

2.2: ¿Por qué jugar?

Jugar:

- Inspira la imaginación
- Facilita la creatividad.
- Fomenta la resolución de problemas
- Promueve el desarrollo de nuevas habilidades.
- Genera confianza y mayores niveles de autoestima.
- Permite la exploración libre del entorno.
- Fomenta el aprendizaje a través de la exploración práctica y sensorial.

Ahora se entiende que los momentos a menudo descartados como "simplemente jugar" o como "jugar" son en realidad momentos en los que los niños están aprendiendo activamente (Hirsh-Pasek et al. 2009; Jones y Reynolds 2011; Zigler, Singer y Bishop-Josef 2004; Elkind 2007.) Mientras juegan, los niños exploran las propiedades físicas de los materiales y las posibilidades de acción, transformación o representación. Los niños prueban una variedad de formas de actuar sobre objetos y materiales y, al hacerlo, experimentan y construyen conceptos e ideas. Este compromiso activo con el mundo de las personas y los objetos comienza desde el momento del nacimiento.

Esta descripción del niño pequeño como un participante activo en el aprendizaje advierte el papel del maestro que trabaja con niños pequeños desde el nacimiento hasta los cinco años. La enseñanza y el aprendizaje en la primera infancia comienzan con los maestros que miran y escuchan para descubrir cómo los bebés y los niños pequeños participan activamente para dar sentido a sus encuentros cotidianos con personas y objetos. Cuando los maestros observan y escuchan con cuidado, los bebés y los niños pequeños revelan pistas sobre su razonamiento, sus sentimientos o sus intenciones. Las acciones, los gestos y las palabras de los niños iluminan lo que intentan descubrir o cómo intentan dar sentido a los atributos, acciones y respuestas de las personas y los objetos. La enseñanza efectiva en la primera infancia requiere que los maestros reconozcan cómo los bebés y los niños pequeños buscan activamente el significado, dando sentido a las ideas y los sentimientos.



Figura 2.2: Esta maestra tiene la oportunidad de descubrir cómo esta niña comprende su experiencia.^[1]

Cuando se ve la enseñanza desde esta perspectiva, los niños se convierten en participantes activos junto con los maestros en la negociación del curso del plan de estudios. Las familias que confían a sus hijos al cuidado y la orientación de los maestros de la primera infancia también se convierten en participantes activos en este proceso. La participación compartida de todos en el trabajo de crear encuentros vivos con el aprendizaje permite un intercambio dinámico de información e ideas, de niño a adulto, de adulto a niño, de adulto a adulto y de niño a niño. La perspectiva de cada uno (niño, familia, maestro) orienta al otro, y cada uno aprende del otro. Cada relación (niño con familia, niño con maestro, niño con niño y familia con maestro) es recíproca, con cada participante dando y recibiendo del otro, y cada uno contribuye al aprendizaje y la comprensión del otro.^[2]

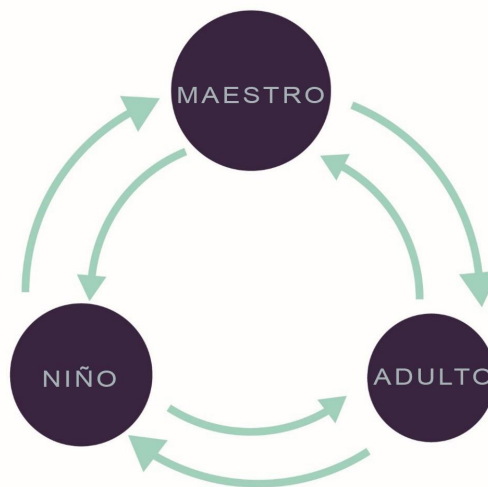


Figura 2.3: Cada perspectiva guía a la otra.^[3]

La *Guía para educadores sobre el marco para el cuidado de los niños en edad escolar en Australia* analiza los beneficios del juego:

El juego es un proceso valioso, no solo para el disfrute y el ocio, sino también para el aprendizaje. A través del juego, los niños desarrollan un sentido de identidad y una comprensión de sus mundos sociales y culturales. Los niños usan el juego para explorar y comprender culturas, comunidades y amistades. Ganamos mucho jugando, no solo como niños, sino también como adultos.

