

El juego como generador de aprendizaje en preescolar*

Fecha de recepción:

20 de abril de 2013

Fecha de aceptación:

13 de diciembre de 2013

Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artículo:

López, E. & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. *Revista Criterios*, 20 (1), pp. 203-218.

• Artículo de investigación e innovación.

*[☐]Candidata a Magíster en Pedagogía, Universidad Mariana; Especialista en Orientación Educativa y Desarrollo Humano; Licenciada en Educación Preescolar, Universidad Mariana; Docente Facultad de Educación, Universidad Mariana, San Juan de Pasto, Nariño, Colombia. Correo electrónico: edithl74@gmail.com

** Candidato a Magíster en Pedagogía, Psicólogo, Universidad Mariana; Docente Facultad de Educación, Universidad Mariana, San Juan de Pasto, Nariño, Colombia.

Correo electrónico: adriands2010@hotmail.com

Edith Consuelo López Imbacuán*✉

Adrián Delgado Sotelo**

Resumen

El presente artículo aborda el juego como eje central, con el objetivo de dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje, siendo una estrategia pedagógica fundamental y significativa dentro de la construcción de conocimientos de los niños y niñas en edad preescolar en Colombia. De esta manera, se toma algunas concepciones de juego, su importancia y características, teniendo en cuenta las teorías de Piaget, Vygotsky, Bruner, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Liliana Tolchinsky, entre otros, y finalizando con el aporte del juego en la lengua oral y escrita.

A lo largo de esta revisión se plantea la importancia del juego como estrategia lúdica en la vida de los niños, permitiéndoles disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; por medio del juego se reconoce en ellos grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo; el juego es una estrategia pedagógico - didáctica que satisface sus intereses y necesidades en todos los procesos del desarrollo; y aunque muchos lo consideran una pérdida de tiempo, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada.

Palabras clave: aprendizaje, juego, escritura, lectura oral.

Games as learning trigger in preschool education

Abstract

This article addresses the game as the central axis to explain its relevance as a learning trigger, being a fundamental and meaningful pedagogical strategy within the knowledge building for children in Colombian pre-schools. Inside the article there are some conceptions about game, its relevance and its main features bearing in mind theoretical constructs from Piaget, Vygotsky, Bruner, Ferreiro, Teberosky, Tolchinsky, among others, as well as its contribution to the oral and written language.

The article also covers the following statements: -As a pedagogical strategy, game allows the enjoyment of the teaching and learning process in children. -Through game it is possible to recognize children's skills, abilities and strengths, as well as their limitations, their previous knowledge, their need for knowledge and learning something new every day. -Game is a pedagogical strategy that meets children's interests and needs in their developmental process, and although many people have reasons to doubt, it is possible to state that game, when successfully performed and implemented, is a whole knowledge experience.

Key words: learning, game, written, oral reading.

O jogo como um gerador de aprendizagem em educação pré-escolar

Resumo

Este artigo de revisão aborda o jogo como ponto central, a fim de divulgar a sua contribuição e importância como um gerador de aprendizagem, sendo uma estratégia pedagógica fundamental e significativa na construção do conhecimento das crianças em idade pré-escolar na Colômbia. Assim, são tomadas algumas concepções de jogo, a sua importância e características, tendo em conta as teorias de Piaget, Vygotsky, Bruner, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Liliana Tolchinsky, entre outros, e terminando com o aporte do jogo na linguagem oral e escrita.

Ao longo desta revisão, são propostas as seguintes premissas: - A importância do brincar como estratégia lúdica na vida da criança que permite apreciar os diferentes processos de ensino aprendizagem. - Através do jogo são reconhecidos em eles grandes potenciais e habilidades, e também suas limitações, seus conhecimentos prévios, e seus desejos de conhecer e aprender algo novo todos os dias. -O jogo é uma estratégia pedagógica e didática que atenda às necessidades e interesses das crianças em todos os processos de desenvolvimento; e embora muitas pessoas considerem que esta é uma perda de tempo, podemos dizer sem equívoco que o jogo é uma atividade geradora de conhecimento, desde que a sua aplicação é adequada.

Palavras chave: aprender, brincar, a escrita, a leitura oral.

