

EL ENRIQUECIMIENTO DEL JUEGO INFANTIL Y SU RELACION CON LA ACTIVIDAD PEDAGOGICA:

Un estudio de Caso

Luisa María Segura de Caballero*

INTRODUCCION

Partiendo del reconocimiento que históricamente se le atribuye al juego en la vida del niño, se propone tenerlo en cuenta como un elemento esencial en la educación preescolar. Surge entonces, uno de los problemas que se le plantea al educador preescolar: cómo llevar a la práctica esta propuesta.

Teóricamente, en el campo de la pedagogía, encontramos a partir de Federico Froebel (1) (Alemania, 1782-1853), diversas propuestas sobre la utilización del juego en la educación, entre las que se encuentran las de María Montessori (Italia, 1870-1952) y Ovidio Decroly (Bélgica, 1871-1932), entre otras. Estos autores, atribuyendo un carácter instintivo al juego y exaltando la personalidad creativa del niño, consideran como aspecto esencial para el desarrollo de la actividad lúdica, la utilización de materiales, a través de los cuales se manifiestan las posibilidades creativas que permiten a los niños autoevidenciar su mundo

interior e inventar por sí solos, juegos ricos en contenido. El papel del educador lo reducen a la ayuda, cooperación y observaciones esporádicas, durante el momento de juego.

En las propuestas mencionadas, se desconoce el contenido que expresa el niño en sus juegos, producto de las relaciones que establece con su medio familiar, social y cultural (2) y la importancia del quehacer pedagógico como posibilitador de la sistematización y ampliación de las experiencias vividas por el niño y como favorecedor del desarrollo de capacidades tales como la observación, atención, memoria e imaginación, que conllevan a estimular la creatividad con la que los niños realizan sus juegos.

En este sentido, en la Unión Soviética durante los años 1950-1962, bajo la dirección de R.I. Zhukovskaia (3), se realizaron importantes investigaciones que permitieron la elaboración de una teoría pedagógica del juego, estableciendo la influencia de la educación sobre el proceso de for-

mación de los juegos infantiles.

En Colombia, a nivel oficial, en 1981 el Ministerio de Educación Nacional dio a conocer una estrategia curricular denominada "Juego Libre" (4). Dicha estrategia, apoyada en diversos estudios, entre los que se encuentran consideraciones sobre la naturaleza biológica e instintiva del juego (K. Gross, F. Schiller, H. Spencer, entre otros), centra igualmente su atención en los materiales que el adulto, de acuerdo con el conocimiento del niño y de su medio social, debe brindarle en ambientes variados, motivantes y sugestivos. De esta forma, se pretende la realización por parte del niño, de juegos libres que favorecerán el desarrollo de su afectividad, habilidades, intereses, creatividad, iniciativa y responsabilidad, así como el comportamiento independiente para que pueda emplear por sí mismo sus esfuerzos hacia la realización de objetivos grupales. Sin embargo, en ella no se establece la relación entre juego y actividad pedagógica.

Ante la ausencia de estudios en nuestro medio, que destaquen la relación del juego con el quehacer pedagógico, reconociendo su carácter social, se vio la necesidad de iniciar un estudio cuyo interés se centró en los juegos que surgen por iniciativa del niño y se desarrollan sin participación directa del maestro, detectando los temas de juego más frecuentes, su contenido y la forma como los niños los desarrollan; así mismo, en el papel que cumple el maestro en relación con dichos juegos y las actividades pedagógicas que realiza con el niño, para encontrar posibles relaciones entre estos dos aspectos: juego y actividad pedagógica.



Con este propósito, se realizó un estudio de Caso apoyado en la observación directa y el registro sistemático de las actividades pertinentes, en un grupo de niños de una Institución Preescolar Privada de la ciudad de Bucaramanga, de extracción social media y media alta. Sin desconocer las limitaciones que un estudio de esta naturaleza tiene, se escogió porque a través de él, se logran captar aspectos determinados que no pueden ser explicados estadísticamente, obteniéndose así un conocimiento y análisis más amplio y detallado del fenómeno investigado.

Como en todo estudio de este tipo y dada la limitación del tiempo de observación (20 días), los resultados obtenidos son válidos solo para el caso particular estudiado, dentro del tiempo indicado, por lo cual éstos no admiten generalizaciones.

