

Juguemos hoy

# Una guía para familias



Ministry of  
Education

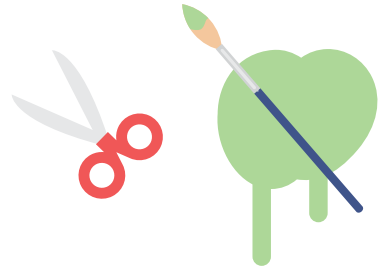
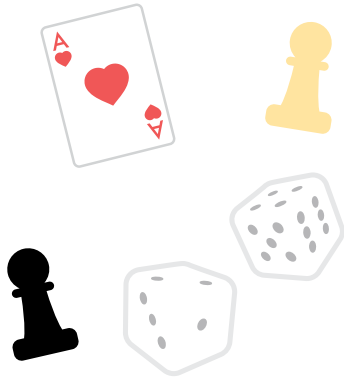
## Agradecimientos

El Ministerio de Educación desea agradecer a Jane Bertrand, de la fundación Margaret and Wallace McCain Family Foundation, por toda su orientación y experiencia en la redacción de este recurso.

Play Today A Guide for Families [Spanish]  
Copyright © 2020 Province of BC

# Contenido

<b>Introducción.</b> . . . . .	3
<b>El juego</b> . . . . .	4
Enfoques al juego . . . . .	4
Juego libre. . . . .	5
Juego inquisitivo. . . . .	8
Juego cooperativo . . . . .	12
Aprendizaje lúdico . . . . .	16
Juegos de aprendizaje . . . . .	20
<b>Conclusión</b> . . . . .	23
<b>Recursos.</b> . . . . .	24
<b>Referencias</b> . . . . .	24





## Introducción

Las experiencias de juego de los niños tienen un profundo impacto en todas las áreas de su crecimiento, aprendizaje y desarrollo. *Juguemos hoy: Una guía para familias* (en inglés, *Play Today: A Guide for Families*) describe ideas y ejemplos de experiencias de juego de calidad que las familias y cuidadores pueden ofrecer a sus niños en edad preescolar y escolar.

Esta guía se enfoca en el aprendizaje lúdico (basado en el juego) para niños de tres a ocho años (aproximadamente en el grado 3). Incluye ejemplos de una serie de experiencias de juego que benefician el aprendizaje de los niños. Los ejemplos incluyen oportunidades de juego que dirigen los niños, así como aquellas que pueden guiar los adultos. También explican cómo se produce el aprendizaje e invita a los familiares y cuidadores a considerar el valor de las experiencias de juego para el aprendizaje en casa y en otros lugares.

¡Juegue y diviértase con su hijo! El juego es una de las mejores formas de apoyar todo el aprendizaje y el desarrollo y debe seguir proporcionando alegría a lo largo de toda la vida.

**¡Juguemos hoy!**

# El juego

A veces, los niños dirigen su propio juego sin la participación de los adultos. Otras veces, los adultos detectan oportunidades para unirse al juego de los niños y ampliar sus ideas, comprensión o habilidades. Los adultos pueden guiar el juego de los niños, respetando a la vez sus intereses y habilidades. En ocasiones, los adultos pueden establecer experiencias de juego específicas para alcanzar un objetivo de aprendizaje. Los niños se benefician y aprenden de muchos tipos de juego.

## Enfoques al juego

Esta guía describe cinco enfoques del aprendizaje basado en el juego. El papel de los adultos varía: de observadores respetuosos y ayudantes a líderes y directores del juego. Como resultado de estas experiencias, el aprendizaje de los niños también varía. Los niños se benefician de todo tipo de experiencias de juego. Al mismo tiempo, los niños suelen mostrar fuertes preferencias por un enfoque específico de juego. Los tipos de juego descritos aquí no siguen ningún orden y son simplemente una forma de describir los tipos de experiencias de juego.

### Tipos de enfoques de los adultos al juego

◀ Dirigido por los niños	Guiado por los adultos	Dirigido por los adultos ▶		
				
<b>Juego libre</b>	<b>Juego inquisitivo</b>	<b>Juego cooperativo</b>	<b>Aprendizaje lúdico</b>	<b>Juegos de aprendizaje</b>
Ayuda y apoya. Proporciona tiempo, espacio y cosas con las cuales jugar.	Fomenta y apoya las exploraciones de juego de los niños.	Aprovecha las oportunidades para entrar al juego de los niños e incorporar la práctica de habilidades.	Apoya experiencias de juego que incorporan habilidades específicas.	Prueba actividades específicas y enfocadas para usar habilidades, como las numéricas y de lectoescritura.

Adaptado de Pyle y Danniels, 2017<sup>1</sup>

El juego ocurre en muchos lugares y espacios: en casa, en los centros preescolares, en las guarderías, en los centros familiares, en los parques de juegos infantiles y en las aulas de los colegios. La cultura, la comunidad y la vida familiar de los niños dan forma a su juego. Las experiencias lúdicas pueden variar, pero cuando las familias valoran y defienden el juego, el aprendizaje de los niños se dispara.

*Juguemos hoy: Una guía para familias* es una herramienta diseñada para ayudar a las familias a valorar y ampliar las oportunidades de aprendizaje que puede ofrecer el juego.