1. Introducción

El juego se puede definir desde muchos puntos de vista; en esta ocasión será abordado como una valiosa estrategia pedagógica y didáctica, para iniciar al niño y a la niña de edad preescolar en el proceso de construcción de conocimiento.

Mediante el juego se busca un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no un pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldar al estudiante de preescolar a metodologías reguladas; con el juego se busca acercar al niño y a la niña al conocimiento a través de sus propias experiencias, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, respetando su individualidad, autonomía, llevándolo a la observación, reflexión, acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además,

los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad y expresión que se manifiestan en el juego. En otras palabras, Delgado (2011), considera que “la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma y es donde se encuentran las claves para convertirse en personas que vivan adecuadamente en el mundo del mañana”.

El mundo del niño y de la niña gira en torno al juego, siendo éste su razón de vida; por eso al ingresar al preescolar manifiestan un gran deseo por descubrir, y es así como empiezan a explorar todo lo que los rodea, por lo tanto, es de vital importancia la implementación de actividades que involucren el aspecto mencionado con la finalidad de generar aprendizajes significativos.

Díaz y Tron (2011) en su artículo “Los tipos de juegos que eligen los

niños de primaria superior”, citan a Vygotsky (1973), quien considera que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante, es lo que impulsa al juego de representación; hace hincapié que el juego es un factor central de aprendizaje y generador de la adaptación social. Es decir, el juego hace parte de las actividades diarias del niño y la niña, y ha sido tomado como elemento pedagógico, porque todo conocimiento que se adquiere será mucho más valioso si se hace a través del juego, ya que le proporciona alegría y le permite observar, inventar, crear, construir, explorar, despertar la imaginación, tener iniciativa y le ayuda en el proceso de socialización; es por eso que se debe aprovechar dicho momento para continuar llevando al niño y a la niña a vivenciar y disfrutar el verdadero sentido de la construcción de conocimientos.

Para el niño y la niña de preescolar el juego es el medio a través del cual el desarrollo intelectual se ve comprometido con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras, que les permite aprender a comprender el mundo que los rodea.

En esa orden de ideas, Díaz y Flores (2011), argumentan que “con respecto al desarrollo socio-afectivo, el juego permite a los niños afirmarse, descubrirse, que es parte de la construcción de su personali-

dad” (p. 18). Y haciendo alusión a lo dicho, se puede afirmar que la vida afectiva del niño y la niña es un determinante para su desarrollo integral.

Definitivamente, el juego es contemplado como parte esencial de la interacción que conlleva a niveles complejos de aprendizajes; se afirma que es más que un significado, pues el juego va más allá de sus propios instintos, es decir, funciona como un sistema complejo y sinérgico, es un factor dinámico que aborda lo biológico, social y cultural, conllevando a deconstrucciones imaginarias de juego en cada sociedad.

2. Una mirada hacia las concepciones de juego

Es importante partir del concepto de juego, porque muchos autores manifiestan y coinciden en aportar definiciones que señalan la universalidad de esta estrategia; a continuación se postula algunas:

Tabla 1. *Definiciones del juego I.*

Definiciones del Juego (I)	
Russel, A. (1970)	El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.
Bruner, J. (1986)	El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo.
Jacquín, Guy. (1958)	El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.
Huizinga, J. (1972)	El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real.
Buhler, K.	Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga.
Spencer, H. (1938)	El juego es una actividad que realizan los seres vivos sin un fin aparentemente utilitario como un medio para eliminar su exceso de energía.
Elkonin, D. B. (1985)	Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.
Real Academia de la Lengua	La acción de jugar, pasatiempo o diversión.

Fuente: Gutiérrez (2004).

Las anteriores definiciones son asertivas y oportunas para el tema tratado, pero por muy complejas que sean, se necesita tomar características de cada una de ellas para definir completamente un concepto universal acerca del significado del juego; se toma como referencia estos autores por el hecho de que sus aportes son de gran ayuda en la búsqueda de entender el juego como estrategia pedagógica y como generador de aprendizajes.

3. El juego constructor de aprendizaje

Las experiencias de vida que tiene el niño durante sus etapas de desarrollo primarias son la base fundamental del aprendizaje en la adquisición de comportamientos adecuados en busca de un bien social; uno de los principios del desarrollo humano dice que el desarrollo temprano tiene más importancia que el ulterior, en consecuencia, el nivel preescolar es fundamental para que los niños y las niñas desarrollen todo su potencial mediante estrategias pedagógicas adecuadas.

