

¿POR QUÉ JUGAR ES APRENDER?

Reforzando el aprendizaje a través del juego
en los programas de educación preescolar.

EN ESTE INFORME

Compartimos algunas definiciones de lo que se entiende por juego en la primera infancia, seguidas de los puntos clave que explican por qué el aprendizaje a través del juego contribuye a crear personas que no dejan de aprender durante toda su vida y potencia el desarrollo general de los niños y niñas

Mtra. Martha Elena González Rodríguez

INDICE

Resumen/Abstrac.....	3
INTRODUCCION.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
OBJETIVO	5
JUSTIFICACIÓN	6
MARCO TEÓRICO.....	6
¿QUÉ ES EL JUEGO?	6
JUGANDO, LOS NIÑOS APRENDEN Y DESARROLLAN COMPETENCIAS CLAVE	9
EL JUEGO CONSTITUYE UNA ESTRATEGIA ESENCIAL PARA EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA.....	11
Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar	11
El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad	12
UN ENFOQUE DE SISTEMAS PARA HACER DEL JUEGO UN ASPECTO BÁSICO DE LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EN LA PRIMERA INFANCIA.....	14
Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar.....	14
Incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos.	14
Falsas ideas de los padres o cuidadores sobre el juego.	14
Planes de estudios y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen el juego.....	14
Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.	15
Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los niños.....	15
ELIMINAR OBSTÁCULOS Y AVANZAR:	16
¿Es posible integrar un enfoque centrado en el aprendizaje lúdico en el entorno propicio?	16
PLANIFICACIÓN DE LA PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	18
A la hora de planificar la expansión, considerar los recursos humanos necesarios para implementar programas de calidad basados en el juego.	18
Una importante actividad de planificación en el plano de las políticas educativas es la de garantizar la suficiente asignación de recursos para una pedagogía basada en el juego.	19
ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS.....	20
Ejemplos de estrategias para fomentar el juego en la elaboración e implementación del plan de estudios.....	20
PRÁCTICA ADECUADA AL DESARROLLO Y APRENDIZAJE LÚDICO	22
MAESTROS Y DEMÁS PERSONAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	23
ESTRATEGIAS PARA PROMOVER EL JUEGO MEDIANTE EL PERFECCIONAMIENTO DE LOS DOCENTES	24
FAMILIAS Y COMUNIDADES	25
SEGUIMIENTO, REGULACIÓN Y ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD DE LOS SERVICIOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	26

Ejemplos de estrategias para fomentar la inclusión del juego en el aseguramiento de la calidad y el seguimiento	27
CONCLUSION.....	29
BIBLIOGRAFÍA:.....	30

Resumen/Abstrac

El juego motiva a los niños a experimentar el aprendizaje a través de un sistema de prueba y error, sin temor al fracaso y sin la tensión de cumplir las expectativas impuestas por los adultos. Cuando se integra en el contexto escolar, el aprendizaje a través del juego puede brindar a los niños una excelente oportunidad de practicar y dominar las habilidades que se les han enseñado, aprender unos de otros y, lo más importante, dirigir su propio aprendizaje.

En este informe compartimos algunas definiciones de lo que se entiende por juego en la primera infancia, seguidas de los puntos clave que explican por qué el aprendizaje a través del juego contribuye a crear personas que no dejan de aprender durante toda su vida y potencia el desarrollo general de los niños y niñas. A continuación señalamos los obstáculos que pueden afrontar quienes trabajan en pro de la educación preescolar a la hora de defender los métodos basados en el juego, y proponemos una perspectiva sistémica a la hora de fomentar la pedagogía centrada en el niño y los programas lúdicos.

Palabras claves: juego, niños, educación, aprendizaje.

Abstrac

Play motivates children to experience learning through trial and error, without fear of failure and without the stress of meeting adult expectations. When integrated into the school context, learning through play can provide children with an excellent opportunity to practice and master the skills they have been taught, learn from each other, and most importantly direct their own learning.

In this report we share some definitions of what is meant by early childhood play, followed by the key points that explain why learning through play contributes to creating lifelong learners and enhances development general of boys and girls. We then outline the obstacles that early childhood education advocates may face in advocating for play-based methods, and propose a systems perspective in promoting child-centered pedagogy and play programs.

Keywords: game, children, education, learning.

INTRODUCCION

La educación como un proceso cultural de gran diversidad y complejidad, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones entre y con las personas, con la naturaleza y con su entorno. Quienes están a cargo de este proceso, deberán tener presente, que la educación enmarca unas características singulares, que relacionan dos aspectos fundamentales: uno que corresponde a los espacios, tiempos y agentes que la desarrollan, y otro que representa la educación como una necesidad y obligación social, que permite a los individuos reconocer y apropiarse las normas necesarias para vivir y acoplarse a la sociedad.

Lo que significa, que educar para la vida, es, aprender a vivir y a convivir y esto implica fundamentar la educación en los cuatro pilares básicos según lo plantea Delors (1996) para que el individuo logre aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos.

Cada uno de los cuales llevan a la reflexión sobre los elementos mínimos que la educación ha de ofrecer a los individuos para transformar la tradicional formación y transmisión de conocimientos por nuevas alternativas para desarrollar y activar el descubrimiento, y la experiencia de los individuos en su interrelación con el mundo.

Es en esta transformación, en la cual el ser humano da muestra de su capacidad creativa, para lograr de manera acertada y activa, modificar su entorno en relación con el mundo que le rodea, a partir de su capacidad para el aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y curiosidad que le son propias, y que han de promoverse desde los ámbitos en los cuales es educado.

Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Facilitar experiencias de juego y oportunidades de aprendizaje significativas para favorecer un desarrollo holístico y la preparación para la escuela constituye una de las principales competencias del personal de educación preescolar.

Los maestros y educadores de la primera infancia tienen un papel esencial en la prestación de servicios preescolares de calidad.

Es importante que los maestros entiendan la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño en el aprendizaje temprano, así como que estén dotados de las competencias y de la predisposición necesaria para poner en práctica un aprendizaje basado en el juego. También el resto del personal educativo, inspectores de educación, formadores de docentes, personal especializado y directores de los centros, debe estar sensibilizado y suscribir el uso del aprendizaje a través del juego como una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje y el desarrollo del niño.

OBJETIVO

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta. Aunque este informe se centra en los años que corresponden a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta.

JUSTIFICACIÓN

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales.

Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

En el próximo apartado de este informe se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego.

El juego adopta muchas formas. Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad.

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, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego.

En última instancia, 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.

MARCO TEÓRICO

¿QUÉ ES EL JUEGO?

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños

Aunque hemos comenzado aportando una definición sobre el juego existen, como venimos comentando, algunos elementos del juego que son comunes para la mayoría de los autores, Montañés y otros (2000) destacan que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil Marta Ruiz Gutiérrez 7 suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego.

Esto puede deberse en parte a que como hemos comentado anteriormente, el juego ha existido a lo largo de toda la historia de la humanidad y al igual que ha cambiado a lo largo del tiempo el concepto de infancia hasta verlo como lo vemos hoy en día, esto también ha sucedido con el concepto de juego.

Debido a que como hemos comentado no existe una única forma de definir el juego, observaremos a continuación algunas de las definiciones más relevantes que a nuestro juicio se dan sobre él.

Para ello comenzaremos por describir el juego desde un punto de vista etimológico. De este modo podremos sentar la base del significado que nos da la palabra. La palabra juego viene del latín “iocus” o “ludus” haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido.

Según la RAE (2010) el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Como vemos, estas definiciones son demasiado amplias por lo que pasaremos a analizar las definiciones que algunos autores han aportado sobre el juego a lo largo del tiempo.

Comenzaremos por la definición de Spencer (1855), que encontramos en Montañés y otros (2000), para él el juego es el resultado de un exceso de energía.

Los autores referidos recogen otra definición, en este caso de Gross (1989) quien concibe el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 236).

Si hacemos referencia a las ideas de Piaget, y teniendo en cuenta las ideas comentadas por Delgado (2011), este considera que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil Marta Ruiz Gutiérrez 8 podrá comprender y asimilar la realidad. Ortega Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo este afirma que aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego.

“Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas (Ortega Ruiz, 1992. p.52)

Ortega Ruiz (1992) nos facilita también una definición de Vygostki (1934) acerca del juego, ésta afirma que Vygostki definió el juego como:

“Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p. 160)

Por otro lado, nos encontramos con la definición de Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013) en la que afirma que:

“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (p.2)

Zabalza (1987) nos acerca a una definición del juego de Bruner (1986) quien describe el juego como:

“Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo (p.183).

Por su lado Montañés y otros (2000) definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una

actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso.

Y por último comentaremos la definición de López Rodríguez quién, a través del libro de Bañeres y otros (2008), se refiere al juego como:

“Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.” (p. 9).

Este afirma además que los niños se desarrollan completa y armónicamente todas sus habilidades y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego.

JUGANDO, LOS NIÑOS APRENDEN Y DESARROLLAN COMPETENCIAS CLAVE

Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo.

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias.

Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico.

Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada

y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción¹². En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”

EL JUEGO CONSTITUYE UNA ESTRATEGIA ESENCIAL PARA EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA

Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos.

El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el "trabajo" de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás.

El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad

Aunque el presente informe se centra en el enfoque de sistemas a la hora de integrar el juego en todos los aspectos de los programas de educación preescolar y garantizar una práctica adecuada desde la perspectiva del desarrollo, no debemos olvidar que los niños pequeños no solo aprenden en los entornos formales y organizados.

El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos.

Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolares y de primaria.

Los cuidadores de primaria, en su calidad de “primeros maestros” de los niños, son los principales valedores de su aprendizaje y, por tanto, tienen un importante papel a la hora de crear el espacio para el aprendizaje a través del juego.

