es una experiencia creativa que permite vivir en forma placentera la interpretación y transformación de la realidad. Es una zona de libertad en constante cambio, donde tiene lugar la cultura y se desarrolla la imaginación. Se origina a partir de las relaciones consigo mismo, con el entorno, con el espacio, tiempo y uso de objetos”.

Con respecto al juego Ovidio Decroly dice que debe reunir las siguientes cualidades: “cada juguete debe brindar oportunidad para que el niño demuestre su capacidad, debe contribuir al desarrollo de la observación, adaptarse al trabajo del niño, ser variado y mantener interés. Además, debe ayudar a la sociabilidad del niño, ya que este juega en común, comparte las actividades y se educa en un medio donde predominan los trabajos en grupo”.

El juego estimula en los niños y las niñas, distintas situaciones y así conocen y descubren sus habilidades, expresando emociones como; la felicidad, el asombro, la creación, la libertad y

comunicación, de esa manera los niños y las niñas muestran la forma de ver el mundo que les rodea.

El juego y su relación con el desarrollo del niño en primera infancia

El juego es un medio de exploración para desarrollar la iniciativa e independencia en niños y las niñas de primera infancia. El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando, conociendo de sí mismos en lo emocional, social y físico. Un niño pequeño tiene un impacto directo en su desarrollo en general.

Los juegos son un instrumento poderoso para la convivencia y construyen oportunidades para la expresión y el desarrollo de su personalidad. El juego es esa actividad lúdica y didáctica concreta que se desarrolla en un determinado momento, y jugar es la capacidad de poder hacerlo manifestando así mismo las emociones. El jugar es la esencia de la vida de cada niño y niña realizando distintas actividades que ayuda a su desarrollo motriz y corporal; en este sentido, el juego constituye una de las bases fundamentales para la construcción de la inteligencia, del conocimiento y la apropiación de la realidad, debido a que interviene en el niño y niña en su totalidad en el parte afectivo, cognitivo, lo social y motor. El juego, entonces, está al servicio de la reelaboración de la experiencia, en el sentido de que da lugar a quien juega de que se sienta en plena libertad.

“(Vygotzky L. s.f)” el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura”.

Las primeras experiencias de los niños y las niñas de primera infancia se forman con los vínculos de sus padres en el hogar y sus experiencias educativas afectan profundamente su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social en su futuro. De antemano tanto los padres como los docentes deben optimizar los primeros años de vida de los niños y las niñas para así lograr una mejor inversión, la cual aseguramos el éxito y el desarrollo integral de los mismos.

Estudios recientes sobre la inversión en la primera infancia han mostrado notable éxito e indican que los primeros años son importantes para el aprendizaje temprano. Además, las intervenciones de alta calidad en la primera infancia tienen efectos duraderos en el aprendizaje y la motivación. Como sociedad, no podemos permitirnos postergar la inversión en los niños y las

niñas hasta que sean adultos, ni podemos esperar hasta que lleguen a la edad escolar etapa en que puede ser demasiado tarde para intervenir.

Cuando se habla de primera infancia, son niños y niñas que quieren conocer el mundo y las personas que le rodean. son muy curiosos y todo lo quieren tocar, palpar. así mismo los niños y las niñas de cero a los cinco años se relacionan y experimenta tanto los objetos de su entorno, de modo que también lo saborean con su boca, los aplasta, los sumerge, los desarma, explorando sus capacidades físicas y lo compara con otros.

Para “(Freud l. s.f)” el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar distintas situaciones de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva.

Tipos de juegos según el desarrollo intelectual.

Conforme los niños y las niñas van creciendo desarrollan diversas capacidades, sus posibilidades de juegos que se hacen cada vez más complejas, exploran el medio a través de estímulos dando uso a los sentidos y despertando el interés en el mundo de los adultos. De esa forma el niño hace una estructuración de categorías como diferenciar, agrupar, comparar, clasificar y seriar dichos objetos.

Para Piaget e Inhelder (2027) distinguen cuatro categorías de juego: juego de ejercicio, juego simbólico juegos de regla y juegos de construcción.

Juego funcional, el niño y la niña realizan acciones motoras para explorar diversos objetos y responder al estímulo que recibe, promueve del desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina.

Juego simbólico, construye la actividad lúdica privilegiada de los niños y niñas que tienen entre dos y seis años, los pequeños acceden al conocimiento de habilidades, actitudes y conceptos, a través de este juego el niño y la niña comprende y asimila lo que escucha, observa y siente, desarrollando su creatividad, imaginación y fantasía.

Juego de construcción, estos juegos, son un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Algunos aparecen en el mercado de tamaños grande, los cuales son aconsejables para utilizar en el suelo y,

otros de tamaño pequeño, más apropiados para usar sobre la mesa. a partir de este juego el niño intenta reproducir la realidad en sus construcciones, de modo que ejercita aspectos creativos y psicomotores.

Juego de reglas, el juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños y las niñas desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño/a en sí mismo.

Los niños y las niñas establecen normas para jugar, por medio de este juego los ellos aprenden a respetar normas y turnos enseñando sobre todo el respeto hacia los demás y el ser tolerantes. De tal forma se establece una cooperación entre ellos (Delval 1985).

Juego de ejercicio, se da a lo largo del periodo sensoriomotor que es de la edad de 0 a 2 años. Los juegos de ejercicio son de carácter físico, sensorial y psicomotor, permiten adquirir coordinación y medir los movimientos del cuerpo, como; arrastrarse, saltar, gatear, correr, sortear obstáculos, en este tipo de juego se trabaja el dominio progresivo del cuerpo, y actividades de psicomotricidad fina como los gestos. Este periodo consiste en la repetición funcional de acciones sensoriomotoras siendo ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente (Delval y Kohen, 2010).