Tradicionalmente la llegada de un niño y una niña de edad preescolar a la escuela representa para ellos nuevas experiencias, que conllevan a ampliar un mundo de conocimientos integradores, que se pueden desplegar mediante la curiosidad innata del infante; el sistema escolar puede representar el inicio hacia la curiosidad, imaginación y creatividad, o quedar limitada únicamente como un lugar de almacenamiento de conocimientos. Es

por esto que se sitúa al juego como una estrategia pedagógica, dándole un reconocimiento importante en el aprendizaje del niño y de la niña. Además, Torres (2002), expresa que: “La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo” (p. 290).

Es así que muchos docentes del nivel preescolar implementan el juego dentro del aula pero no le dan el reconocimiento que se merece; sólo se realiza como una necesidad más del niño, y el docente simplemente lo ve como un espacio que le permite completar sus compromisos académicos, o en el peor de los casos, el docente implementa el juego sin objetivos claros o sin una finalidad; en este aspecto se sabe que el conocimiento o la base de éste se desaprovecha. Por lo consignado anteriormente, se puede decir que el juego es una de las pocas estrategias pedagógicas que despiertan la motivación en el niño, independientemente de la actividad lúdica que se implemente.

Cabe resaltar que un buen docente de nivel preescolar, debe ser estratégico, generar aprendizajes significativos en los niños y niñas, y que reflexione de su quehacer pedagógico para lograr ambientes agradables y adecuados frente a las exigencias del niño del siglo XXI.

Es preciso describir la importancia del juego como modelo pedagógico,

ya que en su aplicación de aprendizaje se ha convertido en un saber interdisciplinario conllevando a la participación de procesos como la percepción, que acumula toda la información recibida por medio de los sentidos; si esta información es captada adecuadamente con unos objetivos claros, el niño buscará, mediante el juego, aprendizajes significativos; al respecto, Uribe (2009) afirma que “en el juego se develan acciones en las cuales se desarrollan objetos y sentidos relacionados con el aprendizaje, la educación, las costumbres, tradiciones, la imaginación, la fantasía, las comunicaciones, el desarrollo físico, los afectos y las emociones, entre otros” (p. 23), de igual manera, la atención como el siguiente proceso y ligado a la percepción; estos procesos de conocimiento se acentúan como posibilitadores que dan orden al pensamiento y orientación del aprendizaje lúdico. También, la memoria, el lenguaje, la inteligencia, entre otros procesos, hacen parte del conjunto de métodos donde el juego tiene una participación importante en cada uno de ellos.

Es así, como el niño al recibir las imágenes o sensaciones percibidas a través de los sentidos y resultantes de la gran variedad de estímulos provenientes del medio, transforma su pensamiento y lo organiza dándole sentido al aprendizaje.

En consecuencia, el aprendizaje se realiza como resultado de la interacción del estudiante y su medio ambiente, Monedero (2004), en su artículo “Juego y Educación Ciu-

dadana” cita a Piaget, quien habla acerca del desarrollo del niño en edad preescolar; ahí se enuncia que los niños y las niñas adquieren el lenguaje y aprenden que pueden manipular los símbolos que representan el ambiente; entonces, se puede decir que el juego simbólico se hace fundamental en el desarrollo, debido a que éste se realiza únicamente por placer; el niño no se adapta al mundo, sino que lo deforma en el marco mismo del juego en la imaginación conforme a sus deseos; en este momento, el docente entra a desempeñar un papel importante dentro del aprendizaje del niño, lo debe orientar a buscar pensamientos científicos de exploración, hipótesis y resultados de las mismas; en este instante el niño se encuentra motivado por el mismo mecanismo que posee el juego simbólico, que no es otro, que llevarlo a potencializar toda la imaginación inherente que posee.

Cuando se manifiesta que el juego es una conducta, cabe aclarar, que Piaget al respecto dice, que el niño puede manejar el mundo simbólico, imitando conductas que asumen los adultos, especialmente las personas allegadas al niño, como familiares o docentes. Pero todavía no están preparados para realizar operaciones mentales.

