

Taller



Manolo y Margarita juegan con otros



Contenido para la Educadora

Jugar es divertirse... nos dice Laura, una niña de cuatro años. Ella coincide con el biólogo Humberto Maturana que nos señala que jugar “es un fenómeno cotidiano del vivir, de todas las dimensiones del vivir, fundamental para la configuración del ser humano... a continuación Maturana se interroga ¿qué razones tenemos para jugar? Su respuesta es...: no tenemos ninguna razón... lo pasamos bien. No es una razón, es un motivo, es una cosa radicalmente distinta”¹.

En una aproximación a una definición de juego, (Winnicott) indica que “es una actividad incierta y libertaria que se desarrolla en una zona de dispersión neutra propicia para la creatividad. En esta zona no existe el tiempo ni el espacio, tal como nosotros lo concebimos, lo que sucede allí no tiene duración, ni conexión con lo real, pues el verdadero juego, no se encuentra sujeto a las regulaciones internas, ni externas, sino que fabrica sus propias reglas por la capacidad de autorregulación y auto-organización que se produce”².

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia consideran en sus principios pedagógicos, el valor e importancia del juego, enfatizando “el carácter lúdico que deben tener las situaciones de aprendizaje, ya que el juego tiene un sentido fundamental en la vida de la niña y el niño. A través del juego, que es básicamente un proceso en sí para los párvulos y no solo un medio, se abren permanentemente posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad”³.

En este contexto, para las educadoras el juego se constituye en un valioso recurso pedagógico, que favorece un mayor conocimiento de los niños/as a través de la observación de sus actividades y la construcción de propuestas educativas ajustadas a sus necesidades e intereses.

Las Bases Curriculares en sus diversos ámbitos de experiencia para el aprendizaje, que organizan el conjunto de las oportunidades del currículo de la Educación Parvularia, señalan múltiples referencias para abordar pedagógicamente el juego de los niños/as.

En el ámbito de formación personal y social al referirse a los aprendizajes esperados en el núcleo de la autonomía, señala que las “educadoras/es” deben proponer a los niños/as de segundo ciclo, juegos y actividades, sugiriendo formas de organizarlos y de realizarlos de acuerdo a sus intereses e ideas”⁴. En este mismo ámbito de experiencias, el núcleo de “identidad”, un aprendizaje esperado para los niños de primer ciclo es el “reconocer y disfrutar de su imagen corporal en espejos, proyecciones o siluetas, jugando libremente con su cuerpo, a través de gestos y movimientos”⁵. Finalmente otro aprendizaje en este ámbito, en el núcleo de convivencia en segundo ciclo es “compartir con otros niños, jugando, investigando, imaginando y construyendo con ellos”.

El nuevo currículo de la Educación Parvularia, propone un conjunto de aprendizajes esperados y orientaciones pedagógicas para los niños de primer y segundo ciclo, que constituyen un marco de referencia para las educadoras, introduciendo a los niños/as en el juego, concebido como un espacio de libertad y creatividad, donde el valor de este, se vive y construye desde una nueva mirada sobre los niños/as, la familia y la comunidad, donde el rescate de la ternura de la infancia, entrega una oportunidad para transformar la compleja convivencia humana.

En este marco, en el desarrollo de la infancia aparecen una variedad de formas de juegos. Algunos de ellos, por su importancia son los siguientes:

1 “El juego es la mejor prevención”. Humberto Maturana. CONACE, pág. 31

2 Citado “El Juego y la Educación”. Jiménez Veles Carlos. www.geocities.com, pág. 1

3 “Bases Curriculares de la Educación Parvularia”. MINEDUC. Editorial Salesianos. Santiago de Chile 2001, pág. 17

4 “Bases Curriculares”. Op. Cit. pág. 42

5 “Bases Curriculares”. Op. Cit. pág. 46

Juego simbólico (2 a 4 años)

Aproximadamente a los dos años, aparece el juego simbólico, que se manifiesta al inicio del período verbal y que surge cuando el niño es capaz de representar mentalmente objetos y situaciones.

El juego simbólico ofrece la posibilidad de expresar sus habilidades en forma libre y variada, su poder físico, sus habilidades creativas, y sociales.

Juego sociodramático (4 a 6 años)

Este juego es una forma más compleja del juego simbólico, en él observamos imitación, representación de situaciones reales e imaginarias, presencia de roles, conflictos, dramas, interacción verbal, fantasías, compromiso, en el sentido de crecer y hacer crecer.

El juego sociodramático es una actitud placentera y motivadora para el niño/a, les ofrece la oportunidad de aprender y desarrollar su pensamiento, incrementar la fluidez y comprensiones verbales, desarrollar la creatividad y la afectividad.

En la práctica de este juego se requiere crear un ambiente de confianza e intimidad para facilitar la expresión de sentimientos y emociones de los participantes. El adulto puede participar como facilitador, sugiriendo temas, situaciones y materiales.