En consecuencia, el estudio realizado se considera como una etapa inicial a nivel exploratorio, de una propuesta de investigación que se deja planteada ante la necesidad de continuar profundizando en éste y que comprende:

— Un nivel descriptivo, en el cual se identificará la interrelación de las variables más importantes del juego —proceso educativo y juego— medio sociofamiliar. De igual manera, se determinará la importancia del juego en las motivaciones de los niños y en el currículo del nivel de educación preescolar.

— Un nivel experimental de diseño, puesta en marcha y evaluación de una propuesta pedagógica sobre la utilización del juego como medio educativo, en la cual se aplicarán las conclusiones derivadas del nivel anterior.

Este artículo contiene una síntesis del estudio, que se hará en dos entregas: La presente corresponde a los fundamentos teóricos y al proceso metodológico seguido. En una segunda entrega se continuará con el análisis e incluiremos una serie de recomendaciones prácticas para los maestros, a partir de este enfoque de juego.

LA TEORIA PEDAGOGICA DEL JUEGO DE R.I. ZHUKOVSKAIA

El estudio se apoyó en los trabajos de R.I. Zhukovskaia, quien estructuró la teoría pedagógica del juego partiendo de una concepción de éste como actividad específicamente humana, no instintiva, a través de la cual el niño resuelve la contradicción entre el deseo de participar en la vida de los adultos y las posibilidades reales para hacerlo.

Sus estudios sobre las fuentes del contenido de los juegos le permiten determinar que en el juego, el niño sin ninguna otra finalidad que la de complacerse y alegrarse, representa a través de situaciones imaginarias, los fenómenos de la realidad que más atraen su atención, centrándose alrededor de la vida de las personas, su actividad y las relaciones sociales que ellas establecen. Por tanto, coincidiendo con Elkonin, afirma que los juegos de los niños llevan la

huella del modo de vida, la educación y el carácter de las relaciones sociales mutuas en una época determinada, estableciéndose así una dependencia entre el carácter del juego infantil y la vida social.

Desde esta perspectiva, el juego cumple papel primordial en relación con la apropiación por parte del niño, de aspectos fundamentales de su entorno social y cultural, permitiéndole a su vez asimilar las experiencias, los conocimientos, aptitudes y cualidades psíquicas del hombre. El juego se estructura entonces como producto social que puede ser transmitido, modificado y asimilado como parte de la herencia social.

Las representaciones que el niño realiza de la vida, los adultos, las relaciones que entablan en su vida laboral y social, constituyen el contenido del juego de roles, en donde el niño pone de manifiesto su creatividad al seleccionar el tema, asumir el rol, desarrollar el contenido y seleccionar, confeccionar y utilizar los materiales que considera necesarios para su realización. En dichos juegos, los niños crean situaciones imaginarias donde las acciones y relaciones no son las mismas de la vida real, originándose de esta manera la verdadera actividad lúdica.

Sin embargo, es importante destacar que desde muy temprana edad, en los niños se manifiesta una cierta inclinación a la independencia, ya sea en relación con los personajes y acciones que representa, o con la forma como refleja los hechos o fenómenos observados en la realidad, que atraen su atención: mientras unos dan preferencia a la acción lúdica, otros la dan a las construcciones, al modelado o al dibujo.

En tales juegos, los niños reproducen en imágenes materiales los fenómenos de la realidad. Esta reproducción en imágenes se entrecruza con la acción puramente lúdica de los juegos de roles: En el modelado, el proceso de creación de la forma del objeto absorbe al niño, lo lleva al juego y al mismo tiempo, del juego al proceso plástico. Asimismo, en el dibujo, el niño acom-

* Licenciada en Educación Preescolar. Docente UNAB

pañá el proceso de éste, con la fantasía y la acción lúdica. A través del material de construcción, realiza diversas y multifórmicas acciones, creando un sinnúmero de formas: paisajes, edificios, casas, etc. De este modo, tanto los juegos de roles como los descritos anteriormente, constituyen los juegos creativos que según Zhukovskaia, amplían las posibilidades que favorecen en los niños el desarrollo de sus diversas capacidades e iniciativa.

Aunque todos los niños sienten la necesidad de jugar, no siempre sus juegos son de contenido, de completa alegría, creativos; es decir, no siempre exigen su iniciativa, inventiva o esfuerzo de su pensamiento, ni surgen espontáneamente. Como lo afirma Zhukovskaia:

"El niño juega creativamente solo si el contenido del juego absorbe sus sentimientos. Esto es posible cuando el niño conoce lo que representa y a quien representa, los objetos y fenómenos que encuentran su reflejo en el juego y si correspondientemente, se le desarrolla su observación, memoria, pensamiento, imaginación, intereses y sentimientos".