Es por ello, que Piaget (1975), denominó a este estadio la etapa pre operacional del pensamiento. En este sentido, el juego simbólico posee dos posibilidades de aprendizaje, comportamientos adecuados o inadecuados como nos lo muestra Bandura

citado por Palomero y Fernández (2001), en el artículo “La violencia escolar: un punto de vista global”; ahí se menciona un experimento sobre aprendizaje y agresión, en donde un grupo de niños en edad preescolar imitan a un adulto que golpea un muñeco de plástico; hace que esa conducta se transforme y los niños buscan nuevas formas de agresión; por ello, para que se produzca un aprendizaje significativo y adecuado, se debe contar con un alumno motivado en un juego colmado de valores.

Por otra parte, la falta de juegos, materiales y elementos estimulantes reduce la posibilidad de exploración y experimentación, atentando a la vez al proceso de aprendizaje, por lo cual el material implementado en una sala de preescolar corresponde a ser significativo y adecuado, así como también, los objetivos de aprendizaje deben ser claros y precisos.

4. Trascendencias del juego

Mientras que el valor del juego es aceptado por las instituciones educativas de preescolar, los padres de familia y docentes de los niños y niñas en esta etapa, tienden a trazar una línea artificial entre el trabajo y el juego. Es como si de repente a la edad de cinco a seis años el trabajo y el juego se hubiesen convertido en contrarios, como si uno fuese difícil y el otro fácil; como si uno fuese obligación y la otra diversión; o como si el trabajo valiera la pena mientras que el juego sería una pérdida de tiempo. En conclusión, el juego tiene una estrecha relación con el trabajo,

porque permite dinamizar los diferentes procesos de aprendizaje.

Por consiguiente, los modelos de enseñanza tradicional que exigen a los niños y a las niñas de esta edad que permanezcan pasivos físicamente durante clases prolongadas, requieren un control impuesto por el adulto. Aunque muchos niños y niñas aceptan las normas, la mayor parte de la energía de aprendizaje tal vez se invierta en el hecho de mantener una postura sedentaria, mientras que la lección del maestro es incomprendida o muy pronto olvidada. En realidad, las reiteradas peticiones para que los pequeños y pequeñas guarden orden y silencio, tienden a ser contrarias a la naturaleza sana, bulliosa y activa de los niños y niñas en esta edad de preescolar.

En este sentido, una de las capacidades que acostumbran a ignorar los adultos y que se aprende en el juego, es la expansión de la persistencia del niño y la niña. Observe a un niño mientras busca una pieza correcta de un rompecabezas, coge una marioneta o modela una jarra de arcilla. Nadie tiene porque recordarle que se esté quieto o preste atención. Aprendiendo a saltar una cuerda o a completar un cuadro, los niños y las niñas investigan su mente; cuerpo y alma están en juego en las tareas que eligen.

Es por eso que el juego para el niño y la niña de edad preescolar es un asunto serio; es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás;

aprenden a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación, así como también luchan por sobrevivir y por ser ellos mismos. Además, como lo dice Monedero (2004):

El juego es un medio excelente para lograr que niños y adultos experimenten el respeto en todas sus manifestaciones, la igualdad, la equidad, la tolerancia, la libertad, la responsabilidad, la cooperación. La solidaridad, la amistad, el amor, y otro como la sinceridad, la honestidad... siempre y cuándo se sepa para qué se juega (p. 101).

El juego brinda al niño y a la niña el placer de los sentidos; al jugar saborea, toca, escucha, huele, mira, siente diversas texturas y temperaturas, experimentando el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite.

Cuando el niño y la niña juegan, entran en un mundo de fantasía y ficción que les permiten ensayar y practicar un sinnúmero de habilidades y destrezas; así, Miras-Puente (2013) expresa que “se trata de un proceso individual, donde el niño adquiere total libertad para representar cualquier situación de ficción, decidir qué representa cada objeto, representar una personalidad elegida, etc.”. Asimismo, pueden interpretar y manejar situaciones nuevas que les permiten una adaptación más fácil a la realidad. Siempre que juegan papeles diferentes y, por medio de ellos, aprenden las costumbres sociales de su ambiente; con el juego el niño y la niña en su fantasía lle-

gan a ser el hombre fuerte, el personaje que puede volar, aquel que se enfrenta a serios peligros y sale triunfante; en la palabra ensayan conductas que les ofrecen la seguridad que necesitan para enfrentarse; igualmente, cuando juegan al doctor, este rol se constituye en un medio de conocimiento del cuerpo humano, a la vez que reduce el miedo que el médico puede representar para ellos.

