

ineina
comprometido con la niñez
y la adolescencia

CIDE UNIVERSIDAD NACIONAL
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN



UNA
UNIVERSIDAD
NACIONAL
COSTA RICA

EL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA

"De la formación a la transformación"

Proyecto Extensión-Investigación: Primera Infancia: UNA
propuesta de formación contextualizada y pertinente
para personas responsables de procesos pedagógicos
para la niñez en contextos diversos

2020



ÍNDICE

Universidad Nacional
Centro de Investigación y Docencia en Educación
División de Educación Básica
Instituto de Estudios Interdisciplinarios de la Niñez
y la Adolescencia



EL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA

"De la formación a la transformación"

Proyecto Extensión-Investigación: Primera Infancia: UNA
propuesta de formación contextualizada y pertinente
para personas responsables de procesos pedagógicos
para la niñez en contextos diversos

Elaborado por:

Marianella Castro • Rocío Castillo • Patricia Ramírez

2020



ÍNDICE



ÍNDICE

ÍNDICE

Presentación	7
El juego en la Primera Infancia	8
¿Qué es el juego?	12
El juego como derecho	14
El juego como promotor del desarrollo humano integral	17
¿Qué dicen las investigaciones?	21
El juego como promotor de la cultura	23
Tipos de juegos	25
Los juegos corporales	27
Juego de imitación	29
¿Qué dicen las investigaciones?	31
Juegos de construcción.....	32
¿Qué dicen las investigaciones?	33
Juegos tradicionales	34
¿Qué dicen las investigaciones?	37
Juegos reglados.....	38
¿Qué se necesita para jugar?	39
Tiempo para el juego	41
Espacios para el juego	44
Compañeros de juego	47
Los pares como compañeros de juego	49
La persona adulta y sus papeles en el juego	51
La persona adulta como compañero de juego	52
La persona adulta como promotora del juego	55
¿Para jugar hacen falta juguetes?	60
Conceptos asociados al juego	63
Actividad Física:	64
Deporte:	65
Educación Física:	65
Recreación:	66
Comentario final a los y las lectoras.....	67
Referencias.....	69



ÍNDICE

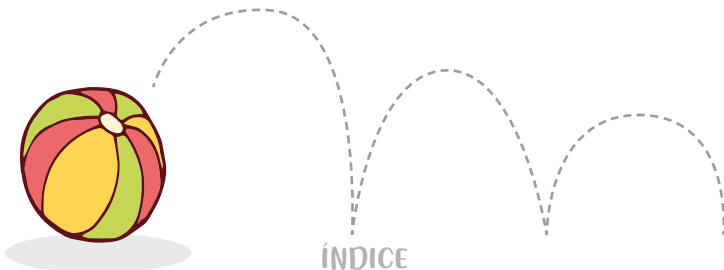


PRESENTACIÓN

El juego en la primera infancia es un tema delicado debido a que este afecta directamente el desarrollo humano integral. En los últimos años se han ido desplazando las posibilidades de juego de los niños y niñas, supeditándolo a espacios reducidos, exceso de juguetes prediseñados, reglas estrictas, tiempos medidos por los adultos, tecnología, entre otros, lo cual ha generado que para jugar cada vez sea menos necesario el proceso creativo, la imaginación, el asombro, el descubrimiento, entre otros procesos necesarios para futuros aprendizajes.

El juego puede darse de muchas formas y en diversos contextos pero, en cualquier caso constituye una experiencia y posibilidad de crecer, de expresarse, de generar nuevos conocimientos y procesos mentales de alto nivel. Motivo por el cual, las personas adultas seamos familias, docentes o vecinos, tenemos la responsabilidad de hacer todo lo posible por posicionarlo como eje central del desarrollo humano y de la vida de las personas menores de edad.

Este folleto busca resaltar las ideas básicas acerca del juego y su importancia en cada momento de la vida, hace sugerencias para promover el juego, y para adecuar los juguetes y los espacios para jugar, especialmente para las personas en la primera infancia.



EL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA

El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida.

Pauline Kergomard

Aunque todos los niños y niñas sean diferentes en cuanto a sus gustos, necesidades, habilidades, afinidades e intereses, el amor por el juego es inherente a su naturaleza, es decir, el deseo de jugar en ellos es constante y universal.

El juego provee a los niños y niñas de posibilidades de acercarse, conocer el ambiente que les rodea, les permite aprender de sí mismos y de la interacción con otras personas sean o no de su edad.

Como adultos no debemos perder la perspectiva de que el juego es la actividad característica de la infancia y sea o no que se les brinden los momentos para jugar, el niño lo hará. Esta población pasa la mayor parte del tiempo jugando y aprovechan cualquier momento para imaginar y fantasear, de tal manera que aún sin moverse pueden estar visitando lugares inimaginables.

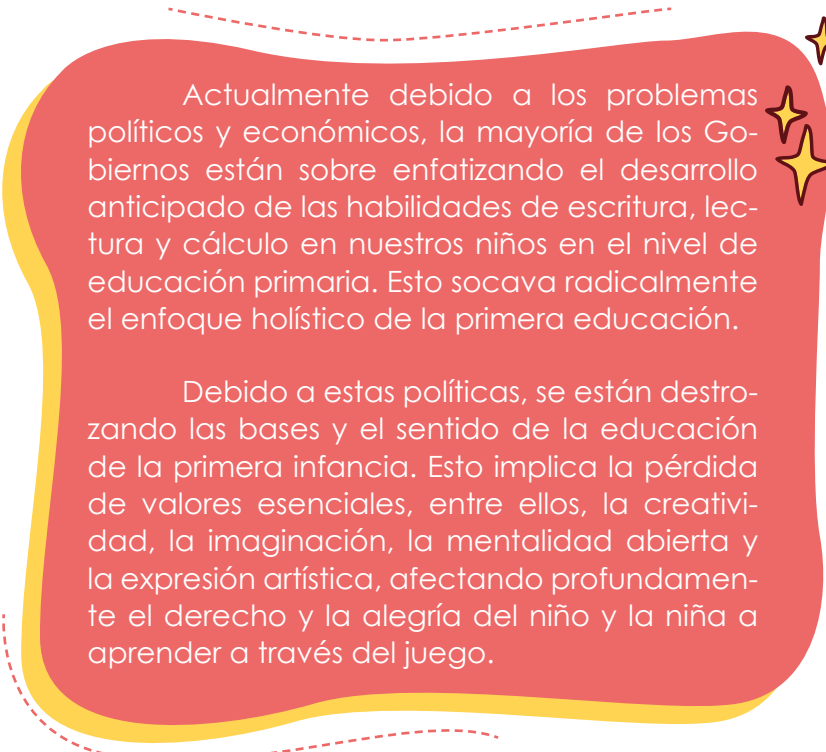
Puesto en contexto lo anterior, es importante que como adultos responsables de personas menores de edad podamos encontrar el valor del juego. Por lo que este documento tiene la intencionalidad de generar argumentos que permitan ***Re - significar el juego y sus características en el desarrollo integral de las personas en la primera infancia.***



Es importante partir de la idea planteada en el Programa de Estudio para el ciclo de Materno infantil “el juego es la expresión lúdica más elevada del desarrollo humano, así como un excelente medio para promover experiencias significativas que potencian el desarrollo y el conocimiento” (Ministerio de Educación de Costa Rica, 2004, p. 16).

Siendo tan importante como lo señala el Ministerio de Educación, nos preguntamos ¿Por qué cada vez los niños y niñas tienen menos posibilidades de juego libre, espontáneo, creativo, imaginativo? Al respecto nos remitimos a la situación actual en la que las sociedades y las familias parecieran priorizar en la adquisición de conocimiento formal, con metodologías poco atractivas y pasivas, que no invitan al juego y que no explotan su potencial educativo y formador. Un proceso que hemos visto en crecimiento es la sobre-escolarización o academización, que se ha convertido en un problema a nivel mundial y que ha llevado a la Organización Mundial para la Educación Preescolar (OMEP) a pronunciarse y tomar medidas de contención al respecto. La OMEP en el año 2010 en Gotemburgo, Suecia, con representación de setenta y dos países de los cinco continentes, promulgó la Declaración mundial del derecho y de la alegría de los niños y niñas a aprender a través del juego en la que se defiende la Declaración de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, especialmente el derecho de los niños y niñas al juego.

Hemos notado que cada vez más la sobre-escolarización genera la pérdida del sentido de lo propio de la educación a la primera infancia. Desde la perspectiva de la OMEP (2010, párr. 2 y 3),



Actualmente debido a los problemas políticos y económicos, la mayoría de los Gobiernos están sobre enfatizando el desarrollo anticipado de las habilidades de escritura, lectura y cálculo en nuestros niños en el nivel de educación primaria. Esto socava radicalmente el enfoque holístico de la primera educación.

Debido a estas políticas, se están destrozando las bases y el sentido de la educación de la primera infancia. Esto implica la pérdida de valores esenciales, entre ellos, la creatividad, la imaginación, la mentalidad abierta y la expresión artística, afectando profundamente el derecho y la alegría del niño y la niña a aprender a través del juego.

Aunado a esto, en contextos de mayor pobreza, todavía abunda más la academización, que refuerza las creencias de que la destreza manual y alfabetización son favorables para los niños y niñas pequeños y el juego es solo una pérdida de tiempo e inversión.

Por otra parte, es necesario resaltar que “el estrés nos está matando” no solo a los adultos, sino también vemos niños y niñas bajo terribles condiciones de estrés, en este sentido, las investigaciones son claras en resaltar la importancia de la felicidad, la alegría, el bienestar en la vida de las personas, no obstante, son palabras cada vez más ajenas a la realidad en que crecen las personas menores de edad en la actualidad. En definitiva el juego es un proceso de bienestar, felicidad y aprendizaje



que debería ser ubicado como eje central del aprendizaje, del desarrollo integral y en definitiva del BIEN-ESTAR de los seres humanos, ya que promueve el disfrute de las labores sean educativas o de otra índole. En palabras de León (2014), “Lo que se disfruta no es trabajo ni es tedioso” por lo que en este punto surge otra interrogante, ¿A qué van las niñas y los niños al centro educativo o institución? En definitiva ellos y ellas van a “a compartir”, “a ser felices”, “a disfrutar”, todas acciones que se logran por medio del juego, pero lastimosamente, se encuentran con ambientes pedagógicos rígidos, cargados de rutinas y metodologías tradicionales en las que impera el criterio de los adultos, siendo que se restringe casi por completo el potencial de juego.