Los materiales apropiados para el juego sociodramático son todos aquellos que inviten al niño/a a dar vida real a sus fantasías y recuerdos, ropa para pretender ser, implementos del hogar y mucho material de deshecho y en desuso.

“INVENTAR JUEGOS CON REGLAS Y PROCEDIMIENTOS
A PARTIR DE NECESIDADES E INTERESES QUE
SURGEN DE UN PROYECTO COLECTIVO”⁶

Juego de Reglas

A partir de los cinco años, los niños empiezan a formar grupos, se hacen más frecuentes las interacciones, empiezan a esbozarse las asociaciones donde acuerdan reglas recíprocas; son las primeras tentativas de una organización colectiva.

El juego de reglas implica relaciones sociales e interindividuales; conlleva respetar ciertas condiciones impuestas por el grupo y la falta a ellas representa un error, una pérdida en el juego.

La ronda, recurso pedagógico muy arraigado en nuestra cultura, es un ejemplo de este tipo de juego, pues cumple con las condiciones señaladas: está diseñada para ser realizada en grupo, participan todos activamente, requiere poner atención y seguir reglas simples.

Otros juegos de regla que se puede realizar fácilmente con los niños son: “Ha llegado carta”, “Simón manda”, “Corre, corre la huaraca”, “Juguemos en el bosque”, loterías, dominó, carreras de autos, juegos de naipes, ludo, damas, deportes.



⁶ “Bases Curriculares de la Educación Parvularia”. Unidad de Currículum y Evaluación. MINEDUC, octubre 2001, pág. 54.

“AMPLIAR SUS PRÁCTICAS DE CONVIVENCIA SOCIAL EN NUEVAS SITUACIONES PARA AFIANZAR Y PROFUNDIZAR LA COLABORACIÓN Y RELACIÓN CON OTROS”⁷

Como el juego de reglas requiere de varios participantes es una oportunidad muy adecuada para favorecer las relaciones afectivas y sociales con niños y niñas (compañeros de curso, vecinos, familiares), o bien con adultos, quienes además de disfrutar del juego, entregan al niño/a modelos alternativos de comportamiento social (Ejemplo: saber perder, colaborar con otros respetar, las reglas, etc.).

El juego de reglas que se inicia a esta edad, continúa perfeccionándose y haciéndose más complejo en el período escolar, e incluso, constituye uno de los más frecuentes de observar en la vida adulta (deportes, ajedrez, naipes y juegos de mesa en general).



⁷ “Bases Curriculares de la Educación Parvularia”. Unidad de Curriculum y Evaluación. MINEDUC, octubre 2001, pág. 54.

Ideas centrales

- El nuevo currículo de la Educación Parvularia, propone un conjunto de Aprendizajes Esperados y orientaciones pedagógicas para los niños de primer y segundo ciclo, que constituyen un marco de referencia para las educadoras y que concibe el juego como un espacio de libertad y creatividad.
- El juego de reglas es una actividad grupal que favorece el aprendizaje de normas básicas de convivencia.
- El juego sociodramático permite al niño asumir roles; desarrolla el pensamiento, el lenguaje, la afectividad y la creatividad.
- Este tipo de juegos no requieren materiales costosos; se pueden realizar con elementos existentes en la casa o elaborar en familia.

Objetivos

Que los padres:

1. Comprenan la importancia de algunos juegos característicos de los 4 a 6 años.
2. Identifiquen condiciones que facilitan a sus hijos e hijas realizar estos juegos.

Materiales

- Papel kraft y plumones.
- Cinta para pegar "Masking tape".
- Papel de diario u otros elementos que sirvan para caracterizar personajes.



Desarrollo del taller

Tenga presente

Revisar las actividades de la Guía anterior

¡ 10 minutos

- Invitar a los participantes a sentarse en un círculo y compartir sus experiencias en las actividades realizadas en la casa.

Presentación del tema

¡ 5 minutos

- Comparta con el grupo los objetivos del taller y las actividades propuestas para lograrlos.

Para mí es importante recordar:

Actividad 1

El juego sociodramático

¡ 60 minutos

- Describa brevemente en qué consiste el juego sociodramático, dando algunos ejemplos. Para esto puede apoyarse en el contenido para la educadora.
- Invite a los participantes a formar dos grupos (no más de 6 personas en cada uno) para realizar una actividad de juego sociodramático.
- Entregue a cada grupo las instrucciones para preparar una de las siguientes situaciones:

