

JUGAR

Comprender el valor del juego desde
el nacimiento hasta 3.º grado:

Apoyar una base sólida para los Estándares de aprendizaje del Estado de Nueva York



Guía de

Oficina de Colaboración de Head Start del Estado
de Nueva York

Asociación para la Educación de Niños Pequeños
del Estado de Nueva York

Departamento de Educación del Estado de Nueva York



JUGAR

Aprendizaje lúdico y alegre

A medida que los estados de todo el país elaboran directrices y normas basadas en la investigación para el desarrollo y el aprendizaje, los educadores y los padres se sienten cada vez más responsables de asegurarse de que los niños estén preparados para cumplir las altas expectativas académicas. Como resultado, el tiempo para el juego y el aprendizaje lúdico se reduce a menudo del horario de clase diario y favorece los métodos de enseñanza basados en un guion más estricto y que dirige el educador.

El objetivo de este informe es ayudar a los educadores, administradores y proveedores de atención médica a:

- 1) comprender el valor del juego en el desarrollo y aprendizaje saludables de los niños; y
- 2) desarrollar el uso del juego como una de las muchas herramientas pedagógicas apropiadas para ayudar a los niños a lograr los objetivos de aprendizaje y cumplir las expectativas de desarrollo.

¿Por qué jugar?

- Los niños, desde su nacimiento hasta los 8 años, aprenden mejor cuando participan en un aprendizaje activo basado en el juego en contextos sociales y experienciales.
- El juego es un vehículo para el aprendizaje y el desarrollo social.
- El juego permite a los niños establecer conexiones entre el mundo físico y los conceptos abstractos. Las experiencias lúdicas de aprendizaje funcionan como una modalidad para que los niños aprendan, practiquen y dominen competencias.
- El juego es una zona de desarrollo próximo en la que los adultos pueden apoyar el desarrollo social y el aprendizaje de cada niño.
- El aprendizaje lúdico puede ser una poderosa herramienta pedagógica para que los educadores fomenten las competencias del siglo 21 y guíen a los estudiantes hacia objetivos de desarrollo y aprendizaje individualizados.

La importancia del juego y su relación con el éxito escolar posterior

El juego es un componente importante de la primera infancia que favorece el crecimiento y el desarrollo saludables de los niños, especialmente durante el delicado período de aprendizaje que va desde el nacimiento hasta los ocho años. Descrito a menudo como el trabajo de los niños, es el principal vehículo de descubrimiento, creatividad, alegría y práctica. Los niños tienen una inclinación por el juego, y se estudió ampliamente la función del juego como base para desarrollar las competencias cognitivas, crear el sentido de pertenencia de los niños y elaborar escenarios sociales y emocionales complejos (por ejemplo, Miller, 2009, Gray, 2011, Gilliam, 2006 y Singer, 2012). Durante el juego, los cerebros de los niños buscan y usan activamente competencias como la negociación, la improvisación, la comunicación, el pensamiento crítico, la solución de problemas, la toma de riesgos, el intercambio de ideas, la toma de perspectiva, la creación y el aprendizaje de los errores. El valor del juego por estos motivos provoca un nuevo énfasis por su importancia en todos los entornos de la primera infancia, incluyendo los primeros grados de primaria.

Mientras las escuelas se enfrentan a cambios en la enseñanza para apoyar las competencias del siglo 21, la Academia Americana de Pediatría publicó recientemente un informe clínico que apoya el juego como vehículo para alcanzar dichas competencias, afirmando que “el juego es fundamentalmente importante para el aprendizaje de las competencias del siglo 21, como la solución de problemas, la colaboración y la creatividad, que necesitan las competencias de funcionamiento ejecutivo que son críticas para el éxito de los adultos”. El reto para muchos programas y escuelas es alejarse de los métodos didácticos y de enseñanza que dirige el educador, o aumentarlos, adoptando horarios y modalidades de enseñanza que apoyen mejor esas competencias (Miller y Almon, 2009).