El primer estadio es el ejercicio de reflejos por parte del lactante va a transformarse de una fuente de placer lúdico para convertirse luego en juego. El segundo estadio aparece las reacciones circularías primarias, que contribuyen a aquellas repeticiones sobre su propio cuerpo, con esto inician los esquemas lúdicos y asimilación funcional por placer. El tercer estadio transcurre desde los 4 a 8 meses. Él bebe cuenta con la posibilidad de agarrar objetos voluntarios, debido a que ya puede coordinar su visión y prensión esto enriquece sus posibilidades lúdicas al incorporar objetos a su juego exploratorio. Durante el cuarto estadio de 8 a 12 meses el niño juega cada vez más organizada, existen juego con agua y diferentes utensilios el cual causa placer al niño.

Dimensiones del desarrollo en primera infancia

Las dimensiones del desarrollo son: afectiva, social, intelectual y física, las cuales han sido presentadas con unos fines explicativos, aunque cada una de las dimensiones tienen su propio proceso y desarrollo.

La dimensión afectiva se refiere a las relaciones de afecto que se dan entre cada uno de los niños y las niñas, con sus padres, sus hermanos y demás miembros de la familia con quienes establecen su primera forma de relacionarse.

La afectividad en el niño se aplica emociones, sensaciones y sentimientos; su auto concepto y autoestima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

La dimensión social se basa en la transmisión, adquisición y acercamiento de la cultura a la que pertenece cada niño o niña; el cual, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes de mismo, que permiten al individuo convertirse en un miembro activo del grupo.

La dimensión intelectual le permite al niño y a la niña de primera infancia, construir su conocimiento esto se da a través de actividades que realizan con diferentes objetos, ya sean concretos, afectivos, y sociales que construyen su medio natural y social.

La dimensión física se da a través de los diferentes movimientos que el niño y la niña hacen con su cuerpo, con los cuales los niños y las niñas van adquiriendo nuevas experiencias que le permiten un mayor dominio y control sobre sí mismos y descubren las posibilidades de desplazamiento paulatinamente; va integrando el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.

La investigación sobre desarrollo moral de Piaget utiliza la observación de los juegos en los niños y las niñas. Este considera a los juegos, instituciones sociales con complejos sistemas de reglas que involucran una dimensión moral. Es importante considerar, sin embargo, que antes de jugar con sus semejantes, el niño recibe influencias de sus padres, pero éstas son consideradas por Piaget irrelevantes en los juegos donde participan los infantes.

Para el autor, el desarrollo moral está en estrecha relación con el desarrollo psicológico del individuo, es decir, “el comportamiento moral de una persona está orientado de acuerdo con los

atributos propios del estadio de desarrollo cognitivo que ha alcanzado el individuo” (González, Abreu, Badii, citados por Darrigrande, 2010). “Luego se sugiere así, que el desarrollo moral debe estudiarse desde el punto de vista cognoscitivo dado que requiere la comprensión cognitiva de situaciones que implican las decisiones morales y la comprensión del deber ser.

Las diferentes etapas del desarrollo operatorio tienen características lógicas distintas y el supuesto principal de la teoría es que lo cognitivo y lo afectivo tienen desarrollos paralelos; en consecuencia, el juicio moral representa un proceso cognitivo que se desarrolla epigenéticamente” (Zerpa y Ramírez, citados por Darrigrande, 2010).

Dentro de este estadio, Piaget describe subetapas que culmina con una de las más importantes de la evolución cognitiva, es la representación simbólica a través de la construcción de la noción permanente y capacidad del niño de evocar en el plano del pensamiento un objeto no presente en la realidad. Piaget ha establecido la existencia de juego que corresponde a la evolución del niño según su desarrollo.

A continuación, en el siguiente cuadro ubica cada etapa:

Desarrollo intelectual del Niño	
Primera Etapa Sensorio Motriz (0 – 2) Años	En esta etapa se encuentra el desarrollo cognitivo, lo que define la obtención del conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato, mediante juegos de experimentación con interacciones de objetos, personas, y animales.
Segunda Etapa Preoperatorio (2-7) Años	En esta etapa empieza a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles y utilizar objetos de carácter simbólico, en esta etapa aún no tiene la capacidad para manipular información ni tampoco realizar operaciones mentales complejas típicas de una vida adulta. Por eso el pensamiento está basado es asociaciones simples y muy presentes de cómo funciona el mundo.

<p>Etapa Operatorio Concreto (7-11) Años</p>	<p>Empieza a usarse lógica para llegar a conclusiones validas, que tengan que ver con situaciones concretas, y el estilo de pensamiento deja de ser tan egocéntrico.</p>
<p>Etapa Operatorio Formal de 12 en adelante</p>	<p>Es la última etapa del desarrollo, y en este periodo se gana la capacidad para utilizar la lógica y llegar a conclusiones abstractas, por tanto, a partir de este momento es posible pensar sobre pensar, como cuestionar, analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento y razonamiento hipotético deductivo.</p>

Elaboración propia.

Didáctica

La Didáctica proviene del griego didaskein, que significa “enseñar”, en un sentido amplio que consiste en el arte de enseñar, en un sentido más técnico y concreto y es la parte de la pedagogía que se ocupa de métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad.

La didáctica es una disciplina de diferentes maneras hacia el campo práctico de la enseñanza, o de las distintas dimensiones de él. Que produce conocimientos y abarca principios teóricos, modelos comprensivos, reglas prácticas, métodos y estrategias.

En el campo de la didáctica fue definido por (Juan Amos Comenio), quien es considerado por muchos especialistas e investigadores de este campo del conocimiento como el precursor de la enseñanza moderna. Comenio, entonces, propuso en la didáctica magna un programa para que la educación fuera más amena; según sus palabras “enseñar rápidamente”, sin molestia alguna para el que enseña y para el que aprende. Tuvo una propuesta y la llamo pandemia, que significa “educación universal”, su fin era instruir enseñanzas que todo el mundo pudiera disfrutar. ¿Como visualiza Comenio el campo de la didáctica? La didáctica magna partir de su propio arte de enseñar esclarece con mucho su sentido inicial, y nace precisamente como arte. Es saber hacer, es técnica “pero en el sentido más preciso de capacidad teórico – práctica para organizar y realizar una actividad gracias al uso racional de los saberes y de las actitudes” (Santoni Rugiu, 1996 p. 83; Santoni Rugiu, 2004).