<sup>1</sup> Pyle, A., & Danniels, E. (2017). *A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play* (Continuo de aprendizaje lúdico: El papel del profesor en la pedagogía del juego y el miedo a secuestrar el juego), *Early Education and Development*, 28(3), 274-289.



## Juego libre

**Cómo ocurre el aprendizaje durante este enfoque:** El juego libre es aquel que inician y dirigen los niños. Son los niños quienes toman las decisiones sobre lo que va a pasar y quién hace qué.

Cuando se pide a los adultos que recuerden los juegos de su infancia, suelen recordar aquellos en los que simulaban situaciones reales con juguetes, muñecas o animales de peluche. Quizá recuerden la vez que exploraron una zona de matorrales al aire libre con un amigo en busca de animales salvajes, corriendo lo más rápido posible y cayendo, gritando de alegría. Otros adultos recuerdan haber corrido, saltado y trepado al aire libre con sus amigos sin las indicaciones de un adulto.

Estos son dos ejemplos de juego libre: Jugar en la arena y a las escondidas.



### Juegos en la arena

*Marsha lleva a sus dos hijos, Marvin, de tres años, y Sasha, de cinco, al parque, donde hay un gran arenero. Los niños llevan cada uno una pala y un balde. Marsha se sienta en un banco cercano mientras Marvin y Sasha corren al arenero, dando grititos de alegría.*

*Sasha llena rápidamente su balde con arena seca, se levanta y vierte la arena de nuevo en el arenero. Luego corre a la bomba de agua al otro lado del arenero y llena su balde con agua, camina de vuelta hacia Marvin, sostiene cuidadosamente el balde y observa para ver si*

*salpica agua hacia afuera. Sasha se sienta junto a Marvin y vierte el agua sobre una pequeña zona de arena. Rápidamente vuelve a poner la arena húmeda en el balde, aplastándola firmemente. Vuelca el balde con cuidado y golpea suavemente los lados y el fondo del balde hasta que la forma de arena se desliza fuera del balde. Repite esto cinco veces hasta tener cinco formas de arena en una hilera.*

*Marvin empieza a cavar un agujero en la arena y grita a su madre: “¡Mami, mami, mira!”*

*“Estoy cavando el agujero más grande.”*

*Marsha sonr e y dice: “¡Vaya, es muy grande!”*

*Marsha observa c mo Sasha llena su balde de agua y vuelve a llevarlo con cuidado por el arenero. Marsha recuerda que hace solo seis semanas, Sasha ped a ayuda para llevar el agua porque se le derramaba mientras caminaba. Observa que Sasha ya puede caminar suavemente y con cuidado para que el agua se quede en el balde.*

*Marvin mira hacia las formas que hizo Sasha en la arena. Pregunta: “¿Qu  es eso?” Sasha contesta: “Va a ser un fuerte”. El fuerte que ha planeado es para dos peque as mu ecas que lleva en su mochila. Luego se ala un  rbol junto al arenero. “Puedes ayudar. Trae algunas hojas y piedras de abajo de los  rboles de all .” Marvin sale del arenero y corre hacia los  rboles para recoger unas cuantas hojas y vuelve corriendo a d rselas a Sasha, que le dice: “Bien, pero necesitamos muchas m s. Necesitamos un mont n grande.”*

*Marvin se da la vuelta y empieza a dirigirse de nuevo al  rbol, pero entonces se detiene y corre a recoger su balde. Luego se dirige al  rbol y lo llena de hojas. Encuentra unas ramitas y tambi n las mete en el balde. Marvin vuelve junto a Sasha, que est  apilando las hojas en montones separados alrededor de las formas de arena.*



*Sasha dice, “Bien. Ahora  chalas aqu ”, se alando un espacio al lado de las formas, “y regresa y trae algunas piedras”.*

*Marvin vuelve corriendo a un  rea donde hay peque as rocas bajo el  rbol.*

Sasha y Marvin practican muchas habilidades en el arenero del parque. Sasha est  familiarizada con las posibilidades de la arena y el agua gracias a experiencias de juego anteriores. Inmediatamente se dirige a la fuente de agua. Tiene en mente un dise o para su fuerte y un plan para construirlo.

Cuando Marvin se une al juego de Sasha, demuestra que puede cooperar con ella. Entiende que las indicaciones de Sasha forman parte de la historia del juego de simulaci n sobre el fuerte.

Marsha se sienta tranquilamente a observar a los ni os. Est  dispuesta a unirse si la llaman o a responder preguntas, pero no inicia la conversaci n. Est  poniendo atenci n a lo que pueden hacer. Observa c mo comparten la idea de construir un fuerte y, por ahora, su capacidad para cooperar.





## Juego de las escondidas

*Varios niños de una clase de grados 2 o 3 están jugando un juego. Es enero y el cielo está nublado, pero solo está llovisnando un poco. Algunos niños juegan a las escondidas en el patio del colegio. Hay cajas de cartón y grandes tubos para arrastrarse esparcidos por el patio que ofrecen varios lugares para esconderse. Las reglas del juego de las escondidas evolucionaron entre los niños durante las últimas semanas. El juego de las escondidas es el favorito actual de los niños.*

*A menudo, los niños le piden a una profesora que participe. Encontrar a la profesora es una parte fundamental del juego. Cuando la encuentran, la profesora debe correr y luego ser atrapada por los niños que la persiguen. Los profesores solo participan a petición de los niños, y siguen las reglas que estos han establecido.*

*Todos corren, ríen y gritan mucho.*

La profesora organiza el tiempo y el espacio para el juego al aire libre dirigido por los niños. Sabe que los niños necesitan tiempo suficiente para invertirlo en experiencias lúdicas que ellos mismos diseñan y dirigen. En caso de que el juego se interrumpa por unos minutos, no pasa gran cosa. Estas oportunidades de juego pueden servir para observar y recopilar información sobre las habilidades sociales y físicas de los niños. Las observaciones de los niños durante estos períodos proporcionan información valiosa que mejora la comprensión de sus destrezas y habilidades.