Aunque muchos padres y educadores comprenden la importancia del juego, la naturaleza y las oportunidades de jugar cambiaron significativamente en las últimas dos décadas. La convergencia de juguetes y juegos basados en la tecnología, los estilos de vida familiares muy programados y acelerados, los planes de estudios con un método limitado, el aumento de las actividades estructuradas por adultos, la percepción del riesgo de los entornos de juego y el acceso limitado a espacios de juego contribuyen a reducir las oportunidades de los niños para los tipos de juego que fomentan las competencias del siglo 21 y apoyan la adquisición de competencias sociales y emocionales saludables (Singer, 2012). Esta falta de juego parece tener consecuencias negativas duraderas, incluyendo el aumento de las tasas de ansiedad, depresión y problemas de atención y autocontrol (Gray, 2011, Miller y Almon, 2009). Por estos motivos, es más importante que nunca que los padres y educadores se vuelvan a plantear cómo el juego puede servir como una poderosa herramienta de enseñanza mediante el continuo de aprendizaje desde el nacimiento hasta los ocho años. El juego es esencial para el desarrollo saludable y el éxito académico.

Aunque el juego al aire libre suele considerarse un descanso de la enseñanza en el interior, las investigaciones siguen revelando que el juego intencionado y bien diseñado al aire libre puede contribuir en gran medida al aprendizaje y desarrollo de los niños, incluyendo el desarrollo del lenguaje. Desde el punto de vista cognitivo, los niños están expuestos a nuevos conceptos y vocabulario al aire libre. Social y emocionalmente, los niños son más propensos a usar la imaginación y a desarrollar la confianza en sí mismos mientras juegan activamente e interactúan con la naturaleza. No solo pueden hacer ejercicio, sino que pueden moverse libremente mientras aprenden e interactúan con el entorno.²

Etapas del juego

A medida que los niños crecen, siguen una secuencia general de desarrollo del juego social. Aunque todas las etapas del juego implican explorar, solucionar problemas y divertirse, los niños desarrollan capacidades sociales y cognitivas con niveles de sofisticación cada vez mayores a medida que avanzan por las etapas. Los niños con un desarrollo típico evalúan el riesgo y el nivel de comodidad con

una tarea y se esfuerzan por intentar el siguiente nivel de competencia, ya sea adivinar una nueva palabra o alcanzar el siguiente peldaño de un aparato de escalada. El juego ayuda a los niños a aprender a tomar riesgos calculados; a averiguar qué pueden hacer de manera segura para llegar al siguiente paso.

Conocer las etapas sociales del juego desde el nacimiento hasta los ocho años y después, puede ayudar

a los adultos a comprender cómo los niños muy pequeños interactúan con el mundo y lo exploran, además de dar pistas sobre cómo apoyar mejor el desarrollo social del niño, sobre todo a medida que se presta más atención al aprendizaje social y emocional. La lista de abajo define cada etapa y destaca cómo cambia el juego a medida que los niños crecen y se desarrollan.