En los casos en los que aún es posible jugar, se ofrecen oportunidades desde una visión de juego simplista, visto como un dispositivo dirigido, orientado, que lleva a un aprendizaje concreto en el marco de una participación y diversión aparente.

Es imperativo reconocer el valor educativo del juego, habilitar al juego de tal manera que pueda ser libre y espontáneo y a la vez ser un mecanismo para aprender del mundo circundante y sus múltiples posibilidades.

Algunas otras interrogantes que nos planteamos son ¿Qué es el juego?, ¿Qué tipos de juegos hay?, ¿Cuál debería ser el papel del adulto?, ¿Cuáles son los materiales y escenarios o ambientes para jugar?, trataremos de ir una a una de las preguntas buscando argumentos para llegar a un mejor entendimiento del juego como actividad rectora de la niñez.



¿QUÉ ES EL JUEGO?

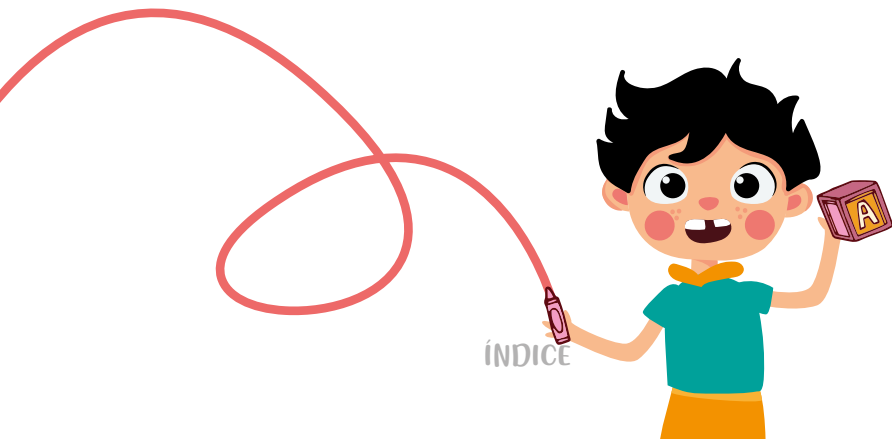
Según el Comité de los Derechos del Niño, de Naciones Unidas para la Infancia, en el documento de Observaciones Generales N° 17, del 2013, la cual es referente al artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, dentro del apartado de Análisis Jurídico, en el tercer párrafo establece que,

Por juego infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar uno. El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente. Estas formas cambian y se adaptan en el transcurso de la niñez. Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la exigibilidad y la no productividad. Juntos, estos factores contribuyen al disfrute que produce y al consiguiente incentivo a seguir jugando. Aunque el juego se considera con frecuencia un elemento no esencial, el Comité reafirma que es una dimensión fundamental y vital del placer de la infancia, así como un componente indispensable del desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual.



Para definir juego es necesario que lo hagamos desde un posicionamiento de los niños y niñas, que son los protagonistas, ya que son quienes lo realizan de forma cotidiana, para esto Woodhead y Oates (2013), especifican que “Por juego los niños entienden las actividades que han elegido ellos mismos y que están completamente bajo su control” (p. 12).

Dentro de las rutinas diarias de la jornada educativa, se suele creer que incorporar actividades lúdicas dentro de los planeamientos, se cumple con ese derecho al juego que se les debe de respetar a los niños y las niñas, sin embargo, Woodhead y Oates (2013), al respecto mencionan que “Las actividades lúdicas iniciadas, planificadas y estructuradas por los adultos, aunque sirven de apoyo al aprendizaje, pueden no ser experimentadas como una situación de juego por los niños” (p. 39). Partiendo de lo antes dicho, las actividades lúdicas tienen un importante valor pedagógico lo cual es innegable, sin embargo, no debe ser considerado ese tiempo como juego; sino que se debe contemplar un tiempo prudente en el cual los niños y las niñas puedan disfrutar de su derecho al juego libre y espontáneo.



EL JUEGO COMO DERECHO

En 1989 se reconoce la necesidad de que las personas menores de edad sean contempladas dentro de una legislación específica para ellos y ellas, por lo que surge la Convención sobre los Derechos del Niño y poco después el Código de Niñez y Adolescencia en Costa Rica. Estos instrumentos jurídicos resaltan la necesidad de la recreación y el juego, considerando que ambos benefician el desarrollo físico, psicológico y social de las personas menores de edad, en tanto establece los cimientos para la vida futura como miembro de una comunidad.

Desde la atención integral a la primera infancia se entiende el juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos: en el hogar, en el educativo, servicios de salud, sociales y en los espacios públicos en general. El artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño, expresa el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes, estos como acciones propias y características de estos grupos etéreos.

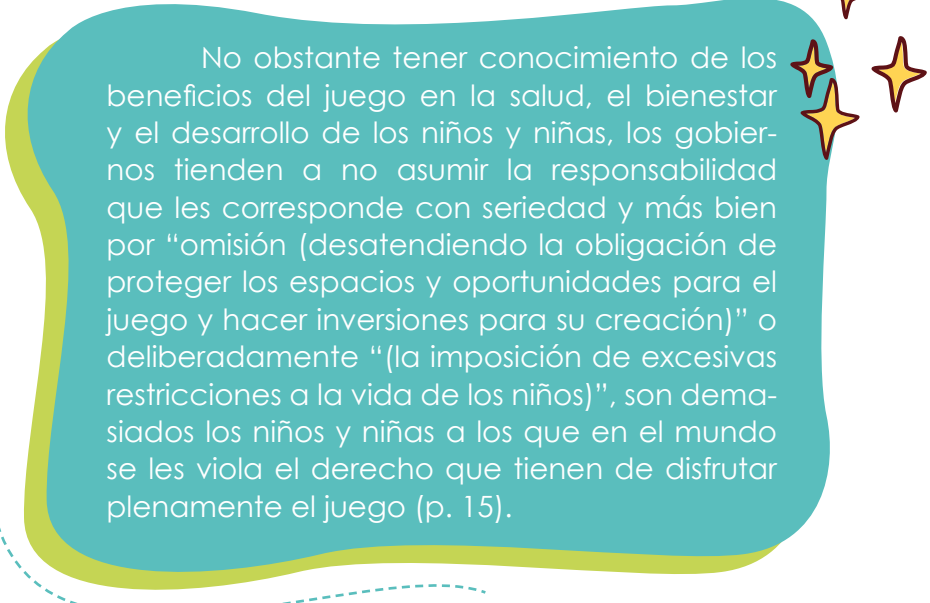
A su vez, los artículos 73, 75, 76 del Código de Niñez y Adolescencia resalta los derechos culturales y recreativos de las perso-





nas menores de edad, entre los que se visualiza el juego y las posibilidades y facilidades para realizarlo.

Sin embargo, tal como lo plantean Brooker y Woodhead (2013) citados por Castro, Morales, y Araya (2015)



No obstante tener conocimiento de los beneficios del juego en la salud, el bienestar y el desarrollo de los niños y niñas, los gobiernos tienden a no asumir la responsabilidad que les corresponde con seriedad y más bien por "omisión (desatendiendo la obligación de proteger los espacios y oportunidades para el juego y hacer inversiones para su creación)" o deliberadamente "(la imposición de excesivas restricciones a la vida de los niños)", son demasiados los niños y niñas a los que en el mundo se les viola el derecho que tienen de disfrutar plenamente el juego (p. 15).

De lo antes descrito, se visualiza una clara responsabilidad de las personas adultas, desde la legislación nacional e internacional, de favorecer el juego y generar espacios y tiempos para que las personas menores de edad puedan ejercer este derecho, primordialmente en los ambientes dirigidos a la primera infancia.

Así como las personas somos seres integrales, algunos derechos también lo son, en el sentido de que se entrelazan y se desarrollan de forma transversal, es decir funcionan en concordancia con otros, y así nos lo hacen

saber Woodhead y Oates (2013), quienes afirman que “El juego es valioso de por sí, y que además, contribuye a la realización de otros derechos como el derecho a la salud, la educación, la identidad y la participación” (p. 2). La oportunidad que se les dé a los niños y a las niñas de jugar, posibilita que otros derechos se lleven a cabo, de forma implícita.

El derecho al juego, no sólo está a cargo de ser resguardado por docentes, familias o vecinos, sino que según Naciones Unidas (1989, artículo 31, párrafo 1) establece en la página IV que “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”, por lo que es imperativo que desde los gobiernos se llame a la concientización de la ciudadanía en general, para que se vea como una obligación expresa, el brindar espacios en los cuáles los niños y niñas puedan jugar. Como bien se está mencionando, las Naciones Unidas ya ha establecido que es obligación de los Estados Partes resguardar el derecho al juego, sin embargo, tal y como lo menciona Woodhead y Oates (2013) “El juego es una actividad universal y también un derecho universal de todos los niños, pero no siempre es sencillo asegurarlo y salvaguardarlo” (p. 1), si bien es cierto puede ser una labor difícil la del aseguramiento o resguardo de dicho derecho, los Estados, deben de utilizar distintas estrategias para concientizar sobre este deber de los adultos y derecho de los niños y niñas, especialmente para las instancias que trabajen con poblaciones menores de edad o que estén al cargo del cuidado y formación de esta población.



EL JUEGO COMO PROMOTOR DEL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL



El Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, subraya que “la actividad lúdica es la estrategia más valiosa para favorecer el desarrollo de la niñez, su adaptación al contexto cultural, autonomía, identidad personal, proceso de construcción de conocimientos, comunicación y expresión” (Ministerio de Educación de Costa Rica, 2004, p. 16). Por lo tanto, desde esta mirada se visualiza al juego como eje de cualquier proceso pedagógico que se realice con niños y niñas durante la primera infancia.

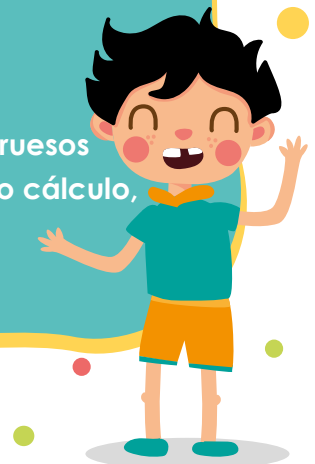
Asimismo Woodyhead y Oates (2013), se refieren al aprovechamiento que se le puede dar a las actividades lúdicas, ya que “El juego contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil y mediante el juego se pueden adquirir numerosas aptitudes y competencias tempranas” (p. 17), a partir de la generación de estas interacciones es que el juego se convierte en un espacio generador de oportunidades y de experiencias, un momento en el que se percibe una estimulación desde el ser integral por el que estamos constituidos los seres humanos, como lo mencionan los autores supracitados, “Aunque los niños pequeños pueden jugar por el puro placer de hacerlo, en la última mitad de siglo las investigaciones se han concentrado en la contribución que esta actividad brinda a su desarrollo”.