Las investigaciones recientes sobre el cerebro anunciaron los beneficios de un entorno estimulante basado en el juego para alentar al cerebro a crecer y desarrollarse (Diamond 1988). Los bajos niveles de estrés y el alto compromiso se combinan para nutrir el desarrollo neuronal. La investigación de Vandell y otros (2005) demuestra cómo los entornos de atención en edad escolar logran esto mediante la combinación de una alta motivación intrínseca y desafío, esfuerzo y disfrute. Lester y Russell (2009) identificaron la flexibilidad y la plasticidad del cerebro, que se desarrolla a través del juego y aumenta el potencial de aprendizaje más adelante en la vida.

Los beneficios intelectuales y cognitivos de jugar se documentaron efectivamente. Los niños que participan en experiencias de juegos de calidad tienen más probabilidades de:

- Tener habilidades de memoria bien desarrolladas y desarrollo del lenguaje,
- Tener la capacidad de regular su comportamiento, lo que lleva a un mejor ajuste al aprendizaje escolar y académico.

El juego también brinda a los niños la oportunidad de simplemente "estar a solas".^[4]

Pausa para reflexionar

¿Qué significa estar a solas? Considera un momento ya sea como niño o como adulto, donde tuviste la oportunidad de estar a solas. ¿Qué facilitó la oportunidad? ¿Qué sentimientos experimentaste? ¿Qué podría significar esto para los niños pequeños?

Los educadores observan las etapas de las experiencias de juego que los niños navegan en sus programas. Los educadores utilizan estas observaciones de los niños para planificar entornos, establecer objetivos individuales y crear experiencias curriculares

apropiadas.

Tabla 2.1: Etapas del juego según Piaget^[5]

Etapa	Descripción
Juego funcional	Explorando, inspeccionando y aprendiendo a través de la actividad física repetitiva. ^[6]
Juego simbólico	The ability to use objects, actions, or ideas to represent other objects, actions, or ideas and may include taking on roles. ^[7]
Juego constructivo	Implica experimentar con objetos para construir cosas; aprendiendo cosas que antes eran desconocidas con manipulaciones manuales de materiales.
Juegos con reglas	Impone reglas que deben ser seguidas por todos los que juegan; La lógica y el orden involucraron formas que constituyen las bases para desarrollar la estrategia de juego. ^[9]

Además de las etapas de juego descritas por Piaget, también hay una variedad de tipos de juegos que los niños usan cuando interactúan dentro de nuestros programas de ECE.

Referencias

[1] [Imagen](#) por el [California Department of Education](#) es utilizado con autorización

[2] [The Integrated Nature of Learning](#) por el [California Department of Education](#) utilizado con autorización (pág. 5);

El contenido de Clint Springer es bajo licencia [CC BY 4.0](#)

[3] [Imagen](#) de [Ian Joslin](#) bajo licencia [CC BY 4.0](#)

[4] Australian Government Department of Education (n.d.) Educator My Time, Our Place. Recuperado de files.acecqa.gov.au/files/National-Quality-Framework-Resources-Kit/educators_my_time_our_place.pdf

[5] Tipos de juego cognitivo y social (nd). Recuperado de <https://groundsforplay.com/cognitive-and-social-forms-play>

[6] Tipos de juego cognitivo y social (nd). Recuperado de <https://groundsforplay.com/cognitive-and-social-forms-play>

[7] Play and Playground Encyclopedia (n.d.) Juego simbólico. Recuperado de <https://www.pgpedia.com/s/symbolic-play>

[8] Play and Playground Encyclopedia (n.d.) Juego constructivo. Recuperado de <https://www.pgpedia.com/c/constructive-play>

[9] Play and Playground Encyclopedia (n.d.) Juegos con reglas. Recuperado de <https://www.pgpedia.com/g/games-rules>

This page titled 2.2: ¿Por qué jugar? is shared under a [CC BY](#) license and was authored, remixed, and/or curated by [Jennifer Paris](#), [Kristin Beeve](#), & [Clint Springer](#).