Edad aproximada	Etapas del juego	Ejemplos de juego en acción
Desde el nacimiento hasta 3 meses	Juego despreocupado	Mueve y descubre las partes del cuerpo y explora cómo controlar el movimiento; descubre y responde a cómo reaccionan los demás a los movimientos y sonidos que hace.
Desde el nacimiento hasta 2 años	Juego solitario	Juega solo y generalmente no interactúa con otros niños. Le gusta jugar solo con cosas como vasos apilables, juguetes de empujar y jalar o rompecabezas sencillos. Durante esta etapa, están desarrollando competencias para trabajar de manera independiente y pueden hablar sobre lo que están haciendo. Los niños suelen volver a jugar en solitario durante la infancia, lo que es importante para un desarrollo saludable.
Nacimiento +	Juego de observación	Observa lo que juegan otros niños; empieza observando a los demás, pero después puede imitar el juego durante o después de observar a otro niño. Puede participar haciendo preguntas, pero no se esfuerza por participar en el juego.
Desde 2 1/2 años hasta 3 1/2 años	Juego paralelo	Empieza a jugar junto a otro niño, pero es posible que no le hable ni interactúe de manera significativa. El juego puede incluir juegos de rol, disfraces y simulaciones.
Desde 3 años hasta 4 1/2 años	Juego asociativo	Interactúa con otros niños mediante la conversación o compartiendo material, pero puede seguir su propia historia. Puede conversar con otro niño sobre lo que está haciendo (por ejemplo, "estoy subiendo mi auto por la rampa"), pero puede no participar socialmente o cooperar en el juego con otro niño.
De 4 a 8 años +	Juego social y cooperativo	Juega con otros niños de manera significativa. Participa en escenarios de juego en los que todos siguen la misma línea argumental. Puede asignar roles de juego, idear historias, turnarse y negociar. Participa en juegos cooperativos y competitivos con reglas.



Tipos de juego

El juego puede clasificarse según los tipos de actividades en las que participan los niños. Los tipos de juego generalmente atraviesan múltiples etapas de juego, y todos los tipos apoyan el

desarrollo social y emocional de los niños y el aprendizaje en distintos ámbitos con diferentes grados de énfasis.

El cuadro de abajo describe los diferentes tipos de juego y destaca las

diferentes áreas de competencias que se pueden apoyar mediante cada tipo específico de juego.

Tipo de juego	Ejemplos	Aspectos destacados del desarrollo y el aprendizaje
Funcional o sensoriomotor	Los niños muy pequeños juegan con objetos sencillos agarrándolos, golpeándolos, dejándolos caer, mordiéndolos y explorándolos. Los bebés más grandes, niños pequeños y niños jóvenes empiezan a comprender la finalidad de los juguetes u objetos y a usarlos de acuerdo con su función (por ejemplo, hacer rodar una pelota, acostar una muñeca). Los niños empiezan a aprender la relación causa-efecto (por ejemplo, cuando el niño golpea un bloque, este emite un sonido fuerte).	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina y gruesa • Coordinación • Exploración, descubrimiento y curiosidad • Solución de problemas y persistencia • Comunicación • Representar
Sociodramático, imaginativo o fingido	Este tipo de juego es más frecuente en los niños mayores de 2 a 7 años e incluye la representación de escenarios con funciones sociales, el uso de figuritas como personajes y el uso de simbolismos para representar objetos. Este tipo de juego se puede hacer de manera independiente o en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos de aprendizaje • Presentación de ideas • Colaboración, cooperación y negociación • Pensamiento divergente y creatividad • Autocontrol • Resolución de conflictos
Constructivo	Jugar y construir algo con objetos, a veces con un objetivo en mente. Esto puede hacerse de manera independiente o en grupo. Este tipo de juego es frecuente en niños mayores de 2 a 8 años.	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidades de motricidad fina • Pensamiento independiente • Resolución de problemas • Ingeniería y pensamiento matemático • Lenguaje, comunicación y presentación de ideas
Juegos con reglas	Este tipo de juego es frecuente en los niños de edades entre 4 y 8 años e incluye juegos formales con reglas establecidas (por ejemplo, juegos de mesa, deportes organizados) y juegos inventados con reglas. Al principio, es habitual que los niños se centren casi exclusivamente en las reglas creándolas, negociándolas y centrándose en quién no las sigue antes de empezar a disfrutar de los juegos. Explorar el poder que da la creación de reglas es intrigante e importante para los niños pequeños.	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de conflictos • Autocontrol y control de impulsos • Negociación • Lenguaje y comunicación

Usar el juego para reforzar las interacciones con los niños desde el nacimiento hasta los tres años

El juego y las interacciones con los adultos y el entorno son los principales métodos de aprendizaje para los bebés, niños pequeños y niños de tres años. Los educadores apoyan a los bebés y a los niños pequeños dándoles experiencias consecuentes con las prácticas adecuadas para su desarrollo, basadas en la creación de relaciones y centradas en ricas oportunidades de aprendizaje, que incluyen el desarrollo del lenguaje y las experiencias socioemocionales.