Los adultos con los deseos de “educar”, muchas veces reprimen los juegos infantiles por considerarlos molestos o por no querer acompañar a los niños y a las niñas en este proceso tan importante para su desarrollo; prefieren ofrecerles los medios que son mucho más cómodos, como la televisión, para tenerlos toda la tarde sentados, juguetes que los mantengan “tranquilos” y tratan de evitar los juegos ruidosos o con mucho movimiento.

5. Particularidades del juego infantil

Se puede asegurar que la actividad fundamental del niño y la niña es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma, según su edad y necesidades.

La actividad lúdica en el periodo de la infancia tiene un fin en sí misma. El niño y la niña juegan por el placer de hacerlo; no buscan otro objetivo -es una actividad gratuita-.

Moreno y Rodríguez (s.f.), en su artículo: El aprendizaje por el juego

motriz en la etapa infantil citan a Garaigordobil (1992), quien presenta algunas de las características generales del juego infantil:

a) Actividad fuente de placer: es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.

b) Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad, pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección (Amonachvilli, 1986).

c) La ficción es su elemento constitutivo: se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño o la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

d) Actividad que implica acción y participación, pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.

e) Actividad seria: el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en ellos, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través de su trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del

juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder (Chateau, 1973).

f) Puede implicar un gran esfuerzo; en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se emplee cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.

g) Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: el niño y la niña a través del juego expresan su personalidad integral, su sí mismo.

h) Interacción y comunicación: el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también, el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establecen consigo mismo y con su entorno.

i) Espacio de experiencia peculiar: el juego, como indica Elkonin (1985), es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasman papeles de los adultos y las relaciones que observan entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observan e imitan reproduce en sus juegos la realidad social que les circunda.

En consecuencia con lo anterior, el juego no es la simple suma de sus características, sino que es visto como un todo en la vida del niño y la niña; de ahí radica su valiosa importancia en la construcción de conocimientos.

6. El juego en la lectura oral y la escritura

Hernández (1999, citado por Maldonado et al., 2009), afirma que la lectura, junto con la escritura, la expresión oral y el pensamiento lógico matemático, se reconocen como habilidades que informan, comunican y abstraen los fenómenos de la existencia humana y del mundo, y desde las cuales se genera la posibilidad de conocimiento para explicar, reconstruir o transformar la realidad en cualquier campo; se destaca elementos que intervienen y que son el punto de partida conceptual que permiten evidenciar la importancia del juego en este desarrollo.

El lenguaje es entendido como la capacidad que tiene el hombre de comunicarse y entenderse con los demás. Como formas manifiestas de este elemento encontramos: la lengua oral, definida como la facultad que tienen los seres humanos de expresarse con la palabra.

La escritura es el medio que utiliza rasgos gráficos definidos y significativos para expresar deseos; además, se establecen actos comunicativos y todo lo que los seres humanos deseen registrar por medio de la escritura.

Además, Tolchinsky (2006, citado por Benítez, 2011), plantea que el aprendizaje de la escritura de los niños pequeños se desarrolla a través de tres aspectos: a) la escritura como sistema notacional, o camino hacia la comprensión del principio alfabético; b) la escritura como modo de produc-

ción, u organización que se le da a las ideas al producir un texto y c) la escritura como estilo discursivo, o noción acerca de los géneros presentes en diferentes tipos de textos.