Por consiguiente, tanto el juego libre en el hogar, como el juego planificado en los centros de atención para niños y niñas en etapa preescolar, han sido motivados por madres, padres y educadores que se encuentran ansiosos de promover el desarrollo en todos sus aspectos: físico, cognitivo, lingüístico, social y emocional. Todo tipo de juego, desde “dónde está el bebé”, jugar a atrapar objetos, hasta los deportes y juegos de mesa de los niños más grandes, puede contribuir al incremento de las aptitudes y competencias del niño en crecimiento (Woodhed y Oates, 2013, p. 18). Se podría decir, que el juego promueve un sin número de habilidades, procesos y acciones que favorecen todas las áreas del desarrollo humano, no obstante, nos interesa resaltar algunos aprendizajes que se dan por medio del juego y que consideramos primordiales:

- ◆ **Relación consigo mismo y con otras personas**
- ◆ **La identificación consigo mismo y con los otros**
- ◆ **El acercamiento con el mundo exterior y con el espacio**
- ◆ **El aprendizaje y ejercicio de valores**
- ◆ **El reconocimiento de sus capacidades y limitaciones**
- ◆ **La creatividad**
- ◆ **La imaginación**
- ◆ **La autonomía**
- ◆ **La iniciativa**
- ◆ **La curiosidad**



- ◆ La participación
- ◆ El cuestionamiento
- ◆ Construcción de conceptos
- ◆ Construcción de hipótesis
- ◆ La capacidad de observar
- ◆ El conocimiento de los objetos y sus características
- ◆ El descubrimiento y la experimentación
- ◆ investigar
- ◆ Solución de problemas
- ◆ Razonamiento
- ◆ El asombro
- ◆ Manejo de contradicciones
- ◆ Planeamiento
- ◆ La movilización de estructuras de pensamiento
- ◆ Control inhibitorio
- ◆ Memoria de trabajo
- ◆ Toma de decisiones
- ◆ La concentración
- ◆ Uso del espacio
- ◆ Las habilidades corporales
- ◆ Movimientos motores finos y gruesos
- ◆ Conceptos matemáticos como cálculo, distancia, fuerza, etc.
- ◆ Y muchos otros más.



Si bien es cierto, en los niños en la primera infancia, la producción del lenguaje sigue siendo un tanto primitiva y recurren a los sonidos o entonaciones y señalizaciones para dar a entender el sentido o significado de lo que desean; el juego contribuye al desarrollo de la comunicación y del lenguaje en general.

Al ser el juego una actividad universal, los niños y las niñas sienten la iniciativa de realizarla, les genera placer, disfrute y gozo, al respecto Woodhead y Oates (2013), nos hacen referencia a que la iniciativa hacia este -el juego-, es ajena a condiciones, o factores externos, cuando mencionan que “los niños sienten espontáneamente el deseo de jugar y tienden a buscar oportunidades para hacerlo inclusive en los ambientes menos favorables.” (p. 2), a partir de esta premisa, se puede extraer lo inherente y cotidiano que resulta el juego, desde una perspectiva que no conoce barreras, problemas o elementos desfavorables, ya que aún en circunstancias o situaciones adversas la iniciativa de los niños y las niñas siempre se encuentra presente.

La educación preescolar formal va abriéndose camino y con este va adquiriendo mayor atención e importancia, los países están implementando estrategias entorno a calidad y cantidad para ampliar la cobertura, sin embargo, no siempre, cantidad va de la mano de la calidad, y al respecto UNESCO (2006), menciona que prevalece en los ambientes preescolares las metodologías tradicionales de “aprendizaje de memoria”, con aulas que exceden la capacidad de metros cuadrados por estudiante, poca existencia de recursos o nulos en algunos casos; provocando que hayan oportunidades limitadas para realizar actividades atractivas y de



¿QUÉ DICEN LAS INVESTIGACIONES?

La participación regular en actividades físicas, de recreación y juegos están asociados a un mejor rendimiento escolar (Consejo Superior de Deportes, 2012).

aprendizaje "basado en el juego". Es decir, que lamentablemente a pesar de que han mejorado en todo el mundo las oportunidades educativas y la cobertura, la calidad de estas ofertas para niños pequeños es sumamente variable y alejada, en algunos de los casos, del acceso a la lúdica.

Como se mencionaba, la educación ha venido adquiriendo una mayor relevancia, las recientes investigaciones indican lo positivo que puede ser que se brinden experiencias de juego desde edad preescolar, sin embargo, las expectativas de los padres y madres de familia también se han acrecentado, y la publicidad de las instituciones educativas se las ingenia para atraer la mayor cantidad de familias hacia su centro, y tienden a vender un sistema educativo sumamente academizado y al deber responder a este mercado, la opción por la que optan muchas instituciones es reducir el tiempo de juego, y los niños y las niñas se encuentran en ocasiones en jornadas de hasta 8 horas diarias, y con pocos y cortos momentos de recreo, reduciendo así la oportunidad de jugar libremente.

El tiempo libre, el ocio, la recreación, “de hacer lo que se quiere” y de la “forma en como se quiera”, es necesario tanto para adultos como para niños y niñas, es un espacio necesario, en el caso de adultos se ha determinado ya en varias investigaciones que quienes tienen muy poco tiempo para sí mismos, son personas con una capacidad productiva menor, “Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres” (Aucoturier, 2004 citado por Cárdenas y Gómez, 2014, p. 14).

Los recuerdos más positivos de la infancia son en su mayoría referentes al juego, y esto es porque además deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas (Cárdenas y Gómez, 2014, p. 16). Lo que invita a pensar que el juego permite el disfrute en familia, el establecimiento de tradiciones y valores, entre otros.

Escolarizar la infancia, es limitarles a las niñas y niños la oportunidad de ser, “niñas y niños”, de conocerse a sí mismos y saber qué les gusta, qué les genera placer, y qué no les gusta, y este autoconocimiento es un elemento indispensable como habilidad para la cotidianidad de sus actividades y de sus relaciones interpersonales.



EL JUEGO COMO PROMOTOR DE LA CULTURA



En el juego se manifiesta toda la diversidad del patrimonio cultural con el que cuenta el país o zona geográfica específica y en ese sentido, favorecer el juego en la educación inicial, lleva también a preservarla y robustecerla. Castro, Morales, y Araya (2015), señalan que el juego tiene la capacidad de contextualizar y promover aprendizaje de los diversos elementos de la cultura, es decir, aprender a conocer, producir e interpretar signos, valores, principios y mensajes según la orientación que establecen las pautas de comportamiento de la cultura en la que se vive.

Por medio del juego se reproducen valores, costumbres y tradiciones que las sociedades practican en determinados momentos y/o lugares; por ejemplo, es común ver a los niños y niñas de la zona de Guanacaste jugando a la monta de toros, dado que en este lugar es una actividad propia de su cultura, que implica una serie de elementos que son adoptados por los niños en el momento de jugar. En este sentido, podría decirse que la cultura permea al juego y el juego promueve los elementos culturales imperantes.

Ahora bien, si se quiere que se genere una cultura que respete y reconozca la importancia del juego en la educación inicial, es pertinente la inclusión de la familia y la comunidad en esta labor, lo cual podría ser una tarea de difusión y promoción de juegos a nivel comunal y desde los centros educativos, para acercar y hacer del conocimiento los múltiples beneficios que esto genera para la identificación cultural y para la preservación de misma

cultura a lo largo de la historia. Dicho en palabras de Cárdenas y Gómez, 2014, en “el juego se manifiesta toda la diversidad del patrimonio cultural con el que cuenta el país y, en ese sentido, favorecer el juego en la educación inicial lleva también a preservarlo y robustecerlo” (p. 19).

En la actualidad, se observa una pérdida de juegos tradicionales, y culturales, sin embargo, la recuperación de éstos, no está en manos de los niños y niñas, sino que debe de generarse un interés e iniciativa desde la población adulta que tiene conocimiento sobre estos y que pueden, en los espacios de convivencia con personas menores, continuar con la herencia de estas tradiciones, los espacios de convivencia recobrarían en los adultos también, el sentido de la importancia del disfrute y el goce, además de pertinencia entre la comunidad, fomentando así un fortalecimiento de las relaciones interpersonales y una apropiación de los espacios.

A través de las experiencias de juego, y solamente observando, se puede realizar toda una investigación, ya que es la actividad en la que los niños y niñas se desinhiben, y se puede detectar o encontrar distintos elementos, y es que “Las niñas y los niños representan en sus juegos la cultura en la que crecen y se desenvuelven; la riqueza de ver el juego desde esta perspectiva permite aproximarse a su realidad y a la manera en que la asumen y la transforman” (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, p. 20).

La riqueza del juego va más allá del aporte cultural que brinda, constituye espacios en los que los niños y las niñas externalizan situaciones vividas dentro de sus cotidianidades, replican a través del juego sus ambientes y relaciones que ven o viven dentro de los salones de la escuela, de sus hogares, o de otros ambientes en los cuales son partícipes.



TIPOS DE JUEGOS

Es entonces cuando pensamos que imaginar el mundo de la infancia sin el juego, es casi imposible, pero ¿qué tipo de juegos existen?, ¿cuáles puedo incorporar en las dinámicas diarias? En este sentido, es importante anotar que existen múltiples clasificaciones de los tipos de juegos, sin embargo, hemos seleccionado la clasificación planteada por Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014), de ya que la valoramos como clara, sintética y apropiada.



ÍNDICE



ÍNDICE



LOS JUEGOS CORPORALES



Cuando pensamos en el juego para los bebés, nos remontamos a las interacciones tales como las cosquillas, los balanceos, el arrullo, el vaivén y el ocultamiento y muchos otros juegos de relaciones corporales.