El establecimiento de relaciones entre el niño y el educador es un aspecto importante del juego. Si un niño no se siente seguro en su entorno o con su educador, es menos probable que participe, explore y juegue. Los educadores pueden establecer estas relaciones significativas identificando y cubriendo las necesidades individuales del niño, creando un entorno acogedor tanto para las familias como para los niños e incorporando el lenguaje a las actividades cotidianas. Esto puede incluir cantar canciones mientras se cambia el pañal, ponerse a la altura de los ojos cuando se comunica con el niño, o incluso reconocer a los niños usando su nombre con frecuencia y haciendo comentarios específicos.

Las interacciones individuales con un educador dan la ventaja de identificar el rango de desarrollo de las competencias y los intereses únicos de los bebés, niños pequeños y niños de tres años. Las actividades y el material de juego deben ser abiertos, dirigidos por el niño y estar disponibles durante un largo período de tiempo. A una edad temprana, esto puede ser pasar un juguete de un lado a otro o pasar la página de un libro. Los niños pequeños son curiosos por naturaleza y exploran de manera independiente. Los educadores pueden potenciar la curiosidad natural de los niños creando un entorno con material que se pueda usar de diferentes maneras, como cuencos, cucharas, plastilina y ropa de vestir realista. Este material y estos centros de aprendizaje se deben rotar o agregar, teniendo siempre en cuenta con qué juegan los niños y sus intereses.

Los educadores pueden implicar a los bebés en el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje cognitivo nombrando los objetos con los que juegan o que señalan. Con los niños pequeños y los de tres años, los adultos deben incorporar de manera más concreta el tiempo para HABLAR (decir a un niño lo que observo o me sorprende; preguntar a un niño lo que observa o lo impresiona; escuchar las ideas y preguntas de los niños; y mantener la conversación). Esta conversación de ida y vuelta durante el juego ayuda a desarrollar el vocabulario y da un contexto para diferentes tipos de palabras, como las de acción y dirección. Los niños pequeños y de tres años aprenden rápidamente sobre el mundo que los rodea, mediante la exploración, y experimentan fuertes sentimientos. Los educadores pueden apoyar a los niños ayudándolos a identificar y validar sus sentimientos, fortaleciendo la relación adulto-niño. Los educadores también pueden ayudar a navegar y negociar las transiciones mediante interacciones lúdicas que permitan a los niños pequeños y de tres años representar escenarios y expresarse.

Ejemplos de juego en acción en entornos desde el nacimiento hasta los tres años:

- Los niños de un salón de clases de bebés exploran un libro de cartón sujetándolo, mirando los dibujos (al derecho y al revés) e intentando pasar las páginas. El educador anima al niño a ver el libro sentándose a su lado, señalando y nombrando los diferentes objetos del libro, siguiendo la mirada del bebé hacia los objetos de la página y hablando sobre ellos. El educador permite que el niño juegue con el libro mientras este mantenga su interés. El educador puede leer partes de la historia, pero no puede completarla antes de que el niño pase a otro elemento de juego. El niño puede volver a visitar el libro durante el día y no empezar por el principio, sino por una página que le interese.