Por lo anterior, se evidencia que el desarrollo de la lengua oral y escrita debe ser más agradable y vivencial, y que satisfaga las expectativas que tienen los niños en su edad preescolar, ya que el juego presenta dos componentes muy importantes: uno de entretenimiento y otro pedagógico. Cuando ellos y ellas juegan, se divierten y aprenden, aunque no busquen ninguna de estas dos cosas. Muchas veces el adulto considera que el juego es inoficioso y que no se aprende nada; por ello programa actividades lúdicas como el recreo y otras actividades pedagógicas, considerando al juego como una actividad no productiva de aprendizajes. Piaget (1982) por su parte, manifiesta que el juego de interrelación, es decir, cuando el niño y la niña se relacionan con sus compañeros, les permite establecer sus propias reglas, creando autonomía, independencia, libertad, respeto por la opinión del otro, haciendo del aprendizaje algo social, tal como lo plantea Vygotsky (citado por González-Moreno, Solovieva, y Quintanar-Rojas, 2009), en su artículo titulado: “La actividad de juego temático de roles en la formación de pensamiento reflexivo en preescolares”, en donde se puede deducir que el juego ofrece múltiples ocasiones de aprendizaje, ya que brinda la posibilidad de poner en marcha nuevas habilidades y desarrollar otras ya aprendidas.

Los anteriores planteamientos dan los elementos necesarios para abordar el juego dentro del desarrollo de la lengua oral y escrita, haciendo de estos procesos, un aprendizaje significativo para el niño y la niña y no tan traumático, como sucede en la escuela tradicional.

Es así como, los jardines infantiles adquieren un papel muy importante en el desarrollo de la lengua oral y escrita convencional, es decir, cuando el niño y la niña, en el manejo de vocales y consonantes a través de combinaciones, va obteniendo palabras, frases que poco a poco lo llevan a pequeños escritos, legibles e interpretativos para el adulto.

Ésta es una tarea pedagógica de suma responsabilidad para los docentes que tienen la labor de iniciar al niño y a la niña en los procesos lectoescritores, en la cual es necesaria la permanente y constante colaboración tanto de la familia, como de las diferentes instituciones educativas y sus docentes, quienes están a la vanguardia de las innovaciones y cambios que se produce tanto a nivel del Ministerio de Educación Nacional (MEN), como de las diferentes pedagogías que gobiernan cada institución. Sólo así se permitirá que los niños y las niñas logren mejores resultados en este proceso y, de igual manera, se alcance nuevas alternativas de enseñanza para los docentes, puesto que con iniciativa, imaginación y creatividad se puede cristalizar la construcción de propuestas pedagógicas que permitan un óptimo desempeño.

Además, el nivel preescolar debe tener muy claro que el niño y la niña que asisten a estas instituciones, no sólo están interesados en el lenguaje escrito, sino que en su continuo contacto con las experiencias, puedan construir su propio sistema de lectura y escritura; por lo tanto, se debe velar por encontrar un espacio favorable hacia el desarrollo de su autonomía y de múltiples situaciones pedagógicas que promuevan la comunicación en las formas verbales y no verbales, donde el niño y la niña funcionen como emisores y receptores activos de las diversas formas de expresión de sus compañeros, un lugar de encuentro con el texto escrito, tanto para producirlo y leerlo ellos mismos, como para observar la producción y lectura de sus compañeros; por lo tanto, es necesario promover avances conceptuales con respecto a la lengua oral y escrita.

Sin embargo, esto implica conocer cuál es el camino que recorren los niños y las niñas en el plano cognoscitivo, en la adquisición de la lengua oral y escrita, situación que ha sido descrita y analizada por Ferrero y Teberosky (1979), al igual que Lenner y Goodman (2000), quienes en sus investigaciones evidencian que el niño y la niña inician su proceso y manejo de la lengua oral y escrita mucho antes de que el adulto se dé cuenta.

Para promover la lengua oral y escrita en los niños y niñas de preescolar, se debe partir del concepto pedagógico de que ellos construyen significados y que el docente es el facilitador que

les proporciona todos los estímulos que ayudan a favorecer este proceso; de igual manera, que aumente progresivamente la capacidad de reconstruir conocimientos con autonomía y bajo su propio control, de tal forma, que el niño y la niña aprendan a leer y escribir comprensivamente, para lo cual, es necesario buscar estrategias pedagógicas didácticas que, como el juego, dinamicen, ayuden y favorezcan el desarrollo de estos procesos.

También se puede afirmar que a través de la experiencia pedagógica se ve la necesidad de iniciar al niño y a la niña en ciertas funciones básicas, que les permiten abordar el proceso de lengua oral y escrita sin dificultades y desde una perspectiva lúdica.