Así como esas primeras interacciones surgen desde el espíritu lúdico, desde este espíritu surge también las primeras interacciones con agentes externos, como lo son las relaciones con sus pares, con sus coetáneos, al respecto Trevarthen, citado por Woodheat y Oates (2013, p. 22), menciona que “ya en los primeros meses de vida los bebés tratan de ponerse en contacto con otros bebés y niños pequeños como compañeros de juego mediante “miradas, refunfuños, sonrisas, quejidos, arrullos, chillidos y risas”. Estos autores además rescatan que “A menudo imitan y se burlan juguetonamente de los demás y gozan de la diversión y el humor que se encierra en estos intercambios recíprocos. Su juego ha sido descrito como “compañía receptiva” (“responsive companionship”). Esas mismas interacciones iniciales surgen desde un plano del descubrimiento de sus capacidades y habilidades, de ir experimentado con y desde su propio cuerpo.

Las etapas del juego, así como el desarrollo humano, progresa de forma paulatina, responde al proceso evolutivo del ser humano, el juego corporal se transforma, conforme se da el crecimiento del ser humano en interacciones más complejas. Como observamos con anterioridad el juego en los bebés se da de una forma muy básica, acorde a sus características de desarrollo,

sin embargo, los autores Woodhead y Oates (2013), citando a Lokken, 2000, se refieren también a una etapa del juego corporal un poco más avanzada, que surge a partir del segundo año de edad, en el que cuando interactúa con sus pares “pueden volverse más visiblemente físicos y suelen incluir: corridas, saltos, pisoteos, volte-retas, rebotes, retozos y gritos, caídas ostentosas y risas ostentosas”. Otro elemento que interactúa es la comunicación gestual afectuosa como palmaditas y caricias entre ellos. Este autor describe este “estilo social” como “juguetón” y “como una especie de fusión física y emocional. A los niños pequeños les encanta la presencia de otros bebés y tener la oportunidad de jugar con objetos familiares y cotidianos. Esto le da al juego de los bebés una calidad claramente lúdica” (p. 22).

La herramienta primordial es el cuerpo, gracias a este es posible el contacto con el medio externo, es decir, la percepción y la acción son, entonces, parte fundamental en el niño que juega.





JUEGO DE IMITACIÓN



Para entender la trascendencia que tiene este tipo de juego, se debe partir de que "imitar va más allá de una acción mecánica y en cambio, implica una tarea que moviliza estructuras de pensamiento en las que elaboran y comprenden fenómenos de la vida cotidiana" (Cárdenas y Gómez, 2014), a raíz de estas construcciones neuronales y cognitivas es que se crea o reconstruye, la imitación que es un proceso trascendental. Además, el juego y la imitación comparten una característica esencial como lo es el placer. Al respecto las investigaciones demuestran que la imitación cumple un papel importante, ya que los "bebés manifiestan un interés creciente (sobre todo a través de miradas y sonrisas) cuando un adulto imita sus acciones lúdicas o juega con el mismo juguete, y menos interés cuando el adulto juega con un juguete diferente o emprende acciones distintas" (Hauf y otros, 2007, citados por Woodhead y Oates, 2013, p. 20).

Asimismo, las investigaciones sugieren que el bebé es sensible a "las intenciones del adulto de imitarlo" y empieza a ver al adulto "como potencial compañero en intercambios sociales lúdicos donde los roles se pueden invertir y puede tener lugar la personificación recíproca" (Agnetta y Rochat, 2004, p. 33, citados por Woodhead y Oates, 2013, p. 20).

Los últimos años se ha dado una mayor relevancia a la etapa de la primera infancia, pues se ha venido demostrando que es un periodo en cuál el aprovechamiento debe ser al máximo, al respecto se menciona

que, la primera infancia es la “temporada alta” del juego imaginativo, un período en el cual el fingir y los juegos simples se convierten en una elaborada construcción de tramas y en la negociación de roles de simulación” (Singer y Singer, 1990, citados por Woodhead y Oates, 2013, p. 20).

Los juegos de simulación nutren de manera contundente el desarrollo intelectual, social y emocional. Se dice que la relevancia que tiene el juego de imitación, está estrechamente relacionado con las habilidades sociales necesarias para la vida, ya que involucran la capacidad creativa que tiene una persona, con la resolución de conflictos, con la empatía, imaginación y otras competencias sociales. De la misma manera, las investigaciones relacionan el juego con la concentración, con una alta atención a medida que crean y elaboran los temas imaginativos.

Este tipo de juego fomenta, como lo veníamos comentando, distintas áreas del desarrollo humano, dentro de estas, el área lingüística, los menores de edad



aprenden a interpretar, asumir e incluso a negociar roles que van a desempeñar, y todo esto lo logran gracias al lenguaje, el cual se ve estimulado a su vez cuando tienen que expresar sentimientos o las situaciones. Agregan también la oportunidad de aprovechar las oportunidades y de incluir estímulos en cuanto a otras habilidades, por ejemplo se referían



a la lectoescritura y a los procesos lógicos matemáticos, y así se va generando un progreso de forma integral. Se refieren también a que en su autorregulación les resulta de ayuda, ya que aprenden a respetar los aportes de las demás personas y a contener los impulsos instantáneos y conocer acerca de las reglas de la sociedad.

¿QUÉ DICEN LAS INVESTIGACIONES?



Los investigadores del Instituto Cooperativo de Investigación en Ciencias Ambientales (CIRES, por su sigla en inglés), junto con expertos del Colegio Carleton en Minnesota:

Entrevistaron a 345 estudiantes en sus primeros años en la universidad y les pidieron que completasen pruebas de distintos niveles de dificultad para determinar sus habilidades espaciales, además de preguntarles si antes utilizaron juguetes de construcción.

Al relacionar el nivel de conocimiento espacial con sus juegos en la infancia, encontraron que aquellos estudiantes que habían utilizado juegos de construcción antes de entrar en la escuela primaria obtuvieron puntuaciones más altas que quienes desarrollaron o aprendieron esas habilidades más tarde.

Tomado de Revista Expansión. (2018)

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN



En cuanto a esta categoría de juego, se puede destacar que los autores Cárdenas y Gómez (2014, p. 25), comentan que con este tipo de juego, se fomenta el trabajo en grupo, la negociación, el brindar y respetar opiniones, así como el valor del respeto y de la conciliación en cuanto a qué hacer y cómo hacerlo, por lo que se podría decir que éstos juegos facilitan una evolución en las diferentes edades, pasando de la manipulación a la planeación, elaboración, combinación y nominación de las construcciones. “De allí la importancia de generar experiencias pedagógicas de distinto orden, de modo que el conocimiento sobre aspectos del mundo cotidiano y del mundo fantástico de las niñas y de los niños se puedan reflejar en sus construcciones” (Cárdenas y Gómez, 2014, p. 25).

Los juegos de construcción permiten que los y las niñas puedan generar una serie de aprendizajes en múltiples áreas, ya que se constituyen en posibilidades de ser juegos por sí mismos o de dar vida a proyectos base para jugar, es decir, puede ser que el juego sea juego por sí mismo; o bien puede ser utilizado como el escenario o base para el juego, por ejemplo cuando los niños y niñas arman una carretera y puentes para jugar con los carros, o juegan a armar estructuras para una ciudad,





entre otros. Cualquiera que sea el propósito del juego de construcción promueve la concentración y la invención posibilitando la creatividad, la resolución de problemas y el conocimiento de las cualidades físicas de los objetos y espacios.

¿QUÉ DICEN LAS INVESTIGACIONES?



Se recomienda realizar al menos 60 minutos de actividad física, de intensidad moderada a vigorosa, la mayoría de los días de la semana (Organización Mundial de la Salud, 2010).

A pesar de ello, según un estudio realizado, acerca de los hábitos deportivos de la población escolar en España, se ha encontrado que solo el 54% de los chicos y el 31% de las chicas, cumplen con estas recomendaciones.

También en este estudio se constató que el índice de sedentarismo en la población escolar en ese país, se sitúa en el 35%, siendo superior en el caso de las chicas 46% (Consejo Superior de Deportes, 2011).

En Costa Rica, un 65% de las personas son inactivas o sedentarias, situación que puede generar casos de obesidad y estrés que desembocan en otros padecimientos (Universidad de Costa Rica, 2017), tales como los señalados por la Encuesta Nacional de Nutrición 2008-2009, en la que se mostró una prevalencia de 21,4 % de sobrepeso y obesidad en niños (as) entre 5 y 12 años de edad, en adolescentes entre 13 y 19 años un 20,8 %.

JUEGOS TRADICIONALES



Los juegos tradicionales, son testimonios vivos de una historia, de una cultura, de una sociedad; razón por la cual, estos pueden diferir según la zona en la que se encuentren e indiscutiblemente generan identidad, ya que se permiten la diferenciación de los roles y actitudes de un contexto particular.

Hay elementos fundamentales en los juegos tradicionales, que se resumen a continuación:

- **Dan la posibilidad de que cada persona construya su propio juguete, lo cual permite:**
 - ◆ Poner en práctica el ingenio y la creatividad
 - ◆ Utilizar el material disponible a su alcance
 - ◆ Convertir al niño en un artesano
 - ◆ Tener un escaso o nulo costo económico
 - ◆ Participar activamente
 - ◆ Dar pie al trabajo cooperativo.
- **Facilitan y estimulan el desarrollo de la socialización en las personas menores de edad, ya que:**
 - ◆ suelen ser juegos que admiten un gran número de participantes,
 - ◆ permiten al niño entrar en contacto con sus iguales



- ◆ conocer a las personas que le rodean
 - ◆ aprender de normas de comportamiento
 - ◆ descubrirse a sí mismo
 - ◆ Disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad, la apatía, la ansiedad o la timidez
 - ◆ Favorecen la comunicación
- **Facilitan el autoconocimiento**
 - **Son mucho más activos y participativos, ya que suelen ser mayoritariamente juegos psicomotores, por lo que implican mayor actividad física que otro tipo de juegos.**
 - **Se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos**
 - **Se realizan con el propio cuerpo o con recursos disponibles en la naturaleza.**



Entre los beneficios que conlleva participar en juegos que impliquen actividad física, como suele ser el caso de los juegos tradicionales y recreativos, se destacan los relacionados con la salud, como el fortalecimiento de la estructura ósea y una mejora de la condición física y cardiovascular.

Además de desarrollar el propio cuerpo, al tratarse de juegos psicomotores también desarrolla su capacidad perceptiva. Dentro de esta capacidad, destaca la percepción visoespacial y percepción rítmicotemporal, entre otras (Garaigordobil, 2005). Como un rasgo particular que es importante resaltar de los juegos tradicionales, principalmente las rondas, se acompañan de una canción, rima o una danza, las cuales favorecen la memoria, el lenguaje y permiten familiaridad con las pulsaciones, acentuaciones, pausas asociadas a los movimientos.