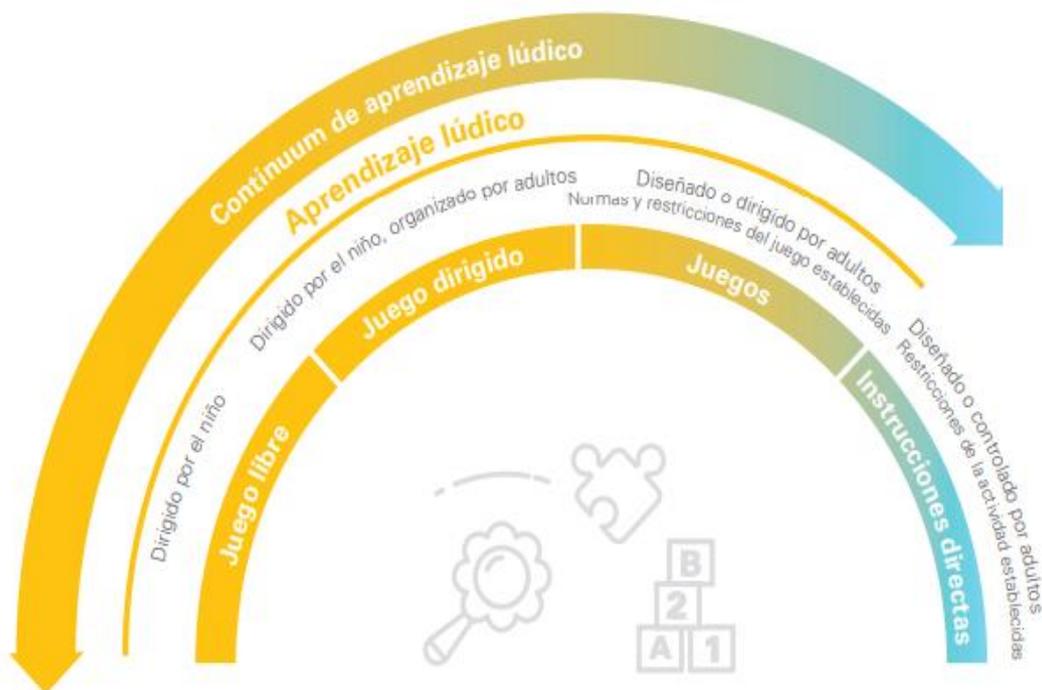
Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño ,el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general ,de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones .

Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño.

El continuo del aprendizaje lúdico, representado en la Figura 1, muestra tres niveles distintos de implicación de los niños y adultos en las experiencias de juego: en un extremo, el juego libre proporciona a los niños absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir; a partir de ahí se va progresando hacia un tipo de juego más guiado o estructurado, con diferentes grados de participación de los adultos.

A lo largo de ese continuo, es importante asegurar que los adultos estén dotados de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego, incluso en el caso del juego libre, ya que los adultos tienen que saber reconocer los beneficios de este tipo de juego y potenciarlo proporcionando el tiempo y el entorno adecuados.

Figura 1. El continuo del aprendizaje lúdico



Fuente: Zosh, Jennifer N., et al. Learning through play: a review of the evidence. Fundación LEGO, 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.

UN ENFOQUE DE SISTEMAS PARA HACER DEL JUEGO UN ASPECTO BÁSICO DE LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EN LA PRIMERA INFANCIA

Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar.

¿Por qué en muchos países el aprendizaje a través del juego no está plenamente integrado en los programas de educación preescolar? Son varios los factores que contribuyen a ello:

Incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos.

En muchos entornos, lo normal sigue siendo el aprendizaje y el recuerdo de la información basados únicamente en la memoria. Los funcionarios y el personal del ámbito educativo, así como los administradores y directores de los centros, posiblemente no son conscientes del papel crucial del juego de cara a favorecer la comprensión de los conceptos matemáticos, científicos y de lectoescritura por parte de los niños pequeños

Falsas ideas de los padres o cuidadores sobre el juego.

Cuando se les pregunta, muchas personas manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al “verdadero aprendizaje”. Esa idea errónea se debe al desconocimiento de los beneficios del juego en la educación infantil, lo que hace que posiblemente muchas familias no demanden la inclusión de oportunidades de juego en los entornos de educación preescolar

Planes de estudios y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen el juego.

Aunque muchos países cuentan con estándares curriculares, estas raras veces incluyen actividades de aprendizaje o métodos de enseñanza basados en el juego. Por ejemplo, una evaluación de los estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de 37 países realizada por UNICEF revelaba que el concepto de juego solo se hallaba bien integrado en una tercera parte de dichos estándares. Asimismo, es improbable que las “competencias de juego” formen parte de los resultados deseados oficialmente declarados en el desarrollo del niño.

Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.

Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje.

Aunque los maestros vean la necesidad de utilizar estos materiales prácticos, a menudo no disponen de suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles a nivel local.

Muchos maestros no han tenido la oportunidad de presenciar el aprendizaje a través del juego en la práctica y, como resultado, carecen de la confianza necesaria para implementarlo en sus clases.

Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los niños.

Por último, cuando las clases son muy numerosas surgen una serie de obstáculos adicionales. Cuando se reúne a más de 30 niños en un espacio relativamente pequeño, resulta problemático proporcionarles experiencias activas con materiales o siquiera disponer de materiales suficientes para todos. Las clases muy numerosas también dificultan que los maestros puedan fomentar el juego de los niños mediante conversaciones personales o preguntas intelectualmente estimulantes.

ELIMINAR OBSTÁCULOS Y AVANZAR:

Dada la gran complejidad del subsector de la educación preescolar, resulta útil adoptar un enfoque de sistemas coordinado para eliminar obstáculos e integrar el juego en los programas de manera coherente.

Limitarse simplemente a afrontar los retos uno a uno no es solución. Por ejemplo, si un país desarrolla talleres para maestros en torno al valor del juego pero no dispone de orientaciones o de expectativas curriculares que sitúen el juego en los programas de educación preescolar, es improbable que los maestros puedan aplicar lo que han aprendido en los talleres.

De manera similar, si no se hace un esfuerzo para ayudar a que las familias entiendan que sus hijos pueden aprender a través del juego y para apoyarlas de cara a favorecer las experiencias de juego en el hogar, es probable que estas se inclinen por el aprendizaje memorístico, los cuadernos escolares y las pruebas de conocimiento abstracto.

En la Figura 2 se presenta un resumen visual de dicho marco, destacando asimismo los principios rectores de equidad, eficiencia y capacidad de respuesta, además de la importancia de la coordinación entre los niveles nacionales, subnacional y local de dicho subsector.