Su Didáctica Magna propone un artificio universal para enseñar a todos, con certeza, rapidez, atractivo y solidez. Sienta las bases de una teoría de la enseñanza o de un «arte de enseñar». Entre los aspectos didácticos más destacables de su obra tenemos: El estudio del docente, su visión integral del educando, concepción cíclica de la enseñanza, el estudio del proceso enseñanza y aprendizaje, la delimitación del currículo, el estudio de los recursos didácticos, la creación de instrumentos didácticos intuitivos y el estudio de la escuela materna.

A partir de la propuesta Comenio comenzó la búsqueda de un método único que permitiera enseñar a todos, y destaco la necesidad de educar la mente, la moral y el espíritu de los individuos. En definitiva, la Didáctica Magna incluye gran parte de los temas y problemas contenidos en el estudio de los fenómenos didácticos.

Aunque la mayoría de los estudiosos de la evolución de la Didáctica coinciden en que es Comenio el autor con el cual la Didáctica «adquiere carta de naturaleza» a principios del siglo XVII, podemos sin ningún género de dudas, considerar a Juan Luis Vives (1492-1540) en el siglo XVI, como el primer precedente con carácter de seriedad y sistematicidad de una Didáctica.

Ahora bien, para acercarnos más al comienzo de la Didáctica como tal, hemos de referirnos a S. Agustín (354-430). El «de Magistro» constituye un auténtico tratado de Didáctica racional. El valor didáctico de la palabra, el autodidactismo, que si bien con enfoques diferentes, son temas de plena actualidad en la Didáctica.

S. Isidoro (570-636) en sus «Etimologías» da un valor fundamental a los contenidos. El proceso didáctico se basa en los contenidos a aprender. Aparece en esta obra la lección sistemática, el comentario, la exposición, todas centradas en el «magister dixit» poseedor de la verdad. Los «Etimologías» fueron el principal texto didáctico de la Edad Media.

Sto. Tomás de Aquino (1255-1272) no podía faltar en esta breve incursión por la historia de lo didáctico. Efectivamente, Sto. Tomás, uno de los grandes hitos del saber de todos los tiempos, aborda a lo largo de su inmensa obra la mayor parte de los temas didácticos. Especialmente en el «De Magistro». Su concepción del maestro llega prácticamente a nuestros días y como obra teórico- intelectual aún no ha sido superada. Hoy que el tema del profesorado, del maestro, se considera esencial y se multiplican los estudios de toda índole, hay que referirse a ella al tratar de las fuentes.

Ratke (1571-1635) cree en la Didáctica como vía para conseguir el propósito de enseñar en poco tiempo y a cualquier edad, latín, hebreo y griego. La base de su método de enseñanza es la observación de la naturaleza. Ratke es considerado como el precursor del realismo pedagógico naturalista. Su didáctica se basa en el método natural. Para él, la didáctica tiene sus reglas precisas que derivan tanto de la naturaleza, cuento del intelecto, de la memoria y de los sentidos, Ratke desecha el memorismo y busca el aprendizaje a través del experimento y la inducción.

Por su parte R. Descartes (1596-1650) en el «Discurso del Método», aparte de renovar la metodología de la investigación, establece los fundamentos didácticos de la claridad y sistematización de la expresión docente.

Secuencia didáctica

Una secuencia didáctica se refiere a un conjunto de actividades de aprendizajes interrelacionadas las cuales van cogidas de la mano y van orientadas a la elaboración de un producto final, que responda satisfactoriamente a la práctica social y cultural que le da sentido.

La elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes. El debate didáctico contemporáneo enfatiza que la responsabilidad del docente para proponer a sus alumnos actividades secuenciadas que permitan establecer un clima de aprendizaje, ese es el sentido de la expresión actualmente de boga en el debate didáctico: centrado en el aprendizaje. Mientras la clase frontal establece una relación lineal entre quien emite información y quien la recibe, la teoría de las situaciones didácticas elaborada por Brousseau (2007) pone el énfasis en las preguntas e interrogantes que el docente propone al alumno, en la manera como recupera las nociones que estructuran sus respuestas, la forma como incorpora nuevas nociones, en un proceso complejo de; estructuración/desestructuración/estructuración, mediante múltiples operaciones intelectuales tales como: hallar relaciones con su entorno, recoger información, elegir, abstraer, explicar, demostrar, deducir entre otras, en la gestación de un proceso de aprender. El alumno aprende por lo que realiza, por la significatividad de la actividad llevada a cabo, por la posibilidad de integrar nueva información en concepciones previas que posee, por la capacidad que logra al verbalizar ante otros (la clase) la reconstrucción de la información. No basta escuchar al profesor o realizar una lectura para generar este complejo e individual proceso.

Mirándolo desde otra perspectiva que tiene el mismo sentido se ha construido la noción de secuencias didácticas. Noción formulada inicialmente por Hilda Taba (1974) y posteriormente se realiza una serie de desarrollos específicos en los trabajos de Díaz Barriga (1984, 1996). Las secuencias constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo. Por ello, es importante enfatizar que no puede reducirse a un formulario para llenar espacios en blanco, es un instrumento que demanda el conocimiento de la asignatura, la comprensión del programa de estudio y la experiencia y visión pedagógica del docente, así como sus posibilidades de concebir actividades “para” el aprendizaje de los alumnos. Para acompañar al docente en esta responsabilidad permanente presentamos una guía que le permitirá la construcción de secuencias didácticas que respondan a esta perspectiva didáctica.