Asimismo, los juegos tradicionales permiten la transmisión cultural de mayores a pequeños, lo cual contribuye a la conservación de la cultura, manteniendo viva la memoria lúdica y formando parte del patrimonio inmaterial de dicha cultura; en este sentido se puede decir que refuerzan el sentido de pertenencia de los niños generando la integración y reforzando los lazos de unión de las personas y haciendo que ellos y ellas se sientan parte de un grupo social.



¿QUÉ DICEN LAS INVESTIGACIONES?



Luego de una investigación y múltiples consultas, la Agencia de Salud Pública de las Naciones Unidas, de la OMS, publicó en el 2019, las primeras pautas sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño dirigidas a niños menores de 5 años (bebés menores de 1 año, niños de 1 a 2 años y niños de 3 a 4 años).

Se señala que:

- ◆ El sedentarismo es un factor de riesgo para el sobrepeso, la obesidad y las enfermedades crónicas, si un niño menor de cinco años no hace actividad física suficiente, tiene posibilidad de subir de peso y con esto enfermar.
- ◆ Muchos chiquitos de edad preescolar o menos pasan gran cantidad de horas frente a la pantalla de una tablet o televisor o teléfono inteligente, en detrimento del ejercicio.
- ◆ Niños de un año deben moverse durante 60 minutos al día
- ◆ Los preescolares y escolares deben moverse al menos 180 minutos, separado en varias sesiones.
- ◆ En estas edades se necesita más actividad física que los adultos y esto no se está cumpliendo.

JUEGOS REGLADOS



Se necesita haber jugado muchos juegos motores y simbólicos antes de construir la comprensión de la regla dentro del juego. Cuando los niños y niñas están en la etapa en que ha aprendido a jugar con reglas, se presentan los siguientes logros:

- ◆ Comprensión de la dinámica de esperar el turno
- ◆ Establecimiento y respeto de reglas
- ◆ Entendimiento y diseño de estrategias para ganar
- ◆ Práctica de la cooperación y la empatía
- ◆ Postura descentralizada, para lograr ponerse en el lugar del otro
- ◆ Comprensión del sentido de la competencia
- ◆ Resolución de conflictos y problemas que surgen en el juego.

Conocer el mundo de las normas y su importancia en el contexto social es una de las posibilidades que ofrece este tipo de juegos. Además, los juegos de reglas aportan al niño espacios de interacción social, la expresión de sentimientos, comportamiento responsable y democrático, regulan la agresividad, facilitan el aprendizaje de ganar o perder, le muestran la diferencia entre lo que está bien y lo que está mal, generar el control de impulsos o deseos (autocontrol), permiten el cooperar y



comunicarse con sus iguales, estimula el desarrollo integral de la personalidad, de la inteligencia interpersonal, de la autoestima, de conductas éticas y otras conductas y acciones relacionadas con el desarrollo del comportamiento moral, permite el desarrollo de procesos cognitivos relacionados con la atención, percepción, razonamiento e inteligencia lógica (Castro, Morales y Araya 2015). Las autoras precitas mencionan que alrededor de los cuatro y los siete años, se inicia este tipo de juegos que están regulados por un acuerdo o código que agrupa una serie de reglas que los niños deben aprender y aplicar al jugar.



¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR?

Retomando lo dicho en páginas anteriores la vida infantil no puede concebirse sin juego, ya que el jugar es la principal actividad de las personas menores de edad y principalmente de los niños y niñas en la primera infancia. La actividad lúdica responde a la necesidad de los niños y las niñas de mirar, tocar, expresar, curosear, experimentar, imaginar, saber, crear, soñar y constituye es un impulso primario desde el nacimiento que los lleva, a descubrir, explorar, dominar, amar y a apropiarse del mundo que les rodea. Todo ello brinda la posibilidad de un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad.

En la infancia, el juego adquiere un valor educativo evidente, en primer lugar, porque despierta la curiosidad, que es motor del aprendizaje; también proporciona alegría, motivación y satisfacción por aprender.

En el juego se desarrollan todas las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales necesarias para un crecimiento sano y equilibrado, por lo que debemos promoverlo en todas las personas de cualquier edad y priorizar en la primera infancia, pero surge la pregunta, ¿Qué se necesita para jugar?, la cual responderemos desde tres ideas básicas:

1

En primer lugar, **tiempo**: rico, pausado, sin prisa; donde podamos desplegar la imaginación y recogerla, recrear lo visto, experimentado y lo aprendido; tiempo para soñar e imaginar mientras se juega.

2

Espacios acondicionados para el juego, en las calles, en las casas, en las escuelas, donde se pueda jugar de manera libre y sin peligros; espacios que permitan imaginar y recrear la imaginación.

3

En tercer lugar, **compañeros de juego**, papás, mamás abuelos, docentes, pares (iguales); porque jugar solos tiene gran valor, pero es en el contexto de los juegos compartidos, donde el niño aprende cómo son los demás y van creando su propia imagen. Cada uno de éstos compañeros de juego desempeña un rol de suma importancia para los niños y niñas.





La promoción de la actitud lúdica en la infancia debe partir de interesarse por cada uno de estos temas: tiempo, espacio y compañeros de juego. A continuación resaltaremos algunas de las ideas principales de los mismos.

TIEMPO PARA EL JUEGO

1

Con frecuencia, la centralidad del juego en la vida de los niños se ve malentendida e ignorada. El juego es percibido como tiempo "perdido", que se puede aprovechar mejor con actividades "útiles", dirigidas por los adultos y respondiendo a intereses de estos últimos. La creciente presión que se ejerce sobre los niños para que alcancen buenos resultados en la escuela está reduciendo la legitimidad atribuida a lo lúdico.

Es lamentable la vigencia que tienen las palabras de Katz, 2012, cuando menciona que

Con excesiva frecuencia en los planes de estudio y los horarios de la jornada no se reconocen ni la necesidad del juego, ni de las actividades recreativas. En los casos negativos, la educación de la primera infancia se concentra en los objetivos académicos y el aprendizaje formal a expensas de la participación en juegos, mientras que la enseñanza extracurricular y los deberes para el hogar invaden el tiem-

po libre de los niños, dejándoles poco tiempo para las actividades autodirigidas" (Katz, 2012, citado por Woodhead y Oates, 2013, p. 34).

Lo anterior, aunado a que es evidente que los avances tecnológicos, el nivel de criminalidad y violencia en las comunidades, entre otros; hacen que los grupos parentales cada vez más, se inclinen por mantener a sus hijos e hijas mayor tiempo "encerrados" en sus casas. Por lo que, "los niños están pasando cada vez más tiempo con juegos en línea, participando en las redes sociales, mirando películas o la televisión o escuchando música". Lo cual, si bien es cierto, ha sido comprobados sus beneficios en ciertas áreas del desarrollo por investigaciones en diversos contextos, prevalecen "inquietudes, en constante aumento acerca de los riesgos que pueden acarrear a la salud y el bienestar de los niños" (Woodhead y Oates, 2013, p. 34).

Finalmente en este tema de tiempo de juego, es importante considerar que en el Plan Nacional de Actividad Física y Salud 2011-2021 del Ministerio de Salud y Ministerio de Deporte y Recreación, 2011, se establece que para la población de 5 a 17 años de edad, debe entenderse que "la actividad física consiste en juegos, deportes, desplazamientos, actividades recreativas, educación física o ejercicios programados, en el contexto de la familia, la escuela o las actividades comunitarias", y por lo



tanto, con respecto al tiempo de práctica de estas actividades, se recomienda que “deberían acumular un mínimo de 60 minutos diarios y de ser un tiempo superior a 60 minutos diarios, reportará un beneficio aún mayor para la salud y desarrollo integral.

Sobre esa misma línea, el Comité de los Derechos del Niño, se ha pronunciado refiriendo, que es necesario asegurar que se cumplan ciertas condiciones para que la garantía del derecho al juego se realice plenamente, dado que los niños y niñas precisan tiempo y espacios adecuados, es imprescindible que tengan acceso a ambientes naturales, recursos materiales y al contacto con sus pares (Woodhead y Oates, 2013).



2

ESPACIOS PARA EL JUEGO

Imaginar el diseño para un espacio de juego será un aspecto en que distintas disciplinas o profesiones podrían converger o entrar en discusión. A raíz de lo antes mencionado, hay que considerar que los niños y las niñas de todo el mundo se enfrentan ante múltiples retos para el cumplimiento de su derecho a contar con espacios propicios para el juego. Por lo tanto, a grandes rasgos los espacios para actividad lúdica deben ser:

Un espacio interactivo, de transformación, creatividad e innovación, en el que la mera reproducción se deja de lado, posibilitando el surgimiento de lo nuevo, lo original y propio; aunque al principio pueda ser percibido por los adultos como un caos.

Un espacio de confianza, escucha, comunicación y que promueva múltiples posibilidades de juegos, experiencias; en contraposición de un espacio de transmisión, subjetividad de las personas dentro de la visión adultocentrista.

Un espacio de libertad, autonomía, que posibilite una organización, flexible abierta al cambio en la cual se permita una acción transformadora y el dinamismo, es decir, en contra de un espacio con una organización cerrada y programática, que limita al niño y propueve un comportamiento estático, pasivo y dependiente.



Es conocido por los docentes que para muchos niños y niñas sus comunidades no representan ambientes seguros para jugar, ya que deben lidiar con amenazas significativas tales como: tráfico vehicular abundante, contaminación ambiental, elevados niveles de criminalidad y violencia; y que además estas comunidades no cuentan con infraestructura lúdica apropiada, segura y que promueva la interacción con la naturaleza o zonas verdes. Lo anterior redundará en mayores controles y limitación de la libertad y en familias llenas de temor y preocupaciones causados por los eminentes peligros a los que se exponen, aumentándose la vigilancia, control y limitaciones para el desarrollo del juego.

Los beneficios de jugar al aire libre o de jugar en contacto con la naturaleza, son ampliamente conocidos por los docentes, familias y en la comunidad; no obstante, cada vez las personas menores de edad se enfrentan a menos posibilidades de practicar el juego en este tipo de espacios, por lo que se considera valioso que desde la mirada de los derechos y en las políticas públicas sea salvaguardado en la planificación urbana y enfatizando en la población que se encuentran en circunstancias adversas principalmente. En este sentido es importante resaltar la idea de Woodhead y Oates, 2013, cuando mencionan "que los niños experimenten la libertad de jugar, el mundo adulto que los

rodea debe eliminar las barreras físicas, sociales, económicas y culturales que actualmente impiden su realización para todos los niños” (p. 34), lo cual nos sitúa en una responsabilidad y necesidad de actuación responsable y respetuosa de los derechos.