Los niños aprenden a negociar y a cooperar con los demás, además de practicar habilidades físicas como correr, saltar y esquivar. Pero quizá lo más importante es que este tiempo de juego activo es esencial para la buena salud de los niños. Mejorar estas habilidades fomenta la autoestima y la independencia.

## Juego inquisitivo

**Cómo ocurre el aprendizaje durante este enfoque:** Inquirir significa explorar para encontrar información o nuevos conocimientos. El juego inquisitivo o de indagación comienza cuando los niños exploran cosas que les interesan o desconciertan. Este tipo de exploración ayuda a los niños a ver las conexiones entre objetos, ideas, significados e imaginaciones. A más preguntas, más ideas e hipótesis sobre cómo funciona el mundo que les rodea.

Los adultos ponen atención a lo que observan los niños y les hacen preguntas sobre sus ideas. No dicen las respuestas a los niños. En vez de eso, los adultos ayudan a los niños a pensar más profundamente y a poner a prueba sus ideas. El juego inquisitivo fomenta el pensamiento científico: identificar un problema, desarrollar una hipótesis (o una teoría), probarla, cambiarla y volver a probarla. A menudo, el juego inquisitivo implica representar ideas en dibujos, impresos o fotografías.

Estos son dos ejemplos de juego inquisitivo: Jardinería con niños y el juego del gran edificio.



### Jardinería con niños

*Las gemelas Michah y Gabby, de seis años, están en su patio con su tía Valerie, que está de visita en su casa por unas semanas. Es el final de la primavera y las hojas están brotando en los árboles. Los tulipanes ya salieron y casi están floreciendo en el jardín.*

*Llovió temprano ese día y el suelo y el camino de cemento siguen mojados. “¡Mira, tía!”, grita Michah. “Hay lombrices por todas partes”, señalando el camino. “En la escuela, ponemos lombrices en nuestra maceta grande de tierra cuando plantamos semillas de frijol. Las lombrices son buenas para cultivar cosas verdes.”*

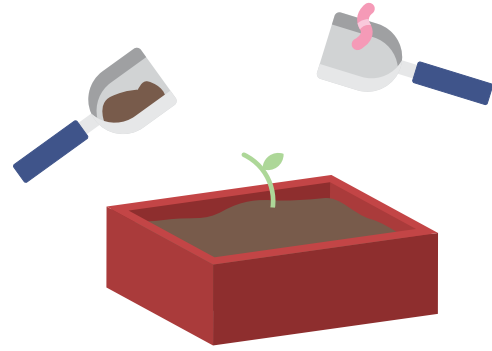
Gabby sugiere que recojan las lombrices y las pongan en el jardín. Las niñas corren para recoger las lombrices y ponerlas en la tierra.

Valerie pregunta: “¿Por qué crees que las lombrices ayudarán a que crezcan cosas en el jardín?”

“A lo mejor tienen poderes mágicos”, sugiere Michah.

“O a lo mejor tienen una saliva especial que sale y hace crecer las plantas”, añade Gabby.

“Me pregunto cómo podríamos averiguar qué es lo que hacen las lombrices en la tierra para que le sirva a las plantas”, dice Valerie.



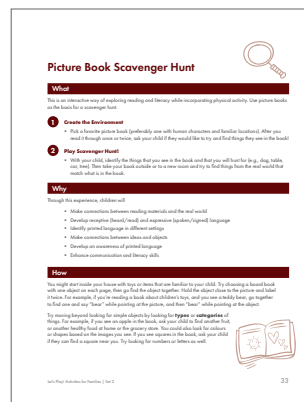
Michah señala que hay lombrices en todas partes y recuerda una experiencia anterior con lombrices. Hace la conexión con lo que aprendió antes: en la escuela ponían lombrices en la maceta que tenía semillas de frijol.

Gabby aprovecha lo que sabe Michah y lo aplica a la situación inmediata. Las dos niñas hacen hipótesis sobre por qué las lombrices ayudan a crecer a las plantas.

Valerie hace preguntas para averiguar qué piensan las niñas, cuáles son sus ideas. Su respuesta respeta sus hipótesis y abre posibilidades para explorar la cuestión de cómo ayudan las lombrices a las plantas.

### ¡Pruebe esta actividad!

La actividad “Jardinería con niños” está en *Let’s Play! Activities for Families* (¡A jugar! Actividades para familias). Podrá encontrar esta actividad en el Set 3: *Identities, Social Responsibility, and Diversity* (Colección 3: Identidades, responsabilidad social y diversidad).





