

Aprender jugando. La importancia del juego en el nivel inicial - Andén 88

por **Lucrecia Petenatti** - Martes, Agosto 29, 2017

<http://andendigital.com.ar/2017/08/aprender-jugando-la-importancia-del-juego-en-el-nivel-inicial-anden-88/>

Es muy común que ante la pregunta “¿Va al jardín?”, los padres respondan: “Sí, va a jugar un ratito”. Sin saber la gran importancia que encierra esa palabra, sobre todo para la cotidianidad de sus hijos.

Cosa de niños

El juego es una actividad innata en el niño. Representa un impulso primario en sus conductas y posee un carácter de seriedad que pocos entienden. Les permite comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. Descubrir, explorar y dominar.

Los niños encuentran en el juego un medio de comunicación. A través de este, representan sus estados de ánimo, sus deseos o pensamientos, que no tienen lugar en el mundo de las palabras, muchas veces porque no lo saben expresar con el lenguaje. En otras ocasiones, es mediante sus juguetes, muñecos y objetos que expresan todo aquello que quieren decir. Esta es la forma en que pueden decir todo.

LEJOS DE SER UNA ACCIÓN AL AZAR, LOS DOCENTES PLANIFICAN ESTRATEGIAS BASADAS EN SITUACIONES LÚDICAS QUE ATRAIGAN Y DEN ACCESO A LOS NIÑOS A CONSTRUIR SUS PROPIOS APRENDIZAJES; CREAN Y PIENSAN ESPACIOS DE JUEGO TENIENDO EN CONSIDERACIÓN LAS NECESIDADES Y CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE ACUERDO A SUS EDADES YA QUE EL JUEGO NO ES IGUAL A LO LARGO DE LA VIDA.

Jugar también les permite desarrollarse en diferentes aspectos:

Cognitivo: aporta al pensamiento y a la inteligencia, a la libertad de expresión; construye estructuras básicas de conocimiento; ayuda a comprender el entorno y la relación causa-efecto.

Social: al relacionarse con otros, crear vínculos de amistad, cooperar, elaboran la imagen de sí mismos.

Emocional: les otorga motivación a sus acciones, aumenta la autoestima y les permite elaborar soluciones a los conflictos.

Jugar da placer y además permite algo tan simple, pero esencial, como lo es la curiosidad, que es el motor del aprendizaje. Y así llegamos a lo importante: ¿Se aprende jugando?

Algunas características para considerar cuando hablamos de juego son: libre, espontáneo, voluntario, creativo, acción, placentero y el material no necesariamente debe ser concreto. También es importante pensar los espacios, el tiempo y los compañeros con los que se desarrollará la actividad lúdica.

El juego se hace presente en nuestras vidas desde muy temprana edad, aunque no toda actividad de ocio es juego.

El Nivel Inicial es el primer eslabón en la larga trayectoria académica, pero no todos lo reconocen como tal. Encierra, en sus puertas, un mundo muchas veces mágico y desconocido, para muchos, con posibilidades de juego infinitas. Este nivel comprende el juego como a una herramienta y se hace de él para desarrollar sus prácticas y acercar a los niños a nuevas experiencias y a nuevos aprendizajes.

Lejos de ser una acción al azar, los docentes planifican estrategias basadas en situaciones lúdicas que atraigan y den acceso a los niños a construir sus propios aprendizajes; crean y piensan espacios de juego teniendo en consideración las necesidades y capacidades de los niños de acuerdo a sus edades ya que el juego no es igual a lo largo de la vida.

Podemos decir que hasta los dos años de edad, un niño desarrolla un juego mayormente funcional, basado en acciones reflejas a modo de ejercicio. Entre los dos y los seis años, comenzará a establecer acciones y reacciones, lo que dará lugar a la comprensión de la causa-efecto. En ese momento comienza una nueva forma de jugar, llega el juego simbólico, que es un juego de "como si". Jugamos como si fuéramos mamá y papá, como si fuéramos doctores, etc. Y después de los seis años comienzan los juegos de reglas y turnos, de normas y pautas, para ponerse en el lugar del otro.

Derecho a jugar


Los niños encuentran posibilidades de juego en todo momento, en cualquier lugar y en un sinfín de objetos. Siempre que puede, el niño "va derecho a jugar".