- Los niños salpican y vierten agua de un recipiente a otro en una clase de niños pequeños. El educador anima a los niños a ver cuánto cabe en un recipiente comparado con otro y permite que los niños salpiquen e intenten recopilar el agua usando varios materiales, como tazas medidoras, tazas normales, un embudo o un tazón. Para fomentar el lenguaje, el educador hace preguntas abiertas como “me pregunto qué pasaría si...” y “¿qué crees que pasará cuando...”
- En una clase para niños de tres años, un pequeño grupo de niños está jugando en el centro de juego dramático, donde están cuidando animales de mentira y asumiendo diferentes funciones, como acostarlos, despertarlos, fingir que los leen, hacer que hablen entre ellos y alimentarlos. Los educadores entablan un diálogo sobre cómo pueden sentirse los animales de peluche, cómo se llaman y qué les gusta y qué no. El educador, de acuerdo con las sugerencias del niño, va agregando gradualmente animales de mentira, cajas vacías, comida de mentira, libros y otros accesorios para fomentar el juego con los animales como parte del tema de los seres vivos. El educador y el asistente se mueven por la sala para observar, participar en el juego cuando los invitan y animar a los niños que necesitan más apoyo.

Reforzar el aprendizaje lúdico en Prekindergarten hasta 3.º grado (P-3)

El objetivo en los entornos educativos de la primera infancia, incluyendo las escuelas, debe ser el de crear capacidades fortaleciendo el desarrollo cognitivo y social mediante experiencias de juego intencionadas.

Las experiencias de juego intencionado ofrecen a los niños la oportunidad de aprender y practicar competencias importantes. El aprendizaje lúdico incluye la elección, la exploración y el compromiso. Cuando se integra en la enseñanza y en el programa diario, los niños tienen la oportunidad de:

- Participar en experiencias prácticas con material.
- Desarrollar competencias intrínsecas en todos los ámbitos del aprendizaje, que incluyen el desarrollo cognitivo, físico-motriz de comunicación y lenguaje, y social y emocional.
- Pensar simbólicamente mientras conectan ideas, sentimientos y hechos para crear una nueva comprensión.
- Crear su propio conocimiento y profundizar en el conocimiento previo mediante experiencias directas.
- Establecer objetivos, desarrollar y compartir ideas, establecer reglas, negociar retos y elegir el tiempo de juego.
- Explorar, crear, fingir, imaginar y aprender a prueba y error.
- Hablar, debatir y expresar.

El juego como estrategia didáctica

Los educadores y los directores deben considerar y observar las oportunidades de juego para averiguar qué tipo de juego se produce durante el día. El objetivo debe ser dedicar tiempo suficiente para que los niños participen en varios tipos de juegos abiertos, que fomenten la exploración, despierten la imaginación, estimulen la toma de riesgos y den oportunidades para interactuar libremente con sus compañeros. Dar tiempo suficiente y un entorno que fomente el juego de fantasía, el simbolismo, los juegos de rol y el intercambio de ideas puede mejorar el aprendizaje. Para ello, es necesario tener en cuenta no solo el tiempo en el horario, sino también el material, los recursos y el espacio disponibles para que los niños aprovechen al máximo las oportunidades de juego.

El juego intencionado necesita que los educadores planifiquen y guíen actividades lúdicas de aprendizaje de naturaleza práctica y experimental,

vinculadas a un concepto, unidad o tema, y centradas en el proceso de aprendizaje; que apoyen interacciones significativas entre estudiantes y educadores, y que conduzcan a objetivos específicos de desarrollo y aprendizaje.

Los educadores pueden incorporar más opciones, exploración y compromiso en la práctica docente mientras trabajan para alcanzar los objetivos de aprendizaje. El juego intencionado puede ser parte del ciclo de enseñanza cuando se usa como método para impartir contenidos basados en el plan de estudios prestando especial atención a la secuencia de aprendizaje y a los objetivos de aprendizaje previstos.

Los adultos pueden participar de diversas maneras, como ayudando a los niños a idear un juego, preparando el entorno, haciendo participar a los niños reacios o desempeñando un “papel”, pero los niños son los encargados de desarrollar el juego. El aprendizaje y el desarrollo social durante este tipo de juego son espontáneos y se basan en los conceptos de elección y libertad.