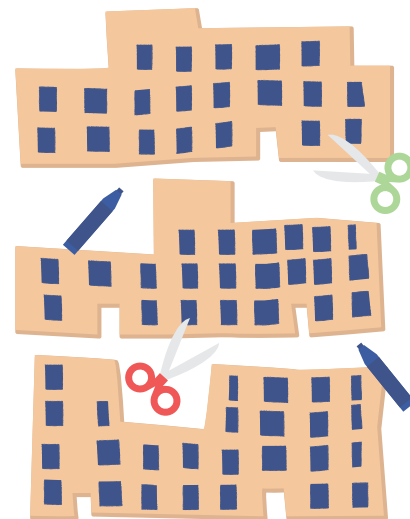


## Juego del gran edificio

*Un grupo de niños en edad preescolar observa la construcción de un edificio de apartamentos junto al colegio. Los niños se paran junto a la reja y observan el desfile de mezcladoras de cemento, excavadoras, palas cargadoras frontales y grúas. Connor, de tres años, juega exclusivamente con vehículos y se sienta en un triciclo y se mueve hacia delante y hacia atrás, haciendo su habitual sonido retumbante. Otros niños se acercan en triciclos y carretas y se unen a Connor. Entonces varios niños deciden traer grandes bloques de construcción, tubos de cartón, grandes cajas vacías y cascos de protección del almacén. Los niños empiezan a construir con entusiasmo un edificio al que llaman “el gran edificio”.*

*Varios días después, la zona de construcción de los niños incluye estructuras hechas con bloques, tubos, cajas, dibujos y letreros con palabras. Dan indicaciones a los vehículos de construcción y avisan del peligro y reparten baldes y palas para transportar arena en el arenero. De vez en cuando, Yasmeeen, una educadora infantil, se une al juego. Hace muchas preguntas sobre cómo conseguir que no se caiga el edificio y qué hacen los obreros de la construcción.*

*Un día, Yasmeeen decide prolongar el recreo al aire libre. Saca unas hojas grandes de papel y las pega en una mesa cercana. A continuación, Yasmeeen invita a los niños a hacer un dibujo del sitio de la obra. Cuatro niños se acercan a la mesa, toman los marcadores que Yasmeeen puso sobre la mesa y empiezan a dibujar. Yasmeeen les anima a que miren hacia el sitio de la obra y piensen en los detalles del equipo y el gran agujero en el suelo.*



*Los niños hacen cada vez más preguntas sobre los vehículos de construcción y sobre las numerosas herramientas que utilizan los obreros. Emily, de cuatro años, quiere saber cómo van a formar parte del edificio el agua y la electricidad. Yasmeen trae varios libros ilustrados sobre construcción de la biblioteca local. Les dice a los niños que no sabe las respuestas, pero que puede ayudarles a encontrar más información en el libro. Hassan sugiere que utilicen Internet en la biblioteca para buscar más información. Varios niños hacen dibujos sobre la construcción de edificios y preguntan cómo se escriben palabras como “condominio” y “excavadora”. Yasmeen y los niños ahora toman fotos todas las mañanas y documentan los progresos que observan en un libro que están haciendo llamado “El gran edificio”.*

*La semana siguiente, Yasmeen vuelve a colocar la mesa cercana con papel y marcadores e invita a los niños a hacer dibujos. Se da cuenta de que los niños hacen dibujos con mucho más detalle en sus ilustraciones del equipo y el sitio de la obra. Yasmeen invita a Connor a la mesa ofreciéndole dibujar una pala cargadora frontal.*

*Mientras el juego afuera sigue desarrollando una narrativa sobre obreros de la construcción y potentes máquinas, Yasmeen sugiere que escriban juntos un guión para una obra de teatro. Los niños contribuyen con notas escritas a mano y dibujos que se transfieren a la computadora. Trabajan juntos para preparar una obra de teatro sobre la construcción de un edificio muy alto con muchas salas de juegos, incluyendo una con un gran castillo inflable.*



Yasmeen responde a los intereses e ideas de los niños. Hace preguntas para averiguar lo que piensan. Les hace preguntas para provocar su curiosidad por explorar y comprender mejor el sitio de la obra y les anima a representar sus ideas en dibujos y en una obra de teatro. Participa en las exploraciones de los niños sobre el agua y la electricidad.

Los niños aprenden a resolver problemas, a planear y a utilizar recursos para averiguar cómo funcionan las cosas. Aprenden nuevo vocabulario y formas de representar ideas con palabras e ilustraciones.



## Juego cooperativo

**Cómo ocurre el aprendizaje durante este enfoque:** El juego cooperativo o colaborativo ocurre cuando los niños dirigen su propio juego (juego libre) y los adultos ven la oportunidad de entrar al juego de los niños para ampliar una oportunidad de aprendizaje. Los adultos no se hacen cargo del juego ni lo redirigen (salvo por razones de seguridad). Los adultos pueden ofrecer instrucciones sobre una habilidad concreta, como por ejemplo cómo sujetar el papel para recortar un círculo, o pueden presentar recursos específicos, como libros.

Estos son dos ejemplos de juego cooperativo: Búsqueda del tesoro con un libro ilustrado y el juego de la grúa.