En el próximo apartado veremos cómo cada uno de los aspectos del sistema de la educación preescolar puede potenciar el aprendizaje basado en el juego. Para cada una de estas esferas se proporciona un contexto y una justificación, junto con ejemplos de estrategias que favorecen el aprendizaje basado en el juego.

Los ejemplos mencionados tienen por objetivo incentivar la reflexión, y deben adaptarse para satisfacer las necesidades concretas de cada país.

¿Es posible integrar un enfoque centrado en el aprendizaje lúdico en el entorno propicio?

Por “entorno propicio” se entiende aquí el amplio conjunto de condiciones políticas, sociales y financieras de ámbito nacional, todas ellas interrelacionadas, que pueden fomentar o bien obstaculizar el funcionamiento fructífero del subsector de la educación preescolar.

Un entorno propicio favorable contribuye a que se reconozca la importancia del aprendizaje a través del juego, y puede reforzar aún más dicho énfasis potenciando la coordinación con otros sectores como la salud, la nutrición y la protección social, que en conjunto pueden dar lugar a una voz unificada en favor del juego en la vida de los niños.

A continuación enumeramos los cuatro elementos del entorno propicio, explicando cómo pueden potenciar el aprendizaje basado en el juego.



Liderazgo y capacidad ministeriales

El hecho de que los líderes de alto nivel estén convencidos o sean conscientes del valor de los enfoques del aprendizaje y la enseñanza lúdicos y centrados en el niño puede dar visibilidad a estas cuestiones y ejercer presión en todos los elementos del subsector de cara a integrarlas de manera significativa en sus estrategias y planes de ejecución.

Financiación

Tanto los inversores públicos como privados del subsector de la educación preescolar deberían tener en cuenta la financiación esencial de los materiales de aprendizaje, equipamientos y apoyos profesionales apropiados que permitan que se haga mayor hincapié en el juego. En el contexto de una financiación limitada, donde a menudo se descuidan elementos de calidad, las estimaciones de financiación pública para la educación preescolar deberían basarse en la idea de alcanzar unos objetivos pedagógicos de calidad.

Políticas y legislación

Las políticas que afectan específicamente al subsector de la educación preescolar son importantes en la medida en que pueden afirmar claramente el derecho a jugar de los niños así como establecer que el aprendizaje basado en el juego es un rasgo distintivo y esencial de un aprendizaje temprano eficaz.

Demanda pública

El apoyo a los servicios de educación preescolar por parte de los padres y cuidadores es crucial, y debería estar impregnado de una sólida conciencia de lo que significa la calidad en este nivel educativo. Un aspecto clave a la hora de fomentar el apoyo y la demanda públicos de un aprendizaje a través del juego es asegurarse de que los padres reconocen su papel a la hora de proporcionar experiencias de juego significativas en el entorno del hogar, además de empoderarlos para que puedan hacerlo.

PLANIFICACIÓN DE LA PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

A la hora de planificar la expansión, considerar los recursos humanos necesarios para implementar programas de calidad basados en el juego.

Es importante tener en cuenta las necesidades a nivel nacional, subnacional y local con respecto al personal total requerido para la provisión de programas de calidad basados en el juego (por ejemplo, funcionarios de nivel subnacional o local, maestros, especialistas, supervisores, directores de centros, expertos técnicos, inspectores de control de calidad, arquitectos técnicos, etc.). Esto implica planificar teniendo en cuenta el número de alumnos por clase y la relación maestro-alumnos apropiados. Los requisitos en cuanto al número de alumnos por clase y la relación maestro-alumnos deberían basarse en el número de alumnos a los que un maestro puede prestar apoyo de manera eficaz utilizando métodos activos de aprendizaje basado en el juego. El número de alumnos por clase recomendado es de un máximo de 25, con un maestro y un auxiliar. Sin embargo, la realidad es que muchos programas actuales no cumplen esas recomendaciones, lo cual hace muy difícil para los maestros poner en práctica metodologías que favorezcan el desarrollo del niño (como, por ejemplo, conversaciones ricas en lenguaje, actividades en el rincón de juegos realizadas en interior, etc.). Una de las soluciones posibles consiste en dividir a los alumnos en dos grupos (de entre 25 y 30 niños cada uno) y hacer turnos rotatorios entre las actividades de exterior y de interior bajo la supervisión de un maestro y de un auxiliar de la comunidad.

Esta solución permite que 25 niños tengan acceso a los materiales de las actividades en el rincón de juegos y que el maestro disponga de grupos pequeños para las actividades en círculo, mientras otros 25 disfrutan de juegos de exterior y de otras actividades de grupos reducidos, como contar historias, con el auxiliar de la comunidad.

A la hora de planificar la expansión, se deben considerar los recursos físicos y los materiales necesarios para implementar programas de calidad basados en el juego.

La planificación de los espacios físicos y del equipamiento debería basarse en principios centrados en el niño. Las directrices de construcción de las clases han de reflejar la necesidad de espacios amplios que favorezcan el movimiento y las interacciones de los niños pequeños. Debería poder disponerse de espacios temáticos o de juego libre para las actividades de juego en el rincón o en el centro, además de un espacio exterior amplio para fomentar las actividades de aprendizaje al aire libre.

Una importante actividad de planificación en el plano de las políticas educativas es la de garantizar la suficiente asignación de recursos para una pedagogía basada en el juego.