El docente del nivel preescolar debe contribuir con aportes significativos que les permitan tomar el proceso de la lengua oral y escrita sin dificultades mediante una preparación previa, propuesta que parte de su experiencia docente, porque se ha comprendido que este proceso es un patrimonio de la sociedad, creado para satisfacer necesidades individuales y colectivas, por ende, se hace indispensable ayudar a construirlo.

Por lo tanto, la lengua oral y escrita está condicionada por el desarrollo del lenguaje, razón por la que el nivel preescolar debe ofrecer al niño y a la niña diversas situaciones donde se promueva el diálogo, las narraciones, la conversación libre, la interpretación de imágenes, rondas, rimas, cantos, poemas y juegos,

siendo ésta, la estrategia fundamental de aprendizaje; incluso, aprovechando los momentos precisos para trabajar el aspecto sonoro del lenguaje para que el niño y la niña puedan apreciar la diferenciación que existe entre los fonemas, logro fundamental en el proceso del desarrollo de la lengua oral y escrita.

En el nivel de preescolar el niño y la niña están en el periodo de descubrimiento del lenguaje convencional y dispuestos al aprendizaje de la comunicación lingüística, por tal razón, es un deber del padre de familia y de los maestros, proporcionarles vivencias estimulantes que los encaminen a mejorar y enriquecer su lenguaje; así, en la edad preescolar se desempeñará un papel compensatorio entre las adquisiciones lingüísticas de la institución educativa y del hogar.

A través de los estudios realizados por Tolchinsky (2008), queda demostrado que cuando se organiza los rincones de juego dentro del aula, éstos permiten a los niños y niñas hablar en monólogos mientras juegan y en actividades colectivas en diálogos, haciendo uso de sus propios códigos y convenciones. Aquí nacen los intercambios verbales, pero el verdadero diálogo se muestra pausadamente porque en un principio ellos y ellas no tienen en cuenta a otros, no escuchan su respuesta, no les dejan tiempo de responder, pero la presencia del otro es indispensable.

Se debe proporcionar al niño y a la niña los recursos bibliográficos, organizando la biblioteca dentro del salón, en donde no sólo debe haber

cuentos sino también revistas, libros, recetas, directorios, etc., para que entren en contacto con diferentes clases de material escrito, permitiéndoles comprender la función social del lenguaje.

En principio la palabra se fija al objeto para luego desprenderse poco a poco de él. Cuando el niño y la niña utilizan la palabra fuera de la presencia del objeto en situaciones y contextos diferentes, van entre tanto a la esfera conceptual; y a través de la acción toman conciencia de las restricciones que existen entre los objetos y los expresan por medio del lenguaje.

7. Experiencia significativa del juego

Si como docentes de preescolar nos preguntan ¿cuál es el principal posibilitador de aprendizaje en la primera infancia?, sin dudarlo se respondería que el juego, entendido como el impulso, el motor, la actividad innata que todos tenemos y que moviliza a crear, a fantasear e imaginar mundos posibles de sueños y utopías.

En la educación inicial el juego es fundamental, ya que permite a los niños, niñas y docente acceder al conocimiento de manera significativa. Por lo tanto, se debe hacer de la lúdica, la puerta que abre al conocimiento del mundo que lo rodea y el mejor medio para desarrollar el pensamiento creativo.

El juego es además, el puente que los lleva a relacionarse con los otros. Las rondas y juegos infantiles

no sólo dan alegría sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Es así como al cantar, reír, divertirse en las rondas y juegos, los niños y las niñas expresan de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiarizan con los juegos tradicionales de su cultura.

Por lo tanto, el docente de preescolar que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera y tiene a su favor, su confianza y amor.

Teniendo en cuenta que el juego es para el niño y la niña como el trabajo para los adultos, cabe resaltar la importancia de éste en la vida actual, donde predominan contenidos curriculares que las escuelas deben cumplir, y con éstos, las tareas interminables y totalmente descontextualizadas que los pequeños deben realizar, y que día a día los alejan de experiencias lúdicas esenciales en su sano desarrollo.

Para Malaguzzi, (2001 citado por Osoro & González, 2008) los niños “son personas competentes porque son capaces de enseñarnos lo que necesitamos aprender, porque nos dan las claves que nos permiten recuperar nuestra competencia perdida y nos ayudan a descartar aquellos modelos educativos que no son útiles sino que son autodestructivos”.