### Búsqueda del tesoro con un libro ilustrado

*Alex lee un libro sobre el funcionamiento de las máquinas con su hijo Manuel, de seis años. Manuel eligió el libro de la biblioteca del colegio para llevárselo a casa. El libro detalla ilustraciones y descripciones sobre máquinas comunes en muchos hogares, como licuadoras, aspiradoras, lavadoras, computadoras, teléfonos celulares y secadoras de cabello.*

*Manuel hace muchas preguntas sobre por qué algunas máquinas necesitan enchufarse y otras funcionan sin enchufes. Alex sugiere que busquen estas máquinas en su casa para ver cuáles tienen cables eléctricos y enchufes y cuáles no. A medida que Manuel encuentra cada una, la enciende y la apaga.*

*Manuel indica: “Los celulares no necesitan enchufarse a la pared. Obtienen electricidad del cargador —la electricidad está adentro del cargador—.”*

*“Hmm...”, responde Alex. “Aquí está mi celular y ahora no está cargado. Usemos el cargador pero sin enchufarlo a la pared y veamos qué pasa.”*

Manuel enchufa con entusiasmo el cargador al celular de su papá. Siguen buscando otras máquinas del libro y hacen una lista de las que tienen y de las que no tienen, como una máquina de hacer hielo.

Una hora más tarde, terminan el libro y descubren que tienen 16 máquinas que aparecen en el libro, pero no tienen las otras 12 de la lista. Alex sugiere que revisen su celular.

Manuel parece desconcertado y dice: “Papá, tu teléfono sigue muerto y sin cargar”.

Alex responde: “Bien, ahora vamos a enchufar el otro extremo del cargador a la toma de corriente”. Casi de inmediato, el celular se enciende y el símbolo de carga aparece en la pantalla. Él le explica cómo llega la electricidad a su casa, a través de los cables que hay en las paredes. Le explica cómo funciona el cargador para tomar la electricidad y usarla para recargar el teléfono, pero que el cargador no tiene su propia fuente de electricidad.



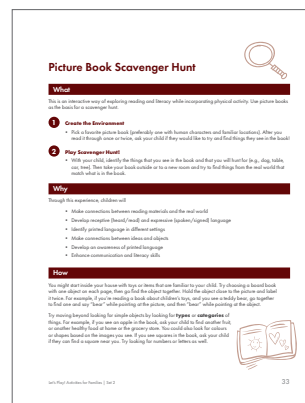
Manuel establece conexiones entre los materiales de lectura y el mundo en el que vive. Usa los libros para averiguar cómo funcionan las cosas. También refuerza su comprensión de la letra impresa. Combina su comprensión de los atributos de los distintos objetos y cómo pueden clasificarse. Piensa en los problemas y predice soluciones.

Alex se une a la experiencia de juego con Manuel leyéndole el libro que este eligió. Aprovecha lo que a veces se llama un “momento educativo” para crear un vínculo entre el conocimiento parcial que tiene Manuel sobre electricidad y el funcionamiento de los cargadores de teléfonos.

El aprendizaje lúdico incluye experiencias de juego planeadas por adultos que toman en cuenta objetivos de aprendizaje específicos. Los niños participan en el juego y pueden desempeñar un papel activo en la manera en la que el juego se desarrolla dentro de la estructura establecida por los adultos.

## ¡Pruebe esta actividad!

La actividad “Búsqueda del tesoro con un libro ilustrado” está en *Let's Play! Activities for Families* (¡A jugar! Actividades para familias). Podrá encontrar esta actividad en el *Set 2: Communications and Literacies* (Colección 2: Comunicación y habilidades de lectoescritura).





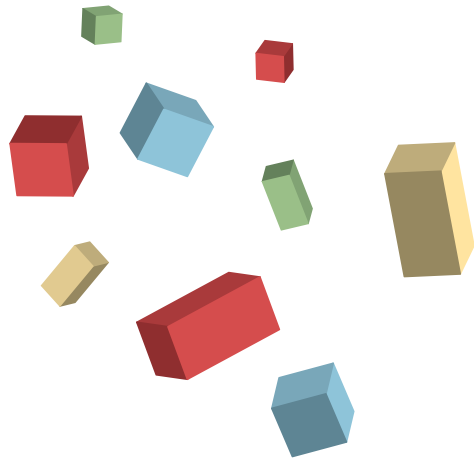
## La grúa

*Michaela, educadora en un programa StrongStart BC, observa que Iván y Lindsey, de tres años, están muy ocupados con los bloques y el Lego en el área de juegos de construcción. Iván alinea varios bloques en el suelo. Coloca una torre alta de piezas de Lego en un extremo de los bloques y se cae. Tras observar durante varios minutos, Michaela decide averiguar si Iván y Lindsey entienden por qué se caen los bloques y qué intentan hacer.*

*Michaela pregunta: “¿Qué tratas de hacer, Iván?”  
Iván responde: “Estamos haciendo una grúa muy grande”. Lindsey añade: “Va a recoger concreto para la torre”. Iván se vuelve hacia Michaela y le pregunta: “¿Puedes ayudarnos a que no se caiga la grúa?” Michaela responde: “Claro. ¿Hacia dónde quieren que apunte la grúa?”*

*Iván dice: “Tiene que apuntar hacia el concreto”, mientras señala un montón de pequeñas rocas junto a los bloques de madera. Michaela coloca la torre sobre un bloque frente a las rocas. Se cae.*

*Michaela pregunta: “¿Por qué creen que se sigue cayendo?” Iván dice: “Porque no se queda fija al bloque.” Michaela responde: “Entonces, ¿cómo podríamos hacer para que quede fija?” Lindsey grita: “¡Tenemos que usar pegamento!”*