Los cambios sociales, la urbanización y las nuevas tecnologías representan retos para el juego, pero también nuevas oportunidades, si se los maneja adecuadamente. (Woodhead y Oates, 2013, p. 34), en otras palabras estos autores resumen que “El ambiente puede ser un obstáculo para el juego” por lo que como adultos debemos velar por que en nuestras comunidades se creen lugares propicios para la recreación, el esparcimiento y el juego.



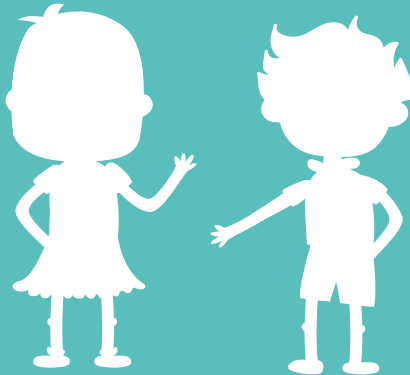


COMPAÑEROS DE JUEGO

3

Es importante resaltar que el juego es por excelencia un promotor de los procesos de socialización en el que las interacciones con la familia, como con las personas que conforman la comunidad educativa (docentes, administrativos, pares, entre otros), y la comunidad donde vive con los vecinos (adultos o personas menores de edad), le permiten al niño aprender a establecer relaciones sociales y aprender progresivamente a compartir, a elaborar conceptos de trabajo común y de cooperación, entre otros.

La interacción social que acompaña al juego, es primordial ya que le hace sentir al niño o niña, felicidad conviviendo en primera instancia con su familia, más adelante con sus pares u otros adultos ajenos a su círculo más cercano y familiar.





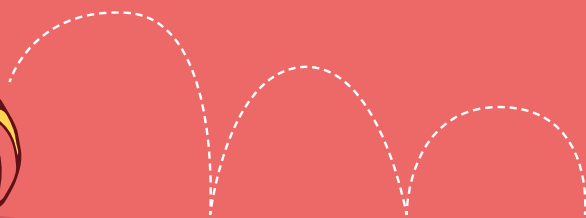
ÍNDICE

LOS PARES COMO COMPAÑEROS DE JUEGO



El juego entre niños y niñas de cualquier edad es fundamental para el desarrollo social. Principalmente, al jugar con pares, es decir niños y niñas de diferente o igual edad (coetáneos), y con una etapa de desarrollo similar, esto les permite alcanzar nuevos conocimientos y habilidades, se ayudan entre sí, aprenden de lógica matemática, lenguaje y juicio social, desempeñan diversos roles, utilizan la imaginación y una serie de habilidades antes descritas que son potenciadas por la actividad lúdica.

El juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico (UNICEF, 2018, p. 7). Para los niños, jugar es naturalmente agradable, si a esto se le suma que su participación sea activa, relacionada con sus intereses, que se posibilite guiar o inventar sus juegos, y precisamente compartir estas acciones lúdicas con compañeros de grupos etáneos similares, mayor significabilidad tendrá. Es decir, un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia; por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños y su proceso de toma de decisiones propias.





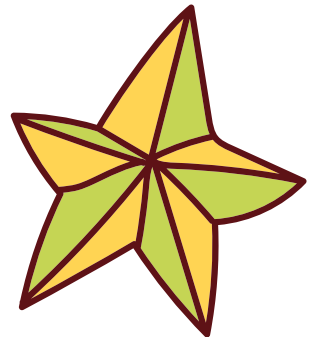
ÍNDICE



LA PERSONA ADULTA Y SUS PAPELES EN EL JUEGO

El incluir al adulto como compañero de juego tiene implicaciones imperantes de reseñar, entre ellas es hacer conciencia que es distinto el rol que debe desempeñar, en cuanto a ser el adulto que propone y observa el juego y el de tomar protagonismo y ser compañero de juego como uno más, que disfruta y se involucra en la acción lúdica con el niño y niña. No obstante este nuevo rol, la presencia del adulto siempre va a ser fundamental para el juego, y aún sin percatarse, da la seguridad que la niña y el niño necesitan para entrar en ese mundo imprevisto y lleno de desafíos que constituye jugar (Cárdenas y Gómez, 2014).

El párrafo anterior nos refiere a dos papeles por parte de los adultos, primero, *La persona adulta como compañero de juego* y en segundo lugar, *La persona adulta como promotora del juego*. A continuación algunas ideas acerca de ambos papeles del adulto:





LA PERSONA ADULTA COMO COMPAÑERO DE JUEGO

Para los niños y niñas es importante también tener espacios para jugar solos, crear y recrear sus propios juegos, historias y aventuras, ellos y ellas se pueden fácilmente perder felices en sí mismos mientras juegan y están inmersos en su propio mundo de maravilla, de exploración y aventura. No obstante, llegará el momento en que van a buscar a sus figuras parentales para que acompañen ese juego con una invitación clara y abierta a irrumpir en su mundo lúdico.

Ahora bien, el acompañamiento del juego desde la interacción implica aprender a respetar las iniciativas, reglas, disposiciones y manifestaciones de los menores de edad, sin perder de vista los límites de sus posibilidades físicas e intelectuales, resaltando sus propios logros y aceptando sus esfuerzos, aunque aún no alcancen los resultados esperados; es decir, reconocer que ellos piensan diferente, ven el mundo de otra manera, desean aprender y apropiarse de ese mundo por sí mismos y no es conveniente que los adultos intervengamos tratando de que actúen bajo nuestras concepciones y conocimientos previos. “El respeto hacia cada niña y cada niño, y sus juegos es una de las bases para comprender los esfuerzos que realiza para entender el mundo en el que está inmerso” (Cárdenas y Gómez, 2014, p. 34).

Asumir un rol dentro del juego, implica compromisos que para las niñas y los niños son fundamentales, pues el hecho de que el adulto se asuma como par en



estos espacios, contribuye a hacer eco en los juegos propuestos por ellos y ellas y a potenciarlos con nuevas ideas que contribuyen a construir el universo lúdico. Es importante destacar, como se señalaba arriba, que el juego de la niña o del niño se enriquece con la capacidad de jugar que tiene quien lo acompaña.

Este acompañamiento en la interacción también puede estar dado por las preguntas que hace el adulto frente al juego que está observando, del tipo “¿qué pasaría si...?”, “cómo podrías hacerlo diferente”, para buscar complejizarlo y enriquecerlo (Cárdenas y Gómez, 2014, p. 34), no obstante, sin perder de vista que no debe abusar de este tipo de preguntas cuando solo es compañero de juego y no docente o guía del mismo.

Un elemento que se desea resaltar en este nivel de involucramiento de los adultos como compañeros de juego, es con respecto a la edad de los niños y niñas, ya que en el caso de los bebés la propuesta lúdica será responsabilidad de los cuidadores, pero conforme va pasando el tiempo, los niños y niñas son quienes proponen, inventan, hacen reglas, dirigen y guían todo el proceso lúdico y los adultos compañeros podrían tener menos protagonismo.

Hay importancia en conocer acerca de las etapas del desarrollo del ser humano, ya que es también acorde a estas que debe considerarse cómo se involucra la persona adulta, los autores Woodhead y Oates, se refieren a cómo la dinámica se ve influenciada cuando son bebés al involucrar también un juguete, “Cuando un juguete u otro objeto se incorpora al juego entre el adulto y el bebé, el intercambio lúdico se vuelve más complejo, implicando al bebé, el cuidador y el objeto. El bebé

coordina activamente la atención que presta tanto al objeto como al compañero (de juego) al mismo tiempo". En relación, al impacto que se genera cuando se dedica tiempo al juego entre madre y bebé, "las etapas del desarrollo humano revelan que el juego de un niño de un año es más avanzado cuando la madre participa en la atención compartida y "estructura" las actividades lúdicas de su bebé, por ejemplo, colocando objetos al alcance del niño, mostrándole cómo completar una acción ("modelándola"), asimismo estimulándolo a tomar su turno en el juego" (2013, p. 20).

En resumen, desde esta perspectiva de compañeros de juego los adultos deben acompañar desde:





LA PERSONA ADULTA COMO PROMOTORA DEL JUEGO

Como se ha desarrollado a lo largo de este escrito, el juego además de ser un derecho tipificado tanto en normativa nacional, como en ordenamientos de organismos internacionales, tiene un trasfondo y beneficios para los niños y las niñas y por ello debe ser la motivación principal para brindar y buscar generar más oportunidades lúdicas. Es por esto que el rol que tomen las personas adultas es indispensable, ya sea en los hogares o en los centros de educación y cuidado a esta población, incluso en espacios comunitarios, ya que se tiene la oportunidad de asumir distintas posiciones y con estas se modificarían los posibles resultados que se pueden obtener.

Las personas adultas, que se encuentran inmersas dentro de espacios en los cuales existan interacciones con o entre niños y niñas deben ser conscientes acerca del impacto que pueden generar con su mediación o con la ausencia de esta, al respecto Woodhead y Oates, se refieren a que los menores de edad, "necesitan que los adultos clave que los rodean reconozcan la importancia del juego y la legitimidad de su exigencia, además de brindar su apoyo a los niños en las actividades lúdicas" (2013, p. 2).

De acuerdo con el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (2004, p. 16) "El juego ofrece a los adultos información acerca de los intereses, necesidades y nivel de desarrollo de la población infantil. Por ello se debe organizar un ambiente educativo que ofrezca múltiples oportunidades para jugar y participar en situaciones retadoras, en espacios y tiempos diversos, seguros e interesantes".

Al respecto, Acevedo (2007) realiza una acotación de suma importancia, ya que para él el juego “no debe ser empleado como mecanismo de privación o, de castigo por un comportamiento considerado inadecuado por el adulto y más bien visualizarlo como una actividad que bien guiada y acompañada, potencia el aprendizaje de los niños y niñas” (citado en Castro, Morales y Araya, 2015, p. 15). Tanto el Comité de los Derechos del Niño como Acevedo, recalcan la importancia de respetar el derecho al juego y estar conscientes de que es, un derecho; por lo tanto, se debe garantizar que esos momentos existan. Aunado a lo anterior, se menciona que a los niños y las niñas no se les puede privar bajo ninguna circunstancia de este momento, por lo tanto, no se debería utilizar como castigo o consecuencia para que funja como modificador de su conducta.