A veces, los encargados de formular políticas interpretan que el concepto de “aprendizaje a través del juego” implica que los niños no necesitan material alguno (como libros de texto), y concluyen que de ese modo se puede ahorrar dinero. Las campañas de promoción pueden clarificar que, aunque muchas actividades lúdicas son “libres” —y muchos materiales de aprendizaje pueden elaborarse con materias primas locales—, sustentar un aprendizaje y un desarrollo holísticos requiere un inventario sustancial de equipamiento y de materiales.

Financiar el juego

Financiar los materiales de aprendizaje, equipamientos y apoyos profesionales apropiados que favorezcan el juego no tiene por qué resultar costoso, pero sí requiere que se fomenten la pertinencia y la diversidad en su ámbito de aplicación. Por ejemplo, cuando los gobiernos desarrollen paquetes de recursos de aprendizaje para las aulas de educación preescolar, pueden explorarse materiales de bajo costo que resulten pertinentes a escala nacional. Como , en el Senegal, UNICEF apoyó el desarrollo de un kit de recursos de juego y de aprendizaje (basado en el modelo del kit de desarrollo en la primera infancia para situaciones de emergencia) para las clases de preescolar, asegurando así el uso de juguetes, juegos y otros recursos de ámbito local que fomentaran el juego.



ILUSTRACIÓN 2 KIT DE DESARROLLO EN LA PRIMERA INFANCIA



© UNICEF/UN077170/Nesbitt

ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS.

El aprendizaje a través del juego mediante materiales estimulantes constituye un rasgo esencial de los planes de estudios de la educación preescolar, aunque los detalles difieren entre los diferentes contextos y culturas.

Los planes de estudios y la pedagogía deben responder a los diversos contextos socioculturales. Sin embargo, un principio clave independiente del contexto concreto es que los planes de estudios deberían ser adecuados al desarrollo. Un plan de estudios eficaz es el que está bien adaptado a las distintas edades, y a las características de desarrollo, individuales y culturales de los niños. En el caso de los alumnos de preescolar, un plan de estudios que haga hincapié en la exploración y en la enseñanza intencional de contenido clave mediante interacciones estimulantes y experiencias activas de aprendizaje lúdico probablemente fomentará los progresos en todas las áreas del desarrollo y el aprendizaje.

Ejemplos de estrategias para fomentar el juego en la elaboración e implementación del plan de estudios

Asegurar que el juego o una enseñanza y aprendizaje activos y centrados en el niño constituyen un valor básico de los planes de estudios tanto de ámbito nacional como local.

Algunos planes de estudios formulados por escrito describen los resultados y las competencias del niño, pero no especifican los métodos o las pedagogías que deberían utilizarse para alcanzarlos. Por ejemplo, un plan de estudios de ámbito nacional puede establecer que un objetivo de lectoescritura para los niños de preescolar es conocer el alfabeto, o que un objetivo de matemáticas es conocer los nombres de las figuras geométricas. Tales objetivos pueden resultar valiosos y apropiados si el enfoque principal es el aprendizaje a través del juego; en cambio, si el método es el aprendizaje memorístico (consistente simplemente en recitar las letras o en enumerar las figuras leyendo tarjetas), los niños aprenderán de forma menos eficaz y probablemente su implicación en el aprendizaje se verá socavada.

Proporcionar a los maestros y gestores unas directrices claras y accesibles de implementación del plan de estudios.

Para poner en práctica el aprendizaje a través del juego, tanto los proveedores de los servicios como los maestros necesitan directrices curriculares accesibles que describan qué hay que hacer y por qué hay que hacerlo. Asimismo, necesitan la formación apropiada para utilizar los materiales pertinentes. Las directrices de implementación deberían complementarse, pues, con recursos tales como guías de implementación sencillas para el día a día; capacitación sobre el plan de estudios y los materiales de enseñanza, y una supervisión y apoyo constantes. Cuando la formación curricular se combina con las guías y los recursos de implementación necesarios, los maestros adquieren una

capacitación que les permite aplicar un equilibrio entre las actividades de aprendizaje guiadas por ellos y las basadas en el juego libre.

Garantizar una oferta adecuada de juegos de interior y de exterior, juguetes, manualidades y otros materiales de aprendizaje que favorezcan la implementación de un plan de estudios basados en el

Los programas de educación preescolar no pueden implementar un plan de estudios basado en el juego sin el equipamiento y los materiales que sustenten su puesta en práctica. Una planificación eficaz es aquella que abarca todos los recursos necesarios para garantizar unos materiales adecuados; sin embargo, cuando llega el momento de ponerla en práctica y de asegurar que dichos recursos llegan a la clase, surgen numerosos cuellos de botella. Como ocurre con el plan de estudios, los materiales y equipamientos deberían ser culturalmente apropiados y adaptables para que puedan utilizarlos tanto los niños con discapacidad como los que no la tienen. El equipamiento exterior destinado a favorecer el aprendizaje a través del juego al aire libre también es importante, y puede adoptar muchas formas.

Garantizar que el plan de estudios de la educación escolar incluye estrategias para que las familias refuercen las actividades, aptitudes y competencias en el hogar.

Los cuidadores de primaria son los “primeros maestros” de los niños, y en consecuencia tienen un papel crucial a la hora de favorecer el aprendizaje en el hogar, además de asegurar la continuidad y conectividad del aprendizaje (como ya hemos mencionado); por lo tanto, resulta oportuno potenciar este recurso.