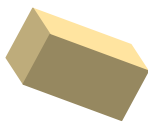


*Michaela dice: “Esa es muy buena idea. Pero entonces siempre estaría pegada al bloque. ¿Cómo vamos a hacer para que quepa el bloque de nuevo en el estante?”*

*Iván sugiere: “Usemos cinta adhesiva. Cuando terminemos, se la podemos quitar.” Michaela responde: “Se te ocurrió una buena manera de resolver ese problema. Vamos a buscar cinta”.*



Michaela utiliza materiales de juego que los niños pueden transformar. Entra al juego de los niños para ampliar sus ideas, ampliando así la oportunidad de aprendizaje. Aprovecha las intenciones de los niños, pero no toma las riendas del juego. Les hace reflexionar sobre su problema y las posibles soluciones. Les ayuda a entenderse a sí mismos como aprendices pidiéndoles que averigüen cómo mantener la grúa de pie.





## Aprendizaje lúdico

**Cómo ocurre el aprendizaje durante este enfoque:** El aprendizaje lúdico incluye experiencias de juego planeadas por adultos que toman en cuenta objetivos de aprendizaje específicos. Los niños participan en el juego y pueden desempeñar un papel activo en la manera en la que el juego se desarrolla dentro de la estructura establecida por los adultos.

Estos son dos ejemplos de aprendizaje lúdico: El cesto de los tesoros y el juego del pastel de calabaza.



### El cesto de los tesoros

*Mary Jean prepara un “cesto de los tesoros” para su hija de cuatro años, Ellie. Planea enseñárselo después de la siesta. Mary Jean coloca varios objetos encontrados (llaves, piedras, una gran piña, cucharas y una esponja) en un cesto. Los objetos son de su casa y Ellie ya los conoce. Mary Jean cubre el cesto con una pequeña manta.*

*Cuando Ellie está despierta y lista para jugar después de la siesta, Mary Jean se sienta a su lado y saca el cesto.*

*Mary Jean le pregunta a Ellie: “¿Puedes meter las manos bajo la manta y decirme lo que sientes sin quitar la manta?”*

*Ellie se muestra interesada y curiosa y mete una mano lentamente. Agarra una esponja y dice: “Esto es blandito”.*

*Mary Jean pregunta: “¿Qué crees que sea?”*



Ellie responde: “¿Es mi trapito de la cara?” Mary Jean le sugiere que lo toque de nuevo.

Ellie mete las dos manos, tantea la esponja y grita: “Ya sé, ya sé... ¡con esto lavamos los platos!”

Mary Jean sonr e y dice: “S , eso es...  c mo le llamamos?”

Ellie lo saca de debajo de la manta y lo mira desconcertada. Se vuelve hacia Mary Jean y le dice: “No s  c mo se llama.”

Mary Jean le responde: “Es una esponja”.

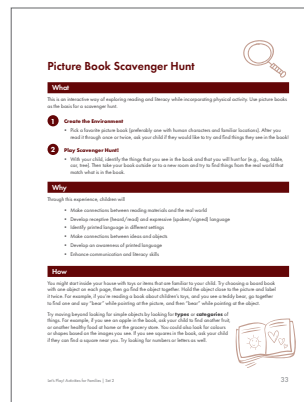
Mary Jean hace lo mismo con los dem s objetos del cesto y luego le da tiempo a Ellie para que explore los objetos por su cuenta.



El juego del cesto de los tesoros ofrece oportunidades para explorar las caracter sticas de diversos objetos. Invita a conversar sobre para qu  se usan los objetos y fomenta el uso de nuevo vocabulario.

###  Pruebe esta actividad!

La actividad “El cesto de los tesoros” est  en *Let’s Play! Activities for Families* ( A jugar! Actividades para familias). Podr  encontrar esta actividad en el Set 1: *Engagement with Others, Materials and the World* (Colecci n 1: Interacci n con otras personas, con materiales y con el mundo).





## El pastel de calabaza

Un grupo de cinco niños en un programa extraescolar en una escuela primaria se reúnen alrededor de una mesa en la cocina de la escuela. William, el educador que facilita el programa, pega una gran hoja de papel con una receta de pastel de calabaza en la pared detrás de la mesa. Es otoño, y los niños fueron recientemente a un mercado local que tenía una gran selección de calabazas.

Juntos, los niños y William leen la receta. Sophie, de seis años, pronuncia lentamente la palabra “azúcar” y dice: “Yo sé dónde está el azúcar. La voy a traer”.

William pregunta: “¿Cuánta azúcar necesitaremos?”

Tomás, de siete años, contesta: “ $2 \frac{1}{2}$  tazas, eso dice la receta”, señalando la receta en la pared.

“Correcto”, dice William. “Tomás, aquí tenemos una taza medidora de  $\frac{1}{2}$  taza. ¿Podemos usarla para medir  $2 \frac{1}{2}$  tazas de azúcar?”

Tomás responde: “Tenemos que agregar tres de esas al tazón”.

William saca una taza medidora de 1 taza y vuelve a preguntar a Tomás. Sophie dice: “Creo que dos de las tazas pequeñas llenarán la taza grande”.