La tarea de la persona adulta, sin embargo, no se limita al conocimiento y reconocimiento de que el juego es un derecho de los niños y las niñas, sino que implica conocer, y tener claridad que su rol y mediación puede tener intencionalidad pedagógica aunque se desarrolle de forma libre o dirigida. Woodhead y Oates (2013) añaden al respecto que en algunos casos el juego puede ser manipulado por los adultos que intentan obtener los resultados que ellos mismos se han propuesto para los niños, empleando actividades y secuencias lúdicas para aplicar sus propias reglas a través de una especie de coerción invisible, lo cual también impone una cohesión y limitación a la libertad de jugar de los menores de edad que es necesario tener claro.

La persona adulta deberá ser un observador atento y tranquilo, pero muchas veces esto no resulta tan fácil y se hace difícil no intervenir (indicando el lado “correcto”



o usos de los objetos, por ejemplo). La no-intervención y la confianza les permiten a los niños y niñas la posibilidad de jugar, disfrutar y a la vez aprender y promover su desarrollo integral. Es tarea primordial del adulto construir ambientes que provoquen y sean detonantes del juego en la primera infancia. El adulto debe ser sensible a la diversidad de manifestaciones lúdicas que se pueden dar en los momentos y lugares más insospechados, durante las rutinas diarias o en los "tiempos vacíos", ya que para los niños y niñas el juego no se detiene sino que es una constante en sus vidas.

En ocasiones la tendencia academicista de los centros educativos o de los mismos docentes, dificulta que se abran espacios de juego, a pesar de que ha habido un rompimiento de paradigmas en cuanto a la importancia de no sobreescolarizar o academizar, este es lento y no se ha generalizado en todos los contextos de la misma manera; por lo que, lamentablemente, en algunos casos, los procesos formativos en la educación responden a tendencias, percepciones y dinámicas sociales que regulan, en cierta medida, las prácticas y las



concepciones de la importancia que se le atribuye al juego por parte de los adultos. En este sentido, Woodhead y Oates (2013), mencionan que el valor que se le atribuye al juego refleja el significado que los cuidadores le adjudican, sus convicciones acerca del desarrollo y aprendizaje de los niños y el rol de los niños en la vida cotidiana. Los estudios etnográficos demuestran que, según las convicciones culturales particulares de cada sociedad, los cuidadores pueden “cultivar”, “aceptar” o “limitar” el juego. Es decir, que lamentablemente, “el mundo social y cultural de los niños modela las oportunidades de jugar” (p. 9).

Como observamos, el juego se ve influenciado, no sólo por el interés e iniciativa inherente de los niños y niñas, sino que este también recibe influencia de agentes que le son externos por ejemplo, el cómo la sociedad y su entorno cercano, conciben al juego y la valía que le atribuyen.

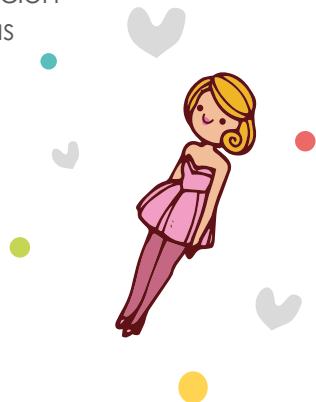
Por otra parte, es necesario analizar que el ritmo de la vida actual obliga a los padres y madres de familia a dejar a sus hijos e hijas en un centro infantil, y en algunas ocasiones y ante la falta de personal para atender de manera personalizada, los niños y niñas podrían estar en situaciones en detrimento del juego y de la calidad de las interacciones lúdicas con los menores de edad. En palabras de Woodhead y Oates, “la escolarización formal precoz les deja a los niños poco tiempo para jugar” (2013, p. 37) y menos posibilidades de que su juego sea acompañado por adultos empáticos a sus necesidades lúdicas.



Los padres, madres u otros cuidadores desempeñan un papel clave en la construcción del “andamiaje” de los juegos tempranos, estimulando la toma de turnos (Woodhead y Oates, 2013, p. 20), tal y como nos lo dicen los autores, desde la posición de adultos se puede ayudar a desarrollar ciertas habilidades para la vida que son necesarias, para una armonía y una mejor convivencia, principalmente considerando que, a lo largo de la vida les será indispensable; tal es el caso de “esperar el turno”, ya que es una habilidad necesaria en las acciones de la vida cotidiana, por ejemplo cuando se está en el banco o institución en la que hay que realizar filas de espera.

El rol que ejercen las personas adultas es fundamental, ya que no solo son un ejemplo a seguir sino que además “Con la ayuda de adultos, los niños pasan gradualmente de sus propias teorías hipotéticas acerca del mundo a una comprensión más científica o académica” (Woodhead y Oates, 2013, p. 29). Asimismo, con el apoyo y la guía de adultos, los niños forman sus primeras ideas acerca del lenguaje, la lectoescritura, la matemática, el mundo físico y las habilidades de reflexión, entre otros.

La observación es la condición que posibilita diseñar experiencias y ambientes que provoquen el juego en donde la niña y el niño encuentren su lugar, de manera que también puedan ser protagonistas y dejar su huella en el ambiente que ha sido diseñado por la maestra, el maestro y personal de apoyo educativo.



¿PARA JUGAR HACEN FALTA JUGUETES?



Los juguetes apropiados en el momento oportuno enriquecen la experiencia de juego y son la base para el aprendizaje, no obstante, no son siempre necesarios para que un niño o una niña pueda jugar, es sabido que ellos tienen la capacidad de jugar con su cuerpo, con su imaginación, con las palabras y pueden convertir cualquier objeto en un sofisticado dispositivo lúdico con los usos más particulares y creativos.

La creciente comercialización de objetos para el juego ha sido enorme en los últimos años, las grandes empresas han visto en los estudios de mercado como una oportunidad el diseño y venta de juguetes que van desde los más sencillos y tradicionales, hasta los más costosos y complejos. Este auge comercial es considerado una amenaza a la libertad de los niños de jugar creativamente. En una visita a un hogar de adultos mayores pudimos conversar con un hombre, quien nos mencionaba que en su época no habían juguetes y que eran ellos quienes debían inventar los propios, valiéndose de maderas, latas, telas, cartones o cualquier otro desecho en los hogares podían crear carros, muñecas, barcos y un sin fin de artefactos lúdicos de gran valor emocional para ellos; en este diseño creativo el mismo proceso era un juego, mientras hacían sus objetos disfrutaban y estimulaban su imaginación. No obstante, reseñaba el señor, sus nietos ya no pueden experimentar este placer y proceso creativo, por que tienen miles de juguetes en una habitación específica de su casa para jugar. El carro comercial, ya viene listo para



usar y lamentablemente ellos se aburren rápidamente y no forman un lazo con el objeto como lo pudo haber tenido él con su juguete que le costó realizar, imaginar y experimentar mientras lo construía.

Como adultos hemos sido testigos que cuando un niño recibe un juguete, lo observará, se lo llevará a la boca y lo manipulará. Jugará con él durante un tiempo pero, pronto perderá interés por el juguete y fijará su atención en la caja y el envoltorio, debido a que éstos tienen otro sonido, otro sabor, colores, entre otros.

A los niños no le interesan los juguetes, sino los nuevos descubrimientos que puede hacer con lo que tiene entre manos; por eso cualquier objeto cotidiano le resultará más atractivo que los “juguetes pensados para bebés”.

El crecimiento de la moderna industria del juguete en los últimos 150 años ha aumentado los recursos disponibles para el juego, pero no siempre se piensa que sea beneficiosa para el juego de los niños. Según algunos observadores, el mundo comercializado de juegos y juguetes constituye una “amenaza” para el juego “natural” de los niños. Esta opinión se basa en la convicción firmemente arraigada de que antes había una infancia pura e inocente, no contaminada por los estragos del orden comercial e industrial y todavía no sujeta a los ataques igualmente nefastos del mundo adulto. Respaldada por una clase media emergente y una creciente infraestructura comercial de juegos y juguetes, la opinión de que el tipo “justo” de juego es fundamental para generar niños sanos paradójicamente conduce a una situación en la cual muchas formas de actividad lúdica parecen socavar la niñez “adecuada” (Woodhead y Oates, 2013, p. 42).

Desde esta mirada, y observando detenidamente a las niñas y a los niños, es evidente que no necesariamente tiene que haber un juguete como tal para que se dé el juego: unos palitos y piedritas pueden ser los elementos más interesantes para hacer una construcción; la caja de los zapatos que se desecha es la casita del bebé; los discos compactos son espejos y platos. Esto sin dejar de lado la tradición lúdica regional para la construcción de juguetes no industrializados, como los elaborados con semillas, madera, tela y barro (Ministerio de Educación Nacional Colombia, 2014, p. 30)

Siguiendo con el tema de los objetos lúdicos, no se puede dejar de lado una estrategia metodológica llamada “el cesto de los tesoros”, la cual fue especialmente diseñada para trabajar con bebés desde que son capaces de sentarse, hasta que empiezan a caminar, en la que se disponen, en un canasto grande, una serie de objetos de origen natural y de uso cotidiano, caracterizados por brindar diferentes sensaciones de tipo táctil, sonoro, olfativo y visual. Este tipo de juguetes a partir de objetos cotidianos, les permite acercarse, adaptarse al mundo que les rodea y formarse una representación social y cultural de su contexto.

Se tiende a pensar que las niñas y los niños necesitan objetos altamente sofisticados para jugar; juguetes con mecanismos complejos y costosos, no obstante, se quiere reforzar la idea de que la característica principal para seleccionar estos objetos, es el potencial lúdico del material. Es decir, objetos que inviten al juego, que permitan la creación de situaciones lúdicas variadas y diversas, que ofrezcan diferentes alternativas de juegos y aprendizajes, a permitan el desarrollo del juego a nivel individual grupal, así como la exploración, recreación y sobre todo el gozo.