Basta poner en práctica lo que Malaguzzi denomina una “escucha vi-

sible”. Escuchar significa adquirir el compromiso ético de llevar a cabo las ideas culturales de la infancia sin traicionar su imaginario, sus formas de ver, amar, experimentar y sentir.

Cuando Andrea de 6 años dice: “Es difícil de explicar pero yo creo que jugar es hacer lo que tu corazón te dice”, está reclamando emocionalmente su derecho al juego, que no puede ser usurpado por programaciones, competencias, actividades, objetivos o contenidos curriculares, que Malaguzzi rechaza, por su prepotencia cultural frente a la originalidad del palpar infantil. Son niños y niñas que toman la responsabilidad de sus iniciativas para proceder. Iniciativas que deben ser reconocidas como el camino poético que habitan y por el que transitan vitalmente, aunque no sea ni el esperado ni el pretendido como desarrollo o aprendizaje para siempre; ¡un futuro tan improbable como indomable!

8. Conclusiones

El juego es una alternativa de trabajo en la construcción de conocimientos del nivel preescolar que permite reconocer en los niños grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender.

El juego es una estrategia pedagógica y didáctica que satisface intereses y necesidades en el proceso de desarrollo integral del niño. Por lo tanto, las instituciones educativas y los docentes deben estar convencidos que existen diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje en

el nivel preescolar que pueden ser implementadas para fortalecer un adecuado desarrollo integral.

Es importante implementar el juego como generador de aprendizaje en los procesos de intervención de la lengua oral y escrita, para generar experiencias significativas y de goce hacia ellas.

Para finalizar, se puede decir que el juego permite desarrollar valores y habilidades que desembocan en un mayor aprendizaje y comprensión de conceptos, que van a complementar el desarrollo intelectual, emocional y social del niño.

Referencias Bibliográficas

- Benítez, L. (2011). Escritura emergente en niños de 3 a 6 años: Una perspectiva de desarrollo. Tesis de grado presentada para optar al título de Magíster en Educación Línea Comunicación y Educación. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá D.C., Colombia.
- Delgado, M. (2011). Aprendiendo con el juego con mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 373-381.
- Díaz, M. & Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14 (4). Recuperado el 20 de febrero de 2013, de www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin
- Díaz, M. & Flórez, L. (2011). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14 (3), 13-26. Recuperado el 20 de febrero de 2013 de www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin

- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México, España, Argentina, Colombia: Siglo Veintiuno Editores.
- González-Moreno, C., Solovieva, Y. & Quintanar-Rojas, L. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2 (3), 173-190.
- Gutiérrez, M. (2004). *La Bondad del Juego, pero... Escuela Abierta* (7ma. Ed.). Madrid, España: INEF.
- Lenner, D. & Goodman, Y. (2000). *Desarrollo de la Lengua Oral y Escrita en preescolar*. México D.F.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Miras, T. (2013). El juego simbólico en el aprendizaje infantil. Trabajo de grado para optar el título de Maestro en Educación Infantil. Facultad de Educación, Universidad Internacional de la Rioja.
- Monedero, J. (2004). Juego y educación ciudadana. *Revista prospectiva*, (9), 95-102.
- Moreno, J. & Rodríguez, P. (s.f.). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. En: *Aprendizaje Deportivo* (pp. 69-103). Recuperado el 25 de febrero de 2013, de <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Osoro, J. & González, O. (2008). Escenarios para el análisis y la construcción de un modelo de educación infantil. *Revista Iberoamericana*, (47), 15-31.
- Palomero, E. & Fernández, R. (2001). La violencia escolar: un punto de vista global. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (41), 19-38. Recuperado el 3 de febrero de 2013, de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/274/27404103.pdf>
- Piaget, J. (1975). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona, España: Seix Barral Editorial.
- _____. (1982). *Juego y Desarrollo*. México D.F.: Grijalbo Editorial.
- Tolchinsky, L. (2008). Usar la lengua en la escuela. *Revista Iberoamericana de educación*. (46), 37-54.
- Torres, C. (2002). El juego una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296.
- Uribe, I. (2009). El juego: sentidos y significados en la educación física. En: B. Chaverra (Coord.), *Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión* (pp. 23-34). Medellín, Colombia: Funámbulos Editores.