*Lentamente, William guía a los niños durante la medición de todos los ingredientes, haciendo hincapié en que  $\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$  es igual a 1. Después de que el pastel de calabaza está en el horno, los niños repasan la receta.*

*William les pide que hagan su propia tarjeta con la receta del pastel de calabaza. Les anima a hacer dibujos de cada uno de los ingredientes para mostrar cuánto se necesita para la receta.*



William organiza la experiencia de juego teniendo en cuenta objetivos de aprendizaje específicos. Les enseña conceptos de medición a los niños. Utiliza pistas visuales y vocabulario para enseñar y practicar conceptos de medición. La receta escrita con símbolos visuales refuerza la comprensión de los niños de que las letras impresas tienen significado. William prepara los materiales para la experiencia lúdica de forma que invite a los niños a concentrarse.

Los niños participan activamente. Deciden cómo mezclar los ingredientes y pueden sugerir algunas adiciones. Hacen sus propios dibujos para las tarjetas de recetas: algunos incluyen números y otros intentan mostrar  $\frac{1}{2}$  taza o 2 tazas para representar cantidades.

## Juegos de aprendizaje

**Cómo ocurre el aprendizaje durante este enfoque:** Los juegos de aprendizaje, que incluyen instrucciones, son tipos de juego dirigidos por adultos. A veces, las indicaciones se dan en forma de reglas que guían cómo se juega un juego, o a través de materiales estructurados utilizados de una manera específica, como un rompecabezas.

Los juegos de aprendizaje son útiles para introducir y practicar conceptos relacionados con la lectura o las matemáticas. También son útiles para el aprendizaje socioemocional y las habilidades básicas de movimiento físico. Cuando los niños juegan juntos, practican habilidades sociales, como tomar turnos. Los juegos también pueden fomentar la atención y la concentración de los niños en algo que supone un reto.

Estos son dos ejemplos de juegos de aprendizaje: Posturas de yoga y el juego de líneas de números.



### Posturas de yoga

*Leona es madre de Lauren, de tres años. Leona empezó a tomar clases de yoga hace un año en el centro comunitario local. Se ha dado cuenta de que ahora logra manejar mejor las exigencias del trabajo y la familia. También ha notado que, cuando está estresada, se tranquiliza (y afronta con mayor eficacia las tensiones del hogar o del trabajo) si toma un descanso para practicar yoga y hacer algunas posturas.*

*Leona está incorporando tiempo para hacer posturas de yoga con Lauren al final del día cuando llegan a casa. Empiezan llevando sus tapetes (esterillas) de yoga a la sala, bajando la intensidad de las luces y apagando radios, televisores, iPads y teléfonos celulares. Leona le pide a Lauren que se siente en silencio y respire hondo unas cuantas veces.*

*Leona habla despacio y en voz baja. “Cierra los ojos. Respira lentamente por la nariz”.*

*Hace una pausa y luego continúa: “Siente cómo tu cuerpo se prepara para hacer yoga. Abre tus ojos lentamente”. A veces, le pregunta a Lauren: “¿Cómo te sientes por dentro? ¿Cómo se siente tu cuerpo? ¿Te sientes cansada o despierta?”*

*Ahora Leona está lista para hacer algunas posturas con Lauren. Empieza con la postura del niño. Le dice: “Hagamos la postura del niño”.*

*Leona le ayuda a Lauren a hacer la postura del niño, guiándola para que baje la frente hasta el suelo y extienda los brazos hacia delante.*

*Leona observa a Lauren mientras hace la postura y vuelve a la posición de sentado. Después de hacer dos posturas más (la postura del perro boca abajo y la postura del árbol), Leona le pide a Lauren que respire profundamente unas cuantas veces más y le pregunta: “¿Cómo se siente tu cuerpo ahora? Yo me siento más tranquila que cuando llegué a casa”.*

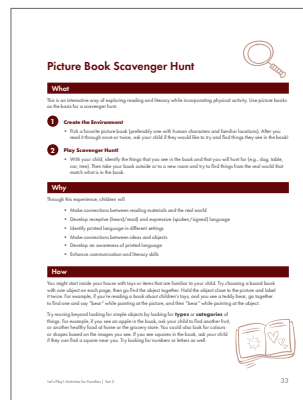
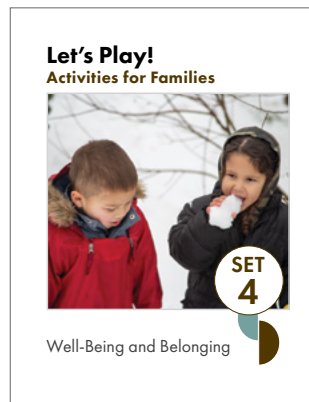


Leona dirige la actividad de juego. Prepara el entorno convirtiendo en rutina unos minutos de yoga con Lauren al llegar a casa. Organiza la sala para que sea fácil estirarse en un espacio abierto. El tiempo de yoga está estructurado con objetivos específicos relacionados con el desarrollo de habilidades positivas para afrontar dificultades y el manejo de las emociones y el estrés. Introduce posturas basadas en las nuevas habilidades de Lauren. Está atenta a los progresos de Lauren con las posturas y le hace preguntas que llaman su atención sobre cómo se siente su cuerpo.