CONCEPTOS ASOCIADOS AL JUEGO

Existen una serie de términos comúnmente asociados con el juego y que podrían tenderse a confundir por los adultos como sinónimos de este, no obstante, si logramos comprender la especificidad de cada uno, podríamos entender mejor cómo incentivar todos en la vida de nuestros niños y niñas, sin caer en confusiones u omisiones y siendo conscientes de la importancia de promoverlos todos. Un ejemplo de lo dicho antes es que como adultos tendemos a pensar que si llevamos a nuestros hijos a una clase de fútbol, natación u otro, ya jugaron, lo cual no es así; definitivamente si comparamos estas definiciones a continuación con lo que es el juego, nos daremos cuenta que son distintas, por ello conocer cada una nos ayudará a propiciarlas. Se detalla a continuación algunas bases conceptuales que han sido tomados textualmente del Plan Nacional de Actividad Física y Salud 2011-2021, por ser esta la normativa marco en el país (Ministerio de Salud y Ministerio de Deporte y Recreación, 2011).



ACTIVIDAD FÍSICA:

Corresponde al concepto mismo de movimiento que reúne toda expresión corporal, intencionalidades y usos que se le dé al cuerpo, razón por la cual, en los últimos años, se ha dado gran difusión a la promoción de actividades como caminar, usar las escaleras, bailar, trabajar en el jardín, lavar el carro, entre otras muchas actividades que fundamentalmente gasten energía por encima de los promedios ofrecidos por las tecnologías actuales o los servicios de la vida moderna como escaleras eléctricas, ascensores, servicios de entregas a domicilio, y los servicios de jardinería o lava autos (Escobar, 2008).

La "actividad física" no debe confundirse con el "ejercicio". Este es una modalidad de actividad física, que es planificada, estructurada, repetitiva y realizada con un objetivo relacionado con la mejora o el mantenimiento de uno o más componentes de la aptitud física. La actividad física abarca el ejercicio, pero también otras actividades que entrañan movimiento corporal y se realizan como parte de los momentos de juego, del trabajo, de formas de transporte activas, de las tareas domésticas y de actividades recreativas. (OPS, 2011)





DEPORTE:

Es toda aquella actividad que involucra movimiento físico, a menudo asociada a la competitividad, por lo general debe estar institucionalizado (federaciones, clubes), requiere competición con uno mismo o con los demás y tener un conjunto de reglas perfectamente definidas. Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física pulmonar del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); por lo tanto, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento.

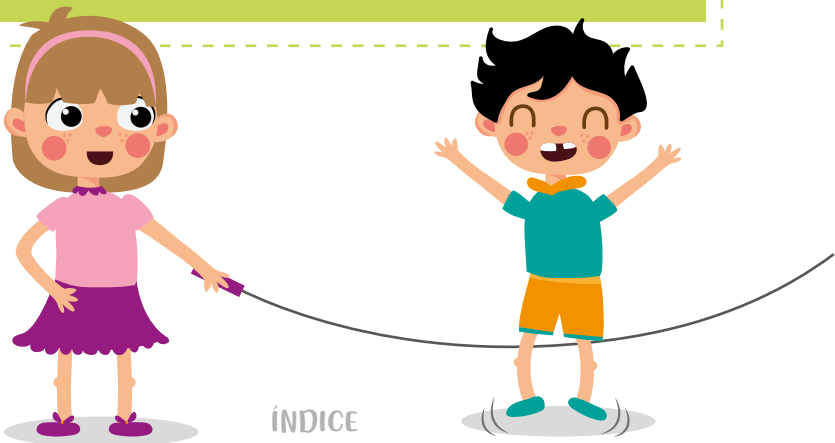
EDUCACIÓN FÍSICA:

El concepto de educación física es tan amplio como el concepto de educación moral o ética, siempre ha sido relegado en la educación básica, contrario totalmente a lo que manifiestan las personas a cierta edad, al indicar que su principal preocupación es su salud, por encima del dinero. La educación física es la educación de la salud, del cuerpo-mente. Se debe enseñar los valores para que el alumno, futura personal social, tenga los conocimientos mínimos que le permitan cuidar su cuerpo y mantener su salud. Como segundo concepto añadido que la educación física tiene que dar las bases motoras comunes a todos los deportes a fin de

que los alumnos si deciden ser deportistas de competición, lleguen con unos conocimientos motores básicos a todos los deportes (Javier Solas, 2006).

RECREACIÓN:

Permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad, se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y sociales. Es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras. © UNICEF/UN0126148/Gilbertson





COMENTARIO FINAL A LOS Y LAS LECTORAS

En las páginas anteriores se han sintetizado algunas de las ideas teóricas del juego como actividad rectora en la infancia y especialmente en la primera infancia.

El objetivo final es aportar elementos para la construcción de propuestas que favorezcan el juego, libre, creativo, imaginativo, que genere aprendizajes, entre otros. De tal manera que los adultos podamos interiorizar la importancia del juego y que este documento les sirvan de guía, de acuerdo con su propio criterio, en las decisiones informadas que tienen que tomar en su rol como adultos responsables de niños, niñas en la primera infancia.

El juego requiere ser desarrollado a nivel familiar, educativo, comunal e institucional, a efectos de que se pueda convertir en acciones concretas, en beneficio de la población menor de edad, para fortalecer sus derechos y su desarrollo integral.

El juego es esencial en el crecimiento, desarrollo, fortalecimiento, realización bienestar y felicidad de todos los niños y niñas, por esto es de vital importancia, generar los espacios y opciones necesarias para que nuestros hijos e hijas tengan la oportunidad de la vivencia y el aprendizaje más significativo que puedan obtener en su infancia: **jugar**.

El juego no deben ser subestimado, ya que es un instrumento invaluable para el desarrollo emocional, social, intelectual, físico y moral del niño (a). Es un derecho de todos los niños y niñas tener espacios para jugar y fomentar el desarrollo de su creatividad.

Un niño y una niña que juega tiene mayor potencial de adaptación y rendimiento ante su entorno, que un niño (a) que no lo hace. Necesita jugar con adultos, con los de su misma edad y a veces solo o sola. Cuando el adulto juega con el niño o niña lo hace sentirse importante, valorado y querido.

Los adultos a cargo del cuidado de niños y niñas también deben considerar seleccionar juegos y juguetes que faciliten un desarrollo positivo. La supervisión del adulto es esencial y se recomienda poner especial atención a los programas de televisión y juegos de video. Debido a que en los últimos años, han aumentado los programas y videojuegos con altos contenidos de violencia y de patrones distorsionados de género.

Asegúrese de brindarle oportunidades para jugar y de compartir suficiente tiempo de juego con su niño (a) o con los preescolares, para garantizar que pueda expresar su esencia... “ser un niño y una niña”. Por otra parte, se recomienda no permitir que el juego se convierta en algo estructurado que limite, el dónde y cuándo hay que jugar para ellos y ellas, sino que se les permita disfrutar de su calidad de personas menores de edad que disfrutan de su derecho a la lúdica y a la creatividad.

“NO PERDEMOS LA ESPERANZA EN QUE LOS ADULTOS TENGAN UNA ACTITUD LÚDICA”



REFERENCIAS

- Castro, M., Alfaro, F., Sánchez, I., Vicente, R. y León, A.T. (2007). *Importancia del juego para los niños y las niñas. Guía para padres y madres*. Instituto de Estudios Interdisciplinarios de la Niñez y la Adolescencia, Universidad Nacional. Costa Rica, Heredia: Oficina de Publicaciones de la Universidad Nacional.
- Castro, M., Morales, M.E. y Araya, A. (2015). *El juego como patrimonio cultural: percepción de las personas de diferentes generaciones en los cantones de Barva y Desamparados*. Informe de Investigación. Universidad Nacional, Centro de Investigación y Docencia en Educación, Instituto de Estudios Interdisciplinarios de la Niñez y la Adolescencia, Universidad de Costa Rica, Centro de Investigación en Identidad y Cultura Latinoamericanas. Costa Rica.
- Código de Niñez y Adolescencia. Publicada en La Gaceta N° 26 de 6 de febrero de 1998. Ley N° 7739. Costa Rica.
- Convención sobre los Derechos del Niño (Unicef, 1990). Disponible en <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- León Sáenz, A., y Pereira Pérez, Z. (2004). Desarrollo Humano, educación y aprendizaje. *Revista Electrónica Educare*, (6), 71-92. Recuperado de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1074>
- McGraw-Hill. (s. f.). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

- Ministerio de Educación de Costa Rica. (2004). *Programa de Estudio para el ciclo de Materno infantil*. San José, Costa Rica: Talleres Gráficos de G y Q impresiones.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2014). *El juego en la educación inicial*. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. DOCUMENTO N°. 22. Editores Impresión Panamericana Formas e Impresiones S.A. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Salud y Ministerio de Deporte y Recreación. (2011). *Plan Nacional de Actividad Física y Salud 2011-2021*. Costa Rica. San José, Costa Rica. Recuperado de <https://www.ministeriodesalud.go.cr/index.php/biblioteca-de-archivos/sobre-el-ministerio/politcas-y-planes-en-salud/planes-en-salud/1164-plan-nacional-de-actividad-fisica-y-salud-2011-2021/file>
- Munuera, C. (2014). *Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención*. Facultad de Letras y de la Educación Grado en Educación Infantil. Universidad de La Rioja. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000697.pdf
- Revista Expansión. (2018). Los juegos de construcción como Lego preparan futuros ingenieros. Revista expansión. México. Recuperado de <https://expansion.mx/carrera/2018/02/06/los-juegos-de-construccion-como-lego-preparan-futuros-ingenieros>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Sección de Educación, División de Programas. New York. Disponible en <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>



Universidad de Costa Rica. (2017). *Mayoría de la población en Costa Rica es sedentaria. Inactividad física genera impacto negativo en la salud*. Recuperado de <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2017/01/23/mayoria-de-la-poblacion-en-costa-rica-es-sedentaria.html>

Woodhead, M. y Oates, J. (2013). *El derecho al juego. La primera infancia en Perspectiva 9. Child and Youth Studies Group (Grupo de Estudios sobre el Niño y el Joven), The Open University (La Universidad Abierta). Milton Keynes: Reino Unido*. Recuperado de <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>



Elaborado por:
Marianella Castro
Rocío Castillo
Patricia Ramírez

Apartado Postal: 86-3000.
Heredia, 2020

Prohibida la reproducción de este material sin previa autorización.



Diseño e impresión



1957-20-P.UNA

ÍNDICE



“PRIMERA INFANCIA
FELÍZ REENCANTAR LAS EXPERIENCIAS”

“DE LA FORMACIÓN A LA TRANSFORMACIÓN”

UNA
UNIVERSIDAD
NACIONAL
COSTA RICA