Con el fin de poder contar con una orientación general que ayude a ubicar la secuencia didáctica en el marco de un conjunto de tareas que se realizan en lo que genéricamente denominamos planeación didáctica. Si bien presentamos un cuadro que contiene los principales elementos que

Conforman una planeación, insistimos que estos se deben tomar como orientaciones generales y darles sentido en el marco del conjunto de propósitos que asume un docente. En este sentido estos elementos tienen sólo un carácter indicativo, pues finalmente cada docente tiene que estructurar su trabajo de acuerdo con su visión y propósitos educativos.

Marco legal

El juego es un derecho de todos los niños y las niñas de primera infancia. Es muy importante porque es una gran herramienta de aprendizaje, porque construyen un derecho fundamental que no se puede olvidar. El juego también es fuente de polémicas porque los individuos, las comunidades y los gobiernos tienen ideas muy diferentes acerca del valor y la importancia del juego.

Al jugar, los niños y las niñas interactúan con su entorno, con sus pares y en su diario vivir, transformándose esto en experiencias lúdicas, dinámicas y que provocan el goce entre ellos. Además, construyen lazos afectivos, adquieren muchas habilidades las cuales le sirven mucho

para un mejor desarrollo formativo. Jugar es una de las principales ocupaciones de los niños y las niñas, esto es muy importantes para su desarrollo y para relacionarse e interactuar unos con otros. Es también una oportunidad para que los padres se conecten con sus hijos, los padres son los primeros maestros de los niños y las niñas, gran parte de la enseñanza sucede a través del juego, ya que este le permite al niño y a la niña comprender las reglas de la familia y lo que se espera de ellos. A medida que crecen, el juego les ayuda a aprender a actuar y a desenvolverse en la sociedad.

El derecho al juego se define en el artículo 31 de la Convención sobre los derechos del Niño (1989) como “Los Estados Parte reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”

Sin embargo, el derecho al juego sería, según Rachel Hodgkin y Peter Newell (2004: 503), “el más interesante desde el punto de vista de la infancia, ya que incluye actividades que no son controladas por los adultos y que no deben forzosamente cumplir con reglas”.

El derecho al juego en la normativa internacional y en las legislaciones de los estados latinoamericanos. La primera referencia en el Derecho Internacional Público relativa al derecho al juego la encontramos en la Declaración de los Derechos del Niño, proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución 1386 (XIV), de 20 de noviembre de 1959. La misma reconoce, en su Principio 7, este derecho, al prescribir que los niños deben disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales estarán orientados hacia los fines perseguidos por la educación.

También la Convención de Derechos del Niño, de 20 de noviembre de 1989, aprobada por la asamblea General de las Naciones Unidas, reconoce, como ya hemos indicado anteriormente, este mismo derecho en su artículo 31, junto al derecho al descanso, al esparcimiento y a actividades recreativas propias de su edad en su artículo 12.1.

Por este motivo, en febrero de 2013, se aprobó la Observación General N.º 17 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31). Esta Observación fue impulsada por la Asociación Internacional del Juego (IPA), reconocida como entidad consultiva por la UNESCO y el UNICEF, que en 2008 formó

una alianza con diversas organizaciones internacionales para proponer al Comité de los Derechos del Niño la elaboración de una Observación General sobre el artículo 31 (IPA, 2013a). A estos efectos, la IPA, entre enero y julio de 2010, llevó a cabo una Consulta Mundial sobre el derecho de niñas y niños a jugar (IPA, 2013b).

Los estados y la convención deben garantizar a todos los niños y niñas, el derecho al juego, por lo que se conmina a que adopten las medidas legislativas, administrativas, judiciales, presupuestarias, de promoción y de otra índole adecuadas para facilitar su pleno disfrute. El juego se configura, por tanto, no solo como un derecho de protección, de participación, sino también como un derecho de provisión. Y en cuando derecho de provisión, como nos comentan Stuart Lester y Wendy Russell (2011), “implica mucho más que promover instalaciones para jugar. Requieren de una consideración más amplia de los derechos de los niños para asegurarse de que el entorno social y físico puede sustentar la capacidad de los niños de jugar” (p. x).

La ratificación que hace Colombia de los derechos del niño, se explicita en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (Constitución Política, República de Colombia, 1991).

De antemano el juego ocurre de una manera espontánea desde que el niño es un bebé, cuando el bebé comienza a sonreír y la madre o cualquier miembro de la familia sonríen, está jugando. El juego es un mecanismo agradable y espontáneo que le ayuda a aprender habilidades sociales, motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo.

Como lo expresa “Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las

diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es un paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda”.

Por esa razón los padres o cuidadores deben sacar el tiempo y el espacio para jugar con sus niños ya que este es muy importante para su desarrollo y formación integral el cual le sirve a lo largo de toda su vida.

Como lo expresan estos autores: Spencer (1855) el juego lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes.

Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Por su parte Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

La Ley 1804 de 2016 “de cero a siempre” Nos habla sobre la política de Estado planteada en la estrategia “De cero a siempre” es una herramienta de atención para la primera infancia, creada en el año 2016 por el Gobierno Nacional, la cual busca reunir acciones de diferentes entidades administradoras de servicios, organizaciones de índole nacional e internacional y del mismo Estado, con el fin de atender y garantizar los derechos en el desarrollo integral de todos los niños y niñas menores de cinco años de edad.

Es importante mencionar, que la estrategia de igual manera acoge a las mujeres gestantes, concibiendo a sus hijos como sujetos de derechos únicos e impostergables ante la sociedad y el Estado. De esta manera, la atención a la primera infancia supone una serie de acciones o rutas encaminadas a direccionar las operaciones que se deberán cumplir como compromiso para asegurar la calidad de vida y desarrollo integral de los niños y niñas, tales como: Gestión a nivel

territorial como operaciones de mejoramiento para la ejecución de la política. Calidad y pertinencia en las atenciones cualificando al talento humano a cerca de la calidad del servicio que se presta. La movilización social que incluya a los niños y niñas en donde se examine sus necesidades e intereses, en donde se demuestre a la sociedad que la niñez es lo fundamental. Y, por último, la toma de decisiones en favor del desarrollo integral de los niños y las niñas. Pero, qué es una atención integral y porqué se profundiza tanto en este término. Pues básicamente es porque se convierte en un objetivo fundamental de la política ya que entrelaza todas las funciones y actividades que se deben cumplir.