En esta afirmación se destacan dos aspectos esenciales del juego: la expresión de experiencias de la relación del niño con su medio y que constituyen las fuentes más importantes de su contenido y la creatividad implícita en el desarrollo del mismo.

En relación con las experiencias expresadas por el niño en sus juegos, cumple papel fundamental el medio que lo rodea. De él toma las impresiones más vivas, fuertes e importantes. Sin embargo, la experiencia espontánea por parte de los niños no debe ser sobrevalorada, puesto que su percepción con frecuencia es superficial y dispersa.

Esta afirmación de Zhukovskaia se ratifica con los estudios de Jean Piaget sobre la formación del pensamiento infantil, cuya etapa preoperacional se caracteriza por el egocentrismo y el sincretismo que conduce al niño a la aprehensión global y confusa de la realidad que lo rodea. Por otra parte, el medio social no siempre se constituye en una fuente de experiencias positivas y

educativas que contribuyen al desarrollo de la imaginación, la independencia, la perseverancia, la solidaridad, la amistad, la capacidad de vivir en colectivo y otras cualidades.

El papel del adulto en la acción educativa debe, en consecuencia, orientarse hacia la organización y enriquecimiento de las experiencias del medio, de tal forma que permita al niño precisar, recordar y relacionar las impresiones aisladas, pasando de la copia espontánea de fenómenos superficiales, casuales de la vida, hacia una observación profunda de los fenómenos típicos de la realidad; todo ello revierte en un mayor contenido para los juegos infantiles.

Asimismo, a través del desarrollo de la observación, la memoria, el pensamiento, la inculcación de sentimientos positivos y la ampliación de los intereses lúdicos primarios bajo la orientación del adulto, el niño logrará una mejor aprehensión del mundo y transformará las vivencias cotidianas en material para la imaginación, que se constituye en la condición indispensable del contenido y el desarrollo creativo de los juegos infantiles. Esta creatividad se encuentra en relación directa con el desarrollo de los aspectos descritos anteriormente y se caracteriza porque ayuda al niño a crear por sí mismo, a combinar en los juegos distintas situaciones ya sea en relación con las ideas, el rol, el argumento o los recursos que utiliza al desarrollarlos.

De las anteriores consideraciones se deduce cómo el proceso de formación de un buen juego no se realiza de manera espontánea; es el resultado de la influencia pedagógica multilateral sobre los niños pues al garantizar un aumento de sus conocimientos y capacidades, se favorece el desarrollo de la inteligencia e imaginación e influye sobre sus posibilidades creativas.

Un juego así desarrollado, se convierte a la vez en un medio insustituible de educación, que contribuye al desarrollo físico, moral, intelectual y estético del niño. Sin embargo, el juego solo se constituye en medio educativo, si los objetivos de la educación son planteados con claridad,

teniendo presente la necesidad del desarrollo total de la personalidad infantil.

Dentro de este criterio, la forma como se estructura el proceso educativo es determinante en el desarrollo del juego; dicho proceso debe comprender las actividades programadas, el juego y el trabajo, siendo necesario que cada una de estas actividades se complementen y se relacionen entre sí, permitiendo la aplicación de contenidos, a fin de lograr un dominio por parte del niño de conocimientos y el desarrollo de habilidades, hábitos y capacidades.

En esta interacción cumple papel fundamental el juego, conformándose en condición esencial de la unidad del proceso educativo: las actividades son programadas por el educador con base en los juegos desarrollados por los niños; a su vez, los conocimientos, habilidades, valores y sentimientos desarrollados en éstas, son aplicados por los niños en sus juegos, al plantearse en ellos diversas actividades para resolver tareas cotidianas, constituyéndose en verdaderos juegos de contenido que permiten a los niños reflejar a nivel individual creativo, todo lo percibido o asimilado.

El juego así considerado, no es una simple continuación de las actividades programadas, sino una forma específica de canalizar sus resultados dentro de la actividad de los propios niños, dirigida y especialmente organizada por la educadora. Las manifestaciones de los niños en sus juegos son el resultado directo del trabajo pedagógico, sin embargo, en el juego, ya no es el maestro, sino los propios niños quienes se plantean el objetivo y lo cumplen por sí mismos.