Así también lo entiende la Organización de las Naciones Unidas (ONU) que el 20 de noviembre de 1959 aprobó la Declaración de los Derechos del Niño, para protección de la infancia y, posteriormente, ante un nuevo debate, firmó la Convención sobre los derechos del niño en 1975.

Muchos han incorporado el juego en sus teorías de aprendizaje. El principal y siempre nombrado Jean Piaget, en su teoría del desarrollo, lo considera parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad efectiva, pero, por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno. Podríamos decir que las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.

También encontramos al psicólogo Lev Vygotski, quien considera que Piaget tiene razón en cuanto a que se trata de una representación mental, pero afirma que el concepto es limitado al verlo solo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, en las motivaciones y en las circunstancias del sujeto. El paso de bebé a niño pequeño permite que se enfrente a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que inicialmente una puerta cerrada debe abrirse y un timbre debe tocarse. Al jugar se independiza

de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción, por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera. El mundo imaginario del niño es, además, no arbitrario y está gobernado por una serie de reglas muy estrictas.



**EL JUEGO ES INTERESANTE
PORQUE REPRESENTA UN
EJERCICIO DE CONTROL
SOBRE LA REALIDAD,
AUNQUE SE TRATE DE UN
CONTROL PRECARIO QUE SE
DEBE RESTABLECER
CONTINUAMENTE, COMO
MANIFIESTAN AL RECORDARSE
A SÍ MISMOS, Y A LOS OTROS,
CONSTANTEMENTE LAS
REGLAS DEL JUEGO.**

Quien también teorizó sobre el concepto del juego fue el pediatra, reconocido por el psicoanálisis, Donald Winnicott, para quien una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones. Habla también de los objetos transicionales, que ayudan a afrontar momentos de ansiedad o están relacionados a alguna situación particular. Es un objeto que, como el juego, ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno. Según Winnicott, desde el nacimiento, el ser humano está ocupado en esta tarea: las respuestas provienen del juego, de la creatividad, de la cultura, que se encuentran en el campo que no es externo ni interno al niño, sino que nace de una relación de confianza entre madre e hijo. Cuando la experiencia del bebé en los primeros meses de vida es tranquilizante, transmite seguridad, y cuando siente en su interior el amor materno, puede comenzar a experimentar la separación y a través del juego tener experiencia de la propia capacidad de crear autónomamente. El juego es interesante porque representa un ejercicio de control sobre la realidad, aunque se trate de un control precario que se debe restablecer continuamente, como manifiestan al recordarse a sí mismos, y a los otros, constantemente las reglas del juego.

También encontramos a George Mead, quien analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el "self". El autor se refiere principalmente al juego simbólico y a

los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Al jugar, el niño se confronta con otros identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, quienes le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción y se afianzan los conceptos del "Sé" y del "Otro".

Otra teoría interesante que centra, a diferencia de otros, en la potencialidad del juego los procesos de aprendizaje es Jerome Bruner, quien analiza la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Se hicieron estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el punto de vista social y cognitivo presentes en ellos. Concluyeron que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarlos en la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto.

En definitiva se puede decir que, para el común de la gente, el juego es como el postre de las comidas. Si uno se porta mal, se queda sin comerlo; y esto llevado al juego sería que si uno cumple con las obligaciones, los deberes y con aquello considerado de importancia, se le permitirá jugar. Esto es verlo como algo secundario, prescindible, vacío de contenido o algo no formativo. Lo cual se encuentra muy distanciado de la realidad.

En ocasiones se recarga a los niños de actividades extra programáticas, deberes o juegos muy estructurados sin saber que, para los niños, el juego es la principal fuente de aprendizaje.

Teniendo todo esto en cuenta, ¡manos al juego! Ya que nunca es tarde para aprender y, como adultos, seguro podemos aprender infinidad de cosas de aquellos pequeños que siempre nos miran con ansias de más.

"Reproduzca esta información, hágala circular por los medios a su alcance: a mano, a máquina, a mimeógrafo, oralmente. Mande copia a sus amigos; nueve de cada diez las estarán esperando. Millones quieren ser informados. El Terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento. Vuelva a sentir la satisfacción moral de un acto de libertad". (Rodolfo Walsh)