El juego como estrategia didáctica entonces, ayudará a que se cumpla; por un lado la Ley General de la Educación explícitamente en lo que converge a la educación infantil, y por otro lado, los cuatro pilares de la educación, tomando como base, los dos últimos, en el cual los niños y las niñas que pertenecen a la población infantil, se convertirán en sujetos sociales, participando y cooperando en sus diversos contextos con sus compañeros, docentes y familia, en intercambios de argumentos sustentados en situaciones de diálogo, potencializando en ellos el desarrollo de una autonomía, que les permitirá conocerse a sí mismos y ser capaces de descubrir al otro. Lo anterior refiere al aprender a ser, quién es la meta de la educación, lograr seres humanos, con un “pensamiento autónomo y crítico que les permite elaborar juicios propios, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida” (Delors, 1996, p.106).

Estructura de una secuencia

La secuencia es el resultado de establecer una serie de actividades de aprendizaje que tengan un orden interno entre sí, con ello se parte de la intención docente de recuperar aquellas nociones previas que tienen los estudiantes sobre un hecho, vincularlo a situaciones problemáticas y de contextos reales con el fin de que la información que a la que va acceder el estudiante en el desarrollo de la secuencia sea significativa, esto es tenga sentido y pueda abrir un proceso de aprendizaje, la secuencia demanda que el estudiante realice cosas, no ejercicios rutinarios o monótonos, sino acciones que vinculen sus conocimientos y experiencias previas, con algún interrogante que provenga de lo real y con información sobre un objeto de conocimiento.

La estructura de la secuencia se integra con dos elementos que se realizan de manera paralela: la secuencia de las actividades para el aprendizaje y la evaluación para el aprendizaje inscrita en esas mismas actividades. Por cuestiones de forma, presentamos las dos líneas como paralelas, cuando en su desarrollo en el aula ambos elementos aprendizaje y evaluación están profundamente imbricados. Detectar una dificultad o una posibilidad de aprendizaje, permite reorganizar el avance de una secuencia, mientras que los resultados de una actividad de aprendizaje, los productos, trabajos o tareas que el alumno realiza constituyen elementos de evaluación.

La secuencia integra de esta manera principios de aprendizaje con los de evaluación, en sus tres dimensiones diagnóstica, formativa y sumativa. Iniciamos con una reflexión vinculada a las actividades para el aprendizaje, pero desde el principio de la secuencia es necesario tener claridad de las actividades de evaluación para el aprendizaje, incluso es importante lograr una visión integral de las evidencias de aprendizaje, superar la perspectiva de sólo aplicar exámenes, sin necesidad de eliminarlos completamente, pero sobre todo reconociendo que los principios trabajo por problemas y perspectiva centrada en el aprendizaje significan lograr una articulación entre contenidos (por más abstractos que parezcan) y algunos elementos de la realidad que viven los alumnos. De esta manera construcción de una secuencia de aprendizaje y evaluación son elementos que van de la mano y se influyen mutuamente.

Línea de secuencias didácticas

La línea de secuencias didácticas está integrada por tres tipos de actividades: apertura, desarrollo y cierre. En la conformación de esta propuesta de actividades subyace

simultáneamente una perspectiva de evaluación formativa, (Scallon, 1988) la que permite retroalimentar el proceso mediante la observación de los avances, retos y dificultades que presentan los alumnos en su trabajo, como de evaluación sumativa, la que ofrece evidencias de aprendizaje, en el mismo camino de aprender.

Actividades de apertura

El sentido de las actividades de apertura es variado en un primer momento permiten abrir el clima de aprendizaje, si el docente logra pedir que trabajen con un problema de la realidad, o bien, abrir una discusión en pequeños grupos sobre una pregunta que parta de interrogantes significativas para los alumnos, éstos reaccionarán trayendo a su pensamiento diversas informaciones que ya poseen, sea por su formación escolar previa, sea por su experiencia cotidiana. Establecer actividades de apertura en los temas (no en cada sesión de clase) constituye un reto para el docente, pues como profesor le es más fácil pensar en los temas o pedir a los alumnos que digan que recuerdan de un tema, que trabajar con un problema que constituya un reto intelectual para los estudiantes.

La actividad de apertura no es necesario que se realice sólo en el salón de clase, se puede desarrollar a partir de una tarea que se les pida a los estudiantes, tales como: hacer entrevistas, buscar información en internet o en los periódicos, buscar contra ejemplos de un tema, buscar información sobre un problema establecido, buscar una información en YouTube una APP de las que existen en de manera libre en internet (Apple Store). Sin embargo, los resultados de estas u otras actividades tendrán que ser trabajadas entre los alumnos en alguna parte de la sesión de clase. Estas actividades pueden ser realizadas de manera individual, por pequeños grupos. De acuerdo con el número de alumnos que se tengan en el salón de clases se puede realizar una actividad de intercambio entre grupos de trabajo sobre lo que encontraron, pedir que dos o tres grupos comenten a todos sus compañeros su trabajo y reflexiones.

El profesor puede observar el caso de algunos estudiantes que no realizan las actividades que se piden fuera del salón. Los recursos de apoyo pueden ser múltiples, en varios casos pueden recuperarlos en alguna aplicación de sus tabletas como Evernote, iTunes, Mindjet Mpas, Schowme, entre otros, para compartirlos con sus compañeros.

Actividades de desarrollo

Las actividades de desarrollo tienen la finalidad de que el estudiante interactúe con una nueva información. Afirmamos que hay interacción porque el estudiante cuenta con una serie de conocimientos previos en mayor o menor medida adecuados y/o suficientes sobre un tema, a partir de los cuáles le puede dar sentido y significado a una información. Para significar esa información se requiere lograr colocar en interacción: la información previa, la nueva información y hasta donde sea posible un referente contextual que ayude a darle sentido actual.