Los juegos de aprendizaje son oportunidades lúdicas que a menudo desafían a los niños a ampliar sus habilidades de razonamiento y sus destrezas numéricas y lingüísticas, socioemocionales y físicas. Los adultos pueden estructurar los juegos de modo que los retos sean manejables y no vayan más allá de lo que un niño sabe o puede hacer con ayuda.

**¡Pruebe esta actividad!**

La actividad “Posturas de yoga” está en *Let’s Play! Activities for Families* (¡A jugar! Actividades para familias). Podrá encontrar esta actividad en el Set 4: *Well-Being and Belonging* (Colección 4: Bienestar y pertenencia).







### El juego de líneas de números

*Idris, de cuatro años, entra a su centro preescolar con su tía. Inmediatamente corre a la mesa que tiene preparado un nuevo juego. Grita: “¡Tía, tía, mira!, este está usando las bellotas que traje ayer”.*

*Sobre la mesa hay un juego de líneas de números preparado para tres jugadores. Cada jugador tiene varias bellotas. Los niños lanzan por turnos un dado grande y luego colocan ese número de bellotas en una de las líneas de números que son casillas numeradas del uno al diez. Cuando los niños puedan hacerlo, Emmanuel, el educador, añadirá más bellotas y ampliará el juego con líneas de números más largas.*

*Idris se sienta y lanza el dado. Salen dos círculos. Idris coloca dos bellotas en las casillas número uno y dos de su línea de números. Después vuelve a lanzar el dado, y salen tres círculos.*

*Coloca tres bellotas a lo largo de las siguientes tres casillas de la línea de números. Emmanuel observa y pregunta: “Entonces, ¿a qué número llegas ahora?” Idris sonríe y empieza por la primera casilla contando hasta cinco donde está colocada la bellota. Emmanuel observa la comprensión que tiene Idris del número mientras observa, sonríe y asiente.*

Emmanuel preparó un juego con reglas específicas. Las reglas se basan en objetivos de aprendizaje específicos. El juego está diseñado para enseñar a los niños conceptos matemáticos relacionados con el conteo y el cálculo simple. Idris está aprendiendo a identificar y comparar números, así como a contar y a hacer sumas sencillas.

El juego puede adaptarse a la comprensión individual de los niños. Emmanuel evalúa lo que Idris entiende de números y cuentas básicas y puede adaptar la complejidad del juego.

Los niños participan activamente en el juego. Se guían por las reglas, y estas pueden ajustarse a lo que el niño entiende. El objetivo es ofrecer un reto que esté al alcance del niño.

# Conclusión

Las experiencias de los niños difieren entre culturas y comunidades, por lo que su juego puede parecer diferente en distintos entornos, pero su poder para deleitar y cautivar los corazones y las mentes de los niños es universal.

El juego anima a los niños a ser curiosos y creativos, y a ser aprendices participativos de por vida. Proporciona a los niños la motivación necesaria para explorar, proponer ideas, conectarse con otros e imaginar nuevas posibilidades. El juego puede ser desafiante, alegre, intenso y emocionante. El juego también puede ser relajante, calmante y tranquilizador. El juego es una plataforma de aprendizaje desde el nacimiento hasta la edad adulta. Es un vehículo para el aprendizaje estimulante.

Esta guía se basa en *Play Today: B.C. Handbook* (Juguemos hoy: Manual para B.C.) y toma como inspiración las actividades de *Let's Play: Activities for Families* (A jugar: Actividades para familias). En estos recursos de aprendizaje temprano se destacan los beneficios de las experiencias lúdicas para que los adultos tengan la seguridad de que estas son valiosas para el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

## Recursos

Ministerio de Educación de B.C. (2019). *Play Today: B.C. Handbook* (Juguemos hoy: Manual para B.C.). Tomado de: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/play-today-handbook.pdf>

Ministerio de Educación de B.C. (2019). *Let's Play! Activities for Families* (¡A jugar! Actividades para familias). *Set 1 Focusing on engagement with others, materials and the world* (Colección 1: Enfoque en la interacción con otras personas, con materiales y con el mundo). Tomado de: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-engagement.pdf>

Ministerio de Educación de B.C. (2019). *Let's Play! Activities for Families* (¡A jugar! Actividades para familias). *Set 2 Focusing on Communications and Literacies* (Colección 2: Enfoque en la comunicación y habilidades de lectoescritura). Tomado de: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-communication.pdf>

Ministerio de Educación de B.C. (2019). *Let's Play! Activities for Families* (¡A jugar! Actividades para familias). *Set 3 Focusing on Identities, Social Responsibility, and Diversity* (Colección 3: Enfoque en identidades, responsabilidad social y diversidad). Tomado de: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-identities.pdf>

Ministerio de Educación de B.C. (2019). *Let's Play! Activities for Families* (¡A jugar! Actividades para familias). *Set 4 Focusing on Well-Being and Belonging* (Colección 4: Enfoque en el bienestar y la pertenencia). Tomado de: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-well-being.pdf>

## Referencias

McCain, M., Mustard, F., & McCuaig, K. (2011). *Early years study 3* (Estudio de la primera infancia, reporte 3). Toronto, ON: Atkinson Centre, OISE

Pyle, A., & Danniels, E. (2017). *A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play* (Continuo de aprendizaje lúdico: El papel del profesor en la pedagogía del juego y el miedo a secuestrar el juego), *Early Education and Development*, 28(3), 274-28







Ministry of  
Education