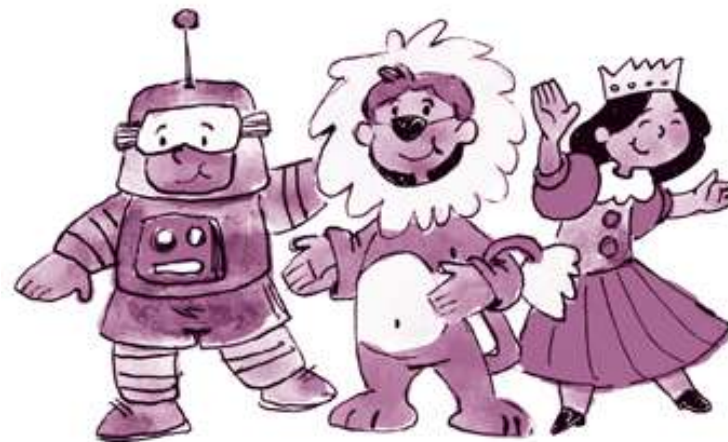
Grupo 1: dramatizar una situación creada por el grupo en la cual los participantes asumen roles que provienen de la vida real. Por ejemplo: una situación cotidiana de la familia, algo agradable o desagradable que le haya ocurrido a alguno de los asistentes, una escena en la feria, una escena de viaje en tren, etc.

Grupo 2: dramatizar una situación creada por el grupo en la cual los participantes asumen roles que no pertenecen a la vida real. Por ejemplo: "Caperucita Roja", "El Rey León", robots, monstruos, princesas, etc.
- Invítelos a presentar su dramatización en plenario.

Puesta en común

- Reflexionar todos en conjunto considerando las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo lo pasaron?
 - ¿Qué sintieron los actores?
 - ¿Qué sintieron los espectadores?
- Para cerrar esta actividad invítelos a abrir su Guía en la página 4 y contestar la pregunta.

¿Qué condiciones en la casa facilitarían que mi hijo pueda jugar este tipo de juego?



Actividad 2

“Juego de reglas”

¡ 30 minutos

- Describa en pocas palabras en qué consiste el juego de reglas; puede dar algunos ejemplos y pedir otros a los participantes.
- Facilite la conversación sobre este tema, planteando a todo el grupo las siguientes preguntas (página 4 de la Guía):
 - ¿Qué juegos conocen que requieren seguir ciertas reglas?
 - ¿A cuáles de ellos juegan sus hijos/as de 4 a 6 años?
 - ¿Qué otros juegos de reglas podrían jugar si se les enseñaran?
 - ¿Son muy caros estos juegos? Si es así, ¿pueden confeccionarse en la casa?
 - ¿Qué utilidad creen que tiene para el desarrollo de los niños/as el participar en estos juegos?
- Invite a los participantes a anotar en su Guía (página 4) tres juegos de reglas que pueden enseñar a sus hijos/as en la casa.

Cierre

¡ 10 minutos

- Redondee las ideas vertidas en el taller resaltando la utilidad que estos dos tipos de juegos tienen para los niños y la importancia de darles las oportunidades que necesitan para jugarlos.
- Cada participante del taller contesta en la página 4 de la Guía la pregunta ¿Qué aspecto puedo cambiar en mi familia para que mi hijo/a pueda jugar más?
- Cierre la sesión comentando las ilustraciones de las páginas 5, 6 y 7 de la Guía.

Recuerde que...

- Algunos padres se inhiben al actuar frente a otros; insista en que lo importante es disfrutar y no que la representación salga perfecta.
- Es bueno dar cabida al humor.

Actividades para realizar en familia

Motive a las mamás a realizar las siguientes actividades en la casa:

Actividades propuestas:

1. Hacer con sus hijos e hijas los juegos de reglas que anotó en su Guía.
2. Poner a disposición del niño dos elementos nuevos que le ayuden a dramatizar.
3. Observar a los niños y niñas mientras juegan; verá cómo imitan a los adultos de la familia; será una buena oportunidad para observar cómo los niños la ven a usted (por ejemplo: cariñosa, alegre, trabajadora o mandona, regañona, etc.).

Nuestra próxima reunión es el:

Día

 a las

El tema de la próxima reunión es:



Bibliografía

1. Haeussler, I.M. “Desarrollo Psicosocial Infantil”. UNICEF. Santiago de Chile: 1993.
2. Kotliarenco, M. A. Y Duque, B. “Resultados de estudio evaluación sobre el juego como una estrategia educativa”. Documento CEANIM. Serie documentos de trabajo N° 3. Santiago de Chile: 1993.
3. Lavanchy, S. “La Educación Preescolar: desafío y aventura”. Editorial Universitaria. Santiago de Chile: 1994.
4. MINEDUC. “Bases Curriculares de la Educación Parvularia”. Unidad de Currículum y Evaluación. Santiago: octubre 2001.
5. Jiménez Veles Carlos. “El Juego y la Educación”. www.geocities.com.
6. Maturana Humberto “El juego es la mejor prevención”, página 31. En: Promoción, juego y desarrollo infantil: Por un país al alcance de los niños. CONACE. Santiago Chile: julio 2002.