La fuente de la información puede ser diversa una exposición docente, la realización de una discusión sobre una lectura, un video de origen académico, los recursos que el docente puede utilizar también son muy variados, puede valerse de aplicaciones a las que puedan acceder sus estudiantes, si el profesor emplea algún sitio para reservorio de información (Moodle, Google Drive, Box Chrome, entre otros) se puede apoyar en ello. Incluso con el apoyo de las TIC es factible ofrecer diferentes accesos de información a estudiantes de suerte que tengan elementos para discutir distintas explicaciones o afirmaciones sobre un tema. En estos casos es conveniente que apoye la discusión de los alumnos con determinadas preguntas guía.

Durante las actividades de desarrollo del contenido el profesor puede realizar una exposición sobre los principales conceptos, teorías, habilidades. No necesariamente todas estas actividades tienen que ser realizadas en el salón de clases, pero es conveniente que las tareas que realicen los alumnos no se limiten a la realización de ejercicios rutinarios o de poca significatividad. La capacidad de pensar en ejercicios o tareas problema constituye en sí misma una posibilidad motivacional para los alumnos.

Si el docente desde el principio del curso tiene claridad sobre algunos elementos integrales de la evaluación, esto es, de una serie de evidencias que se pueden conjuntar en el caso de un portafolio o que se pueden resolver por etapas cuando se trabaja por casos, proyectos o problemas, algunas de estas actividades pueden constituirse en evidencias de aprendizaje para ser consideradas en la evaluación, tanto en la perspectiva formativa, como sumativa (la vinculada con la calificación).

Actividades de cierre

Las actividades de cierre se realizan con la finalidad de lograr una integración del conjunto de tareas realizadas, permiten realizar una síntesis del proceso y del aprendizaje desarrollado. A través de ellas se busca que el estudiante logre reelaborar la estructura conceptual que tenía al principio de la secuencia, reorganizando su estructura de pensamiento a partir de las interacciones que ha generado con las nuevas interrogantes y la información a la que tuvo acceso. Estas actividades de síntesis pueden consistir en reconstruir información a partir de determinadas preguntas, realizar ejercicios que impliquen emplear información en la resolución de situaciones específicas (entre más inéditas y desafiantes mejor). Pueden ser realizadas en forma individual o en pequeños grupos, pues lo importante es que los alumnos cuenten con un espacio de acción intelectual y de comunicación y diálogo entre sus pares. En el caso de trabajar por casos, proyectos o problemas puede ser el avance de una etapa prevista previamente.

De alguna forma, las actividades de cierre posibilitan una perspectiva de evaluación para el docente y el estudiante, tanto en el sentido formativo, como sumativo. De esta manera las actividades propuestas pueden generar múltiple información tanto sobre el proceso de aprender de los alumnos, como para la obtención de evidencias de aprendizaje. De manera simultánea entonces se puede analizar lo que se viene logrando, así como las deficiencias y dificultades que se encuentran en los alumnos y en el grupo en general. Ello permite valorar el grado en que los estudiantes pueden avanzar en el curso, así como de las dificultades que enfrenta su proceso de aprendizaje (habilidades y conocimientos previos), como del compromiso que asumen con su responsabilidad de aprender. En caso de que el profesor pida a sus alumnos que integren un portafolio de evidencias varias de estas actividades pueden incorporarse al mismo.

De acuerdo con los procesos intelectuales que el docente abrió en la secuencia se pueden estructurar algunas de sus preguntas. El docente se puede apoyar en las diversas aplicaciones que conoce para realizar esta acción. Incluso puede demandar que sean los estudiantes los que propongan alguna actividad para socializar las evidencias que han obtenido en su trabajo.

Línea de evaluación para el aprendizaje

En realidad, el papel de la evaluación y la forma de materializarla en evidencias, lo hemos desarrollado en lo que denominamos línea de secuencias de aprendizaje. Buscamos con ello mostrar la estrecha relación que existe entre ambos elementos. Sin embargo, abrimos este espacio

sólo para realizar una reflexión complementaria de la misma, aunque lo más importante es que el docente perciba la necesidad de articular estrechamente actividades de aprendizaje con actividades de evaluación.

La evaluación para el aprendizaje es una actividad compleja. Como se ha afirmado se puede concebir desde que se precisa la finalidad, propósito y objetivo de la secuencia, incluso desde que se piensa el curso en general o la unidad temática correspondiente. Es necesario vincular, las dos líneas de trabajo de manera articulada: la de construcción de secuencias, con la de construcción de evidencias de evaluación, éstas últimas cumpliendo una función de evaluación formativa con la evaluación sumativa.

Partir de un problema, caso o proyecto es un elemento que ayuda a concebir cuáles son las evidencias de evaluación que se pueden registrar en cada secuencia de aprendizaje. En este caso es necesario determinar la relación que pueden tener las etapas o avances en relación con esa determinación, con los contenidos de las unidades del curso. Su temporalidad puede ser mensual, bimestral o la que defina el profesor. Lo importante es considerar que, si el aprendizaje requiere vincular nueva información con conocimientos previos y, si a partir de la idea de trabajar con elementos de la realidad, contruidos como situaciones problema, casos o proyectos, las acciones de evaluación también deben reflejar esta articulación entre información y situaciones reales.

Lo importante en la estructura de la evaluación es que se realice estrechamente vinculada a los propósitos del curso y se encuentre anclada en las secuencias didácticas. Toda evidencia de evaluación cumple con una función didáctica, ya que en primer término sirve para retroalimentar el proceso de aprendizaje que realiza el estudiante, mientras que para el docente se constituye en una posibilidad de interrogarse sobre lo que está funcionando en el desarrollo del curso, de una secuencia, o de una actividad.

Analizar las razones por las cuales los estudiantes muestran determinados desempeños para reorientar el curso de las acciones que realiza en el curso, por ello cumple con una función formativa. El debate actual de la evaluación plantea que se logra mayor sentido a esta acción cuando la información se vincula con situaciones reales. El debate sajón la denomina nueva evaluación, (Tardif, 2006) para los constructivistas es una evaluación auténtica, (Díaz-Barriga Arceo, 2004) mientras que en la perspectiva didáctica se le denomina evaluación significativa. (Anijovich, 2010).

No importa la denominación que asuma el docente, cuando hay claridad sobre la articulación: información/realidad. Es importante que desde el principio del curso el docente exprese con claridad los elementos que retomará para integrar la calificación: Tareas que se soliciten evidencias pueden obtenerse de las actividades de desarrollo y actividades de cierre de una secuencia); reportes de laboratorio; trabajos individuales y/o en pequeños grupos (siempre y cuando se especifique la responsabilidad de cada uno de los integrantes del grupo, e incluso exámenes.

Tiene la función de orientar el acceso a la información, puede organizarse en: Bibliografía, Hemerografía y Cibergrafía. Se trata de aquella información básica que ayude al estudiante en las tareas directas que se realizan en la secuencia. Es factible incluir algún elemento adicional para aquellos estudiantes que están en condiciones o deseo de ampliar la información.

También la obtención de evidencias de evaluación, así como encontrar mecanismos para vincular información, experiencias previas de los alumnos y problemas de la realidad. Esta es quizá lo que demanda mayor cuidado en la responsabilidad docente.

Propuesta para construir una secuencia didáctica

Asignatura:
Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso general: Tema general:
Tema general:
Contenidos:
Duración de la secuencia y número de sesiones previstas:
Nombre del profesor que elaboró la secuencia:
Finalidad, propósitos u objetivos:
Si el profesor lo considera, elección de un problema, caso o proyecto:

<p>Orientaciones generales para la evaluación: estructura y criterios de valoración del portafolio de evidencias; lineamiento para la resolución y uso de los exámenes:</p>
<p>Secuencia didáctica</p> <p>Se sugiere buscar responder a los siguientes principios: vinculación contenido-realidad; vinculación contenido conocimientos y experiencias de los alumnos; uso de las Apps y recursos de la red; obtención de evidencias de aprendizaje</p>
<p>Línea de Secuencias didácticas</p> <p>Actividades de apertura:</p> <p>Actividades de desarrollo:</p> <p>Actividades de Cierre:</p>
<p>Línea de evidencias de evaluación del aprendizaje</p> <p>Evidencias de aprendizaje (En su caso evidencias del problema o proyecto, evidencias que se integran a portafolio).</p>
<p>Recursos: bibliográficos; hemerográficos y cibergráficos.</p>

Como se realizó la secuencia

La secuencia didáctica que se realizó para nuestro proyecto de grado se basa en la elaboración de las actividades y aprendizajes que se realizan con los niños y niñas de 2 y 3 años, con la finalidad de crear situaciones que les permita desarrollar un aprendizaje significativo por medio del juego.

Para diseñar la secuencia didáctica se contribuyó a investigar experiencias de diferentes autores “antecedentes”, que permiten apreciar las diversas estrategias que ya existían, dando así soluciones a problemas que enfrenta la educación inicial. Basándonos en unas orientaciones generales para darle sentido en el marco del conjunto de propósitos que asume un docente.

Finalmente, al diseñar cada secuencia didáctica, fue elaborar diferentes actividades que ayudan al desarrollo y habilidades de los niños y niñas de primera infancia, y que los docentes y padres de familia pongan en práctica desarrollando cada una de las propuestas (estrategias y actividades), planteadas en este proyecto. Con el fin de que cada actividad sea el método de acción participativa, para ir observando los procesos, avances y habilidades de cada niño y niña.

Los pasos son los siguientes:

1. Escoger el tema general de la actividad
2. Debe llevar un contenido (lo que se va a realizar)
3. La duración de la secuencia se refiere al tiempo que se va a desarrollar.
4. El nombre del docente que realizó la secuencia didáctica
5. La finalidad los propósitos y los objetivos, (general y específicos).
6. Orientaciones generales para la evaluación.
7. Los recursos, se refieren a los materiales que se van a necesitar para dicha actividad.

Por último se generaron las observaciones, para evaluar el proceso de los niños y las niñas.

Conclusiones

Este proyecto de grado se desarrolló con el fin de que el juego sea la estrategia de aprendizaje significativo para cada uno de los niños y niñas de primera infancia. Ya que surge la necesidad de ciertos colegios y jardines infantiles, que aún siguen enseñando de una forma tradicional, desmotivando y ayudando a que los estudiantes pierdan el interés por estudiar y aprender. Además permitió comprender que el juego en el niño no solo es un generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño y la niña exploran, descubren e interpretan su mundo obteniendo conocimientos básicos de manera integral en su formación, por lo tanto, los docentes deberán dedicar más tiempo para que el aprendizaje sea más divertido y significativo mientras se está jugando.

Se logró desarrollar una secuencia didáctica con actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como lo es el juego para favorecer el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar. Por tal razón, la finalidad de este proyecto ayuda a capacitar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de implementar el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer los procesos de los niños y niñas de primera infancia, facilitando una intervención adecuada del maestro para el manejo riguroso de las actividades y juegos lúdicos, considerando propósitos para una observación precisa de los avances, las dificultades y las reformas necesarias para la enseñanza.

Una secuencia didáctica incluye unos propósitos específicos planeados por el docente y vincula unos saberes particulares. que le otorga sentido, proporcionando aprendizajes en los niños y las niñas de primera infancia, Estas actividades didácticas posibilitan que niños y niñas adquieran conocimientos organizados de acuerdo con unas intencionalidades claras que atienden a sus necesidades e intereses. También es importante que los docentes de párvulos o preescolar, ofrezcan herramientas básicas a los padres de familia para apoyar el proceso de sus hijos, por medio de diferentes juegos.

La familia cumple un rol fundamental especialmente en el aporte de su desarrollo social y las relaciones interpersonales que se establecen entre los integrantes de la familia. Involucra aspectos del desarrollo, comunicación, interacción, crecimiento personal y sobre todo principios y normas basados en la vida espiritual. Esto parece tener una influencia directa profunda y muy

notable en la formación del carácter de cada uno de los niños y niñas. Esto relaciona positivamente con la autoestima de la niña y el niño, brindándole adecuadamente su estimulación temprana. Dado que este proceso lleva a un aprendizaje, es necesario reconocer que los niños y las niñas requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, es preciso resaltar que el juego hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo consigo mismo y con los otros.

Por medio de la ejecución de actividades didácticas, las cuales permitirán trabajar los diferentes procesos que tienen los niños y las niñas en su desarrollo motor, cognitivo, comunicativo y socioafectivo. Por medio de estos juegos, se observa en que los niños y las niñas ponen a prueba su creatividad, fortaleciendo su sensibilidad, conociendo las diferentes formas de expresarse y con sentido estético de lo que pueden hacer cada uno en su entorno; donde se evidencia las diferentes formas metodológicas y con distintos materiales que ayudan a su desarrollo motor y social, haciendo parte de cada actividad, con el fin de optimizar la grandeza que tiene esta herramienta y todo lo que se puede llegar a alcanzar para potencializar los conocimientos en los niños y las niñas.

Dando finalidad a este proyecto de intervención que se realizó durante el último semestre de nuestra carrera profesional, licenciatura en educación para la primera infancia. Fue muy enriquecedor y satisfactoria todo este proceso de aprendizaje, permitiéndonos adquirir más conocimiento para prepararnos mejor y así mismo estar en el lugar de práctica con los niños y niñas de primera infancia.

Referencias

- Aguirre Lora, M. E. (2017). Juan Amós Comenio, o de las historias entramadas en el Magno Arte de la Didáctica. Archivos de Ciencias de la Educación, 11.
- Anijovich, R (2010) La evaluación significativa. Buenos Aires, Paidós
- Ausubel-novak-hanesian (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2º Ed. TRILLAS México
- Avella Villamil, A. M. (2015). ¿Qué eficacia ha tenido la política pública colombiana de primera infancia" de cero a siempre”?
- Bañeres, D., y otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.
- Benedito Antolí, V. (1987). Aproximación a la Didáctica. Universitat de Barcelona. Institut de Ciències de l'Educació: Promociones Publicaciones Universitarias.
- Brousseau, G (2007) Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas. Buenos Aires, Libros Zorzal, obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Secuencia_did%C3%A1ctica
- Bruzzo, M., & Jacobovich, M. (2008). Escuela para educadoras: Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Cadix Internacional.
- Carrasco, Bernardo (2004), método socializado (pág. 74).
- Castilla, C. A. A., Amaya, M. Y. B., Amaya, Y. P. C., & Laguna, Y. V. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. Revista Iberoamericana de Psicología, 7(1), 39-48.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16(5), 1-8.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta, 1(3), 19-37.
- Cuba Morales, N. L., & Palpa Medrano, E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las IEP de la localidad de Santa Clara.
- David Ausubel (2016), método por descubrimiento.

Decuir, M. G. S. (2015). Tecnologías de Información y Comunicación en los procesos educativos: Sus representaciones sociales desde el docente. *Hekademos: revista educativa digital*, (17), 23-30.

Delgado, I (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. UNAM, México, consultada el, 10(04), 1-15.

Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K., Retamal, N., & Víctor San Martín, R. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia educativa*, (1), 55-69.

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

García, T. A. (2009). El juego en educación infantil. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 16, 1-9.

Gómez Hernández, A. T. (2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y en las niñas de preescolar de la IED Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

González, M. C. (2014). Impacto del programa ludotecas naves itinerantes de la Corporación Día de la Niñez en los adultos participantes que están al cuidado y formación de los niños y niñas de 0 a 5 años en el Municipio de Soacha.

Gorgoso, M. C. S., Barrera, S. M. S., Román, V. F., & Seoane, D. F. (2015). El trabajo por proyectos en Educación Infantil: aproximación teórica y práctica. *RELA DEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 159-176.

Guerra Ortiz, E., & Murcia Reyes, A. (2012). Efectos de una secuencia didáctica en la que se utiliza el juego para el desarrollo de la actividad comunicativa en niños preescolares.

Herrera Linares, L. Á. (2017). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil.

Basté, M. M. E., Gelabert, S. B., & i Rosera, M. A. (Eds.). (2017). El juego en la primera infancia. Ediciones Octaedro.

Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Obtenido de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. JA, García, Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva, 2.

Lora, M. E. A. (2017). Juan Amós Comenio, o de las historias entramadas en el Magno Arte de la Didáctica. Archivos de Ciencias de la Educación, 11(11), e019-e019.

Mallol, V. C. (2019). El derecho al juego. ¿Un derecho olvidado o ignorado? El caso de España. Revista sobre la infancia y la adolescencia, (16), 41-50.

Milicic, N. (2013). Jugar y Crecer. Un juego para cada día. AGUILAR.

Montañés, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. Revista ensayos, 15, 241- 270.

Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo. Acta colombiana de psicología, 19(1), 271-283.

Ortega Ruíz, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.

Robles Medina, V. I. (2019). El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera Infancia.

Ruiz Torrez, M. L., Espinoza Quiroz, D. M., & Díaz Carballo, G. M. (2019). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicada en la Villa Bosco Monje en la Ciudad de Masaya durante los meses Febrero-abril del año 2019 (Doctoral dissertation, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua).

Sierra Pérez, M. L. (2018). Proyecto Playmath juegos y rondas infantiles como un medio facilitador en el fortalecimiento de las nociones matemáticas en primera infancia, a partir del nivel de párvulos (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Thió de pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

TORO, V. del (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. Revista de educación social, 16. 1-13

Triglia, A. (2019). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

Vásquez Castañeda, R. (2019). Juego en la primera infancia.