El plan de estudios de la educación preescolar puede incluir, pues, estrategias para incitar a las familias a favorecer el aprendizaje, como, por ejemplo, llevarse a casa actividades que puedan reforzar los padres; celebrar reuniones y conferencias en la escuela centradas en incrementar la capacidad de los cuidadores de apoyar el aprendizaje lúdico en el hogar; proponer ideas de juegos que puedan reproducirse en casa, etc.

PRÁCTICA ADECUADA AL DESARROLLO Y APRENDIZAJE LÚDICO

La denominada “práctica adecuada al desarrollo” (developmentally appropriate practice [DAP] en inglés) es un enfoque de la enseñanza de los niños pequeños basado en investigar el modo en que estos se desarrollan y aprenden. Esta práctica consta de cuatro dimensiones clave:

Adecuación al individuo: Las diversas personalidades, estilos de aprendizaje y ambientes familiares de los niños influyen en el modo como estos experimentan el aprendizaje. Los niños también crecen a ritmos distintos, y algunos de ellos tienen dificultades de aprendizaje o determinados talentos que modelan sus progresos. De ahí que en la práctica adecuada al desarrollo se minimice la enseñanza en grupo. La observación directa de los niños ayuda a los maestros a basarse en los intereses y habilidades individuales de cada uno de ellos para ayudarles a desarrollarse.

Adecuación a la edad: Las evidencias relativas a lo que resulta característico de cada edad y de cada etapa de desarrollo ayudan a determinar qué experiencias son las que mejor favorecen un aprendizaje holístico. Las actividades basadas en el juego deben ser apropiadas para el desarrollo individual de un niño, pero a la vez lo bastante estimulantes para promover sus progresos y su interés.

Adecuación cultural: El contexto y las prioridades culturales también justifican las diferencias en las prioridades de desarrollo y de aprendizaje del niño. Conocer a las familias de los niños y estar al tanto de los valores y expectativas que configuran sus vidas ayuda a los maestros a proporcionar experiencias de aprendizaje significativas, pertinentes y respetuosas para cada niño y familia. De este modo se fundamenta la colaboración entre padres y maestros.

Trascendencia para el niño: En la primera infancia, los niños aprenden mejor a través de las experiencias de carácter práctico basadas en el juego; dan sentido a las ideas a partir de la experiencia de la vida real (a diferencia de la “narración”), y se sienten motivados a aprender cuando algo les resulta interesante y estimulante. Parece ser que los niños obtienen beneficios académicos y sociales más duraderos cuando dedican una parte de cada día a planificar y dirigir su propio aprendizaje a través del juego en lugar de recibir instrucciones impersonales directas centradas específicamente en objetivos académicos, lo que puede desincentivar la iniciativa individual. El juego autónomo con materiales interesantes y con compañeros en presencia de maestros que estén por ellos parece potenciar la confianza en sí mismos, la independencia y la capacidad de concentración.

MAESTROS Y DEMÁS PERSONAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Facilitar experiencias de juego y oportunidades de aprendizaje significativas para favorecer un desarrollo holístico y la preparación para la escuela constituye una de las principales competencias del personal de educación preescolar.

Los maestros y educadores de la primera infancia tienen un papel esencial en la prestación de servicios preescolares de calidad. Es importante que los maestros entiendan la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño en el aprendizaje temprano, así como que estén dotados de las competencias y de la predisposición necesaria para poner en práctica un aprendizaje basado en el juego. También el resto del personal educativo, inspectores de educación, formadores de docentes, personal especializado y directores de los centros, debe estar sensibilizado y suscribir el uso del aprendizaje a través del juego como una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje y el desarrollo del niño.

ESTRATEGIAS PARA PROMOVER EL JUEGO MEDIANTE EL PERFECCIONAMIENTO DE LOS DOCENTES

Proporcionar recursos prácticos para facilitar que tanto los maestros como los administradores o directores entiendan el valor del juego.

Muchos maestros o educadores de preescolar, y también administradores y directores, creen que los niños aprenden del maestro a través de la instrucción directa, y que las oportunidades de juego son una recompensa por haber completado el “trabajo”; también es posible que los maestros teman perder el control. Así pues, los docentes necesitan formación y mentorías basadas en el entorno que les ayuden a cambiar de mentalidad con respecto al modo como aprenden los niños. Los esfuerzos por presentar la base científica del desarrollo y el aprendizaje de una forma fácil de digerir por parte de los educadores pueden ser rentables en la medida en que ayuden a los maestros a interiorizar la información que se les ha impartido. En lugar de limitarse simplemente a decirles a los educadores, administradores y directores del ámbito de la primera infancia que el juego es importante, lo que de verdad sirve es ayudarles a entender por qué lo es. Los recursos tales como una sencilla programación diaria que incorpore un tiempo de juego, un buen conjunto de juguetes, juegos y otros materiales de aprendizaje práctico pueden ayudar a los docentes a gestionar un entorno de aprendizaje basado en el juego. Cuando vean los resultados en cuanto a participación y mejora del aprendizaje de los niños, también ellos cambiarán de mentalidad.

Hacer hincapié en la labor concreta de favorecer los entornos de educación preescolar centrados en el niño a la hora de seleccionar a los docentes para dichos entornos y cuando haya que establecer los objetivos de su perfeccionamiento profesional.