Con la planificación y guía intencional del aprendizaje lúdico, los maestros tienen la oportunidad de establecer experiencias de aprendizaje que construyan competencias del siglo 21, como:

- Colaboración mediante actividades basadas en proyectos y en equipos.
- Hacer hincapié en las competencias de razonamiento conceptual y en los conocimientos previos en todas las áreas temáticas.
- Hacer hincapié en las comunicaciones orales y por escrito destinadas a transmitir conocimientos y razonamientos a los demás.
- Hacer hincapié en las actividades que se centran en la solución de problemas no estructurados.

Las siguientes instantáneas ilustran cómo el juego intencionado se puede usar para ayudar al aprendizaje de contenidos, apoyar la producción de lenguaje académico y desarrollar las competencias del siglo 21:

- Una clase de Prekindergarten para niños de cuatro años está trabajando en una unidad de estudio sobre los océanos. En el área de bloques y construcción, el educador expuso imágenes de varios castillos de arena, recopiló una muestra de textos con imágenes de castillos de arena y creó un libro de imágenes con palabras de vocabulario y fotografías etiquetadas de castillos de arena,

juguetes de playa y herramientas de construcción. Los estudiantes participan en la planificación del juego con bloques usando un portapapeles, lápices de diferentes colores, plantillas de formas y reglas. El educador hace preguntas sobre qué tipos de formas se usarán en el diseño del castillo y qué puede ser necesario agregar al área de bloques para mejorar las estructuras. Los estudiantes crean el plan de estructura para la construcción usando el libro de imágenes y los expositores como inspiración. A medida que los estudiantes pasan de la fase de planificación a la de construcción, el educador introduce conchas y otros elementos del océano que se pueden agregar a la decoración del edificio de bloques. El educador sigue haciendo preguntas sobre el tamaño, la forma y las opciones creativas durante la construcción, fomentando el diálogo sobre el plan, el diseño y la ejecución de los estudiantes.

- Una clase de Kindergarten estuvo aprendiendo sobre los seres vivos y construyendo vocabulario durante dos semanas mediante exploraciones con libros, paseos por la naturaleza, una colección de material de la naturaleza en el salón de clases y una visita a un centro local de rehabilitación de la naturaleza. Los niños estuvieron construyendo hábitats y viviendas con cajas de cartón y otro material en diferentes centros en el salón de clases. Grupos de niños juegan con los hábitats que hicieron con diferentes figuritas y otros objetos representativos. El educador se mueve por el salón de clases para observar y apoyar el juego y para centrarse en los niños que necesitan más apoyo. El educador aprovecha este momento como una oportunidad para relacionarse lúdicamente con los niños para trabajar en los objetivos individuales de aprendizaje.
- Un educador de 1.º grado instala un área en un rincón del salón de clases específicamente para un proyecto de toda la clase para construir, durante varias semanas, un cohete y un modelo a gran escala del Sol, la Tierra y la Luna, usando cajas de diversas formas y tamaños. El área se usa como centro de aprendizaje instructivo temporal, en el que el educador trabaja con grupos más pequeños de niños sobre conceptos específicos, y una estación de juegos espaciales en la que los estudiantes asumen diferentes papeles, imaginan escenarios, construyen y crean. El



educador propone a los equipos de niños retos y experimentos que deben hacer en la estación de juegos y en la sala, en los que tienen que asignar papeles y solucionar problemas. A medida que los niños van aportando nuevas ideas para mejorar el juego, el educador apoya sus ideas. Durante el juego intencionado, el educador evalúa el progreso individual de los estudiantes hacia los objetivos de aprendizaje mediante la observación. Después del juego, el educador revisa lo que sucedió y lo que aprendieron haciendo preguntas y registrando las respuestas para que las vea toda la clase. El educador subraya lo que sucedió y hace preguntas abiertas sobre lo que podrían hacer de manera diferente la próxima vez.