Para la estructuración de un proceso pedagógico de las anteriores características, Zhukovskaia nos aporta valiosos elementos pedagógicos extractados directamente de sus investigaciones, que llevarán al niño a una captación más activa del ambiente, favoreciendo a la vez el desarrollo de su imaginación, la ampliación de sus intereses, la formación de rasgos volitivos de su carácter y del sentido de colectividad.



CONDICIONES METODOLÓGICAS Y DESARROLLO DE LA OBSERVACION

En principio, se examinó toda la bibliografía necesaria para la comprensión del problema, del objeto de estudio y de su dimensión metodológica. Se procedió, entonces, a la selección de la Institución Escolar, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

— Existencia de grupos de niños con la edad ideal para el desarrollo de la investigación.

— Planta Física (espacios amplios, zonas al aire libre), recursos y tiempo disponible para las actividades libres de los niños.

— La metodología pedagógica utilizada por la institución que brinda a los niños la posibilidad de experimentación y vivencias directas en su medio circundante.

— La aceptación y el apoyo irrestricto de la institución al estudio.

Para la selección de la población se tomó un curso con un número de 10 niños en total en edades de 5 a 6 años, considerando ésta la cantidad más adecuada para la observación, dadas las limitaciones de un solo observador. Se seleccionó este rango de edades, considerando que en este momento el niño alcanza un mayor desarrollo de la actividad lúdica, tiene mayor facilidad de expresión, mayor desarrollo cognitivo y de habilidades tanto intelectuales como motoras que facilitan la observación del contenido, forma y demás manifestaciones infantiles en el juego. El grupo estaba conformado por 8 varones y 2 niñas.

Las Técnicas de Recolección de la Información se centraron en:

— **La Observación Directa:** Hizo posible tomar los datos de las diversas situaciones tal y como se presentaron en la realidad; a través de ella se captó tanto el desarrollo de los juegos por parte de los niños, como la actividad pedagógica realizada por el maestro, desde el momento en que los niños llegaban al colegio hasta la hora de salida (1:30 — 5:30 p.m.).

— **El Diario de Campo:** En él se fueron consignando simultáneamente todos los datos que la observación presentaba. Una vez analizadas, se tomaron las situaciones que en forma más representativa ilustraban lo observado, de acuerdo con los objetivos trazados.

— **Las Entrevistas Dirigidas:** El propósito fundamental de las entrevistas tanto a los padres de familia como a los niños, fue detectar las experiencias vividas por el niño en el medio socio-familiar. Estas se presentaron de tal forma que dieron la pauta al investigador y al investigado para que la entrevista no se saliera de los aspectos más importantes de acuerdo a los objetivos de la investigación, pero, al mismo tiempo, permitió al entrevistado hablar libremente sobre el tema objeto de estudio sin ninguna restricción.

En cuanto a las entrevistas de los niños, se realizaron en días diferentes, tratando de encontrar el mejor momento para que éstas se realizaran a manera de char-

las informales. Se logró obtener un total de tres entrevistas a nivel individual. Pero, por la inhibición que algunos experimentaron al ser interrogados, surgió la posibilidad de realizar charlas en grupo que facilitaron la expresión de un caudal de ideas por parte de los niños.

— **Grabaciones:** A medida que las charlas se iban sucediendo, se grabaron audiocassettes que posteriormente se transcribieron en su totalidad. Se lograron captar así, además de las experiencias que vive en su medio familiar, otros aspectos de especial importancia para su posterior análisis: la relación entre dichas experiencias y las vividas en su colegio, el significado del juego para el niño y los juegos que desarrolla en el hogar.

Con los padres de familia se obtuvo un total de siete entrevistas que fueron grabadas y transcritas en su totalidad dada la diversidad de respuestas encontradas. Estas permitieron detectar además de las experiencias vividas por el niño en su medio familiar, la importancia y el significado que los adultos le atribuyen al juego, la relación que establecen entre éste y la educación de sus hijos, los temas de los juegos que los niños desarrollan con más frecuencia en el hogar y la participación de los padres en dichos juegos.

A manera de ilustración se presenta a continuación una situación representativa captada en el aula en el momento de juego libre (6) y otra sucedida en la zona al aire libre, en el momento de descanso de los niños. Estas situaciones se describen respetando en lo posible su forma original, porque se considera ésta la mejor manera de conocer cómo desarrollan los niños sus juegos y el contenido que presentan.

SITUACION REPRESENTATIVA DE "JUEGO LIBRE" EN EL AULA

Fecha de Observación: Abril 7 de 1987

Tiempo Inicial (T.I.): 1:45 p.m.,
Tiempo Final (T.F.): 2:40 p.m.,
Tiempo Total (T.T.): 55 min.

Inicio del primer momento de la jornada y elección del material.

JUEGO LIBRE DE LOS NIÑOS EN EL AULA

Fecha de Observación, Abril 7 de 1987 Tiempo 55 minutos

Los niños se distribuyen en el espacio del aula con el material que han elegido de la siguiente forma:

Jorge (J1), Javier (J2), Juan (J3) y Pedro (P) se ubican en una mesa con plastilina y serruchos para modelar figuras en forma independiente: bolitas para amontonar, bolitas para aplastar con el serrucho, rollitos que se cortan simulando maderas. De parte de cada uno surge un comentario alusivo al modelado:

P— "¡Miren, caramelos!", me los voy a comer (coge la bolita con un palillo y simula comerla).

J1— "Voy a hacer una casita con estas maderas" (nunca se hizo).

J3— "Estas son arepitas".

Alberto (A) y Jaime (J4) convierten unos conos de hilo en "metralletas" y juegan a dispararse uno a otro, desplazándose por toda el aula e imitando el sonido de los disparos tratan de refugiarse detrás de las sillas.

Camilo (C) y Samuel (S), movilizan por todo el espacio camiones de madera que transportan animales de zoológico. Ambos realizan la misma actividad pero cada uno escoge un camino diferente sin que exista entre ellos comunicación alguna.

Eugenia (E) y Rosa (R), cada una con un dominó, aparean las figuras independientemente, sin ningún comentario.

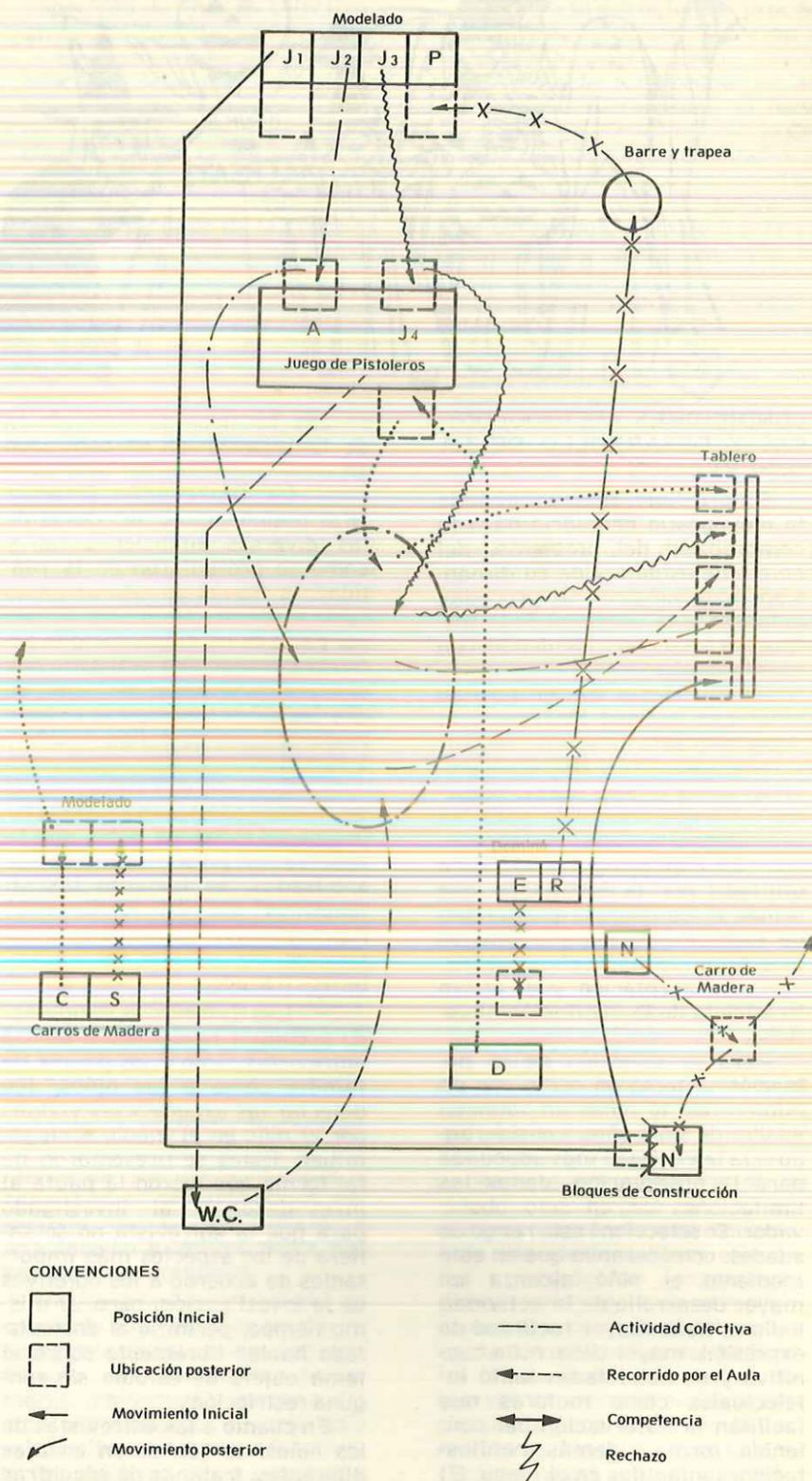
Néstor (N) construye con bloques, sobre una caja de madera, un garaje con rampas en el que coloca un carro plástico de color verde.

Diego (D) con bloques de construcción arma una casa.

Empieza la movilización

En un tiempo no mayor de 10 minutos, los niños cambian y continúan variando de grupo durante el resto de tiempo (45 minutos aproximadamente).

J2 se levanta de la mesa dejando abandonada la plastilina y toma un cono de hilo para unirse al juego de pistoleros de A y J4. El juego continúa con las mismas características, solo que ahora los conos, en algún momento de "fuego abierto", se convierten en catalejos para observar mejor al



GRAFICA 3 Movilización típica de los niños

que trata de refugiarse. Al cabo de unos cinco minutos, A se retira y se une al grupo que está modelando.

J3 y D se integran al grupo de pistoleros tomando la respectiva "metralleta". En un momento dado, J4 interrumpe el juego cogiendo un pocillo y un plato del rincón de dramatización y simula estar tomando tinto; es imitado por los niños de su grupo. Luego, sale al baño y recoge agua en el pocillo, siendo imitado también en esta oportunidad. Próximos éstos a entrar al aula, comienzan a empujarse, regando el agua que traían en los pocillos. Esta acción es repetida varias veces hasta que interviene la maestra para interrumpir el juego. Los niños "deciden" ahora dibujar: cogen fizas de colores y una silla para ubicarse en un determinado espacio del tablero; allí, independientemente uno de otro, dibujan llamando la atención del compañero sobre lo que cada uno ha realizado: paisajes con nubes, montañas y un sol; monigotes, figuras humanas en pareja, pájaros, arco iris, flores, cometas sobre montañas.

A este grupo de niños se les une A quien dibuja un camión y J1 que dibuja una casa, un sol, un carro y un helado.

Al mismo tiempo N cambia el carro verde por un camión del zoológico con figuras de animales y lo moviliza por todo el salón. Coge los bloques, los ubica en otro sitio y construye unas rampas para el camión. J1 intenta ayudarle pero N solo se lo permite por un momento. Al ser rechazado, J1 se integra al grupo de niños que dibujan en el tablero.

C y S dejan los camiones en un rincón, se ubican en una mesa y modelan en plastilina bolitas y rollitos; algunas de las bolitas son golpeadas con un martillo por S.

E y R dejan el dominó: E se desplaza hasta el lugar donde se encuentran los bloques lógicos para armar algunas casas, R coge los implementos de aseo del rincón de dramatización y limpia una parte del piso, luego deja los implementos en su sitio y se une al primer grupo de niños que aún continúan modelando en plastilina (J1 y P), modela salchichas y luego de colocarlas en una tabla las ofrece al observador y a la

maestra.

Termina el momento de "Juego Libre".

La maestra sugiere a los niños empezar a guardar el material para disponerse a iniciar la actividad pedagógica dirigida. Cada niño recoge el material y lo ubica en el rincón respectivo.

SITUACION REPRESENTATIVA DE JUEGO EN ESPACIOS AL AIRE LIBRE

Fecha de observación: Abril 20 de 1987

T.I.: 3:35 p.m., T.F. 4:15 p.m., T.T.: 40 min.

Los niños encuentran en el suelo, parte de una caneca que había sido dividida longitudinalmente de tal forma que al verla, la asocian con un bote y con ella inician un juego donde unos ubicados dentro de la caneca y haciéndola balancear, se convierten en "navegantes" y otros, fuera de ella, simulan ser "tiburones", abriendo sus bocas e inclinándose sobre los "navegantes", para tratar de comérselos; los navegantes tratan de protegerse acercándose unos a otros y moviendo la caneca cada vez más rápido comentan: "rápido, rápido, alejemos el bote de los tiburones". Uno de los "navegantes" pregunta a uno de los "tiburones":

— "Señor, a usted le gusta la carne de mujer o de hombre?"

Ante la insistente persecución de los tiburones, los "navegantes" salen del bote y corren por todo el espacio de la zona verde, siendo seguidos por los "tiburones". Un niño advierte, "oigan, en el mar no se puede correr". Todos, aceptando la sugerencia, empiezan a mover los brazos, simulando nadar. Regresan de esta forma al "bote" y repiten la misma acción varias veces durante aproximadamente treinta minutos.

El juego descrito se presentó nuevamente al siguiente día con algunas variaciones:

Los niños ubicados nuevamente en la caneca y balanceándola en forma rítmica, simulan estar en el mar; otros niños representan los "tiburones". Los niños del bote realizan los siguientes co-

mentarios:

— "Estamos en el bote"
— "El tiburón nos come"
— "Este es el arpón" (recoge arena del suelo y la lanza al tiburón).

Uno de los niños señalando a un compañero le indica:

— "Usted es el capitán"

Sin embargo el niño responde:

"No, yo le tiro arena al "tiburón", me voy nadando. Se baja del "bote", seguido por sus compañeros. Los "tiburones" empiezan entonces a perseguirlos hasta que uno de los "navegantes" simulando con su mano una pistola, les dispara y los mata. Este mismo niño coge luego una va-



rilla y la ubica dentro del "bote" a manera de pasamanos, diciendo a sus compañeros: "miren, agárrense de aquí para que no se caigan cuando se mueva nuestro bote".

La acción de perseguir y ser perseguido se repite insistente-mente por los niños, aproximadamente unos 40 minutos.

La descripción de cada una de las situaciones representativas en la forma indicada, ofreció la posibilidad de analizarlas en todos sus aspectos y desde diferentes perspectivas, surgiendo así variados detalles: tema y clases de juegos, conocimiento que los niños tienen sobre dichos temas, relaciones establecidas por los niños entre sí, forma y creatividad con que son desarrollados dichos juegos, los recursos utilizados en ellos y el papel que desempeña el maestro.

En la misma forma se presentaron las actividades pedagógicas, permitiendo examinar aspectos tales como: temas, contenidos, conocimientos que se brindan al niño alrededor de un tema, el modo como se le presentan, la interrelación de los contenidos de las diferentes actividades entre sí, la unidad en los contenidos de una misma actividad pedagógica, la participación de los niños en cada una de ellas y la relación establecida entre maestro-niños.

El examen cuidadoso de los datos recopilados tanto en los juegos como en las actividades pedagógicas, entrevistas a padres de familia y niños, permitieron la elaboración de conclusiones parciales que fueron presentadas por capítulos en el informe final y luego analizadas en su conjunto, a la luz de la teoría

de R.I. Zhukovskaia.

Algunos apartes de las dichas conclusiones y su análisis, se presentarán en la siguiente entrega de esta publicación.

NOTAS

1. Iniciador de los Jardines de Infancia, a quien se le atribuye la primera propuesta sobre la utilización del juego en la Educación Preescolar.

2. ELKONIN D. R. Psicología del Juego, 1980.

3. ZHUKOVSKAIA R. I. La Educación del Niño en el Juego. Edit. Científico Técnica, 1959.

4. DELGADILLO DE GARCIA, Mercedes. Estrategia Curricular Juego Libre. División de Diseño y Programación Curricular de Educación Formal, 1981.

5. ZHUKOVSKAIA, Op. cit. p. 94.

6. La Institución brinda a los niños el momento de Juego Libre, de acuerdo a la estrategia propuesta por el MEN y siguiendo un horario flexible que oscila entre la 1:30 y 2.30 p.m.

7. Los nombres de los niños protagonistas de los juegos han sido cambiados para evitar una posible identificación, respetando el acuerdo con la institución que permitió la realización del presente trabajo.