Los criterios de selección de los maestros (y sus objetivos de perfeccionamiento profesional) de cara a un entorno de educación preescolar basado en el juego no deberían ser idénticos a los criterios de selección de los docentes de primaria. Habría que hacer especial hincapié en aquellas actitudes y competencias que posibilitan el florecimiento del aprendizaje y el desarrollo. Entre los ejemplos de dichas actitudes y competencias se pueden mencionar la energía física y la curiosidad; la predisposición a probar nuevas prácticas y a dejar que los niños configuren parte de su propio aprendizaje; las aptitudes creativas; y la predisposición a dedicar tiempo a preparar materiales y actividades lúdicas. Estos atributos también son importantes a la hora de seleccionar y tutelar a los maestros en los primeros cursos de primaria.

FAMILIAS Y COMUNIDADES

La colaboración con las familias y comunidades en el contexto de los programas de educación preescolar es un elemento clave. Cuando las familias colaboran activamente en el aprendizaje y el desarrollo de los niños puede surgir una visión común del papel del juego en los programas de educación preescolar.

Dado que los cuidadores primarios son los primeros maestros de sus hijos, deberían ser parte integrante de los programas de preescolar en la medida en que pueden contribuir y también aprender y aplicar estrategias clave en el hogar; es importante, pues, ayudar a las familias a dotarse de los medios y de la confianza necesarios para poner en práctica el aprendizaje basado en el juego en sus casas.

Hay muchas formas en que los padres pueden estimular el desarrollo del niño a través de los cuidados relativos a su crianza, la conversación y la narración de historias, además de darles una educación práctica para la vida y proporcionarles tiempo y materiales para enriquecer sus juegos (por ejemplo, simulando “hervir” arroz en una olla). Los cuidadores primarios (y otros miembros de la comunidad) también pueden contribuir a la elaboración del plan de estudios en el centro de educación preescolar de sus hijos. Las historias tradicionales, las manualidades, los juegos y los relatos orales que comparten constituyen experiencias de aprendizaje práctico y garantizan que el entorno de la educación preescolar tenga una base cultural.

Las familias que entienden cuánto llegan a aprender sus hijos a través del juego tanto en casa como en el programa de educación preescolar, se convierten en sus mejores defensores en el ámbito de la comunidad. Su acceso a las familias más renuentes puede ser el mejor medio de garantizar que los niños vulnerables participen en los programas de educación preescolar. Es frecuente concebir los cambios de mentalidad como una actividad dirigida “desde arriba”: qué pueden hacer los diversos sectores gubernamentales y organizaciones por la gente; sin embargo, las personas también puede reconfigurar las instituciones “desde la base”, en este caso fomentando el aprendizaje lúdico. El papel de las familias y de las comunidades a la hora de apoyar el aprendizaje a través del juego también se extiende al período de primaria, a fin de garantizar la continuidad y conectividad del aprendizaje a lo largo de las distintas edades.

Reforzar la comprensión por parte de las familias del valor del juego tanto en los entornos de la educación preescolar como en casa.

Puede que las familias no entiendan cuánto llegan a aprender los niños de las actividades cotidianas, incluidas la conversación y el juego. Es posible que valoren poco la instrucción basada en el juego y prefieran aquello que les resulta más familiar por sus propias experiencias de aprendizaje: recitar y copiar lo que se escribe en la pizarra.

Una forma de ayudar a las familias a ver el valor del aprendizaje basado en el juego consiste en utilizar medios sencillos para ayudarlas a entender cómo aprenden los niños. Por ejemplo, se puede mostrar a las familias fotos de niños jugando con bloques de construcción acompañadas de explicaciones relativas a pautas matemáticas concretas.

Los maestros también pueden organizar grupos de discusión con las familias para mostrarles cómo aprenden los niños a través del juego; esto puede ayudar a estas últimas a reconocer el valor del juego como herramienta de aprendizaje. Las sesiones podrían incluir los siguientes temas: cómo aprenden los niños a través del juego; provisión de tiempo, de materiales y de un lugar seguro donde jugar; cómo favorecer el aprendizaje matemático y de lectoescritura mediante las conversaciones cotidianas y las actividades basadas en el juego; y cómo hacer que los niños jueguen de una forma segura.

Las familias pueden utilizar las actividades y rutinas cotidianas del hogar, tales como preparar la comida, lavar la ropa o ir a comprar al mercado, como oportunidades de aprendizaje.

SEGUIMIENTO, REGULACIÓN Y ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD DE LOS SERVICIOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

El juego debería ser un elemento central a la hora de definir la calidad de la educación preescolar. El seguimiento y el aseguramiento de la calidad son cruciales para garantizar una continua mejora e identificar aquellas áreas en las que pueden requerirse apoyos y recursos adicionales.

El aseguramiento de la calidad aborda la cuestión de qué normas, prácticas deseadas y aspectos de la implementación de los programas están materializándose en la práctica tal como se pretendía. El objetivo de los sistemas de seguimiento y de aseguramiento de la calidad es producir mejoras en los servicios y, en última instancia, en las políticas relacionadas. Dado que el aprendizaje basado en el juego es un componente esencial de los programas de educación preescolar de calidad, es importante incluir elementos relacionados con el juego como parte de las herramientas de seguimiento y de las normas de calidad. Aunque en la declaración de principios o el plan de estudios de la educación preescolar se mencione el “juego”, si este no está claramente

presente en las normas que rigen su implementación, sus efectos no serán perceptibles.

Ejemplos de estrategias para fomentar la inclusión del juego en el aseguramiento de la calidad y el seguimiento

Garantizar que las normas de calidad relativas a la educación preescolar incluyen indicadores a nivel de proceso que incorporen los rasgos del aprendizaje a través del juego.