- Un educador de 2.º grado está impartiendo una unidad sobre los diferentes tipos de comunidades, los recursos naturales y la forma de vida de las personas. La pregunta general de la unidad es "¿de qué manera el lugar donde vivimos influye en cómo vivimos?". La clase estuvo investigando y recopilando información sobre diferentes comunidades mediante el uso de múltiples textos, hablando sobre lo que aprendieron en pequeños grupos, trazando la información en conjunto y comparándola con su propia comunidad. Los niños entrevistaron a los familiares, documentaron su investigación y agregaron información al cuadro de la clase. Ahora, el educador dividió a los niños en tres grupos y dio a cada uno el reto de desarrollar una obra de teatro propia de una comunidad específica. Se anima a los estudiantes a usar el humor en su representación, pero también deben trabajar juntos para escribir un guion, negociar los papeles y usar la información de la investigación sobre su reto. Una vez presentadas todas las representaciones, la clase habla de lo que vio, de lo que recuerda de la investigación previa y de cómo cada comunidad podría tratar el problema representado.

En los ejemplos de arriba, los educadores planificaron de manera intencional experiencias de aprendizaje lúdicas para los niños, asegurándose de que sus actividades fueran:

- Prácticas y abiertas
- Promover la libertad para hablar y expresar ideas
- Significativo para los estudiantes
- Conectadas con objetivos específicos de aprendizaje
- Presentar múltiples maneras de representar las ideas y el aprendizaje

Estrategias para reforzar el juego

Estrategias para maestros de P-3

- Organizar el entorno de aprendizaje en distintos centros/estaciones de aprendizaje.
- Cambiar los centros/estaciones de aprendizaje para reflejar el tema de estudio actual.
- Planificar actividades que fomenten la participación y maximicen los intereses y las competencias de los niños.
- Usar muchas modalidades de enseñanza, incluyendo la visual, oral y kinestésica (actividades de movimiento).
- Evaluar el plan de estudios y el horario para infundir experiencias de juego intencionadas.
- Aumentar la motivación de los niños participando en sus juegos, ¡y sígalos la corriente!
- Rotar y darles material que apoye a los niños en sus ideas de juego y exploraciones basadas en proyectos.
- Participar en conversaciones que profundicen la comprensión del contenido de los niños.
- Haga preguntas abiertas.

Estrategias para los directores de P-3

- Permitir a los maestros que integren oportunidades de juego que apoyen la enseñanza durante el día/semana.
- Dar experiencias de aprendizaje profesional a los maestros para apoyarlos en la implementación del juego como estrategia de enseñanza.
- Informar a las familias sobre el uso y el propósito del juego intencional en los entornos de aprendizaje de la primera infancia.
- Dar tiempo y oportunidades de colaboración para la planificación y la reflexión.
- Dar el material y los recursos adecuados a la edad para usar el juego como estrategia de enseñanza.
- Participar u observar a los niños en experiencias de juego.

Conclusión

No cabe duda de que el juego está en el centro del desarrollo y el aprendizaje. A medida que las directrices y los estándares de aprendizaje temprano articulan una progresión de aprendizaje para todos los estudiantes, el reto es que todos los que trabajan con niños pequeños aporten experiencias de aprendizaje

intencionales, experimentales y alegres que aprovechen el poder del juego como vehículo para impartir el plan de estudios. Los educadores pueden crear oportunidades de aprendizaje auténticas y basadas en los estándares, usando el juego para ayudar a los niños a adquirir conocimientos, practicar, experimentar y aplicar nuevos conocimientos.

Comprender las múltiples funciones del juego y lo que se necesita para crear oportunidades para los tipos de juego que cultivan las competencias del siglo 21 es un paso para cerrar la puerta a la idea de que el aprendizaje lúdico está en desacuerdo con el apoyo a los estudiantes para cumplir los rigurosos estándares de aprendizaje.