La recopilación de datos en los sistemas de educación preescolar tiene que ir más allá de los indicadores básicos sobre acceso e inputs para incluir también indicadores relativos a la calidad y, concretamente, el tipo de aprendizaje y de enseñanza que se produce en el entorno de la educación preescolar, incluyendo el juego (por ejemplo, indicadores sobre la participación de los niños en el juego libre y sobre las interacciones positivas entre maestro y alumnos que favorecen el aprendizaje activo). Las herramientas de seguimiento deberían tomar nota de si hay juguetes y otro equipamiento y materiales de juego, y de si la programación diaria prevé períodos destinados a las actividades en los rincones de juego o en el centro. A la hora de hacer un seguimiento de la calidad del aula o entorno físico, además de las inspecciones, también es posible realizar una autoevaluación de los maestros y programas de la educación preescolar con instrumentos sencillos, registrando sus propias percepciones con respecto tanto a los puntos fuertes como a aquellos aspectos que deben mejorarse.

Crear una visión común y fomentar la asunción de las normas de calidad como propias por parte de todos los proveedores de servicios del ámbito preescolar.

Contar con normas de calidad que incorporen los rasgos clave de una enseñanza y aprendizaje activos y centrados en el niño constituye uno de los fundamentos esenciales de los programas de educación preescolar de calidad. Sin embargo, la mera existencia de dichas normas no implica necesariamente su utilización o cumplimiento; para ello es necesario que los proveedores de servicios, incluidos los proveedores privados, las asuman como propias. Hay diversos mecanismos de aseguramiento de la calidad y de carácter regulatorio (como la acreditación, la concesión de licencias, etc.) que pueden ayudar a potenciar esta visión y este compromiso comunes con aspectos clave de la calidad en los programas de educación preescolar

A la hora de hacer un seguimiento de los resultados de los niños, ampliar el alcance de las competencias y aptitudes que se evalúan.

Con frecuencia, el seguimiento de los resultados del niño, cuando resulta pertinente, se centra de manera exclusiva en una serie de pruebas destinadas a identificar si los alumnos de preescolar poseen un conocimiento específico de determinados datos concretos de matemáticas o de lectoescritura.

Este tipo de evaluaciones no identifican toda la gama de competencias de preparación para la escuela, una gama más amplia que incluye competencias sociales, emocionales y de preparación para la vida, ni tampoco incluyen los enfoques orientados al aprendizaje, la curiosidad, el trabajo en equipo y otras aptitudes, a pesar de que estas pueden predecir de manera más fiable el éxito a largo plazo que los conocimientos académicos aislados.

Es importante ayudar a los maestros a entender el valor de la evaluación formativa y a utilizar métodos de observación que tengan en cuenta el aprendizaje a través del juego y las interacciones con los demás. Los métodos de evaluación formativa proporcionan más y mejor información sobre el desarrollo del niño y sus necesidades de apoyo al aprendizaje que los resultados de las pruebas tipo test.

CONCLUSION

Este informe debería servir como punto de partida de cara a una reflexión y una labor de promoción que otorgue a la pedagogía centrada en el niño un papel clave en los sistemas de educación preescolar.

Las políticas, los planes de implementación de la educación preescolar, los planes de formación de docentes, las asignaciones de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad deberían reflejar la evidencia creciente de que los entornos de aprendizaje temprano activos y basados en el juego proporcionan el fundamento básico más adecuado al desarrollo para el éxito tanto en la escuela como después de ella.

Asimismo, el sistema debe reconocer el papel de las familias, respaldándolas y empoderándolas para que participen activamente en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños a través del juego; por lo tanto, es fundamental cooperar con las familias para garantizar la continuidad y conectividad del aprendizaje entre las diversas esferas de la vida del niño (el hogar, la escuela y la comunidad). El presente informe de promoción propone, pues, varias recomendaciones clave:

Garantizar que el plan de estudios de la educación preescolar es adecuado al desarrollo y se fundamenta en un aprendizaje y unas experiencias centrados en el niño.

Garantizar que en los planes y políticas del subsector de la educación preescolar se entiende e incorpora de manera generalizada el valor del juego para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, y que este se ve reflejado asimismo en las asignaciones de recursos

Cultivar y reforzar la demanda y el apoyo (por parte de las familias, comunidades, etc.) de un aprendizaje basado en el juego.

Asegurar que los maestros tienen acceso a guías de implementación, equipamiento y otros recursos y materiales prácticos que resultan esenciales para el aprendizaje y la exploración de los niños pequeños

Crear una visión común de las normas de calidad que se centre e incorpore el aprendizaje a través del juego.

BIBLIOGRAFÍA:

- Marco Curricular de Educación en la Primera Infancia para Escuelas de Magisterio de Zambia, 2013.
- Baudier, A. y Delay (1986). *Introducción a la psicología del niño*. Barcelona: Herder
- Bravo, R. (1999). *El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido*. Málaga: Aljibe
- Castillo, C (1998). *Educación preescolar. Métodos, técnicas y organización*. España, Ceac.
- Delval, J . (1983) . *Crecer y pensar. La construcción del conocimiento en la escuela*. Barcelona: Paidós.
- Ferland, F . (2005) *¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.
- Garcia , E. (2006). *La psicología de Vygotsky en la enseñanza preescolar*. México .Trillas.
- Serle, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Argentina: Paidos.
- Zhukovskaia, R. (1987). *El juego y su importancia pedagógica .La habana: Pueblo y educación .*
- Yaglis, D. (1989). Montessori. *La educación natural y el medio*. Mexico: Trillas.
- UNICEF Sección de Educación, www.unicef.org/publications © Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) Octubre de 2018