Agradecimientos

Esta publicación se desarrolló en colaboración con la Oficina de Aprendizaje Temprano del Departamento de Educación del Estado de Nueva York, el Consejo de Niños y Familias del Estado de Nueva York y el Consejo Asesor de la Primera Infancia del Estado de Nueva York



**Council on Children
and Families**



Estado de Nueva York
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Conocimiento > Competencia > Oportunidad



Apoyo entregado por Northeast Comprehensive Center



NORTHEAST COMPREHENSIVE CENTER

Para descargar una copia de este documento y para ver otros informes de la serie de prácticas apropiadas para el desarrollo, visite <http://www.nysecac.org/resources/resources-main-publications>

Recursos

- *Boston College. (2009). Free Play For Children, Teens Is Vital To Social Development, Reports Psychologist. ScienceDaily. ScienceDaily, 15 de abril de 2009. <https://www.sciencedaily.com/releases/2009/04/090415102211.htm>*
- *Gilliam, W.S. and Shahar, G. (2006). Preschool and Child Care Expulsion and Suspension rates and predictors in one state. Infants and Young Children. Vol. 19, NO. 3, pp. 228-245.*
- *Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. Pediatrics. <http://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/119/1/182.full.pdf>*
- *Gray, Peter. The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. American Journal of Play, volumen 3, número 4. (2011) by The Strong.*
- *Lesaux, Nonie. (2018) Comprehensive Early Literacy Reform: Increasing Opportunities to learn for Academically Vulnerable Populations. Presentation at the New York State Education Department P-3 Summer Institute, July 17, 2018.*
- *Mardell, B., Wilson, D., Ryan, J., et al. (2016). Towards a Pedagogy of Play: A Project Zero Working Paper. Harvard University Project Zero. <http://pz.harvard.edu/sites/default/files/Towards%20a%20Pedagogy%20of%20Play.pdf>*
- *Miller, E. and Almon, J. (2009). Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School, College Park, MD: Alliance for Childhood. http://www.allianceforchildhood.org/sites/allianceforchildhood.org/files/file/kindergarten_report.pdf*
- *Riser-Kositsky, M. (2018, July 17). 7 Things to Know About School Recess. Education Week. Retrieved Month Day, Year from <http://www.edweek.org/ew/issues/school-recess/>*
- *Singer, J.L. and Singer, D.G. (2012). The Need for Pretend Play in Child Development: Imaginative play is a vital component to normal child development. Psychology Today from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/beautiful-minds/201203/the-need-pretend-play-in-child-development>*
- <https://www.verywellfamily.com/the-importance-of-free-play-2633113>
- <https://www.museumofplay.org/education/education-and-play-resources/play-school>
- <https://www.famlii.com/why-kids-need-different-types-of-play/>
- *Guidance for School Districts Operating Pre-K Programs for Three Year Olds. New York State Education Department.*

Fuentes

¹August 2018 From the American Academy of Pediatrics Clinical Report *The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children* Michael Yogman, Andrew Garner, Jeffrey Hutchinson, Kathy Hirsh-Pasek, Roberta Michnick Golinkoff

²<http://www.teachpreschool.org/2009/10/preschoolers-should-go-outside-everyday/>





Para obtener más información y ver los otros resúmenes de esta serie que tratan el plan de estudios, el entorno del salón de clases, la instrucción y las interacciones, la evaluación y participación de la familia, el comportamiento y juego, visite el sitio web de ECAC de Nueva York en www.nysecac.org o comuníquese con nosotros a ecac@ccf.ny.gov



Financiado por la subvención n.º 90TP001901-01 del Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos, Administración para Niños y Familias, Oficina de Cuidado Infantil. Su contenido es responsabilidad exclusiva de los autores y no representa necesariamente los puntos de vista oficiales de la Oficina de Cuidado de Niños, de la Administración para Niños y Familias ni del Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos.