

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



ESTUDIO ETNOGRÁFICO SOBRE LOS TIPOS DE JUEGO DURANTE LAS ACTIVIDADES DE AIRE LIBRE, DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL AULA VERDE DE 4 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN ARMATAMBO, DEL DISTRITO DE CHORRILLOS PERTENECIENTE A LA UGEL 07.

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

ESTRADA GONZÁLEZ, Katherine Ana Lili

LLATAS MESTANZA, Evelyn

PEÑA CARRILLO, Sonia Daniela

VARELA AMPUERO, Maríajosé

ZEEVALLOS MACCERA, Ximena María

Lima – Perú

2014

Agradecimiento y dedicatoria

Agradecemos a Dios por llenarnos de bendiciones día a día. Nos ha regalado un corazón entregado a la vocación más gratificante de todas. Así, podemos acompañar a pequeñas personas en sus primeros pasos por la vida y ser testigos de todos sus logros, dificultades, alegrías y metas. Es, sin duda, una profesión que nos colma de felicidad. No todo ha sido sencillo y hemos necesitado más de un pequeño impulso para continuar con la ardua tarea que ha sido formarnos para ser las docentes que siempre quisimos ser. Dios, siempre estuvo ahí para guiarnos y acompañarnos a lo largo de esta aventura. Ahora, nosotras lo haremos con los niños y niñas con quienes tengamos la dicha de compartir la vida. Él siempre fue nuestra fortaleza y nos marcó el camino a seguir colmándonos de valentía y sobretodo paz. Compartimos una oración de Santa Teresa de Jesús, que resume todo lo que hemos sentido durante los cinco años de formación, y lo que sabemos que nos espera con Dios a nuestro lado.

Nada te turbe, nada te espante, todo se pasa, Dios no se muda. La paciencia todo lo alcanza; quien a Dios tiene nada le falta: solo Dios basta. Eleva el pensamiento, al cielo sube, por nada te acongojes, nada te turbe. A Jesucristo sigue con pecho grande, y, venga lo que venga, nada te espante. ¿Ves la gloria del mundo? Es gloria vana; nada tiene de estable, todo se pasa. Aspira a lo celeste, que siempre dura; fiel y rico en promesas, Dios no se muda. Ámala cual merece bondad inmensa; pero no hay amor fino sin la paciencia. Confianza y Fe viva mantenga el alma, que quien cree y espera, todo lo alcanza. (Santa Teresa de Jesús, siglo XVI).

Índice

Introducción	1
I.	FUN
DAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	
1.....	Plant
eamiento del problema	5
II.	SUS
TENTO TEÓRICO	
1. El juego	17
1.1 El juego a través de la historia: Teorías desde Platón a Piaget.....	17
1.2 Las raíces epistemológicas y sociológicas del juego	23
1.3 El juego, una actividad histórico-sociocultural en constante cambio	24
1.4 Importancia del juego: la necesidad de los niños y niñas por jugar.....	26
1.5 El juego en el desarrollo del ser humano.....	30
1.5.1 Piaget enfocado en la infancia.....	31
1.6 Al juego lo que es del juego.....	37
1.6.1 El juego según Piaget y Linaza	37
1.6.2 Lo inherente al juego: Características en relación al desarrollo del... pensamiento según Piaget.....	39
1.6.3 Los juegos que jugamos: Clasificación de Linaza según la teoría	43
de desarrollo cognitivo de Piaget	
1.6.3.1 Juego de ejercicio o sensoriomotor	44
1.6.3.2 Juego simbólico	47
1.6.3.3 Juego de reglas	49
1.6.4 De objeto a juguete: los juguetes en relación al juego	51
2. Educación y el juego.....	54
2.1 Aprendo y aprehendo jugando	54
2.1.1 Lo importante son los medios, no los fines.....	55
2.1.1.1 Horas, minutos y segundos: El tiempo otorgado al juego	55
2.1.1.2 En cualquier lugar podemos jugar: El espacio otorgado al ... juego.....	56
2.1.1.3 Materiales lúdicos educativos	57

2.1.2 El rol de los agentes educativos en relación al juego	58
2.1.2.1 El docente.....	59
2.1.2.2 Los niños y las niñas, protagonistas de su desarrollo	60
2.1.2.3 Características del desarrollo del niño y niña de 4 años.....	60
2.2 Escenario espacial y temporal: Aire Libre	63
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
1. Tipo de investigación.....	67
1.1 Proceso de la investigación etnográfica	68
2. Escenarios y actores de la investigación	72
2.1 Escenarios de investigación	72
2.2 Actores de la investigación	77
3. Unidades de análisis y categorización	87
4. Objetivos	88
5. Instrumentos de la investigación	89
IV. HALLAZGOS Y RECOMENDACIONES	
1. Hallazgos.....	95
2. Conclusiones	148
3. Recomendaciones	150
Referencias.....	151
Apéndices.....	158
•	In
strumentos	
•	N
ómina de los Niños y Niñas del Aula Verde - 4 años de la Cuna Jardín	
Armatambo	
•	Re
gistro Etnográfico	
•	A
necdotario de Juego	
•	En
trevista no Estructurada	
•	Co
nversatorio	

• Di
bujo de los niños

• M
atriz de consistencia

Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Distribución según el género de alumnos del aula Verde – 4 años de....</i>	81
<i>la Cuna Jardín Armatambo.....</i>	
Tabla 2. <i>Grado de instrucción de los padres y madres de los alumnos del aula ...</i>	82
<i>Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo</i>	
Tabla 3. <i>Distribución de alumnos que viven con sus padres y/o madres del</i>	83
<i>aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo</i>	
Tabla 4. <i>Distribución de con quienes juegan los alumnos del aula Verde – 4.....</i>	84
<i>años de la Cuna Jardín Armatambo</i>	
Tabla 5. <i>Cantidad de horas que juegan los alumnos del aula Verde – 4 años.....</i>	84
<i>de la Cuna Jardín Armatambo</i>	
Tabla 6. <i>Distribución de los juegos de los alumnos del aula Verde – 4 años de....</i>	85
<i>la Cuna Jardín Armatambo.....</i>	
Tabla 7. <i>Lista de códigos de las observadoras</i>	95
Tabla 8. <i>Diferenciación por los colores de las sub unidades de análisis.....</i>	95
Tabla 9. <i>Lista de códigos usados en los registros etnográficos.....</i>	95
Tabla 10. <i>Nómina de los niños y niñas del aula Verde – 4 años de la Cuna.....</i>	167
<i>Jardín Armatambo</i>	

Índice de Figuras

<i>Figura 1.</i> Croquis de distribución del espacio en la Cuna Jardín Armatambo	72
<i>Figura 2.</i> Fotografía del Aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo	74
<i>Figura 3.</i> Fotografía del área de juegos de la Cuna Jardín Armatambo.....	75
<i>Figura 4.</i> Fotografía del juego múltiple N°01 de la Cuna Jardín Armatambo	75
<i>Figura 5.</i> Fotografía del juego múltiple N°02 de la Cuna Jardín Armatambo	76
<i>Figura 6.</i> Fotografía del patio central de la Cuna Jardín Armatambo.....	77
<i>Figura 7.</i> Fotografía de la docente Ana Lili	77
<i>Figura 8.</i> Fotografía de la docente Evelyn	79
<i>Figura 9.</i> Dibujo de Fabiola.....	99
<i>Figura 10.</i> Dibujo de Rut.....	100
<i>Figura 11.</i> Dibujo de Tiago	103
<i>Figura 12.</i> Dibujo de Valentino	109
<i>Figura 13.</i> Dibujo de Williams	111
<i>Figura 14.</i> Dibujo de Oriana.....	113
<i>Figura 15.</i> Dibujo de Leonardo.....	115
<i>Figura 16.</i> Dibujo de Tiago	120
<i>Figura 17.</i> Dibujo de Mattias Y.	123
<i>Figura 18.</i> Dibujo de Mattias Y.	125
<i>Figura 19.</i> Dibujo de Lucero	130
<i>Figura 20.</i> Dibujo de Jhan Pool	136
<i>Figura 21.</i> Dibujo de Leandro	138
<i>Figura 22.</i> Dibujo de Rut.....	142
<i>Figura 23.</i> Dibujo de Jhordano	146
<i>Figura 24.</i> Dibujo de Priscila.....	278

Introducción

La educación inicial, es una profesión fundamentada, para nosotras, en una sola razón: los niños y las niñas. Al optar por esta vocación, decidimos entregar nuestro servicio para su óptimo desarrollo integral; velando por sus necesidades y derechos en todo momento. Reafirmamos constantemente esta vocación, a partir del contacto directo, que nuestra Institución nos permite tener dentro de los primeros años de formación inicial.

Al estar en constante contacto con ellos, pudimos observar que existe una actividad esencial para que el logro de sus aprendizajes sea realmente significativo, y que a su vez, nos involucra, de algún modo, a ser partícipes del desarrollo de estos: el juego. La educación actual, lo propone, como principal herramienta, para la adquisición de experiencias. Todo lo que se aprende y aprehende se logra mediante el juego. De este modo, los niños y las niñas, establecen, de manera placentera, un contacto directo con su entorno inmediato y ello les permite investigar, descubrir, conocer, imaginar y sobretodo, divertirse con total libertad.

A los niños y las niñas, nadie les enseñó ni les enseñará a jugar; nadie les dice qué jugar ni cómo jugar; en teoría, nadie debería hacerlo. Todo adulto debe tener en cuenta que esta actividad es de suma importancia en la infancia y absolutamente necesaria para su desarrollo integral, siempre y cuando se dé de manera espontánea. Sin embargo, los adultos que estamos alrededor de ellos, no solo los docentes, sino también los padres, limitamos constantemente esta espontaneidad, obligándolos a jugar de alguna manera, otorgándoles algún material, o peor aun, diciéndoles “¿Por qué estás jugando?”, “Ahorita no es hora de jugar”, o “Aquí no se juega”.

Los adultos, no hacemos esto porque queremos limitarlos, sino por las convicciones sociales y la estructuración de una rutina establecida en el desarrollo de una sociedad. De cierta manera, está bien formar una rutina que estructure temporalmente a los niños y las niñas, pero no debemos permitir que esto vaya quitándoles la espontaneidad o la iniciativa de jugar, porque están sujetos a las indicaciones de los adultos.

Entendemos que nuestra función como educadoras es guiar y acompañar al niño y la niña en su desarrollo integral y que en el área del juego, constantemente encontramos dificultades en cuánto a la libertad que deben tener a la hora de jugar. Esto ha podido ser identificado a través de evaluaciones a los niños en familia, calle,

parques y a través de una autoevaluación de nuestro desempeño docente. Los adultos no saben realmente qué es el juego, cuál es su importancia y cómo es que ellos verdaderamente juegan. No solo es entregar un juguete y decir: “Toma, juega”. Para el niño y la niña, hay todo un proceso cognitivo que abre el campo mental lúdico con el que, puede explayarse y expresarse de manera creativa y que esto le permita verdaderamente jugar sin que alguien se lo indique.

Responder estas dudas fue de gran importancia. Sabíamos que los niños y las niñas adquieren y exteriorizan aprendizajes a partir del juego y es este, el que lo hace verdaderamente significativo. Sin embargo, las diferentes experiencias, en nuestras prácticas pre profesionales, con distintas edades y contextos, nos llevó a descubrir que no todos los niños y las niñas juegan igual. Fue a partir de ello, que surgieron en nosotras algunas interrogantes de cómo es su juego y qué relación guarda con su desarrollo.

Por ello, acudimos a un conocido investigador del desarrollo infantil: Jean Piaget (1945). Y luego, a una versión más actualizada y contextualizada a la realidad generacional, con ayuda de la teoría de José Luis Linaza (1984). No obstante, al tener algunas ideas propias de lo que sería el juego en el contexto específico de, la Cuna Jardín Armatambo, optamos por poner a prueba dichas teorías y poder comprobarlas con la realidad que surgía día a día. Así, se eligió una investigación cualitativa de tipo etnográfica que nos permitiera: describir la realidad y contrastarla con las teorías consultadas.

Nuestra investigación contiene tres partes: En la primera, podemos encontrar: el planteamiento del problema; el sustento teórico; los objetivos y la unidad de análisis.

En la segunda parte, se detalla la metodología seguida durante todo el transcurso de la investigación, la cual dirigió todo el proceso de recopilación de información, análisis e interpretación de los datos, correspondiente al diseño etnográfico. Continúa con la descripción de los escenarios donde se llevó a cabo la investigación y los actores que intervinieron en este proceso, además de las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de datos.

En la tercera parte, se presenta los análisis de los episodios críticos, acompañados de las hipótesis generadas en el proceso investigativo y sus correspondientes soluciones, así como la síntesis final de la investigación.

Finalmente, se presentan las conclusiones y sugerencias. Asimismo, las referencias bibliográficas y el apéndice que contiene los modelos de instrumentos, la nómina de los niños y las niñas del aula Verde, sus registros etnográficos, anecdotario de juego y sus entrevistas no estructuradas con representaciones gráficas y conversatorios. Por último, se encuentra la matriz de consistencia de la investigación.

El fin de esta investigación es que sirva como un referente o una guía no solo para los docentes, sino también para los padres, cuidadores, psicólogos infantiles o cualquier adulto que sea cercano a algún niño o niña, y que aprenda a valorar que el juego es una actividad espontánea y debe permanecer espontánea si es que se quiere que los niños y las niñas desarrollen de manera integral todas sus potencialidades. La única manera de que lo logren y sean felices en el proceso, es a través del juego.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1. Planteamiento del Problema

Desde que nacen, los niños y las niñas se van desarrollando en diferentes aspectos: social, emocional, motor y cognitivo, formándose así como seres humanos íntegros. Un apropiado desarrollo implica que ellos tengan diversas y extensas oportunidades de explorar diferentes espacios, materiales y situaciones. Es decir, oportunidades de aprendizaje. Piaget (1945), explica que el pensamiento lógico se va formando conforme evolucionan los demás aspectos de desarrollo. Por eso, se entiende que para que los niños y las niñas asimilen alguna experiencia deben estar física, social y emocionalmente preparados para hacerlo. De la misma manera, para que exterioricen la adquisición del nuevo conocimiento, deben ser capaces de hacerlo de manera integral. A continuación Beltrán explica el vínculo bilateral que hay entre el aprendizaje y el desarrollo:

Desarrollo y aprendizaje son dos procesos íntimamente relacionados, que el nivel de desarrollo favorece las posibilidades de adquisición de determinados aprendizajes, pero que, a su vez, determinados aprendizajes, potenciados por una adecuada influencia ambiental impulsan las posibilidades de desenvolvimiento madurativo del sujeto (Beltrán, 1995, p. 127).

Él explica que ambos aspectos, tanto el aprendizaje como el desarrollo, son beneficiarios directos. Es decir, no podría existir el uno sin el otro pues de cierta manera el desarrollo apropiado les permite tener más oportunidades de aprendizaje, así como también, más situaciones de aprendizaje conllevan a un consecuente desarrollo integral. Piaget explica que el desarrollo precede al aprendizaje pues solo alcanzando ciertos niveles de desarrollo, se pueden poner en función y por ende, ser utilizados como un medio para aprender.

Una de las situaciones de aprendizaje más beneficiosas y significativas para los niños y las niñas es el juego, pues ponen en práctica todos sus aspectos de desarrollo, siendo una de las manifestaciones más importantes en las que pueden asimilar nuevas experiencias o conceptos. Según Piaget el aprendizaje, el desarrollo y el juego, son aspectos vitales de la infancia, los cuales evolucionan de manera paralela. Si no surgiera esta evolución simultánea ni el juego, ni el desarrollo, ni el aprendizaje serían lo mismo, por el contrario, para que sean aspectos verdaderamente enriquecedores para los infantes deben darse de manera conjunta. Si se diera el desarrollo y el aprendizaje pero no hubiera juego, los niños y las niñas no tendrían cómo exteriorizar lo que se haya en sus esquemas mentales. Asimismo, si hubiera

aprendizaje e intenciones de juego pero no hubiese un desarrollo que los sostenga, estos no podrían expresarse en su totalidad pues no estarían preparados física, social y emocionalmente. Finalmente, si no hubiera aprendizaje, los niños y las niñas solo tendrían desarrollo y juego en su expresión más primitiva. Tal como lo explica Herranz en la cita a continuación.

Piaget (1964) relaciona las distintas etapas del juego infantil con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. Por tanto, el tipo de juego que cada niño despliega en un momento dado es una proyección del periodo intelectual en el que se halla. De esta manera, el juego sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales (Herranz & Sierra, 2012, p. 246).

Según Piaget (1945), el juego es una actividad de carácter universal, vital en la infancia, pues les permite a los niños y las niñas afianzar todos los nuevos conocimientos que se estructuran en sus esquemas mentales. Es una actividad que les brinda placer sobre los objetos, emociones e ideas. Jugar, es una manera mediante la cual ellos aprenden y representan su realidad interna y externa, y es la manifestación más significativa del pensamiento infantil.

Los niños y niñas crecen jugando, es una actividad natural de su comportamiento. Es por ello que conforme crecen, el juego evoluciona, y con él, su manera de aprender. Estos son tres aspectos del ser humano que están estrechamente vinculados.

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil es importante que, previamente, distingamos entre los diferentes tipos de juegos. José Luis Linaza, psicopedagogo español, divide los tipos de juego basándose en la teoría de Piaget. Dentro de estos tipos considera: juego de ejercicio o sensoriomotor, juego simbólico y juego de reglas. Es importante recalcar que si bien el juego evoluciona de manera paralela al desarrollo cognitivo y los demás aspectos de desarrollo, su evolución secuencial no es cancelatoria. Por el contrario, cada vez que los niños y las niñas alcanzan el siguiente tipo de juego, el anterior se afianza y se perfecciona dejando como resultado una vivencia dispuesta para evocarla en cualquier momento y utilizarla a manera de aprendizaje.

El juego de ejercicio o sensoriomotor aparece conforme los niños y las niñas logran el control de su propio cuerpo, a partir de la adquisición de reacciones circulares. La característica principal de este tipo de juego es que es utilizado a manera de celebración por sus logros psicomotores. Lo interesante de este juego, es

que siempre va incrementando en dificultad pues se adicionan sus nuevos resultados a los anteriores. Este juego, pierde su intención cuando el niño o niña se satura de dicha repetición.

El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica o capacidad, descrita por Piaget, para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida, a través de la atribución de significados. Al ser el símbolo una atribución, supone la separación entre pensamiento y acción, ya no es acción por la acción, sino símbolo para la acción, o acción por el símbolo.

El juego de reglas parte de la adquisición del lenguaje, pues esta es la primera regla marcada que los niños y las niñas reciben. Por otro lado, este tipo de juego gira en torno al medio en el que estos se desenvuelven. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas; en los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Este tipo de juego da paso a la realidad social y lleva de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla.

Se presentan tres registros etnográficos, mostrando la clasificación del juego evidenciado en los niños y las niñas de cuatro años.

En este registro, se puede observar cómo se da un juego sensoriomotor. Aunque presenta poca comunicación verbal, se pudo anotar todos los movimientos motores que realizaban las niñas durante un periodo de tiempo.

REGISTRO N°1		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 21 de abril del 2014 Duración: 2 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 32 Niños y niñas ausentes: 3
<p>(Durante la actividad al aire libre un grupo de seis niñas juegan en el piso de mayólica, que se encuentra alrededor del patio. Tres de ellas van gateando hacia adelante, una camina, una se encuentra sentada y la última gatea lentamente).</p> <p>Belén: (Gatea en dirección a la puerta del aula Anaranjada, desplazándose de manera rápida, con la cabeza hacia abajo y siguiendo la dirección de la línea recta que se encuentra en el piso).</p>		

Summi: (Gatea detrás de Belén repitiendo lo que ella hace).

Yamile: (Gatea detrás de Belén y Summi. Ella mantiene la cabeza en alto, gatea más lento y no sigue la dirección de la línea recta del piso. Logra interponerse en el espacio de Summi quien se encuentra delante de ella. Llega hasta la puerta del aula Anaranjada, da la vuelta y se arrastra sentada sobre el suelo, dirigiéndose a otro lugar).

Dana: (Camina detrás de las tres primeras niñas).

Lucero: (Gatea más lento que las otras niñas, se encuentra en el camino con Yamile y Joceli quienes le interrumpen el paso).

Dana: “Para, para, para muy rápido” (Dirigiéndose a sus compañeras, quienes se han dado la vuelta siguiendo con el mismo desplazamiento).

Durante el juego que realizan, las niñas se encuentran en el patio de juegos, gateando en dirección a la puerta. Todas las niñas repiten la misma acción, menos una, quien encuentra un obstáculo en el camino.

Esto se debe a que cuando los niños y las niñas consiguen conocer más su cuerpo, la repetición de sus acciones es de cierta manera una celebración de lo que han logrado. Asimismo, repetirán acciones propuestas por otras personas pues se convierten en un reto psicomotor. Volver a reproducir movimientos ya conquistados son ejemplos de lo que los niños y las niñas han alcanzado en cuanto a desplazamiento, equilibrio, control postural, tonicidad, etc.

La denominada actividad sensoriomotriz puede albergar juego, desde el momento en que las capacidades de reconocer la causa, imitar y memorizar sean posibles, aunque reducidas, pues el placer y la actividad exploratoria están presentes, además de la intervención externa del propio ambiente (Navarro, 2002, p. 149).

Este juego de entrenamiento, repetición y experimentación de las sensaciones corporales, encuentra en el cuerpo la fuente de toda su actividad, aún con interposiciones externas. Los niños y las niñas solo dejarán de producirlas por saturación, pues cuando hayan hecho todo lo posible con sus movimientos y dejen de tener alguna novedad, dejarán de realizarlos.

En el siguiente registro podemos apreciar un episodio de juego simbólico durante el momento de aire libre. Se puede observar la creatividad e imaginación de los niños y las niñas quienes se encuentran en situaciones lúdicas en cualquier momento y con cualquier material. Es vital recalcar que a esa edad tiene una vasta

imaginación y pueden crear en su mente diversos objetos utilizando algún otro como referente tal y como se ve a continuación.

REGISTRO N° 2		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 10 de abril del 2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 33 Niños y niñas ausentes: 2
<p>(Durante la actividad al aire libre, cinco niños se encuentran jugando en el juego múltiple, el cual está ubicado a lado izquierdo del patio. De un momento a otro se retiran dos niños y en el juego solo quedan Nataniel, Tiago y Alondra).</p> <p>Tiago: Sube, sube, sube, sube, sube, sube. (Repite la palabra mientras se sostiene de una barra de madera horizontal que se encuentra en la parte superior del juego.)</p> <p>Alondra: (Se encuentra ubicada atrás de Nataniel) ¡A Huaylas, a Surco, a Lima, a Huaylas! [Grita mirando hacia otro lado].</p> <p>Doc 2: ¿A dónde subo? ¿A dónde me vas a llevar? (Se dirige a Tiago).</p> <p>Tiago: [Sonríe] (Mientras trepa por la barra de madera que se encuentra al lado derecho, luego se da la vuelta y se retira).</p> <p>(Nataniel, quien ha estado observando toda esta escena, apoyada de una barra de madera y responde la pregunta de la docente).</p> <p>Nataniel: A Metro, a Metro. [Responde tímidamente, utilizando un tono de voz bajo]. (A la vez se sostiene con ambas manos de una barra de madera que se encuentra al lado derecho del juego).</p> <p>Doc 2: ¡A Metro! ¡Ah, no sabía! [Exclama].</p>		

El registro fue recogido durante el momento de aire libre, en el cual se encuentran tres niños jugando en una estructura metálica simulando que es un vehículo de transporte público.

Este episodio se da a partir de una construcción realizada en el juego, donde se le atribuye un significado a uno o más objetos concretos. El juego simbólico se describe como una proyección de la imaginación, así como también, una evocación de las experiencias vividas: “Consiste en representar algo por medio de un significante

diferenciado” (Abad y Ruiz de Velasco, 2011, p. 97). En este caso, el juego metálico, tiene una función específica, sin embargo, gracias a la creatividad, se proyecta como un microbús. José Luis Linaza, explica que a través del juego simbólico, pueden reflejar cómo viven su día a día, cómo conciben su realidad. Resulta comprensible pues un microbús es parte del transporte día a día en la rutina de los niños y las niñas de este contexto.

...a través del juego, expresa todos sus temores, emociones, conflictos, etc. Como pista de pruebas de la vida, esta actividad lúdica ayuda a elaborar las dificultades derivadas de la comprensión del mundo de los adultos. Sirve para descargar las tensiones, para poder exteriorizar lo que siente y para diferenciar la realidad y la fantasía (Abad y Ruiz de Velasco, 2011, p. 109).

A partir de la cita se puede afirmar cómo a través del juego, los niños y las niñas representan sus experiencias, sobre todo aquellas que son más significativas para los mismos. Es aquí donde encuentran una manera de exteriorizarlas y representarlas, acomodándolas a sus vivencias.

A continuación se presenta un registro etnográfico de una situación de juego extraída durante el momento de Aire Libre. Se tomó en la Cuna Jardín Armatambo en el aula de 4 años.

REGISTRO N° 3		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 07 de abril del 2014 Duración: 3 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 32 Niños y niñas ausentes: 3
<p>(Tiago se encuentra rodeado por sus compañeros, empuja a Valentino, quien se acerca a él y camina hacia el lado izquierdo mientras sostiene la pelota. Ya solo lanza la pelota con fuerza utilizando la mano derecha).</p> <p>Todos: ¡Ehhhhh! [Exclaman todos]. (Corren en busca de la pelota).</p> <p>Faviano: (Corre más rápido que sus compañeros, se agacha y sostiene la pelota con la mano derecha. Luego se para, sosteniendo la pelota con ambas manos y mira a sus compañeros, quienes están parados alrededor de él).</p> <p>Valentino: (Se acerca a Faviano para quitarle la pelota y lo toma del brazo).</p> <p>Faviano: ¡Es mía, pues! [Exclama enfadado] (Mueve su brazo logrando así que</p>		

Valentino lo suelte).

Doc 2: Relájate, Faviano, relájate [Entre risas].

Faviano: (Con la pelota en manos corre detrás del juego múltiple, se ubica en la esquina del patio y lanza la pelota hacia adelante con fuerza).

Todos: ¡Ehhhhh! [Exclaman todos]. (Corren en busca de la pelota).

Doc 1: (Corre más rápido que los niños, se agacha, sostiene la pelota, da la vuelta y la vuelve a lanzar hacia el lado izquierdo del patio).

Todos: ¡Ehhhhh! [Exclaman todos]. (Corren en busca de la pelota).

Doc 2: (Se agacha, agarra la pelota y la vuelve a lanzar).

Todos: ¡Ehhhhh! [Exclaman todos]. (Corren en busca de la pelota).

Tiago: (Corre más rápido que sus compañeros se agacha y sostiene la pelota con la mano derecha.) ¡Jorge, ándate allá que te la voy a tirar! [Exclama] (Corre con la pelota en mano).

Todos: (Al escuchar lo anterior, caminan hacia atrás en espera de la pelota).

Tiago: (Lanza la pelota con fuerza utilizando la mano derecha).

Todos: ¡Ehhhhh! [Exclaman todos] (Corren en busca de la pelota).

Alguno de los niños en la hora de juego al aire libre, se encuentran haciendo uso de una pelota perteneciente a uno de ellos. Al inicio del juego, la regla no se hace explícita verbalmente pero sí se puede evidenciar ya que todos repiten la misma acción cuando es su turno de coger la pelota. Uno de los niños, verbaliza una de las reglas, indicando a su compañero que se coloque en un espacio específico para que de esa manera pueda atrapar la pelota. Al escuchar esto, todos los niños que están jugando, retroceden siguiendo la indicación, pues ellos también quiere ser el primero que atrape la pelota, repitiendo esta acción durante su turno.

La acción que presenta este episodio muestra cómo los niños ya tienen una regla establecida durante el juego que, aunque se encuentre implícita a inicio del juego, la mayoría de ellos la cumple. Asimismo, se aprecia la intervención de un niño que propone su propia regla.

Aquí podemos observar que el juego de reglas es caracterizado porque los niños y las niñas proponen reglas o normas que favorezcan el desarrollo del juego y que las respeten y las hagan respetar, estas reglas son obligatorias para los jugadores pero han sido libremente aceptadas. De esta manera, los niños y las niñas adoptan una mejor manera de vivir en convivencia y así, favorecen sus procesos socializadores y

también se regulan a vivir en comunidad con los demás, escuchando sus opiniones y respetando los acuerdos.

José Luis Linaza, menciona que las únicas reglas verdaderamente significativas son las autoimpuestas, es importante recalcar eso porque aunque la docente mencione las normas de convivencia y trate de generar espacios de escucha, solo en el juego se podrá evidenciar si los niños y las niñas verdaderamente han interiorizado las reglas acomodándolas en sus esquemas mentales como si fueran suyas. Piaget hace hincapié en el aspecto socializador de este juego en su libro *Psicología del niño* (1997), él expresa que cuando “aparecen los juegos de reglas, que se transmiten socialmente de niño en niño y aumentan en importancia, con el progreso de la vida social del niño” (Piaget e Inhelder, 1997, p. 66).

Si bien el juego infantil les pertenece a los niños y las niñas, ellos no tienen la potestad para decidir qué hacer con su día, dónde hacerlo ni cómo hacerlo. Siempre hay un adulto que cumple un papel en relación a cómo juegan. Es precisamente este papel el que presenta dos problemas esenciales. Uno es que el adulto deriva a los niños y las niñas a que jueguen como una manera de evadirlos y otro es que no les proporcionan momentos o espacios suficientes para que estos jueguen de manera espontánea.

La psicopedagoga Guitart, explica que: “A pesar de que las funciones primordiales del juego son suficientemente conocidas, a menudo el adulto no las valora y clasifica el juego como una actividad más para ocupar el tiempo” (2000, p. 7). Garvey, complementa lo anteriormente citado de una manera muy sencilla y corta aludiendo a un diálogo común entre un adulto y un niño. “Tom, quiero limpiar este cuarto. Vete y juega afuera” (1985, p. 10). La cita hace evidente que los adultos utilizan el juego de los niños y las niñas como una manera de solución ante el posible retraso que generaría el hecho de estar con estos mientras realizan otras actividades.

En el caso de los docentes, José Luis Linaza en su conferencia "Jugar, una forma de relacionarse con la vida" (2013) se refiere a esta situación como complicada pues “la escuela no puede ni debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños y las niñas. Muy al contrario, la escuela debe encontrar un inspirado aliado en el juego para desarrollar su labor educativa”. Los educadores deben propiciar momentos y espacios en los que los niños y las niñas puedan jugar libremente, enriquecer su desarrollo integral y relacionarse e intervenir en la realidad

en la que vive lejos de caer en el concepto de juego establecido por un mundo globalizado.

Otros factores negativos, con respecto al juego, han sido la reducción de zonas libres para jugar a causa de la proliferación de un tipo de urbanismo deshumanizador, la influencia de la televisión como instrumento que provoca pasividad en el niño, el exceso de publicidad que induce más a la posesión de juguetes que al niño, y a la importancia de tener más juguetes que a jugar con ellos (...), todo esto ha provocado la reducción del tiempo dedicado a los juegos y que estos o bien sean muy concretos, siempre los mismos, o bien juegos individuales con juguetes, desarrollados en el hogar (Guitart, 2000, p. 7).

Finalmente, existe una dificultad en cuanto a la espontaneidad del juego. Linaza, en su conferencia "Jugar, una forma de relacionarse con la vida" (2013) afirma que "el juego es el libre, espontáneo, no depende de refuerzos o acontecimientos y no se da a cambio de otra cosa". Sin embargo, constantemente encontramos a las personas entregando algún material concreto para que los niños y las niñas jueguen, diciéndoles qué jugar y cómo hacerlo, limitando sus acciones sin saber que están jugando o peor aún, sabiéndolo. El vínculo, que se puede formar entre un adulto y los niños y/o las niñas mediante el juego, es muy fuerte. Sin embargo el adulto no debe olvidar utilizar ese vínculo para propiciar que estos, poco a poco, tengan la iniciativa de decir qué es lo que quieren o les parece. Por ese motivo, la docente debe cumplir con cierto perfil en el que tenga algunas capacidades y actitudes específicas, como por ejemplo la empatía tónica.

Tener empatía tónica es la capacidad de ponernos en el sitio del niño, de escuchar y esperar. Es tan importante saber esperar como no anticipar ni interrumpir la acción expresiva espontánea. La empatía tónica sería también la capacidad de percibir cómo se siente la otra persona, de aprender a hacer una lectura tónica del cuerpo del niño (Abad y Ruiz de Velasco, 2011, p. 110).

A continuación un registro etnográfico que permite visualizar las dificultades que puede tener una docente en función al juego de sus estudiantes. Fue extraído durante la observación que se realizó en el aula de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo, mientras se realizaba la actividad al aire libre.

REGISTRO N° 4		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 26 de marzo del 2014 Duración: 2 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 35 Niños y niñas ausentes: 0
<p>(Antes del momento de salir al aire libre, dos niñas se encuentran en posición de gateo en el piso, mientras que la docente está dando las últimas indicaciones para salir al patio. La docente se encuentra mirando hacia el frente del salón, dando la espalda a las dos niñas).</p> <p>Dana: ¡Miss míranos! (Dana y Belén se encuentran en posición de gateo en el piso).</p> <p>Doc 2: Chicas, ¿qué hacen? ¡No es hora de hacer eso! Vamos a hacer fila. ¡Hacemos fila! [Exclamando].</p> <p>(Las niñas se demoran en pararse, mostrando rechazo a las indicaciones de la docente y luego de un momento, van a formar la columna con cierto desgano).</p>		

En este registro podemos ver cómo la docente, sin ánimos de limitar a las niñas, estructura la secuencia de actividades de tal manera que restringe la espontaneidad del juego. Evidentemente, el rol de la docente es formar en ellos el respeto por el orden de momentos, pero el juego, porque es espontáneo, no puede ser delimitado ni reprimido y es importante que la docente lo sepa, pues tiene repercusiones directas con la participación y la creatividad de los mismos.

Constantemente el educador se encuentra frente a situaciones de juego y sin saber qué están jugando o qué es lo que realmente puedan estar sintiendo o pensando. Entonces, cumpliendo con su rol de autoridad, restringe el juego y esto en ocasiones puede generar incomodidad, desgano y hasta frustración por parte de los niños y las niñas. Por ese motivo, la docente debe saber reconocer su juego y de esa manera, respetar la espontaneidad y libertad al expresarse a través de este. Asimismo, podrá recurrir al juego como una estrategia en clase y favorecer la consolidación de nuevos aprendizajes. La mejor manera de conocer cómo juegan los niños y las niñas es mediante una observación constante y participativa y por ende, lo mejor es realizar una investigación cualitativa tipo etnográfica que beneficiará al grupo observado y las docentes observadoras.

Se considera que el grupo observado debería tener cuatro años, pues a esa edad donde los infantes han logrado un desarrollo íntegro continuo. Asimismo, su pensamiento es cada vez más complejo y su juego es el resultado del pensamiento pre-operacional. Es decir, su pensamiento y su juego tienen matices del previo juego sensoriomotor y del posterior juego de reglas. Además, “Los niños de cuatro años son mucho más independientes que los de tres, tienen mayores posibilidades de comunicación y de permanecer en un juego en el que pueden aceptar a sus pares” (Encabo y otros, 1995, p. 108).

Otro aspecto importante a considerar es el espacio físico. Piaget recalca la importancia de la experiencia activa para el aprendizaje y por ende, para el juego. En ella influyen las personas, los objetos, las emociones y los lugares. Gálvez explica cómo influyen los espacios físicos en relación a la actitud que tienen los niños y niñas al jugar.

Existe una relación entre la calidad del espacio y las actitudes de niños y profesoras. Un centro bien arreglado alienta a los niños a explorar voluntariamente el equipo, y a participar en el juego tanto individual como colectivo. Un lugar desorganizado, apaga el interés de un pequeño y puede alentar la conducta indisciplinada (2005, p. 48).

Por ese motivo, se considera que para aplicar esta investigación es indicada la Cuna Jardín Armatambo, ya que cuenta con áreas al aire libre como patios, que cuenta con diversos mobiliarios de juegos infantiles, en donde los niños y las niñas pueden jugar. Esto será particularmente enriquecedor para ellos, pues les permitirá explorar de manera libre y vivencial todos los espacios y los objetos que encuentren en ellos. Así mismo, la Institución Educativa permite realizar cambios estructurales que serían favorables en el caso de querer adaptar un espacio para fines de la investigación.

En base a lo anteriormente mencionado surgieron en nosotras diversos cuestionamientos, que resolveremos mediante la realización de una investigación cualitativa etnográfica a los niños y las niñas de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo con la finalidad de conocer cómo juegan, dónde y qué materiales utilizan.

Para realizar esta investigación planteamos como pregunta principal: **¿CÓMO JUEGAN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 AÑOS DEL AULA VERDE DURANTE LAS ACTIVIDADES DE AIRE LIBRE DE LA CUNA JARDÍN ARMATAMBO, DEL DISTRITO DE CHORRILLOS PERTENECIENTE A LA UGEL 07?**

I. SUSTENTO TEÓRICO

1. El Juego

1.1 El juego a través de la historia: Teorías desde Platón a Piaget

A lo largo del tiempo, el juego siempre ha formado parte del comportamiento humano y animal. Por esta razón, su presencia es evidente desde las sociedades más antiguas.

Una parte importante de la cultura de cada grupo social reside en su patrimonio lúdico. Por consiguiente, a través de la historia de los juegos, los etólogos han estudiado el pasado de los pueblos.

Desde un punto de vista antropológico, el historiador Huizinga afirma que el juego es anterior a cualquier cultura y para saber de este, habría que remontarse a los primeros pobladores del planeta tierra.

El juego es más viejo que la cultura; pues por mucho que estrechemos el concepto de esta: presupone una sociedad humana, y los animales no han esperado que el hombre les enseñara a jugar (1994, p. 67).

El autor señala que ha habido un factor lúdico desde antes del origen del hombre, es decir el juego ya era evidente desde la aparición de los primeros animales en el planeta. Aquella idea explica por qué tiempo después los hombres primitivos imitarían a distintos animales en el momento de juego. A partir de ello se puede afirmar que el juego fue componente de una civilización en sus primeras etapas para nunca más separarse de esta.

Para iniciar un recorrido del juego a lo largo de las sociedades antiguas, es necesario tener en cuenta que este era evidenciado en las actividades de recolección de alimentos. Los nómades aprovechaban este espacio para jugar y aunque algunos de estos solo deambulaban; los niños y las niñas también participaban de los actos de supervivencia de manera lúdica.

El paso del nomadismo a la actividad agrícola produjo una serie de cambios en la estructura del clan provocando situaciones de trabajo, convivencia y naturalmente esparcimiento. El juego no fue ajeno a esa fase de planteamiento de organización anterior y debió amoldarse a una proyección que iría en continuo incremento ante la aceptación de esa sociedad sedentaria, precisada de momentos de diversión (Alcoba, 2001, p. 37).

El profesor Antonio Alcoba, relaciona el juego con actividades de supervivencia, donde se puede incluir: la caza, recolección de alimentos, entre otros.

Dichas actividades ubicarían la finalidad del juego como una preparación para la vida y la conservación de esta. En este caso, el juego guarda relación con las acciones y los ejercicios que realizaba el hombre primitivo.

Tiempo después, en Grecia, aparecerían los Juegos Deportivos, festivales que eran celebrados cada 4 años, donde se evidenciaba un sentimiento mágico- religioso además de la identidad nacional. En este tiempo el juego fue relacionado íntimamente con el deporte, actividad que se tornó muy importante para las civilizaciones de la época.

Durante los Juegos Olímpicos llegaban espectadores de todo el territorio griego y de las colonias. Todos ellos iban a adorar a su Dios y a ofrecerle presentes por los esfuerzos de los atletas que los representaban. Más que considerarse una actividad lúdica, era un acto con un trasfondo totalmente religioso (Laforge, 2012, p. 57).

El valor del juego se ve evidenciado en la competitividad que este causa durante las competencias. Debido a que, representa la lucha por algo o ser un desafío para ver quién lo realiza mejor, idea que Huizinga llama “agonal”, palabra proveniente del griego “agón” referido a la competitividad. “La importancia del juego se aprecia en que los griegos lo convirtieron en agón, es decir, en competitivo, cuanto realizaban, que todas las facetas de la actividad podían llevarse a extremos de perfección” (Alcoba, 2001, p. 45).

Siglos más tarde, filósofos clásicos como Platón (siglo IV a.c.) y Aristóteles (siglo IV a.c.) daban una gran importancia al aprender jugando siendo los primeros en enfatizar el juego como actividad educativa y relacionarlo con otras materias en la primera infancia.

La dimensión lúdica del arte se patentiza, sobre todo, en la música; ya en algunos idiomas tocar un instrumento se expresa con el término jugar. Pero aún más, la música tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad, y proporciona ritmo y armonía; todos ellos son caracteres lúdicos. Platón, refiriéndose a la música, indica que todo goce, que no lleva consigo ningún daño o provecho, es juego (Morillas, 1990, p. 15).

Platón, fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, consideraba que la educación por medio de las artes se basaba en este y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente, con la educación física para el cuerpo. Las materias antes mencionadas eran ideales para ser calificadas como manifestaciones de juego, ya que podían ser evidenciadas en la ejecución de estas.

El filósofo Aristóteles, explica que la educación en su tiempo se constituía en cuatro partes: la letra, la gimnasia, la música y el dibujo. Pero, además de, aquellas materias consideraba importante que el ser humano no degrade su tiempo de paz y tenga un momento de ocio. En esta cuestión entra el propósito del juego:

El hombre que trabaja tiene necesidad de descanso, y el juego no tiene otro objeto que el procurarlo. El trabajo produce siempre la fatiga y una fuerte tensión de nuestras facultades, y es preciso, por lo mismo, saber emplear oportunamente el juego como un remedio saludable. El movimiento, que el juego proporciona, afloja el espíritu y le procura descanso mediante el placer que causa (Moreno, 1988, p. 138).

La cita anterior, señala que, en la vida del ser humano es necesario el descanso y el entretenimiento acompañado de diversión, es decir “juego”. Pues, solo el que de vez en cuando descansa del trabajo podrá luego comenzar con fuerzas renovadas, mientras que el trabajar sin descanso solo producirá tensión trayendo como consecuencia un mal cumplimiento de su función. Por tanto, Aristóteles señala que para descansar en esta vida hay que hacer uso del juego.

La Edad Media es vista como el punto de quiebre con la Edad Antigua, en este tiempo se habla de un proceso de constantes cambios, en los cuales el juego no tuvo ninguna transformación.

Por otro lado, en la Edad Media los niños/as jugaban con elementos naturales, y los de clase social elevada jugaban con juguetes especialmente elaborados para ellos. El juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado (Rodríguez, 2013, p. 9).

Fuera de la idea en torno a los cambios que tuvo el periodo medieval, en la práctica de los juegos apenas experimentaron modificaciones respecto a los siglos pasados. Por esta razón, el juego, en este tiempo no supone más que una prolongación de características heredadas de la antigüedad.

Por otro lado, en el Renacimiento, se produce un cambio de mentalidad a diferencia de la Edad Media, ya que el hombre como individuo cobra más importancia. Los juegos, resurgen con fuerza y son utilizados para distintos fines (muy alejados de lo religioso, pues esta idea ya había desaparecido) como fomentar el estudio, la lectura, el cálculo y hasta disciplinas militares. Es entonces, que el juego, se concibe como facilitador del aprendizaje, idea que tiempo después sería reafirmado y estudiado por pedagogos.

En el siglo XIX, surgen las primeras teorías formales sobre el juego. El ambiente, es un mundo donde los niños y las niñas tienen poco tiempo para jugar, pues realizan tareas adultas desde muy temprana edad. Sin embargo, en este tiempo es donde aparece una gran cantidad de juguetes.

Los estudios del juego empezaron a interesar ya en el siglo XIX, pero más adelante el tema perdió importancia y las investigaciones casi se abandonaron. A partir de la década de 1960, por efecto de los cambios producidos en el seno de la Psicología, el juego volvió a cobrar interés (García y Llull, 2009, p. 16).

La cita anterior, explica la situación del juego en referencia a los cambios sociales, que causan en la actualidad la diferenciación entre las denominadas “Teoría clásica” y “Teoría moderna”. Cada una de estas, trata de dar sentido y explicar las propiedades del juego con diferentes matices.

Una de las primeras teorías clásicas sobre el juego, es la propuesta por Herbert Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1861) quienes sostienen que:

El hombre como especie superior, no tiene que dedicar toda su energía a satisfacer sus necesidades básicas, así que el juego le sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume (Rodríguez, 2013, p.16).

Para Schiller, el juego está ligado con el exceso de energía que puede manifestarse a través del físico o la estética del hombre. Por esta razón, Spencer reafirma que este exceso debe ser liberado de algún modo. Ambos proponen el juego como la descarga agradable que se producirá para liberar energía.

El filósofo alemán Moritz Lazarus, en el año 1883, propone la “Teoría del Descanso” o también llamada relajación. En esta afirma, que el juego compensa las actividades llenas de fatiga. Es decir, rompe con el trabajo y la cotidianidad, permitiendo el descanso y relajación del hombre.

Esta teoría, curiosamente, no solo puede servir para explicar por qué un niño se dedica al juego a pesar de haber realizado alguna actividad fatigosa y, asimismo también sirve para mostrar razones que mueven al adulto a dedicarse al juego con actividad física después de haber concluido una jornada de constante trabajo (Navarro, 2002, p. 71).

El autor, afirma que el juego no produce un gasto de energía sino que sirve para recuperarla. Es decir, esta genera una ruptura con la rutina del hombre permitiéndole distraerse y descansar.

Por otro lado, Hall (1924) se basa en ideas Darwinianas sobre la evolución del hombre, afirmando que los juegos son acciones rudimentarias tomadas de las

generaciones pasadas que al ser recapituladas pueden evidenciar la historia de la humanidad. Esta teoría lleva el nombre de “Recapitulación”.

Hall explicó el orden de aparición de los instintos de juego en la vida del niño, argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados, de tal forma que representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre (García y Llul, 2009, p. 17).

Para explicar con mayor precisión esta teoría, se puede tomar como ejemplo a los niños y las niñas, quienes cuando juegan, repiten por instinto acciones pasadas (construyen arcos, trepan por los árboles...), lo que muestra un resurgir de las tendencias ancestrales.

Finalmente, cierra con las teorías clásicas, la investigación de Karl Gross, más conocida como la “Teoría Pragmática”, quien observando el juego de los animales, evidenció que los cachorros imitaban actividades adultas como: cazar, pelear o explorar, es decir, el juego era considerado como una especie de entrenamiento para una vida madura.

Esta teoría se basa en considerar el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Se trata el juego desde una perspectiva madurativa, ya que sirve como mecanismo de estimulación del aprendizaje y desarrollo (Navarro, 2002, p. 72).

Gross, sostiene que el juego, es una manera de ejercitar y desarrollar capacidades que serán útiles a futuro. Por tanto, es considerado como una predisposición innata de todo ser humano, que lo lleva a adaptarse a todo medio social. En el caso de los niños y las niñas, el juego actúa como un medio de experimentación de la vida adulta de manera simbólica, que luego servirá para su inmersión social en el contexto donde se ubican.

Las teorías modernas, muestran corrientes de pensamiento propias de la época actual. Se centran en explicar el juego, su origen, aplicación y en algunos casos, corrigen antiguos modelos que no habían sido del todo satisfactorios.

Buytendijk, en el año 1935, construye una teoría general del juego a partir de discusiones que tendría en torno a la teoría de Gross. Defiende que las distintas particularidades del juego, son generadas a partir de los cambios que se producen en la infancia. “El juego es consecuencia de las características propias de la infancia, que son completamente diferentes de las de la edad adulta” (García y Llul, 2009, p. 18).

Por ende, para este filósofo, el juego no puede entenderse sin recurrir a descubrir las características básicas de la conducta infantil, las mismas que se presentarán por naturaleza.

En la teoría de la ficción, propuesta por Claperade (1934), se afirma que el fondo del juego está en la actitud interna del sujeto ante la realidad. La conducta real se transforma en lúdica a través de la ficción. Es decir, afirma que el juego permite manifestar el “yo” del ser humano, desplegando su personalidad al máximo.

“Para Claperade, el juego es una actitud abierta a la ficción que puede ser modificable a partir de colocarse en él como sí, y lo que verdaderamente caracteriza al juego es la función simbólica” (Navarro, 2002, p. 75). Esta teoría, sostiene que el juego posee fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las preferencias personales cuando las condiciones naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Es decir, no nos brindan placer.

Tiempo después, aparecerían las teorías psicoanalíticas, propuestas por los psicólogos Sigmund Freud y Donald Winnicott, en 1971, quienes proponen relacionar el juego con los sueños por medio del recuerdo de las emociones placenteras que intentan expresarse. “Para el psicoanálisis, el juego cumple una función terapéutica o catártica similar a la del sueño proporcionando una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil” (Linaza, 2000, p. 19).

Freud, plantea la conexión de elementos afectivos y ciertas representaciones de la naturaleza simbólica que se expresan a través de los sueños, síntomas y el juego. El pensamiento simbólico que se posea, va a estar ligado a la idea de expresión de los afectos y estos a su vez conectados con el carácter sexual de los individuos.

Por último, la obra de Jean Piaget, conocida como “Teoría Cognitiva”, afirma que: “El juego es el reflejo de las estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo” (García y Lluís, 2009, p. 19).

La perspectiva de Piaget, explica la manera que se accede al juego por grados de capacidades que dependen de la evolución del pensamiento. Es decir, para él; el juego tiene como función, consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. Los niños y las niñas, comienzan a jugar a medida que se van desarrollando psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan con las etapas del juego.

1.2 Las raíces epistemológicas y sociológicas del juego

Según el diccionario de la Real Academia Española, la palabra juego proviene del latín “iocus”: broma, y significa acción y efecto de jugar.

En las diversas teorías nombradas anteriormente se puede encontrar múltiples definiciones del juego. De manera general, el juego es considerado como una actividad lúdica con mayor alcance en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente en los primeros años de edad.

El juego infantil constituye una expresión pura del juego, pues tiene, además de la lógica dependencia cultural, una dependencia evolutiva y del desarrollo podríamos afirmar que es más fácil encontrar en el juego infantil los conceptos más remotos de jugar, mientras que después de la infancia podemos encontrar matices que conducen a la discusión (Navarro, 2002, p. 87).

El autor Huizinga, considera el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, que tiene su fin en sí mismo y se ubica en un plano distinto de la cotidianidad.

Una actividad libre ejecutada «como si» y situada fuera de la vida diaria, pero, al mismo tiempo capaz de absorber por completo al jugador. Es una actividad que no ofrece el interés material alguno o utilidad de ningún tipo. Se ejecuta dentro de un determinado espacio según un orden y reglas fijas de antemano (Huizinga, 1994, p. 29).

Por otro lado, Vygotsky, en 1978, señala al juego como uno de los actos sociales y socializadores por excelencia. Este se da especialmente durante la infancia, etapa en la que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar, de una manera creativa, patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo (Garvey, 1985, p. 9).

El juego favorece la relación, el respeto, la comunicación y la cooperación de los niños y las niñas con sus pares y con los adultos. De esta manera, permite que estos se conozcan mejor a sí mismos y a quienes los rodean, contribuyendo a que sean capaces de ponerse en el lugar del otro y desarrollen empatía. Por otro lado, con el pasar de los años, el juego cambia, al igual que la cultura, la sociedad y el tiempo. No

todo lo vivido en un pasado permanece intacto para generaciones futuras, y el juego no es una excepción.

1.3 El juego, una actividad histórico-sociocultural en constante cambio

La cultura, es la manera de vivir de un grupo social. Las costumbres, conocimientos, grados de desarrollo artístico, científico e industrial, formas de comportamiento, lengua y por ende, la cosmovisión que tienen en común los grupos sociales, se manifiestan de diferentes maneras; el juego es una de ellas. Huizinga, hace referencia al juego como algo inherente a la cultura: “La cultura aparece y se desarrolla en forma de juego” (Huizinga, 1994, p. 67).

El autor considera al juego como una herramienta de transmisión cultural que permite asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo. Así es como los juegos cambian a través de las culturas y civilizaciones, ya que dependen del entorno en el cual son llevados a cabo. Además de esto, el juego forma parte esencial al ser humano, a su desarrollo y placer espontáneo del mismo. Como se ha detallado, es más antiguo que la cultura, pues su fin es en sí mismo y por lo tanto es innato y voluntario.

Durante toda la infancia, gran parte de las interacciones que realicen los niños y las niñas dentro de su contexto, pueden ser evidenciadas en el juego. Pues, es en este, donde la mayor parte del tiempo se establece el contacto e interrelación con sus pares y adultos.

El juego está influido por el entorno y el ambiente en el que se desarrolla. Sus acciones tienen estrecha relación con las ideas y formas de organización de los grupos y sociedades. Admitimos la fuerza del aprendizaje en los primeros estadios de juego, pero esta no justifica que se juegue por una razón biológica, exclusivamente es el contexto social y la cultura quienes configuran el juego (Navarro, 2002, p. 111).

El autor, indica que el juego, también debe ser considerado como una actividad social; principalmente porque se necesita del entorno para su desarrollo. Por otro lado, el contexto de donde provenga cada niño y niña también, cumple un rol importante, ya que transmite toda la serie de valores, costumbres y creencias que se practican. Por esta razón, el juego va ir cambiando según el contexto social donde se vaya reproduciendo. Esto permitirá que los niños y las niñas tengan la oportunidad de imitar o experimentar las actitudes y comportamientos que han ido aprehendiendo a

partir de la realidad, lo que los llevará a situarse de alguna manera dentro del contexto donde conviven. “El concepto del juego podría asumir sentidos diferentes con relación al contexto cultural en el cual se incluye y se utiliza” (Aizencang, 2005, p. 33).

Desde este punto de vista el concepto de juego, está comprendido a partir del marco del contexto social y cultural donde ha sido desarrollado, por ende este tendrá sus propias reglas, características, así también, como significados que serán atribuidos por los integrantes que lo conformen. Por ejemplo, durante un juego simbólico donde se ha simulado una fiesta; un grupo de niñas de la costa del Perú, no jugaría de la misma manera que uno de la sierra del Perú.

Pero así como hay juegos que cambian según en el contexto, también existen juegos que perduran a través del tiempo y su repetición se da de generación en generación. La mayor parte de estos, contienen reglas ya establecidas en un primer momento, por sociedades, que según el paso de los años, han ido cambiando. “Los juegos, a través de las generaciones, se han ido modificando y adaptando a los cambios por lo que, en ocasiones, se llega a perder su origen” (García, 2002, p. 17).

Es claro que los niños y las niñas, aprenden a jugar dentro del medio que los rodea, conforme van creciendo empiezan a integrar en sus juegos a sus pares y adultos. Es con estos últimos donde se da un primer contacto con los juegos generacionales, ya que es en el ambiente familiar, donde el niño y la niña pueden ser conocedores sobre algunos juegos que son enseñados por sus familiares y que han sido transferidos de persona a persona, generación tras generación, con una alta carga de la cultura que se evidencia en ese lugar. Un claro ejemplo pueden ser los juegos cantados, que muchas veces están acompañados del movimiento coordinado de las manos. He aquí una canción conocida en España:

Este cazó un pajarillo (Dedo meñique)
Este lo peló, (Dedo anular)
Este lo echó a la olla, (Dedo corazón)
Este le echó sal, (Dedo índice)
Y este pícaro gordito (Dedo pulgar o gordo)
¡Se lo comió, se lo comió, se lo comió! (Se le hace cosquillas en la palma de la mano) (Lozano, 2007. p. 557).

Este juego cantando tan conocido por algunos, también ha experimentado variaciones, que pueden ser atribuidas por el paso del tiempo o según el contexto

donde se esté desarrollando. Es así como en Argentina, se evidencian algunos cambios:

Este dedito compró un huevito,
Este lo cocinó,
Este lo peló,
Este le puso sal,
Y el pícaro gordito, se lo comió (Szusterman, 2007, p. 2).

Al igual que una canción o un cuento, el juego pasará de persona a persona y luego al ambiente exterior. Es así, como los niños y las niñas, irán rodeándose de distintos juegos tradicionales, que sin duda, incorporarán la cultura del medio donde han crecido.

1.4 Importancia del juego: la necesidad de los niños y las niñas por jugar

El juego es una actividad lúdica espontánea realizada por simple diversión pero con un trasfondo, pues a través del juego se logra mucho más que solo sentir el placer de hacerlo. Si bien es cierto que los niños y las niñas gozan con las diferentes expresiones que pueden hacer con su cuerpo y sus emociones cuando juegan, hay algo más ahí que nos remarca la importancia del juego.

Principalmente, el juego permite asimilar todas las experiencias propias y ajenas, acomodarlas en sus esquemas mentales y volverlas suyas. De esta manera, los niños y las niñas se convierten en seres sociales y adaptados a la realidad. Esto no les quita la capacidad para fantasear, muy por el contrario, les da las herramientas para separar lo real de lo ficticio o, en el mejor de los casos, solucionar sus conflictos internos de una manera imaginativa o fantasiosa. Winnicott, en su libro *El niño y el mundo externo* (1957), explica que a través del juego el niño y la niña logran expresar agresión. Esta, es un acumulado de rabia que se reprime, pues probablemente lo oyen o lo reciben de algún medio en el que la violencia y el odio son recíprocos en confrontaciones. Es importante que estos aprendan a expresar su agresión durante el juego y no en cualquier momento cuando sientan rabia. Esto se da por dos motivos. El primero, es que conquistan la autorregulación de sus emociones y que autodisciplina con respecto a los impulsos de rabia. El segundo, es que se sienten seguros al jugar y pueden reconocer que la agresión genera un daño real o ficticio contra algo o alguien. Además, que aprendan a discernir entre lo bueno o malo que puede ser reprimir sus emociones, implicando que hay un estrecho vínculo entre el juego y el desarrollo

moral. En este sentido, Garaigordobil, explica que “el juego promueve el desarrollo moral, porque es escuela de autodominio, voluntad y asimilación de normas de conducta” (2005, p. 28).

Asimismo, Winnicott (1957) explica que el juego permite controlar la ansiedad. Durante los primeros años de vida, los niños y las niñas están expuestos a diversas situaciones con una carga emocional muy fuerte y les toma cierto tiempo entenderlas y asimilarlas. Esta demora les puede generar mucha ansiedad y el juego, es una excelente manera de controlarla, pues, implica el autocontrol de los sentimientos, el discernimiento entre lo que es apropiado para exhibir en situaciones de juego y la conquista de la compulsividad. Un niño o una niña que juega por placer puede detenerse en cualquier momento, mientras que otros que juegan por controlar su ansiedad no podrían soportarlo y recurrirían a mecanismos de defensa como ensueños diurnos y masturbaciones.

Peller (1954) considera como otra función básica del juego la del “manejo de la ansiedad por parte del yo”, ya sea por presiones originadas por el Ello, el Yo, el Superyó o la realidad; siempre y cuando la ansiedad sea de baja intensidad y el conflicto permanezca inconsciente. De esta manera, el Yo transforma la ansiedad en juego, a través de fantasías que conllevan una tendencia a la acción y cuya gratificación es compatible con los requerimientos de la realidad, o del sistema intrapsíquico (Lartigue, 1994, p. 85).

Otro de los motivos por los cuales es importante el juego infantil, es el de la adquisición de experiencia. Es decir, a través del juego, los niños y las niñas aprenden de manera integral. Más allá del aprendizaje conceptual que se logra a través del juego, desarrollan su personalidad a partir de esta actividad y sobretodo, se preparan para la repetición de dichas experiencias para afrontarlas de una mejor manera. Esto permite que se logre la integración de la personalidad, pues se alcanza el vínculo “entre la relación personal interna y la realidad externa compartida” (Winnicott, 1957, p. 156). Es decir, estos forman su personalidad al acomodar y vincular sus experiencias personales con la realidad en la que viven. Mientras esta brecha sea mínima o inexistente, serán capaces de jugar en sociedad autorregulándose y aprendiendo a ser parte de un grupo con una realidad compartida.

Para el niño, cuya única actividad es el juego, es una actividad seria porque en ella activa todos los recursos y capacidades de su personalidad... El juego le implica en toda su globalidad. El juego es tomado por el niño con gran seriedad porque...el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoconfirmación de la personalidad del niño (Garaigordobil, 2005, p. 17).

Además, para Winnicott, es importante que jueguen porque de esa manera establecen contactos sociales y esto lo logran gracias al vínculo que forman con los pares en situaciones de juego. Genera una fuerte relación emocional que puede tener resultados positivos, como convertir a los jugadores en amigos o resultados “negativos” haciendo que el niño tenga enemigos, pero solo en la situación lúdica. Para que tengan estos contactos es necesario que se comuniquen y esa es otra de la importancia del juego. Este, puede revelar la realidad interna como la manera en la que los niños y las niñas asimilan la externa y es importante que tenga este espacio expresivo pues así, lograrán comunicar su realidad pero también, y sobre todo, podrán encontrarse a sí mismos ya que se logra de cierta manera llegar al inconsciente. El autor Winnicott, menciona que “en el juego, siempre podemos encontrar el camino hacia el inconsciente, y hacia la honestidad originaria que tan curiosamente comienza en plena floración en el bebé para volver luego al capullo” (1957, p. 158).

Si bien se han mencionado algunos de los motivos por los cuales el juego es importante, es vital recalcar el motivo más sobresaliente: la vinculación que tiene el juego con el desarrollo integral de los niños y las niñas. En sus primeros 5 años de vida desarrollan mucho más de lo que podría hacerlo en el resto de su vida. Por consiguiente, es lógico que la actividad que realizan la mayor parte del tiempo esté ligada a su desarrollo. “El juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, modificando sus conductas y favoreciendo su inserción social, con el fin de establecer relaciones positivas con los objetos y las personas que le rodean” (García y Llul, 2009, p. 27).

En el aspecto psicomotor, el juego, favorece la madurez física pues indirectamente están a menudo logrando nuevos hitos corporales. El proceso del desarrollo motor es sencillo pues mientras juegan, realizan una acción, se asombran de sus posibilidades motrices y lo encuentran placentero, motivo por el cual repiten cualquier acción. De esta manera, se sienten energizados y madura su tono muscular.

Dependiendo de la actividad, el juego puede favorecer la motricidad fina como también la viso-motricidad en la medida que se estimulen las relaciones espaciales y que adopten diversas habilidades como la fuerza, resistencia, flexibilidad, etc. Finalmente, el juego les enseña sobre las relaciones de causalidad y a ser conscientes de que cada movimiento que hagan, generarán alguna reacción.

Asimismo, los niños y las niñas necesitan jugar para afianzar su desarrollo afectivo-emocional, ya que consolidan sus vínculos afectivos con quienes son parte de

su momento lúdico. Al generar esa relación, se abren a una situación expresiva sin límites y solo así es posible conocer la realidad en la que viven. Definitivamente, el desenvolvimiento del juego va de adentro hacia afuera y es que inicialmente el juego solo se da con quien lo hace y es bastante egocéntrico y corporal pero a medida que pasa el tiempo, ganan confianza en los logros que su cuerpo ha alcanzado y de esta manera empiezan a relacionarse con más personas que comparten su realidad externa. Finalmente, se engloba la actividad lúdica en el momento en el que los niños y las niñas adoptan su ciudadanía y se someten a las reglas que regulan su convivencia. Todo esto se logra por los vínculos emocionales que se consiguen y es que el juego les permite tener un buen equilibrio y salud mental. Asimismo, consiguen solucionar conflictos y esto les da la madurez emocional necesaria para luego afrontarlos en la realidad externa. Esta madurez está estrechamente vinculada con el desarrollo social de los niños y las niñas, pues aunque el juego no necesariamente debe ser con más personas, ellos socializan con sus pares cuando se sienten emocionalmente preparados para hacerlo. El juego es un excelente instrumento comunicativo y socializador y esto no debe pasarse por alto pues solo así se conocerá verdaderamente lo que ellos y ellas viven, desean o reprimen.

En relación al desarrollo cognitivo, se puede entender, como ya antes se ha mencionado, que los niños y las niñas amplían sus esquemas mentales a través del juego, pues, realizan constantemente un proceso de asimilación y acomodación. Los momentos lúdicos fomentan la ejercitación de la atención, la memoria y la percepción pues estos favorecen los procesos cognitivos que luego interiorizarán a partir de lo que les sucede y podrán expresarlo en forma de juego. El desarrollo de la creatividad está vinculado con lo cognitivo y el juego es la actividad que más lo estimula pues pone a los niños y las niñas en constantes situaciones imaginativas.

El juego nos permite entender la creatividad, una de las capacidades adaptativas más importantes del ser humano que se desarrolla a lo largo de toda la vida. Mientras el niño juega actividades simbólicas está haciendo un importante esfuerzo de abstracción dando vida a objetos. Está inventando un nuevo mundo lleno de recursos que obtiene de su memoria o de su percepción (Marín, Penon y Martínez, 2008, p. 29).

A pesar del incalculable valor del juego, es innegable que en la actualidad se le reste importancia y es tomado por los adultos solo como una actividad lúdica, ignorando los demás beneficios que este puede brindar. Según Burghardt, sugiere que “solo cuando entendamos la naturaleza del juego podremos entender cómo mejorar el

destino de las sociedades humanas en un mundo mutuamente dependiente, el futuro de nuestra especie, y quizás incluso el mismo destino de la biosfera” (Burghardt, 2005, p. 99).

Es por ello, que a partir de esta necesidad de jugar de los niños y las niñas y la poca relevancia que tiene para muchos adultos, nace, dentro de la Declaración de los Derechos del Niño, el derecho a jugar:

Jugar es un derecho, fundamentalmente, porque la vida infantil no puede concebirse sin juego. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar...Es ese impulso primario que nos empuja desde la infancia a descubrir, explorar, dominar y querer el mundo que nos rodea, posibilitando un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Jugar es una de las fuentes más importante de progreso y aprendizaje (Marín, 2009, p. 234).

El derecho a jugar fue reconocido por primera vez el 20 de noviembre de 1959, momento en que la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba la Declaración de los Derechos del Niño. Para Marín (2009) “Jugar es pues, ¡un asunto muy serio! Más allá de los juegos y del hecho de jugar, el «juego» constituye una actitud frente la vida” (p. 164). Si jugar es una actividad libre y espontánea, una fuente inagotable de placer y satisfacción, el juego evoca una actitud que va mucho más allá de la simple manipulación del juguete. Nos remite al deseo, la curiosidad, la pasión, la alegría, la libertad, la espontaneidad, el placer y el sentido del humor. Es vital conocer cuál es la importancia del juego y respetar el tiempo que necesitan los niños y las niñas para jugar, y de esa manera se favorecen su desarrollo y se respeta un derecho social.

Al afirmar que el juego es una necesidad y tiene una gran importancia en el desarrollo integral del niño y la niña, se reconoce que este es la forma más específica con lo que ellos pueden abordar la realidad, sea física, social o intelectual. Así mismo, en la medida en que el juego se hace vital para este desarrollo, se convierte también en un derecho.

1.5 El juego en el desarrollo del ser humano

El juego es una actitud ante una realidad, un modo de actuar según la evolución del ser humano. Esto logrará consolidar nuevos aprendizajes por su vínculo

bilateral con su desarrollo. Es que el juego sirve para aprender y el aprendizaje sirve para jugar. Es decir, todo lo que los niños y las niñas aprenden de manera conceptual o por el contexto en el que viven, lo afianzan en el juego. Así como todo lo que juegan, que no necesariamente parte de ellos, se convierte en un aprendizaje. Esto nos remonta a la teoría de Jean Piaget(1945) quien explica cómo es el desarrollo del pensamiento y cómo está estrechamente vinculado al juego.

1.5.1 Piaget enfocado en la infancia. Existen cuatro pilares básicos que Piaget tiene en consideración para el desarrollo de las personas: el equilibrio, la maduración, la experiencia activa y la interacción social. Estos cuatro factores están en constante interacción entre si pues se vinculan por un mismo objetivo: el desarrollo del pensamiento. No importa qué factor es antes que el otro siempre y cuando los cuatro estén presentes.

El equilibrio, es una tendencia innata que nos permite tener en balance las estructuras mentales. Es decir, ser capaces de acomodar en los esquemas mentales toda la información que se va asimilando. Asimilar y no acomodar implica que no hay ningún cambio en los esquemas mentales, ningún cambio en las conductas y por ende poco crecimiento cognitivo. Por otro lado, si hubiera acomodación mas no asimilación, los esquemas mentales y las conductas estarían en constante cambio y esto implicaría poca adaptación. La asimilación y acomodación permiten que los niños y las niñas sepan cómo reaccionar ante diversas situaciones pues la experiencia anterior ha generado en ellos un aprendizaje y poco a poco aprenden a comportarse y a actuar como entes sociales. Una actividad que propicia el equilibrio es el juego pues permite que estos transformen sus estructuras mentales según van adquiriendo nuevos aprendizajes, los asimilan y los acomodan. En el juego, los niños y las niñas encontrarán nuevos aprendizajes que asimilar. Asimismo, en el juego, podrán exteriorizar todo lo que lograron acomodar en sus estructuras mentales y pondrán en práctica sus nuevos conocimientos.

Los niños resuelven el conflicto adquiriendo nuevas formas de pensar, para hacer que lo que observan concuerde con su comprensión de lo mismo. El deseo de equilibrio se convierte en un factor de motivación que impulsa al niño por las etapas del desarrollo cognoscitivo (Rice, 1997, p. 45).

La maduración, es el crecimiento biológico, no está vinculado directamente con el desarrollo cognitivo pero interviene en la realización del potencial. La maduración está relacionada con todo lo físico y por lo tanto con el lenguaje, el

crecimiento cerebral y el fortalecimiento del sistema nervioso. Esto les permite estar listos para todos sus aprendizajes futuros.

Una de las influencias, más importantes en la forma en que damos sentido al mundo es la maduración, es decir, el despliegue de los cambios biológicos que están genéticamente programados. Los padres y los profesores ejercen muy poca influencia en este aspecto del desarrollo cognoscitivo, con excepción de asegurarse de que los niños reciban la nutrición y los cuidados que necesitan para estar sanos (Woolfolk, 2006, p. 30).

En relación a la maduración biológica, el juego cumple un rol importante pues en él, los niños y las niñas descubrirán todas las posibilidades corporales que tienen. Asimismo, mientras juegan y repiten diversas acciones, podrán mejorar sus movimientos, tonicidad corporal, etc. También, al estar en constante interacción con sus pares, pondrán en ejercicio sus habilidades lingüísticas y poco a poco mejorarán todos los aspectos del lenguaje.

La experiencia activa es la interacción que estos tienen con todo lo que los rodea, por ejemplo: objetos, acontecimientos, emociones, etc. La relación que tienen los niños y las niñas con el mundo les permite imaginar, consolidar ideas, formar y estructurar sus esquemas mentales. De esta manera, pueden tener experiencias activas solos como también acompañados. Cuando se da en pares o grupos más grandes, interviene el último factor, la interacción social. Esta actividad les da confianza y a partir de ella, son capaces de aprender emociones, generar ideas y conceptos sobre lo que los rodea, ya sean personas, objetos, acontecimientos y/o hasta ellos mismos. En ambos aspectos, el juego cumple un rol importantísimo pues, es el mejor ejemplo de la experiencia activa. En esta, los niños y las niñas aprenden a partir de todo con lo que interactúan, sean objetos, juguetes, personas, emociones, reglas, autocontrol, etc. De toda su interacción lúdica los niños y las niñas hacen una experiencia activa y una interacción social.

Piaget considera que así logran estar en constante aprendizaje y que los otros aspectos de desarrollo, llámese psicomotor, social o afectivo emocional, están inmersos en él. Esto es porque son una clase de pre requisitos para lograr aprender y adaptarse. A su vez, asocia los diversos aspectos de desarrollo con un periodo específico de edades, estadíos, considerando cuáles son las actividades en las que los niños y las niñas aprenden y se adecuan a la sociedad con mayor facilidad.

Una muestra de eso es el estadio sensoriomotor, el desarrollo cognitivo se da a partir de las actividades motoras que realizan los niños y las niñas, por eso, ambos

desarrollos están vinculados. El estadio sensoriomotor sucede desde que el niño y la niña nacen hasta que cumplen los 2 años. En este, pasan de comportamientos reflejos hacia movimientos variados y coordinados con el fin de alcanzar una meta. La respuesta directa que tienen en este periodo de tiempo es rápida pues, hay un vínculo percepción-acción. Logran descubrir a través de sus sentidos y sus movimientos maneras de aprender y con ellos, formar nuevos esquemas mentales. Piaget, hace una subdivisión de este estadio para poder reconocer de manera más específica la forma en la que los niños y las niñas asimilan y acomodan la información, denomina esta etapa como: Inteligencia sensoriomotriz. Término de Piaget que se refiere a la inteligencia de los bebés durante la primera etapa del desarrollo cognitivo, cuando los bebés piensan empleando los sentidos y las habilidades motoras.

En el primer mes de vida se da la “Ejercitación de reflejos”, es un momento en el que estos repiten los movimientos que hacen como reflejos innatos encontrando placer. Durante este periodo de tiempo, realizan más asimilaciones que acomodaciones; sin embargo, si muestran ciertos ajustes en cuanto a la repetición de los reflejos pues podemos encontrarlos repitiendo sus reflejos aunque el estímulo no esté presente. Esta acción es su primer contacto con el juego aunque no sea intencional.

El segundo sub estadio es el de las “Reacciones circulares primarias”, esto se da desde el primer mes hasta los 4 meses de vida. En este periodo de tiempo, se da la adquisición de esquemas mentales a partir de la organización de esquemas de movimientos previos. Se llama reacción circular porque comprende una secuencia cíclica en la que una acción se da inicialmente por accidente y genera una respuesta refleja, al encontrar placer. Esta actividad se repite y en las diversas repeticiones se logra otra acción por accidente mediante el cual se repite el curso circular. Se le llama primarias porque toda la interacción es netamente corporal y es en este momento en el que los niños y las niñas tienen su primer contacto como juego propiamente dicho. “Las reacciones circulares primarias. Lo primero de los tres tipos de circuitos de retroalimentación, que está asociado con el cuerpo del bebé. El bebé percibe y trata de entender cómo sensaciones del cuerpo” (Stassen, 2006, p. 166).

El tercer sub estadio es el de “Reacciones circulares secundarias” que se da desde los 4 meses hasta los 8 meses. Esta es muy similar a la sub-etapa anterior, salvo por la utilización de objetos. En este momento, se da inicio a las acciones

intencionales, esto es porque se sienten poderosos al poder generar una acción y poder detenerla.

Las reacciones circulares secundarias. El segundo de los tres tipos de circuitos de retroalimentación, que está asociado con las personas y a los juguetes y otros objetos que puede manipular. (Stassen, 2006, p. 167).

La “Coordinación de esquemas secundarios” o “Coordinación deliberada” dura desde los 8 hasta los 12 meses. En el curso de este tiempo, los niños y las niñas realizan actividades deliberadas con objetos ajenos a ellos. Asimismo, logran reconocer los objetos y a las personas familiares a tal punto que cuando no están, se perturban. Finalmente, en esta etapa, tienen pininos en la relación de causa-efecto aunque no en su totalidad.

Las “Reacciones circulares terciarias” ocurren desde los 12 hasta los 18 meses. Aquí, se inicia con la repetición de conductas de manera intencional para entender cuáles son los posibles resultados. Es decir, tienen aún más interés por la causa y efecto, centrando su atención sobre todo en el efecto y dándose cuenta que la causa es una acción que ellos realizan. Pronto, se dan cuenta no solo que una acción tiene consecuencias sino que hay diversas posibilidades de resultados y esto les genera mucha intriga.

Las reacciones circulares terciarias. El tercero de los tres tipos de circuitos de retroalimentación, que está asociado con la exploración activa y la experimentación. El bebé explora una variedad de actividades nuevas y varía sus respuestas para aprender cómo funciona el mundo. (Stassen, 2006, p. 169).

Entre los 18 y 24 meses, se inicia el sub estadio llamado “Comienzo del pensamiento” o “Representación mental”. En él, los niños y las niñas son capaces de realizar diversas acciones tanto físicas como mentales, en las que pueden suponer cuál será el efecto de alguna acción. Es decir, son capaces de tener acciones de ensayo y error de manera ficticia, para anticiparse a alguna consecuencia. En este momento, también se logra evocar a acontecimientos pasados o imágenes por los que pondrán en marcha el inicio del segundo estadio: Pre operacional.

La adquisición más importante del periodo de la infancia, es la habilidad de formar representaciones mentales de objetos ausentes, aquellos con los que el niño no tiene un contacto sensoriomotriz directo. La permanencia del objeto se refiere a la comprensión de que los objetos existen y se comportan con la independencia de sus actos o conciencia (Gerrig, 2005, p. 326).

El estadio pre operacional tiene como característica que los niños y las niñas son capaces de realizar acciones interiorizadas, deliberadas y con un propósito. Se da

entre los 2 y los 6 ó 7 años de edad y se le llama “Pre operacional” pues, no tienen los esquemas intelectuales suficientes para que su cerebro realice operaciones concretas, razonamiento caracterizado por propiedades lógicas; sin embargo, ha desarrollado lo suficiente para realizar acciones con un tipo de intención. En este estadio se logra adquirir las funciones simbólicas que son maneras en las que representan o interpretan todo aquello que asimilan a través del lenguaje, el juego simbólico, la imitación diferida, la intuición, el dibujo y la representación mental.

...Un conjunto de conductas que implica la evocación representativa de un objeto o de un acontecimiento ausentes y que supone, en consecuencia, la construcción o el empleo de significantes diferenciados, ya que deben poder referirse a elementos no actualmente perceptibles tanto como a los que están presentes (Piaget e Inhelder, 1997, p. 60).

El lenguaje simbólico, es una manifestación del estadio, va ligado al proceso de asimilación y pese a que inicialmente es egocéntrico e individual; poco a poco se convierte en comunicativo y social. Por ejemplo, a una temprana edad, la palabra acompaña una acción pero conforme pasa el tiempo la palabra se vuelve un signo que evoca la acción aunque esta no se dé. Es una excelente manera con la que los niños y las niñas expresan lo que sienten y viven aunque no es necesariamente, la acción simbólica más comunicativa.

La imitación diferida, es la “evocación presente de una actividad pasada” (Richmond, 1970, p. 31). A comparación con la imitación sensoriomotriz, estos ya no imitan a partir de un modelo, la imitación diferida se da sin necesidad de que el objeto esté ahí.

El juego simbólico es una excelente herramienta comunicativa. Es algo nuevo pues durante el periodo sensoriomotor el juego no implica la utilización de esquemas mentales que evoquen algún conocimiento o información. Los niños y las niñas juegan con diferentes roles que pueden asumir así como los roles que objetos pueden asumir a su alrededor. Por ejemplo: un conejo de peluche puede ir al colegio o un palo de escoba es un caballo. El juego, les permitirá pasar, de una manera ligera, de la inteligencia práctica, corporal y concreta a la representativa.

El juego y la imitación se explican en términos del equilibrio entre la asimilación y la acomodación; la conducta de juego se define como aquella que se caracteriza por una predominancia de la asimilación en el sentido de que nuevos juguetes, personas, situaciones, etc., son incorporadas dentro de los esquemas ya existentes (Hargreaves, 1998, p. 47).

La imagen mental, es una imitación internalizada que implica evocar algún suceso pasado y retener la imagen de lo sucedido, así eso no haya sido percibido, para volver a experimentarlo ya sea en el juego o en la imitación diferida o en el dibujo. Está constituida por el significante y el significado. El significante, le permite recordar y el significado, le permite representarlo.

El dibujo, es una expresión gráfica mediante la cual, los niños y las niñas representan todas esas experiencias que poco a poco han ido asimilando y acomodando en sus esquemas mentales. El dibujar es un acto desligado del contexto. Es decir, no necesariamente representará un acto sino más bien un pensamiento ya interiorizado, adaptado y adaptable a las situaciones que la imaginación les permita.

Finalmente, Piaget, habla de dos estadios más. El primero es el de “Operaciones concretas” que se da desde los 7 hasta los 12 años. En este momento, los niños y las niñas tienen la capacidad para razonar a partir de la lógica. Es decir, son capaces de representar en su mente de manera sencilla, algunas situaciones que ya pasaron o están pasando; sin embargo, no son capaces de tener pensamientos abstractos o hipotéticos. El segundo, es el de “Operaciones formales”, aparece desde los 12 años hasta la adultez pero tiene un pico desde los 14 ó 15 años. Se caracteriza por la capacidad que tiene el adolescente por crear y pensar con lógica a través de situaciones hipotéticas y utilizar representaciones simbólicas en pensamientos abstractos. Es capaz de formar hipótesis y resolverlas o cuestionarlas a partir de sus pensamientos o ideas y crear nuevos esquemas mentales.

En los 4 estadios propuestos por Piaget, el ser humano aprende y estructura sus esquemas mentales a partir de los 4 pilares señalados anteriormente. Una actividad que consolida los 4 factores y le da múltiples beneficios al ser humano es sin lugar a duda, el juego. Pues es una herramienta que no solo los niños y las niñas utilizan para aprender y consolidar aprendizajes no necesariamente conceptuales, sino habilidades y conductas también.

Asimismo, el juego les otorga infinitos beneficios. Principalmente, el juego les permite asimilar todas las experiencias propias y ajenas, acomodarlas en sus esquemas mentales y volverlas suyas. De esta manera, los niños y las niñas se convierten en seres sociales y adaptados a la realidad. Esto no les quita la capacidad para fantasear, muy por el contrario, les da las herramientas para separar lo real de lo ficticio o, en el mejor de los casos, solucionar sus conflictos internos de una manera imaginativa o fantasiosa.

A pesar del incalculable valor del juego, es innegable que en la actualidad se le resta importancia y es tomado por los adultos solo como una actividad lúdica, ignorando los demás beneficios que este puede brindar en el desarrollo de los niños y las niñas.

Cuando los adultos, al reconocer la influencia positiva del juego en el desarrollo, deciden intervenir y controlar el juego, transforman este en otra actividad diferente, impuesta y controlada por ellos. Los niños y las niñas pierden, en estos casos, su protagonismo y el juego deja de ser tal, dejando en confusión lo que el adulto denomina como juego y lo que el niño y la niña deciden qué es juego. Por ello se dice que ni todos los objetos ni todas las situaciones son igualmente eficaces en provocar, sostener o estimular el juego.

1.6 Al juego lo que es del juego

El juego es una actividad necesaria para todo ser humano, tanto para los adultos como para los niños y las niñas. En este sentido, podemos hablar de su carácter universal, pues está presente antes de la misma cultura y desde el principio de la historia. Sin embargo, su función y finalidad son diferentes en unos y en otros.

En el adulto el juego supone un tiempo de descanso y distracción de las tareas y preocupaciones cotidianas. En el niño, el juego tiene un significado mucho más amplio. Es una función básica. A través del juego, ya sea solo o con otros niños, con juguetes o sin ellos, el niño aprende a conocer el mundo que le rodea (Personal laboral grupo III, 2006, p. 201).

Por ello, al juego no solo se le otorga un propósito sobre el aprendizaje, sino que además, cumple una función integral en el desarrollo infantil. A través del juego, los niños y las niñas, interiorizan todas sus vivencias y las estructuran mentalmente favoreciendo cada aspecto del desarrollo.

1.6.1 El juego según Piaget y Linaza. Como se ha mencionado anteriormente, en los últimos siglos, han surgido diversas perspectivas psicológicas que estudian el juego, su evolución y sus formas de desarrollo en el ser humano. La gran importancia del estudio de esta actividad lúdica, se debe a su incidencia en el desarrollo infantil. Algunos investigadores se remiten a lo lúdico como un proceso de expresión y desarrollo propio del niño. Otros, se centran en su carácter biológico sobre el acto de jugar, así como también resaltan la importancia del juego como proceso de adaptación y socialización. Sin embargo, nos centraremos en aquellos

enfoques teóricos que refieren a la actividad lúdica de los niños y las niñas en relación con su desarrollo.

Las obras de Jean Piaget, son todavía en la actualidad, una referencia indiscutible para el estudio del juego infantil. Debido a esto, José Luis Linaza, replantea su teoría desde una perspectiva sociocultural.

Para Piaget, “el juego es una actividad lúdica que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con predominio de la asimilación sobre la acomodación” (Delval, 2008, p. 292). En este sentido, Linaza (1991), afirma que el juego no es una conducta adaptativa, es decir, los niños y las niñas no se adaptan al mundo, sino que deforman el mismo para adaptarlo a sus deseos y al yo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño (Herranz & Sierra, 2012, p. 241).

En la concepción psicológica del juego, esta se describe como una manifestación cognitiva de los niños y las niñas que caracterizan a la actividad lúdica como una modalidad de interacción y expresión con el medio, construida por sí mismos, para enfrentar una realidad, para lograr de superarla y a la cual se deben adaptar.

Para Jean Piaget, el juego es concebido como “una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil” (Aizencang, 2005, p. 44). Estas manifestaciones atraviesan por procesos de simbolización de los niños y las niñas durante la actividad lúdica y se convierten en una instancia propicia para explicar el abandono paulatino de las formas egocéntricas del pensamiento y su construcción. De esta manera, el juego promueve la generación de nuevas formas mentales en el proceso cognitivo de las personas.

Desde este punto, en su obra *La formación del símbolo en el niño* (1945), Piaget sitúa al juego como parte esencial del pensamiento infantil, y esta es la idea que sostiene la importancia de inclusión de actividades lúdicas en la escuela:

El sinnúmero de teorías explicativas del juego desarrolladas hasta ahora demuestran cuánto resiste este fenómeno a la comprensión causal. Pero la razón de esta resistencia es tal vez la tendencia a hacer del juego una función aislada lo que falsifica el problema, ya que se lanza a la búsqueda de soluciones particulares mientras que el juego es, sin duda, sencillamente uno

de los aspectos de una actividad (como la imaginación con relación al pensamiento): en el niño su predominio se explicaría, entonces, no por causas específicas especiales del dominio lúdico, sino por el hecho de que las tendencias características de cualquier conducta y de cualquier pensamiento son menos equilibradas entre ellas al principio del desarrollo mental que en el adulto, cosa naturalmente obvia (Piaget, 1945, p. 200).

Así mismo, Piaget, no solo añade el valor que tiene el juego en el desarrollo cognitivo, sino también en el desarrollo integral de la persona. Por ello, determina que el juego es una “forma de actividad especialmente poderosa que fomenta la vida social y constructiva del niño” (Piaget, 1979, p. 9).

En esta construcción, el juego accederá por grados de capacidades que dependen de la propia evolución del pensamiento infantil. Piaget, menciona que “el tipo de juego cada niño despliega en un momento dado, una proyección del periodo intelectual en el que se halla” (Herranz & Sierra, 2012, p. 241). Esto se debe a que los niños y las niñas pasan por diferentes estructuras mentales con distintas etapas del juego infantil.

De esta manera, el juego sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo (Herranz & Sierra, 2012, p. 241).

Por otro lado, para José Luis Linaza, la actividad lúdica es una conducta que produce parámetros como el placer, ya que se afirma que a través del juego los niños y las niñas, al ser ellos mismos los protagonistas, manifiestan sus conflictos afectivos emocionales. En este sentido, el autor menciona que el juego:

Es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales y en fuente de funcionamiento autónomo (Linaza, 1991, p. 9).

Por ello, aunque Piaget lo relacione con el desarrollo del pensamiento; Linaza, sigue su teoría y aporta nuevos aspectos resaltantes, haciendo hincapié a que esta actividad lúdica no está referida a un solo aspecto, sino que abarca todos de manera integral. A esto se debe su importancia en el desarrollo infantil.

1.6.2 Lo inherente al juego: Características en relación al desarrollo del pensamiento según Piaget. La actividad lúdica, establece un camino en donde el niño y la niña ensayan la manera de actuar en el mundo. Por ello, las características

que definen el juego han ayudado a comprender el papel que esta tiene en la vida de cualquier persona, particularmente en la de los infantes.

El juego, a su vez, no constituye una conducta diferente o un tipo particular de actividades entre otras cosas. Como señala Piaget: “Se define únicamente por una cierta orientación de la conducta o por un «polo» general de toda actividad” (Garrido, 2001, p. 184).

Según el filósofo Innerarity, «la gracia» de jugar reside en que es una actividad imprevisible:

Pero una de las características del juego es que se puede perder; sin esa posibilidad el juego no cumpliría la función que esperamos de él, sería un simulacro de emoción con final asegurado. No creo que estuviéramos dispuestos a renunciar a todos los aspectos emocionantes de la vida a cambio de una existencia previsible, del mismo modo que generalmente tampoco nos gustaría jugar si no hubiera alguna incertidumbre en el resultado. El juego interesa porque está igualmente abierto a la victoria y a la derrota (2001, p. 29).

Innerarity, nos dice que en esta sensación de inseguridad, el ser humano, a través del juego, encuentra un equilibrio entre las zonas de riesgo y de seguridad. Ya que de esta manera, la vida no se hace agotadora, por el riesgo; ni aburrida, por la seguridad.

La importancia que el juego tiene en el desarrollo infantil, ha despertado el interés de diversos autores, entre ellos psicólogos, que han estudiado esta actividad a lo largo de la historia. Sin embargo, aunque no se ha logrado una clara acotación de sus características, muchos autores aceptarían lo que Garvey (1977) y Linaza (1997) describen: “El juego supone una actividad y un estado que solo se puede definir desde el propio sujeto, implicado en este. Probablemente esta característica es de las más importantes a la hora de definir el juego” (Herranz & Sierra, 2012, p. 231).

Esta afirmación señala que la motivación intrínseca está determinada por factores internos de la persona, lo que implica a su vez, una manera de interactuar con la realidad, a través del juego.

Herranz en su libro *Psicología evolutiva I* (2012) afirma que: “El juego es placentero, divertido” (p. 45). Ya que en la actividad que realiza, en lugar de proporcionar utilidad, proporciona placer.

Piaget señala que decir esto equivale a traducir el concepto de actividad autotélica en términos afectivos y Claperade diría que el juego es una realización inmediata de los deseos o de las necesidades mientras que el trabajo sería una realización medita (Delval, 2008, p. 288).

Según esto, diversos autores como Linaza y Piaget, señalan que el trabajo se opone al juego. Debido que al admitir su carácter placentero y de satisfacción, independientemente de objetos externos o metas, evidencia que las actividades lúdicas son intrínsecamente gratificantes, contrarias a las que proporcionan otras actividades. Por ello, Piaget también nos habla de una falta relativa de organización del juego, que carecería de la estructura organizada que tiene el pensamiento serio del ser humano.

Uno de los rasgos definitorios y más aceptados del juego, consiste en que es una actividad que tiene el fin en sí misma; es decir, no trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad, sino que la propia actividad resulta placentera.

En el juego existe un predominio de los medios sobre los fines. Con otras palabras podríamos decir que en la vida diaria la mayor parte de actividades que se llevan a cabo constituyen un medio para lograr una meta determinada... mientras que el juego supone un fin en sí mismo: la acción lúdica produce satisfacción al ejecutarla (Herranz & Sierra, 2012, p. 232).

Wallon, nos explica esta desconexión de otro fin diferente a la propia acción lúdica: “Se ha podido aplicar al juego la definición que ha dado Kant del arte: «una finalidad sin fin», una realización que solo tiende a realizarse a sí misma” (1968, p. 77).

Esta sería una actividad desinteresada frente a otras actividades de la vida cotidiana en que la preocupación está en el resultado: “El sujeto realiza esa actividad por el placer que le produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio, es el propio placer funcional que proporciona la actividad el que la caracteriza” (Delval, 2008, p. 287).

Identificamos que otro elemento común es que, al contrario de la acción lúdica, otras actividades están condicionadas por las propiedades de la realidad externa a la que tratan de adaptarse: “El juego es una actividad espontánea y libre que no puede ser impuesta en ningún momento. Supone una acción voluntaria, elegida libremente por el que la practica” (Herranz & Sierra, 2012, p. 232). De esta manera, el juego supone una acción libre y voluntaria del niño durante su acción lúdica.

La espontaneidad del juego se opone al trabajo, a la adaptación de la realidad. Esta característica está muy enlazada con la anterior.

Otra característica del juego es su carácter simbólico, pues dentro de este tenemos el criterio de la liberación de los conflictos, ya que el juego ignora los conflictos y los resuelve:

El juego es de carácter simbólico: es decir, siempre implica la representación de algo... la relación del símbolo con lo que representa no se debe considerar de manera estricta; en términos lacanianos podríamos decir que se rechaza atribuir a un significante una relación fija con un significado (Herranz & Sierra, 2012, p. 232).

A través de un ejemplo se puede observar que al niño que no le gusta una comida, se la da a un muñeco simbólicamente y este lo come con mucho disfrute y placer. En este mismo sentido, podemos hablar de la sobre motivación: “Convertir una actividad ordinaria en juego permite obtener una motivación suplementaria para realizarla” (Delval, 2008, p. 288). Es decir, el niño que no quiere comer algo, puede hacerlo al jugar, simulando que la cuchara se convierte en un avión y aterriza en su boca, añadiendo de esta manera, un placer en su actividad.

Asimismo, podemos aludir que esta actividad se define desde el propio organismo inmerso a ella, la que está determinada por factores internos de quien juega y no de la realidad externa.

En este sentido, también se puede decir que el juego posee algunas conexiones sistemáticas con lo que no es juego:

Esta es la característica más enigmática que hace que los psicólogos evolutivos centren parte de su interés en analizar las situaciones y la evolución del juego. El hecho de que el juego se vincule con el aprendizaje del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, la interacción entre iguales y otros muchos más procesos cognitivos, sociales y emocionales hace que la investigación psicológica haga hincapié en analizar la naturaleza de dichos vínculos (Herranz & Sierra, 2012, p. 232).

Por ello, el juego también es utilizado como instrumento de la terapia infantil, ya que los niños y las niñas tienen la posibilidad de usar los juguetes de la sala libremente. Melanie Klein (1932) afirma que “en esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes” (Herranz & Sierra, 2012, p. 233). Así, consideramos que el juego reemplaza a la asociación libre, el cual caracteriza el análisis del adulto.

Según la teoría de Vygotsky y Elkonin (1979), es que el juego es considerado “una actividad básicamente social y emocional que tiene su origen en la acción espontánea del niño, pero que está orientada y dirigida culturalmente” (Herranz & Sierra, 2012, p. 233).

A todo esto, Piaget menciona que el juego no puede diferenciarse de otras actividades no lúdicas. Por el contrario, “consiste simplemente en una orientación que

acentúa algunos caracteres de la actividad” (Delval, 2008, p. 288). En este sentido, afirma que “el juego se reconoce entre lo real y el yo” (Piaget, 1945, p. 157).

La actividad del organismo busca el equilibrio entre la asimilación y la acomodación, es decir, entre la incorporación de la realidad y la modificación del organismo a esas demandas de la realidad. En cambio, en el juego lo que habría sería un predominio de la asimilación, sin el mismo grado de acomodación: el niño incorpora la realidad a sus esquemas pero no se preocupa de acomodarse a esa realidad, sino que la modifica a su conveniencia (Delval, 2008, p. 288).

Con el ejemplo antes mencionado, la comida que no le gusta al niño en la realidad, se convierte en la comida preferida del muñeco. Otros objetos, como la escoba que se convierte en caballo o el zapato que se transforma en teléfono, desempeñan la función que el niño le otorga, sin ser realmente lo que se pretende.

Esta “realidad se somete a las necesidades del yo, sin que este tenga que someterse a las necesidades o a las limitaciones que la realidad impone” (Delval, 2008, p. 288), ya que en el juego todas estas atribuciones están permitidas.

1.6.3 Los juegos que jugamos: Clasificación de Linaza según la teoría de desarrollo cognitivo de Piaget. En el marco de la teoría del desarrollo cognitivo, Piaget elabora una teoría explicativa acerca del origen, la naturaleza y la función del juego, donde diferencia las diversas etapas evolutivas y con ellas, propone una clasificación para los juegos infantiles y a sus múltiples contribuciones educativas.

Piaget, vincula estos tipos de juego según las grandes estructuras de conocimiento: sensoriomotriz, símbolo y operación mental, y le atribuye diferentes funciones según estos. Linaza, afirma que el juego tiene un fin en sí mismo, mientras que en la actividad intelectual, ese fin se encuentra fuera, por lo tanto la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, que busca el equilibrio entre asimilación y acomodación, sino que en el juego predomina la asimilación. “El niño no se adapta al mundo, sino que deforma el mismo para adaptarlo a sus deseos y al yo” (Linaza, 1991, p. 11). La idea principal es que el juego, actividad lúdica, es una conducta por la cual los niños y las niñas asimilan o adquieren aprendizajes significativos ya sean cognitivos como también sociales y emocionales.

Para poder valorar el papel que le corresponde al juego en la educación infantil es importante que, previamente, distingamos esta clasificación de los diferentes tipos de juegos, ya que el rol que desempeña el juego a lo largo del desarrollo de los niños y las niñas varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos. Pues, a

pesar de que todos los juegos se complementan entre sí, no todos se potencian o se perfeccionan al mismo tiempo. El hecho de complementarse implica una evolución del pensamiento lógico; sin embargo, los niños y las niñas pueden llegar a alcanzar un tipo de juego adelantado a este, en medida en que interactúen con su contexto sociocultural.

Los siguientes tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoriomotora, representativa y reflexiva) y establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple (Damián y Tron, 2011, p. 196).

El fragmento anterior describe en buena medida, que los tipos de juego evolucionan pero van complementándose entre sí. Pues, así como el desarrollo cognitivo, la evolución no cancela a lo anterior sino que le adiciona posibilidades para asimilar la realidad de una manera diferente.

Algunas veces se ha tachado a Piaget de hacer unas clasificaciones muy excesivas y marcadas, ya que el hecho de que un tipo de juego sea característico de una determinada edad, no quiere decir que una vez haya aparecido, no se pueda dar en otras etapas diferentes, porque el juego se entremezcla con todos los demás (Mélida, 2012, p. 11).

Si bien el juego, en esta investigación, está clasificado en función a su relación con el desarrollo del pensamiento lógico, es vital reconocer la manera en la que estos se complementan. Un niño o una niña pueden llegar a cierta edad alcanzando verbalizar sus reglas basándose en una situación ficticia que involucra movimiento y en ese caso, pese a que primaría el juego de reglas, los otros dos juegos están presentes de manera intrínseca.

1.6.3.1. Juego de ejercicio o sensoriomotor. Son los primeros juegos que van apareciendo en los niños y niñas con el progresivo control que logra su propio cuerpo. Inicialmente, tienden a tener un mayor contacto sensorial, pues los sentidos, son la mejor manera para adaptarse al nuevo entorno que experimentan día a día. Esta manipulación y experimentación, les genera placer y por eso, se puede entender que constantemente están jugando.

El juego va unido al proceso madurativo de los niños. A medida que van creciendo y se van desarrollando, su juego también cambia y evoluciona. Al inicio de su vida, las actividades de un bebé son limitadas, pero igual de importantes. Dedicar gran parte de su tiempo a dormir y a comer, pero cuando está despierto todo su mundo se abre a los sentimientos, a percibir a través de los sentidos. Explora e identifica sonidos, luces, sus extremidades. Predomina

el juego sensoriomotor de carácter manipulativo y exploratorio (Cardó y Vila, 2005 p. 20).

Esto explica que, inicialmente, los niños y las niñas tienen experiencias lúdicas basadas en la interacción con el medio a partir de sus sentidos. Es común ver a bebés chuparse las manos, los pies, a manera de ir descubriendo sus extremidades y su cuerpo. Solo a partir de esa exploración es que reconocen quiénes son y cuál es su función en relación a los objetos y personas que lo rodean. Así también, forman un vínculo emocional con su entorno. Podría bastar solo una vez para reconocer su cuerpo, pero el juego, yace en la repetición de dicha acción pues hacerlo les genera placer.

Conforme los niños y las niñas van madurando corporalmente, su juego va volviéndose motor, pues implica desplazamientos, equilibrio, fuerza, etc. Una vez que adquieren posibilidades de interacción en movimiento, descubren que su cuerpo puede realizar diversas acciones y cada día se asombran más y más de lo que pueden lograr. Por eso, cuando un niño aprende a caminar lo hace repetidas veces. No porque quiera llegar a algún lado sino porque la repetición de su logro motor le brinda placer y por consiguiente, se torna en un juego.

Los primeros juegos van apareciendo con el control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son los juegos funcionales o motores, propios de los primeros dos años de vida, y en los que se ejercita cada una de las habilidades adquiridas. Soltar y recuperar el chupete constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta o subir y bajar escaleras, aparecerán más tarde (Linaza, 2013, p. 3).

Este tipo de juego son propios de los dos primeros años de vida, donde se logra explorar, ejercitar y consolidar las nuevas habilidades adquiridas, las que luego se presentarán a lo largo de la vida, ya que experimentan una curiosa evolución.

Esta etapa se caracteriza por la prolongación de alguna acción, solo por el mero placer funcional. Comienza en el sub estadio II del periodo sensoriomotriz (de 1 a 4 meses) y en este momento la acción se repite por el placer funcional o por el placer del dominio (tocar por tocar, producir algún sonido, etc.). En el tercer sub estadio (4 a 8 meses), el juego es la acción funcional que se ejerce sobre las cosas y se experimenta por el placer de ser la causa de algo, por lo tanto las acciones se repiten innumerables veces. Entre los 8 y los 12 meses, en el estadio de coordinación de esquemas secundarios, lo que se hace es aplicar esquemas viejos a nuevas situaciones

para ver el resultado. Hasta el sub estadio V (12 a 18 meses) se desarrolla el juego de ejercicio pre-verbal y en él, el niño imita sistemáticamente y se explora lo nuevo, convirtiéndose el juego en esto. A partir del VI sub estadio (18 a 24 meses), se desarrolla el juego simbólico.

Dentro de estos juegos de ejercicio, también enmarca los juegos de ejercicio de pensamiento, que se diferencian de los de la siguiente etapa en que no son simbólicos.

Estos juegos dejan de producirse por saturación. Es decir, cuando la acción se ha realizado tantas veces, que se ha exprimido todo lo que se podía aprender de ella, y ya no se va a tener ninguna novedad. El juego de ejercicio evoluciona, y tal como dice Piaget:

Se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos (Linaza, 1991, p. 52).

Este cambio del juego es posible porque el niño y la niña captan la estructura de la interacción en la que desempeñan sus actividades complementarias: interesarse por los objetos y luego por los juegos de interacción social que van evolucionando.

Es de vital importancia reconocer que, inicialmente los niños y las niñas, no cuentan con lenguaje verbal y que esto, sumado a que no se pueden movilizar hace implícito que el juego que realizan durante los primeros dos años es de carácter individual. Conforme pasa el tiempo, van perfeccionando su juego adentrándose en los otros tipos de juego en donde es necesaria una interacción basada en el pensamiento lógico, el lenguaje y la convivencia democrática. Sin embargo, al pasar de un juego a otro, el juego sensoriomotor no se desvanece sino que queda como cimiento fundamental para las acciones físicas de los otros juegos.

Este tipo de juego tiene como característica principal, el placer funcional, a pesar de su inestabilidad algunos de estos juegos son durables, esto se debe a que siguen ligados a situaciones que reaparecen posteriormente como juegos de combate o los que tienen que ver con aspectos motores básicos y sus combinaciones, por ejemplo, las destrezas deportivas y las acciones cotidianas de adaptación que requieren movimientos (Damián y Tron, 2011, p. 197).

1.6.3.2. Juego simbólico. Este es una manifestación de la función simbólica, o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida.

Este, empieza cuando los niños y las niñas pueden representar aquello que no está presente, ya que amplía el mundo real con el que interaccionan a mundos fantásticos del pasado, presente o futuro.

Con la aparición de los juegos simbólicos, se produce un cambio profundo en la actividad infantil. Objetos y gestos se transforman para simbolizar otros que no están presentes. Lo fundamental en este juego no son las acciones sobre los objetos, sino lo que estos representan. El símbolo, tiene una aparición progresiva, pues inicialmente, los niños y las niñas necesitan objetos concretos para simular acciones y conforme pasa el tiempo, y su pensamiento lógico madura, pueden llegar a simbolizar situaciones abstractas dispensando de los objetos concretos bien haciendo que otros ocupen su lugar o simulando que están, cuando en realidad no hay nada ahí.

Con la práctica de los esquemas simbólicos surge el símbolo lúdico, hasta el punto en el que el niño llega a poder prescindir de los objetos y simbolizar solo con las acciones. Siguiendo con el ejemplo del juego de dormir, hasta simular la almohada juntando las manos y apoyando la cabeza sobre ellas (Abad y Ruiz de Velasco, 2011, p. 103).

Ya que los niños y las niñas han alcanzado una madurez en el pensamiento lógico y tienen la capacidad de evocar diversos recuerdos de situaciones reales o ficticias para introducirlas al juego, se hace evidente el cambio de juego individual a grupal. Es más frecuente hallar niños y niñas jugando de manera colectiva simulando que son un grupo de cantantes, trabajadores de la comunidad o incluso llevando a escena situaciones de su vida cotidiana. Sin embargo, el pensamiento del niño y de la niña aún es egocéntrico y por lo tanto, puede haber la posibilidad de que se den varios juegos simbólicos de manera simultánea pero no necesariamente colectiva. A este fenómeno se le determina juego paralelo y es que se dan todos a la vez pero no interrelacionados.

Los primeros juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños en el mismo espacio físico lo que realmente sucede es el llamado “juego en paralelo” en el que cada jugador despliega su propia fantasía. Piaget nos dice que esta ausencia de colaboración es lo que hace que el juego simbólico lo defina como una actividad egocéntrica ya que está centrada en los propios deseos de cada niño (Linaza, 1991, p. 13).

Esta simultánea representación de ficción y realidad es una condición del juego simbólico, pero no su objetivo. La meta de estos juegos, de todo juego, es la acción, actuar, no imitar. Algunos de estos juegos son una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada. Jugar a la casita, al colegio, a la tiendita, o a cualquier otro tema de la vida cotidiana de los adultos familiares, solo exige de los jugadores una actualización de esos modelos, una especie de evocación en voz alta de los roles y las interacciones entre ellos, similares a las que se producen en las situaciones de su vida real.

Por el contrario, jugar a temas poco familiares o fantásticos, como guerras medievales o espaciales, supone establecer entre los jugadores un mundo de ficción que tiene poco que ver con su experiencia directa. Por ello, se dice que la influencia en la elección de los juegos simbólicos no está restringida solamente a las experiencias directas, sino que también se ve influenciada por las indirectas.

Vygotsky, interpreta los juegos “sociodramáticos” o simbólicos, como una forma de ensayar conductas del mundo adulto, atribuyendo a los objetos un significado personal y cultural.

Este juego también puede presentar otras denominaciones, como juego imaginario, de fantasía, de ficción, dramático o fingido, pero todas ellas tienen algo en común, y esto es el uso de símbolos para jugar. En este caso, se utilizará la denominación juego simbólico en reconocimiento a Piaget quien es citado con anterioridad por José Luis Linaza.

Piaget, se basa en el egocentrismo infantil para analizar el juego simbólico, aquí el niño y la niña adquieren capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, y son capaces de recordar imágenes o acontecimientos. Partiendo de esa base, lo que se hace es usar esos conocimientos, modificándolos a algo ficticio, para que se produzca el juego. Esta etapa no aleja al juego del simple ejercicio, sino que le otorga un significado.

El juego simbólico introduce al niño en el terreno de la simbolización, o, acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa, por lo tanto, es proyección exterior al sujeto que simboliza. Para acceder a la simbolización, o utilización de símbolo es necesario manipular algo: es decir, el uso de alguna idea u objeto, no solo manejarlas físicamente; en cualquiera de estas opciones hay simbolización. Al ser el símbolo una atribución, supone la separación

entre pensamiento y acción, ya no es acción por la acción, sino símbolo para la acción, o acción por el símbolo.

Algo característico del juego simbólico es el estrecho vínculo que tiene con la emocionalidad. Los niños y niñas, a partir del juego, logran explorar un sinfín de emociones que los ayudan a ser seres humanos sociales y prestos a vivir en convivencia. Este juego, favorece y desarrolla capacidades sociales y capacidades afectivas.

Socialmente, el juego simbólico permite que los niños y las niñas tengan la perspectiva de la persona que simulan ser. De esta manera, están atentos y son conscientes de lo que sienten o hacen las demás personas. Además, les ofrece la posibilidad de negociar, llegar a acuerdos sobre los significados que van creando y respetar las decisiones de los demás es importante no sólo en cuestión de habilidades sociales sino que da pie al siguiente tipo de juego, reglas.

Afectivamente, el juego simbólico permite que los niños y las niñas aprendan a gobernar emociones con las que no lidian usualmente y de esta manera, aprenden a no reprimirlas sino tener un contacto cercano con ellas. Así mismo, favorece al control de los miedos, el reconocimiento de deseos y la estabilidad emocional.

Lo que sí puede hacer el entorno, siempre que se base en el respeto al niño y a su juego, es intervenir para ayudarlo a exteriorizar esa vida interior que el niño lleva dentro, si por él mismo no puede hacerlo; ofrecerle contextos que le provoquen aquellas emociones que menos domina, para que pueda tener el placer de vivirlas desde la seguridad que proporciona el juego... (Palou, 2004, p. 99).

A partir del juego simbólico los niños y niñas se hacen acreedores de una amplia posibilidad para explorar sus emociones, llegan a manejar su realidad a partir de la fantasía y el imaginario, aprenden a dominar sus habilidades sociales y afectivas y sobretodo se sienten seguros haciéndolo.

1.6.3.3. Juego de reglas. El inicio de estos juegos, depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño y la niña y de los modelos que tenga a su disposición. Este tipo de juego, establece las primeras sociedades infantiles en las que poder actuar juntos y establecer límites y reglas, ayuda o regula poder enfrentar los conflictos que se presenten a la hora de jugar. Ya que serán las “regulaciones sociales que trascienden las interacciones personales y las reglas serán las convenciones que estructuran los grupos humanos” (Linaza & Maldonado, 1987, p. 17).

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar, facilitan la sensibilización del niño y la niña a este tipo de juegos. Si en los juegos simbólicos ya se veía una colectividad y cierta negociación social, ya que cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas; en los juegos de reglas, se da una negociación por completo e inclusive se puede saber de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios.

Es un proceso gradual que va desde el juego libre: espontáneo, fantástico y cambiante, hasta los juegos estructurados: de mayor autodominio, en los que se ha de seguir el turno y se acepta ajustarse a unas reglas colectivas. El tiempo previo al inicio de un juego de reglas, en el que se habla de los detalles de cómo jugar, es más importante a veces que el propio juego. Por tanto, se debe dejar tiempo para la negociación entre los jugadores y para discutir los pormenores del juego (Díez, 2013, p. 154).

La razón parece ser que este tipo de juego está más próximo en parte, al comportamiento del adulto, está muy vinculado a lo social y cultural. Este tipo de juego, da paso a la realidad social y viaja de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla. Por esto se dice que “el juego de los niños refleja las creencias de los adultos sobre el desarrollo y la estructura social en la que los niños crecen” (Göncü, 2011, p. 57). Además, es un producto de la acción y la mente humana y no solo de la cultura concreta en el que se desarrolla.

El juego de reglas evoluciona de manera paralela al desarrollo lingüístico de los niños y las niñas. Conforme aparece el lenguaje en todos sus aspectos y se estructura hacia un tipo de conversación en la que el diálogo prima como parte de una convención social, las reglas se hacen más evidentes. Es una característica principal del juego es que pueden verbalizar las normas propuestas.

Las reglas pueden aparecer a los 4 ó 5 años, pero es desde los 7 a los 11 años cuando se constituyen como algo fijo en el juego del participante. A partir de los 11 ó 12 años, se da ya una mayor adaptación social, y es donde aparecen los dibujos o los trabajos manuales más adaptados a la realidad, que serán los únicos que perduren, según Piaget, en la edad adulta.

Los niños pequeños, se inician en los juegos con las reglas más elementales y según se van haciendo más expertos, incorporan o inventan nuevas reglas. Estas implican relaciones sociales o interpersonales, en las que la regla es aceptada por el grupo y su incumplimiento es sancionado. Este juego, ayudará a regular y desarrollar las relaciones entre iguales y a una autonomía moral. Inicialmente, y debido al

desarrollo moral, los niños y las niñas consideran las reglas inamovibles o inflexibles y es común encontrar que ellos discutan por hacerlas valer tal y como son sugeridas. Esto es porque mantienen una estrecha relación con los valores, tradiciones, rituales o religiosidad determinados, y es el resultado de participar en un ambiente cultural específico. Tal como menciona Portillo en la siguiente cita:

De los dos a los seis años los niños son capaces de representar las cosas y las acciones por medio del lenguaje, esto les permite recordar sus acciones y relatar sus intenciones para el futuro. Sin embargo, no pueden aún realizar razonamientos abstractos, por lo que no pueden comprender el significado de las normas generales. Esto hace que las vean como cosas concretas imposibles de variar que se han de cumplir en su sentido literal (Portillo, 2005, p. 58).

Dentro del juego, se pueden diferenciar dos tipos de normas, el primer tipo son aquellas que han estado siempre, las cuales se han transmitido de generación en generación y que forman parte del contexto sociocultural. Estas reglas se llaman transmitidas y varían según como las hayan aprendido los niños y niñas. Un juego de reglas en la costa del Perú no será el mismo al de la sierra o selva. Así como, las reglas con las que jugaban los antepasados han variado hasta llegar a las que se tienen ahora. Además, están aquellas que se imponen en un momento concreto ante una actividad determinada; estas son las reglas espontáneas y surgen a partir de los gustos y necesidades de los niños y las niñas. Para Piaget, esto significa un avance en la reciprocidad y la socialización.

En los juegos de reglas existirían unas reglas transmitidas, convirtiéndose en juegos “Institucionales”, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores y suponen la influencia de los mayores sobre los menores (imitación de los mayores a causa del prestigio, etc.). Y también existirían unas reglas espontáneas, que son de naturaleza contractual y momentánea, que provienen de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos y de unas relaciones que a menudo se limitan a ser entre iguales y contemporáneas (Navarro & Trigueros, 2009, p. 170).

1.6.4 De objeto a juguete: los juguetes en relación al juego. Durante los primeros meses de vida, el juego se centra en el cuerpo del ser humano. Conforme va creciendo, los objetos o juguetes forman parte de su juego a medida del interés que presenten, cambiando el juego de los niños y de las niñas.

Todo objeto usado por ellos a manera de juego o entretenimiento puede ser considerado como un juguete, abarcando distintos niveles de realismo.

Los juguetes son elementos que apoyan el desarrollo libre de la actividad lúdica, y solo son válidos en la medida en que el niño les otorga una serie de funciones, significados y connotaciones reforzadores del universo fantástico

propuesto por él mismo para jugar. En otras palabras, hay una gran cantidad de objetos simbólicos que el niño puede utilizar espontáneamente para jugar (García y Llul, 2009, p. 113).

Cuando le otorgan un significado a un objeto, este pasa a ser un juguete, siempre que se use dentro del contexto lúdico en el que creen. Esto quiere decir que un juguete puede ser desde una piedra o hasta los materiales lúdicos específicamente concebidos para jugar.

Con el paso de los años, la creación de nuevos juguetes automáticos y electrónicos ha llegado a limitar la espontaneidad e imaginación del niño dentro de su propio juego. De la misma manera limita su interacción social.

...se ha difundido el uso de juguetes electrónicos que promueven una actitud pasiva del niño que se limita a observarlos y que, por supuesto, les aburren fácilmente ya que son muy limitados: no permiten el desarrollo motor, ni cognitivo, ni creativo, ni admiten más de una o dos alternativas para jugar con ellos (Delgado, 2011, p. 197).

El juguete, como tal, debe contribuir con diferentes formas de uso y funcionalidades al juego. De manera que estos promuevan su espontaneidad y creatividad.

Por otro lado, es importante recalcar los beneficios de los juguetes en el desarrollo de los niños y las niñas. Los juguetes desarrollan capacidades visuales, motoras, cognitivas y lingüísticas. Dependiendo de los significados y atribuciones que le otorgan, estos objetos llamados juguetes, van a optimizar el desarrollo del juego libre. Uno de los beneficios más resaltantes de los juguetes es su implicancia en la afectividad. Al otorgarle un significado propio al objeto, crea un vínculo afectivo con el juguete. Esto se debe a que solamente para ellos, este objeto va a representar su concepción mental.

Los juguetes han sido considerados como mediadores, por ello están implicados dentro de las ansiedades, temores, anhelos y luchas que presentan los niños y las niñas. A su vez, los objetos lúdicos, juegan un papel importante en esta sociedad cambiante y los diversos cambios que atraviesan dentro de la misma. Los juguetes no solo son intermediarios del desarrollo, también forman a las generaciones, creando o rompiendo conexiones entre estas. Es decir, conforme pasen los años, los juguetes irán cambiando para satisfacer a nuevas generaciones.

Las formas de juego y el lenguaje que los niños y las niñas utilizan con varios juguetes están influenciados por factores sociales y materiales. Puede ser útil tener en

cuenta el valor de los juguetes a lo largo de una continuación de gran valor o de poco valor. Una manera de determinar el grado en que se valora un juguete específico es mediante la observación de la frecuencia con la que se juega con él. Si dos niños asignan un alto valor a los juguetes con los que están interactuando, probablemente disfruten de jugar uno con otro y, en consecuencia estarán motivados a interactuar en torno a los juguetes.

De esta manera, los objetos lúdicos van a cumplir un rol importante en el juego, ya que se van a ver inmersos en su desarrollo, en su cultura y sociedad. Es así como los juguetes van a tener una relación muy estrecha al juego de estos.

2. Educación y el juego

2.1 Aprendo y aprehendo jugando

Como se mencionó anteriormente, el juego es una actividad que está completamente relacionada con el desarrollo y la integración social. En la edad infantil, el juego ocupa el lugar principal pues, aparte de ser una actividad completamente natural de los niños y las niñas donde invierten todo el tiempo que pueden, a través de ella desarrollarán su personalidad y habilidades sociales, estimularán el progreso de sus capacidades intelectuales, psicomotoras y, en general, aportarán experiencias que le ayudarán a vivir en sociedad, conociendo todo lo que pueden hacer y lo que no, crecer y madurar.

Las investigaciones actuales comprueban la importancia del juego en la formación de procesos psíquicos, esto convierte al juego en uno de los cimientos del desarrollo cognitivo infantil. El juego es la situación perfecta para que los niños y las niñas aprendan, ya que construirán sus conocimientos por ellos mismos a través de la propia experiencia que será básicamente lúdica.

Aunque muchos autores señalan que el juego, como una herramienta didáctica, limita la libertad y creatividad que son inherentes en esta actividad, José Luis Linaza, comparte que el juego y la escuela deben estar fuertemente ligados pues, uno complementará al otro y lo fortalecerá, además de resaltar que la mejor forma de aprender es a través del juego.

La escuela, no puede ni debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños y las niñas. “Muy al contrario, la escuela encuentra un inspirado aliado en el juego para desarrollar su labor educativa” (Linaza, 2013, p. 46). El juego, es el aliado perfecto para la educación, ya que resulta ser la actividad más importante para el niño, se convierte en un arma eficaz para el desarrollo y un gancho para llamar su atención e ir introduciendo ciertos contenidos con situaciones lúdicas. Porque no existe diferencia entre jugar y aprender, pues toda situación de juego representará un nuevo conocimiento. Todos estos nuevos aprendizajes próximamente serán transferidos a situaciones no lúdicas.

“El juego, es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños y las niñas desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular

mediante el juego” (Vázquez, 2010, p. 28). El juego desarrolla la atención y la memoria, mientras los niños y las niñas jueguen se podrán ir concentrando mejor y recordar más que en un aprendizaje no lúdico. Aprenderán destrezas y descubrirán modelos del mundo que todavía no entienden.

En la educación infantil, el juego resulta una fuente motivadora que hace posible que establezcan relaciones significativas, mientras el docente organiza contenidos globales referidos a los procedimientos y experiencias, evitando la separación del juego y el trabajo. Por esto el educador debe cambiar la mirada y saber que el juego es una tarea en la que los niños y las niñas ensayan continuamente nuevos conocimientos, atravesándolos de manera voluntaria, natural y divertida.

2.1.1 Lo importante son los medios, no los fines. Como menciona José Manuel Bautista-Vallejo en su artículo sobre el Juego Didáctico como Estrategia de Atención a la Diversidad “El juego es una finalidad sin fin” (2002). El juego es una realización que tiende a realizarse por sí mismo, no busca metas ni finalidades exteriores a él, sus motivaciones son intrínsecas. Por ello, cuando se centran en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego. Los niños y las niñas entran en el juego falto de preocupaciones por los resultados, no temen al fracaso porque no esperan ningún resultado. Es una actividad de disfrute más que un esfuerzo para conseguir un fin.

2.1.1.1. Horas, minutos y segundos: El tiempo otorgado al juego. El juego representa la actividad más importante y seria que realizan los niños y las niñas; sin embargo, no a muchos se les otorga el tiempo suficiente para satisfacer su necesidad de juego. Es por eso, que los docentes y responsables de los menores deben crear espacios de juego y determinar con mucha responsabilidad momentos lúdicos.

Para poder jugar, niños y niñas necesitan disponer de una serie de condiciones, sin las cuales, el juego no es posible. En primer lugar se necesita tiempo, rico y pausado, sin prisas, en donde se pueda desplegar la imaginación y recogerla; tiempo para recrear todo lo visto, experimentado y aprendido. Tiempo para soñar, imaginar, inventar (Marín, 2009, p. 236).

Si bien, los niños y las niñas están condicionados a estructurar sus horarios según lo que dictan los adultos de su entorno, es importante recalcar las características de tiempo que menciona Marín con anterioridad. Pues, no solo se trata de otorgarla cierta disposición cronológica al juego, sino que este, sea verdaderamente significativo para ellos.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje para la vida. Para potenciar esta actividad tan significativa para el menor se debe tomar una consciente y reflexiva intervención.

En muchos casos el tiempo libre de los niños y las niñas es tomado por los adultos para que realicen actividades programadas, dirigidas y no siempre son elegidas por los infantes.

Se les debe otorgar el tiempo para jugar, ya que como se sabe, promueve la creatividad, fantasía, imaginación, etc. Es así como podrían explorar a través del juego lo que han hecho y cómo podrían describir sus experiencias. Por ello, se debe otorgar tiempo para jugar y mostrar interés en el juego que se realiza.

2.1.1.2. En cualquier lugar podemos jugar: El espacio otorgado al juego. El juego, en la etapa preescolar, va evolucionando y cambiando con el pasar del tiempo. Aumenta su complejidad mientras que, los niños y las niñas, van aprendiendo a cooperar e interactuar entre ellos. Para esto, es necesario otorgarles un espacio de juego apropiado y acondicionado a sus necesidades. Sin embargo, para los niños y las niñas, es muy fácil encontrar un espacio para jugar, pues cualquier lugar es propicio para divertirse: sea en su cuarto, en el aula de clases, la calle, etc.

Se necesitan espacios acondicionados para el juego en las calles, en las casas, en las escuelas, en donde se pueda jugar sin peligros y en libertad. Espacios que les permitan gozar de los objetos a su alcance y de los elementos naturales. Espacios en donde la particular disposición de los objetos sea un estímulo para la imaginación y la creatividad (Marín, 2009, p. 236).

Los niños y las niñas necesitan espacios donde se sientan seguros, cómodos y libres para elegir, explorar y experimentar. Vicente Martínez y Francisco Gregori (2000), mencionan ciertas condiciones para las instalaciones de juego. En primer lugar la Seguridad física, que les permite desenvolverse acorde a sus posibilidades sin la intervención del adulto necesariamente; luego la Seguridad psíquica, concretizada en la ambientación del lugar que haga sentir al niño acogido; finalmente la libertad e independencia, autonomía para jugar.

Los niños pasan la mayoría de las horas que están despiertos en la escuela, por eso es importante que se tomen en cuenta las condiciones que mencionan Vicente Martínez y Francisco Gregori (2000). En el aula, ambiente interior, se deben organizar según la edad espacios designados al juego en grupo, como los rincones o sectores. Mientras que en los ambientes exteriores, el patio, se les debe ofrecer un espacio que responda a sus necesidades de contacto con la naturaleza, movimiento y

libertad de juego. Dependiendo del clima estos juegos se pueden realizar en el campo, en la playa, en el patio o donde se pueda disfrutar de un ambiente amplio e iluminado. Así estos disfrutarán de su juego en un espacio ideal para realizarlo.

2.1.1.3. Materiales lúdicos educativos Hay una gran cantidad de objetos y elementos que apoyan la actividad lúdica. Estos solo serán válidos en la medida en que el niño y la niña les otorguen una serie de funciones, significados y connotaciones reforzadores del mundo ficticio propuestos por ellos mismos al momento de jugar.

Existen determinados objetos cuya función lúdica se ha repetido invariablemente a lo largo de los siglos. Aunque hayan podido cambiar de forma o materiales, los dados, las pelotas, canicas, muñecas, etc., han sido juguetes que han estado presentes en todas las sociedades y todas las épocas. E. A. Arkin ha definido este tipo de objetos como juguetes primarios, porque parecen responder a necesidades psicológicas que no han cambiado en el ser humano (García y Llul, 2009, p. 113).

A medida del paso del tiempo, los materiales lúdicos van a responder a las diferentes necesidades que tanto el niño como el adulto presenten. Si bien, no es necesaria la presencia de un objeto para que se dé el juego, en la actualidad es una demanda. E.A. Arkin (1948), clasifica estos juguetes primarios en: Juguetes sónicos, como los sonajeros y silbatos de todo tipo, forma y tamaño; juguetes figurativos, como las muñecas, las representaciones de animalitos, los caballitos y los utensilios de cocina; juguetes dinámicos, como pelotas grandes, pequeñas, cometas, etc.; juguetes de armas, representaciones en miniatura de arcos y flechas, espadas, escudos, escopetas, armas de fuego, etc.; y juguetes de cuerdas, para danzas o juegos de saltos.

El objetivo específico de los juguetes es promover el desarrollo integral del niño menor de 14 años. Este objetivo en los materiales se presenta de manera lúdica y educativa, es así como los niños y las niñas van a optimizar todas las áreas de su desarrollo: motor, cognitivo, afectivo y lingüístico.

Los materiales lúdicos educativos propiciarán una didáctica de interés para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es labor del docente utilizar materiales adecuados a la edad, características y necesidades de su grupo de niños y niñas.

Se debe tener en cuenta que recargar un aula de materiales no es óptimo para ellos, ya que al tener muchos materiales a su alrededor se dispersan rápidamente, no aprovechan ni exploran cada material, no establecen un vínculo afectivo con este, y

también no tienen la posibilidad de apreciar ni cuidar los materiales que se le presenten pues pueden tener muchos iguales.

Es así como se deben usar materiales lúdicos que vayan de acuerdo a los intereses y el nivel del desarrollo infantil. El material, espacio y tiempo adecuado enriquecerán la experiencia del juego en ellos, formándolos en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.1.2 El rol de los agentes educativos en relación al juego. Estos cumplen un rol muy importante en relación al juego de los niños y las niñas, ya que le dan el sentido de una política educativa. Es así que esta no trata de ofrecer u otorgar un espacio y materiales para que jueguen, sino una intencionalidad pedagógica que genere contextos ricos en experiencias, y que los docentes cuenten con la posibilidad de volver a pensar sobre sus prácticas como un campo de experimentación de propuestas novedosas. Estas, ayudarán a que desarrollen diferentes capacidades, habilidades y destrezas de cada una de sus experiencias y así mismo adquieran y consoliden sus aprendizajes a través del juego.

El rol de los agentes educativos consta en contribuir desde el juego, el desarrollo integral de los niños y las niñas en situaciones placenteras, divertidas y creativas. También en brindarle las herramientas necesarias para alcanzar competencias, habilidades y conductas acordes al desarrollo evolutivo y de esta manera propiciar que aparezca la propia iniciativa y que sean ellos quienes decidan a qué van a jugar, con quién y de qué modo.

Así mismo, el revalorizar los espacios de juego donde el objetivo sea jugar por jugar, con adultos que asumen el papel de garante. Cabe recalcar la colaboración en el efecto del derecho al juego en la infancia en niños y niñas que no tienen la oportunidad de jugar en casa, encontrando en la escuela un lugar para jugar con sus compañeros y con adultos significativos como lo son sus maestros. También favorecerá el desarrollo socio afectivo y cognitivo fortaleciendo el vínculo e intercambio con pares y adultos promoviendo el uso de estrategias cognitivas.

La escuela es un espacio protegido en donde se puede honrar el derecho a jugar de un modo lúdico, es decir, en donde las experiencias de juego planteadas por determinados agentes son pensadas, presentadas y atendidas. Esto hace que la escuela deba disponer de un saber específico, el saber acerca de la transmisión, en este caso, del saber jugar (Sarlé, 2010, p. 26).

La escuela, es un lugar, donde el juego se desarrolla óptimamente ya que están rodeados de sus pares y también de personas que velan por su aprendizaje, es por ello

que sobresale la importancia que una entidad educativa le da al juego, ya que a través de este los niños experimentan y crean sus propios aprendizajes.

2.1.2.1.El docente. El juego no es solo una conducta espontánea de los niños y las niñas que debe considerarse a la hora de planificar las actividades de aprendizaje; tampoco es un modo de tornar entretenidas las actividades. Este, es objeto y contenido de enseñanza. Pero para esto, la experiencia de jugar debe ser pensada, presentada, acompañada, atendida y mediada por el docente.

Es así que, se considera de suma importancia el rol que cumple el docente en la hora del juego de los niños y las niñas. Este consiste en diseñar propuestas en donde la experiencia de jugar, los diferentes tipos y formas de juego, fueran parte del tiempo y la organización de las propuestas de su planificación diaria, ya que atender al juego desde esta perspectiva, supone poner en consideración a esta actividad lúdica a la hora de pensar en la enseñanza.

El docente, también se encarga de dosificar los estímulos y sentidos del juego con el propósito de observarlo como herramienta para el desarrollo del niño, es decir, que durante la hora de juego de los niños, las niñas y el docente deben comprender el sentido que estos le dan a las acciones que realizan mientras juegan, lo cual lo obliga a atender ya no a la secuencia lógica de la regla sino a la reinterpretación que estos o grupo hace de la misma.

El juego educativo está relacionamente motivado e involucra al profesor y a los compañeros de clase. Los profesores y los padres pueden entrar a los mundos de juego de los niños con gran facilidad y con beneficios si se hace correctamente (Johnson, 1999, p. 56).

Es por ello, que se recalca, en el momento del juego, la participación indirecta del adulto. En este caso, el del docente ya que puede aprovechar el juego para fomentar algún aprendizaje; sin embargo, el objetivo primordial del juego no es más que jugar.

Es en el juego y solo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y solo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo (Winnicott, 1982, p. 38).

Tanto los niños como el adulto en este caso el docente, son individuos capaces de crear sus propios juegos y descubrirse a través de este.

Específicamente, los docentes se encargan de brindarle a los niños y las niñas la oportunidad de avanzar sobre distintos aprendizajes a través del juego, ya sea individual o grupal, en la cual se establezcan nexos de comunicación.

“El juego es usualmente motivado intrínsecamente y considerado individualmente, pero esto no siempre es así, pues el juego en la educación está relacionamente motivado e involucra al profesor y a los compañeros de clase” (Johnson, 2011, p. 3). Esta cita hace referencia a que los docentes, en todo momento son parte del juego de cada uno de los niños y las niñas que tiene a su cargo, ya que así como cumple un papel de observador, también es un participante más del juego. Esto se da en el caso en que estos inviten a participar al docente por iniciativa propia.

2.1.2.2. Los niños y las niñas, protagonistas de su desarrollo. Cada niño y cada niña son seres diferentes. Es por ello, que en su juego, son actores únicos y singulares, ya que no repetirán la misma experiencia que otros. Cabe resaltar que, el juego es la vía de acceso al desarrollo de múltiples capacidades de la vida de cada uno de ellos, desde el acceso a la simbolización, la cultura, la socialización y la construcción de su pensamiento.

...es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, permitiéndole explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales y en fuentes de funcionamiento autónomo (Linaza, 2013, p. 59).

La acción lúdica permite que, los niños y las niñas, se preparen y ensayen su vida adulta, ya que no se puede aprender algo por otros. Es por ello que cada uno debe ser el protagonista de su aprendizaje y su juego, sin que el adulto lo limite. La libertad en él, permite que el niño y la niña escojan lo que quieren con o sin materiales y sin la intervención de ningún adulto.

Este, les dará el poder que necesitan, y las experiencias para poder realizar ensayo y error de diversas actividades, mientras van desarrollando su independencia, socialización y conocimiento del mundo.

Asimismo, despliega en su mayoría, un gran movimiento psicomotor y es propulsor del crecimiento orgánico, respondiendo a la necesidad de acción de los niños y las niñas; ya que estos son sujetos activos, exploradores y experimentadores de su propio cuerpo y de los objetos del mundo circundante. Es decir, que a través del cuerpo construyen conocimientos mediante el juego; ya que estos generan acciones sobre objetos y se integran datos sensoriales y motrices; lo cual conduce al desarrollo de las capacidades físicas.

2.1.2.3. Características del desarrollo del niño y niña de 4 años. Las características más resaltantes de los niños y las niñas de esta edad, se torna en la

importancia de la adquisición y la consolidación de diferentes habilidades y destrezas que van adquiriendo en sus primeros años de vida. En este caso, se abarcarán sus características en diferentes aspectos.

En el aspecto motor, suelen ser más activos, y tienen mejor dominio de su cuerpo. Son capaces de realizar salto largo a la carrera o parados, manteniendo el equilibrio sobre un pie durante mucho más tiempo que antes. Les gusta realizar pruebas motrices que no sean muy difíciles.

El desarrollo motor es el "proceso de cambio en el comportamiento motor ocasionado por la interacción entre la herencia y el entorno" (Gallahue, 1996). Se trata de un cambio continuo que dura toda la vida basado en la interacción de la maduración, las experiencias previas; y las nuevas actividades motrices (Gordon, 2001, p. 445).

Respecto a la cita anterior se puede decir que los niños y las niñas van desarrollando su motricidad a través de su evolución genética, ya que esta le proporciona nuevos tipos de movimientos entre otras destrezas. Es por ello, que podemos decir, que en su desarrollo motor grueso, les gusta realizar diferentes actividades motrices ya sean las convencionales como las no convencionales, como colgarse de los juegos, subir al tobogán más alto o caminar con un solo pie. Pueden subir fácilmente las escaleras alternando los brazos y piernas. Y respecto al desarrollo de su esquema corporal, reconocen las partes de su cuerpo y las acciones que estas pueden realizar siendo capaces de reconocer las limitaciones de cada una de las partes de su cuerpo, precisando cada vez más sus movimientos.

El desarrollo motor fino, puede ajustarse a espacios gráficos más reducidos, pueden abrochar y desabrochar; tomar el lápiz con pinza dígito pulgar con mayor precisión lo cual causa que al momento de dibujar, es capaz de dedicar una atención concentrada a la representación de un solo detalle y de esta manera van perfeccionando el uso de las tijeras siendo capaces de cortar correctamente siguiendo una línea recta.

En el desarrollo de las relaciones espaciales, los niños entre los 4 y 6 años incorporan una percepción proyectiva de las relaciones espaciales. Saben que hay cambios al modificar su propia perspectiva y respecto a sus relaciones temporales, los niños y las niñas a esta edad distinguen el pasado del futuro próximo y se acercan al dominio del espacio en todas sus dimensiones, siendo capaces de reconocer un día que para ellos es importante.

En cuanto al desarrollo del pensamiento lógico, en la clasificación, los niños y las niñas no mantienen un criterio a lo largo de toda la clasificación; pero si tienen en cuenta algunos de los criterios de la última pieza que colocan y de la que van a colocar. En la seriación, si bien la realizan por medio de los datos perceptivos, ya utilizan los criterios grande, pequeño y mediano para seriar, lo que les permite hacerlo por tríos. En la correspondencia, consideran solo el dato perceptivo. Para igualar cantidades evalúan que deben poner tantos elementos como sean necesarios para cubrir la longitud del grupo a comparar. En conservación de la cantidad, se mantienen solo en función del dato perceptivo.

Según el desarrollo de la noción senso-perceptual, los niños y las niñas ya son capaces de diferenciar los colores aunque no necesariamente sepan cómo se llaman estos. También distinguen las formas de los objetos que observan y el tamaño de estos, siendo capaces de separarlos por grupos. Diferencian los diversos sabores y olores de los alimentos y cosas que poseen a su alcance. Tocaban los objetos y reaccionan ante las diferentes texturas que pueden percibir, reconociendo las que más les agradan. Establecen semejanzas y diferencias entre objetos, como forma, color y tamaño.

A esta edad en su desarrollo de la función simbólica, reconocen su nombre escrito, manejando una hipótesis de cantidad. Escriben "sooIII" en vez de sol, porque consideran que tres letras son insuficientes para escribir una palabra. Pueden iniciarse en la hipótesis silábica; asignando para cada fonema un grafema. Reconocen algunas letras por su nombre. Identifican por el nombre escrito las marcas de algunos productos.

“Existe una función simbólica más amplia que el lenguaje que engloba, además de los signos verbales, el de los sentidos estrictos” (Piaget, 1979, p. 76). La función simbólica se manifiesta en situaciones significativas y similares a través del juego. Con respecto a la socialización, aprenden habilidades para jugar y trabajar con otros niños. Pasan más tiempo con su grupo de compañeros, amigos manteniendo una conversación, usando más el pronombre de primera persona, sugieren turnos para jugar. Empiezan a establecer mayor afinidad con algunos compañeros, se asocian con otros para jugar. Manifiestan interés en conocer las pautas sociales. Suelen justificar sus acciones.

El desarrollo socio afectivo tiene un gran peso en la formación de una personalidad armónica y sana, ya que de este dependerá el equilibrio personal,

su desarrollo como persona, sus decisiones y conductas, la relación con los demás y consigo mismo. Si bien el niño es un ser global, el desarrollo afectivo se produce paralelamente al desarrollo social y sus influencias bidireccionales son múltiples y muy estrechas (Ocaña, 2011, p. 37).

En la cita mostrada anteriormente, se puede entender que el desarrollo socio afectivo afianza la formación de la personalidad, la autonomía y la confianza en sí mismo, siendo estos los factores que intervienen en relaciones sociales que tiene cada niño.

En el desarrollo de su pensamiento, se encuentran en el esquematismo pre lógico que imitan de cerca los datos perceptivos. Poseen una lógica rudimentaria regulada por representación y no por operación. Los niños y las niñas se tornan capaces de adaptarse a una tarea específica en lugar de limitar a sus propias actividades lúdicas; podrán escuchar un cuento mientras permanecen sentados y luego construyen la historia escuchada.

En el lenguaje, a los niños y las niñas, les gusta hablar, con mayor intensidad y a veces con gritos. Arman relatos fantásticos e inventan personajes y situaciones, en los que confunden la realidad y la fantasía. Les gustan los juegos de palabras. Combinan hechos, ideas y frases para reforzar sus dominios de palabras y oraciones. No les gusta repetir las cosas y tienen dificultades con los tiempos de verbos; hacen oraciones más largas.

Para finalizar podemos afirmar que no todos los niños y las niñas de cuatro años cuentan con las mismas características, puesto que cada uno tiene un ritmo de aprendizaje diferente a los demás, al ser un ente único e irrepitible. Se destaca también que los educadores deben conocer las características propias a esta edad y así poder facilitarles los medios para que desarrollen las habilidades no logradas.

2.2 Escenario espacial y temporal: Aire Libre

La recreación es una actividad que implica diversión para aliviar la rutina del trabajo. La palabra recreo es derivada de recreación y envuelve justamente un periodo de tiempo en el que se hace una pausa en la rutina de trabajo para dar pase a la diversión.

El aire libre, es un momento dentro de la distribución horaria de la jornada escolar también conocido como recreo. Implica un marco temporal pero se refiere a

un espacio físico otorgado para el tiempo de recreación o juego. Es decir, el aire libre es un recreo propiamente dicho; sin embargo, tiene la especificación de que solo puede ser en espacios abiertos, sin techo ni paredes que contengan a los niños y las niñas.

Es muy importante que los niños y las niñas tengan la oportunidad de salir de la rutina del constante trabajo y dar paso a la libertad de divertirse, moverse, y jugar. Es un momento y un espacio en el que exploran y se mueven libremente y por ende, aprenden de cada acción e interacción. Tal cómo lo menciona Alonso en su libro *La educación en valores en la institución escolar: planeación y programación* (2004):

Las actividades al aire libre se sitúan dentro de la cultura actual del tiempo libre y ocio moderno, en las cuales se busca el contacto de la persona con la naturaleza, el goce estético, experimentar emociones como el optimismo y la alegría, el cultivo del cuerpo y de la amistad, y el desarrollo de habilidades específicas (2004, p. 201).

Zavalloni (2011), en su libro *Aprender a enseñar en la práctica*, habla del recreo como algo necesario para todo ser humano. Hace hincapié en que es difícil para un adulto tener un periodo de concentración largo sin gozar la tan bienvenida “interrupción” que es un recreo. De la misma manera, los niños y las niñas necesitan tener un momento y un espacio para deslindarse de lo demandante y ocasionalmente estático que es la distribución horaria y simplemente gozar de sus interacciones y aprender de su senso-percepción.

Es importante recalcar las cuatro características resaltantes del tiempo de Aire libre pues en ellas está el verdadero significado e importancia de tener un momento para romper la rutina y deslindarse de lo cognitivo. Estas son, el movimiento, la libertad, el tiempo y el espacio.

Movimiento. El aire libre es un escenario perfecto para promover que el niño explore sus movimientos, que se rete constantemente a conquistar nuevas capacidades corporales, posiciones, tonicidad, etc. Los dice Zavalloni en su libro *La pedagogía del caracol* (2008) “...todos los niños y niñas sanos del mundo tienen necesidad de movimiento, tienen un cuerpo en crecimiento que necesita acción y movimiento” (2008, p. 121).

Libertad. El recreo o aire libre es un momento apropiado para formar nuevas relaciones interpersonales. La característica de libertad hace referencia a dichas relaciones pues abarca las amistades que se forman fuera del esquema del mismo grupo de clase. Zavalloni (2008) afirma que “el recreo no debe ser obligatoriamente y

de forma exclusiva con los compañeros de la clase propia, porque es precisamente una ocasión para hacer nuevas amistades...” (p. 81). Ahora, esto no quiere decir que el niño jugará siempre con niños de otras aulas o siempre estará acompañado pues no es cierto, el niño irá consolidando relaciones afectivas con diversas personas y podrá decidir cuándo participar de un juego grupal así como disfrutar del momento que tiene para jugar solo y lo enriquecedor que también es.

Tiempo. Es importantísimo mencionar que el momento de aire libre debe ser suficientemente largo como para que haya un verdadero momento de ocio. Pues, como normalmente está ligado a las actividades de alimentación e higiene, cada vez se acorta más el tiempo y los niños disfrutan menos y menos. Se debe respetar que los niños y las niñas tienen diferentes ritmos de trabajo, aprendizaje, movimiento, etc. Partiendo de esa premisa, el aire libre debe ser suficientemente largo para que cumpla con sus objetivos pero no tan largo que se promueva el descontrol y que eso juegue en contra de los momentos establecidos en la distribución horaria.

Espacio. Finalmente, se debe recalcar que el aire libre hace alusión a los espacios abiertos. Es decir, el recreo se da en un ambiente sin techo y sin paredes que limitan el movimiento y la interacción de los niños y las niñas. Esto abarca entonces, un contacto con la naturaleza, con beneficios higiénicos porque hay luz, aire y menos polvo que en un espacio construido y sobretodo un espacio que promueve el juego libre, creativo y puro. Entonces, un espacio abierto y al aire libre promueve un momento de recreación neto, la posibilidad de desarrollar un cuerpo sano y una motricidad y emocionalidad madura.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Tipo de Investigación

El presente trabajo es una investigación cualitativa de tipo etnográfica, pues lo que se logra es conocer la unidad de análisis. Esto se alcanza a través de una veraz recolección de información y un análisis minucioso que permite el contraste entre la realidad y las bases teóricas.

La investigación etnográfica, se logra a partir de diversas técnicas que permiten que el investigador describa cómo ocurren sucesos, y analice teóricamente los resultados de la observación. Tal como lo afirma Mauss, la etnografía es una “Observación profunda, lo más completa y avanzada posible, sin olvidar nada...” (Mauss, 1974, p. 19). El registro debe ser muy específico, ya que de esta manera, cualquier lector de la investigación pueda situarse en el momento de los hechos y entenderlos tal cual sucedieron. “Un producto etnográfico se evalúa por la medida en que logra una recreación del escenario cultural estudiado que permita a los lectores representárselo tal como apareció ante la mirada del investigador” (Goetz y LeCompte, 1988, p. 28). Esto resulta vital, pues toda la información recogida se somete a un proceso de sistematización en el cual, se confrontan las bases teóricas con los acontecimientos de la realidad y para que esto sea fructífero, es necesario un minucioso marco de observación.

Es importante recalcar que si bien, es mejor una observación objetiva de la situación, también es posible una observación participativa sin dar lugar a que esta, cambie el suceso de los hechos. La subjetividad u objetividad con la que sean registrados los datos, definirá el curso del comportamiento de estos, pero a la vez, permitirá que el observador, sobre todo el participativo, “se vuelva humilde, abierto a la sorpresa, menos directivo y más atento a lo que el niño ofrece, más respetuoso con la naturaleza humana” (Abad, J y Ruiz De Velasco, 2002, p. 112). Lo enriquecedor de este tipo de investigación es, justamente la posibilidad de ser objetivo pero sobretodo, subjetivo, pues eso implica que el investigador conoce a los participantes de la investigación y ha sido aceptado en un grupo humano con el que no tenía un vínculo socio afectivo previo. Asimismo, permite que el investigador tenga cierto conocimiento sobre el desenvolvimiento de los acontecimientos y por ende, un concepto más detallado de lo que se requerirá en la investigación. Tal como lo mencionan Goetz y LeCompte en la siguiente cita:

La etnografía admite, dentro del marco de la investigación, las experiencias subjetivas del investigador como de los participantes, ofreciendo así una profundidad en la comprensión de la que carecen a menudo otros enfoques. Esta práctica facilita un control más consciente de los sesgos del observador y de la reactividad de los participantes (1988, p.9).

1.1 Proceso de la investigación etnográfica

Para realizar la investigación, es necesario seguir un proceso de siete fases propuesto por Goetz y LeCompte en el libro *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa* (1988) y Martínez en su libro *La investigación cualitativa etnográfica en educación* (1991). Cabe recalcar que es muy importante el proceso de adaptación al contexto en el que se realiza la investigación y por ende, donde se aplican las técnicas y los instrumentos, ya que es vital que el observador se sienta integrado a la realidad, que domine de cierta manera hábitos y conductas que son frecuentes en ella, pero sobre todo, que los observados se sientan en confianza y le den la bienvenida en sus actividades. Solo conocer y formar vínculos le permitirá al observador ser un sujeto activo.

Identificación del fenómeno estudiado. El primer paso del proceso, es identificar cuál es la unidad de análisis. De esta manera, se establece el alcance de la investigación y si es a nivel general o específico. Esto se logra a través del reconocimiento del problema y con una ardua teorización. El fenómeno estudiado son los tipos de juego en los niños de 4 años.

Selección de los participantes y el espacio. Se debe elegir cuál será el centro de trabajo en el que se aplica la investigación y el aula en la que se trabaja. Esto es importante pues, se debe tener en consideración el espacio que se preste o adapte de mejor manera al tipo de investigación. Asimismo, se puede determinar adecuadamente quiénes son los participantes. Estos son tanto los investigadores como el grupo humano al que se investiga. Ambos tienen una participación activa y una constante interacción. Los participantes que intervienen en esta investigación son: los alumnos del aula de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo y las docentes practicantes del aula Ana Lili Estrada y Evelyn Llatas.

Diseño de investigación. Esta fase del proceso, permite establecer cómo se lleva a cabo la investigación y cuáles son las técnicas e instrumentos con los que se trabaja. Esto se da a partir de un contraste entre las teorías de las investigaciones

cualitativas y la unidad de análisis. Para los fines de esta investigación, se utiliza la investigación etnográfica.

Recolección de la información. Este es el primer y principal trabajo práctico de la etnografía. Es el único momento del todo el proceso que es constante y repetitivo. Esto es porque el análisis y el contraste teórico deben ser de diversos datos para poder constatar cómo se comporta la variable de una manera fidedigna con múltiples posibilidades. Sin una constante recolección de datos, no podría haber interpretaciones, y se perdería la veracidad de la investigación.

Para que se dé el proceso de recolección de información, el investigador debe asumir su rol de observador y debe haber pasado por un periodo de adaptación al grupo para que sus apreciaciones subjetivas tengan una fundamentación y para que los observados lo inviten a ser activo.

Pese a esa diversidad de técnicas de recolección de información y de abordajes de los sujetos y los escenarios, hay un acuerdo unánime en la literatura respecto a que hay dos técnicas que indefectiblemente deben formar parte de un estudio etnográfico: “La observación participante y las entrevistas en profundidad” (Yuni, J y otros, 2005, p. 124).

La recolección de datos es organizada por la investigadora, pues aunque no hay una metodología ni una secuencia de utilización de instrumentos, la observadora conoce a los sujetos de investigación y tiene el criterio para saber qué instrumento utilizar en qué momento, para que de esta manera, sea lo más provechosos para la investigación. Debe reconocer las posibilidades de fracaso o mal manejo de los instrumentos, por eso, es importante apoyarse en recursos mecánicos como videocámaras. Todos los instrumentos, son aplicados según el criterio de las investigadoras en el aula de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.

Interpretación de la información. Cuando los datos son recolectados, se da inicio a la interpretación de la información recabada. Es decir, se contrasta con la teoría de tal manera que se puedan seleccionar los episodios más resaltantes que favorece más a la investigación y se utilizan los episodios registrados con menor impacto, para que complemente la interpretación de la información de manera cualitativa. Se obtienen varios registros de episodios con un mismo participante pero al categorizar e interpretar la información solo se seleccionan algunos. Los demás se utilizan como referencias para poder conocer cómo se comporta la unidad de análisis

y entender el contexto situacional y personal de cada participante. Tal como lo menciona Rivas en la siguiente cita, esta fase cuenta con diversos momentos que la complementan, pues, no solo se trata de buscar cuáles son los datos más fidedignos o prestos para utilizar, sino ordenarlos o categorizarlos, etc.

El análisis de datos es el proceso de buscar y ordenar sistemáticamente las transcripciones de las entrevistas, las notas de campo y otros materiales que se acumulan para aumentar el propio entendimiento de los mismos y ser capaz de presentar a otros lo que se ha descubierto (Rivas, 1991, p. 145).

Taylor, Bogdan (1987) y Santos (1993) proponen 3 fases dentro de este proceso previo al análisis, es el orden sistemático del que habla Rivas en la cita anterior:

Desarrollar las categorías de codificación: Es el inicio de la interpretación. Se le llama categorías a las sub unidades de análisis y parten de la teoría recabada.

Codificar los datos: Es una manera de perfeccionar las interpretaciones a partir de la introspección que realiza el investigador. Al hacerlo, se puede tener un orden más específico y se podrá mover al siguiente paso.

Separar los datos pertenecientes a diversas categorías: Implica seleccionar los datos y subdividirlos en las categorías previamente establecidas. Asimismo, se debe recalcar cómo fueron obtenidos para poder contextualizarse y brindar un adecuado análisis. Rosario Herrada, en su libro *Estudio etnográfico de un proceso de formación inicial del profesorado en el ámbito de la diversidad cultural* (2007), menciona que “es adecuado añadir algunos matices referenciales para contextualizar la situación. Por ejemplo: en qué momento de la investigación se produce el hecho; a través de qué medio se consigue el dato y el lugar en el que se obtiene” (2007, p. 106).

Finalmente, al tener los datos ordenados, se da inicio al análisis de estos, contrastándolos con el marco teórico referencial adecuado. De esta manera, se logra evidenciar el comportamiento de la unidad de análisis y cuál es su relación con la teoría. Asimismo, se pueden evaluar de donde proviene cada sub unidad de análisis. Es decir, se le otorga un significado a cada dato recabado y categorizado.

Generación de hipótesis. En este momento, el investigador puede formular algunas preguntas basadas en un sustento teórico que pueden ser descriptivas como también estructuradas o de contraste. Estas, están en relación al comportamiento de la unidad de análisis. Sin embargo, cabe recalcar que las hipótesis no necesariamente

son exactas, pues el objetivo de la investigación no es en relación a la teoría neta sino que está referida a una realidad. Así, “los expertos en investigación cualitativa señalan que esta metodología se caracteriza, a priori, por no partir de hipótesis ya que su cometido no es demostrar las teorías” (Requeijo, 2012, p. 264).

Organización del informe final. El último paso de la investigación etnográfica, es elaborar un documento en el que se presenten todos los resultados de esta. Es un archivo en el que se menciona el problema en relación a la unidad de análisis, el marco teórico referencial para analizar e interpretar los datos, la metodología o pasos con los que se ha trabajado y las concepciones del grupo investigador. Estas deben ser críticas, con un alto valor ético, expresadas con un lenguaje sencillo que admita la incorporación de otros elementos debido a las contingencias propias del estudio. Es por eso, que el informe final se redacta mientras que la investigación está en curso y su flexibilidad permite hacer cambios y correcciones, así como nuevos aportes en aras de la exactitud.

2. Escenarios y Actores de la Investigación

2.1 Escenarios de investigación

El escenario en donde se desarrolla la investigación es la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.

Cuna Jardín Armatambo. La Cuna Jardín Armatambo está ubicada en la calle Ricardo Palma, mz. 6, lote 01, urb. Cruz de Armatambo, que se encuentra situada al pie del Morro Solar. Lleva ese nombre desde la época de la colonia y está ocupado en un 95% por invasores, todos ellos pertenecientes al distrito de Chorrillos.

Este distrito se encuentra aproximadamente a unos 20 Kilómetros del centro de la ciudad de Lima, capital del Perú. Limita al norte con el distrito de Barranco y el distrito de Santiago de Surco, al este con el distrito de San Juan de Miraflores y Villa el Salvador y al sur y oeste con el Océano Pacífico.

La Cuna Jardín Armatambo atiende aproximadamente a 156 niños desde 1 año hasta los 5 años. Todos ellos pertenecientes desde el aula Lila de 1 año menores, hasta el aula Amarilla de 5 años.

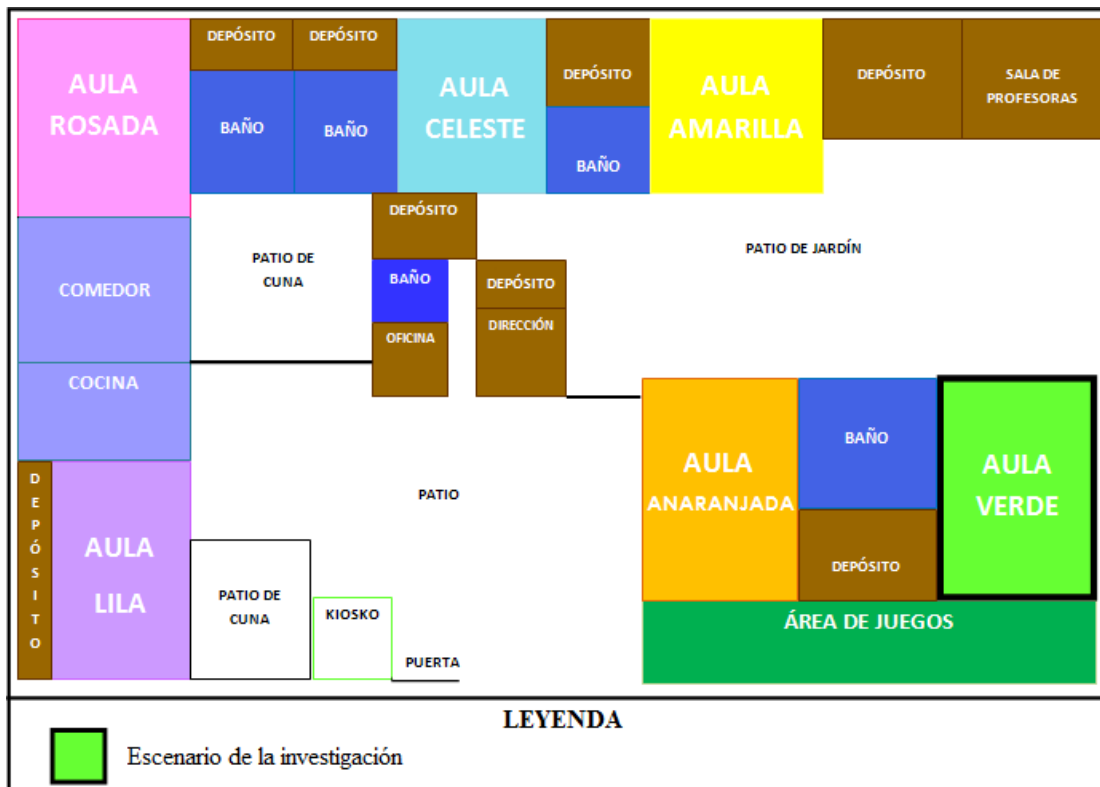


Figura 1. Croquis de distribución del espacio en la Cuna Jardín Armatambo

Esta Institución Educativa, contempla dentro de su misión el fortalecer los valores en sus estudiantes, siendo estos los fundamentales para el trabajo óptimo en la institución. Por otro lado, la visión de la Institución centra una mirada integral del niño y la niña en la que busca formar personas con valores y ciudadanos conscientes de su función en la comunidad, involucrados a las entidades públicas y privadas para el logro de sus cometidos.

El centro cuenta con 25 ambientes: Entre estas, 6 aulas; dos de ellas, poseen mesas de forma rectangular y trapezoidal, además de sillas apropiadas para trabajar con los niños y las niñas. Cabe resaltar que las aulas de cuna no cuentan con sillas ni mesas. Existen 5 patios: Uno al aire libre con piso de cemento perteneciente a la entrada; un patio con áreas verdes que incluye juegos infantiles, un patio con piso de cemento para el nivel de jardín, un patio techado para los niños de cuna y un patio con una área de juegos para todos los niños de cuna (1 a 2 años).

Asimismo, la Institución Educativa posee 8 baños: uno ubicado en el área administrativa, para el uso de los adultos y 5 baños para uso de los niños, distribuidos entre el aula Amarilla, el aula Rosada y el aula Celeste. Un baño compartido por el aula Anaranjada y Verde. Además el aula Lila cuenta con área de pañalera y un lavadero. Cada aula posee su propio almacén, sin embargo, las aulas Anaranjada y Verde comparten uno. Asimismo, existen otros dos almacenes: uno al frente de la secretaría, en el área administrativa y otro, en el área de cuna.

Tiene un comedor que a la vez sirve de sala de entretenimiento. Este posee mesas y sillas adecuadas al nivel de los niños y las niñas. Además, se encuentra una ventana que separa al comedor de la cocina, donde reciben los alimentos.

Finalmente, encontramos cuatro ambientes a la entrada, el ambiente de dirección, la oficina de administración o también llamada secretaría, el almacén y el quiosco.

Aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo. Está construida con paredes de concreto, tres de ellas pintadas de color blanco y una con un fondo con diferentes tonalidades de verde. Las columnas son de color verde limón, y tiene piso de mayólica color verde.

Esta aula tiene forma rectangular; mide 5,79 metros de ancho y 7,93 metros de largo. Posee tres ventanas grandes distribuidas a lo largo de las dos paredes laterales. Cuenta con tres puertas de madera contra placada, que permiten el acceso al aula, al almacén y al baño y una de vidrio que permite la salida al jardín de juegos.



Figura 2. Fotografía del aula Verde - 4 años de la Cuna Jardín Armatambo

Cuenta con seis mesas rectangulares de color verde; cada una de estas tiene 6 sillas de madera. Asimismo, posee 6 repisas de color verde limón de diferentes tamaños, donde se colocan materiales educativos y pertenencias de los niños y las niñas; una pizarra acrílica grande y un perchero de veinte ganchos.

El baño del aula está compartido con el aula Anaranjada. Tiene tres cabinas, cada una de ellas con una puerta. Posee un lavatorio rectangular revestido con mayólicas blancas, con cinco caños y un espejo a lo ancho. El baño cuenta también, con dos repisas de madera. El almacén, se encuentra destinado al almacenaje de los materiales. El cual tiene un archivador, dos mesas, un estante grande, una repisa mediana y una pequeña.

Área de juegos de la Cuna Jardín Armatambo. El área de juegos, tiene forma rectangular que mide 5,67 metros de ancho y 21,33 metros de largo.

Posee 4 muros de concreto a lo largo y ancho del espacio, los cuales están cubiertos por mayólica. Esta cubre 1,5 metros de la altura de la pared y el resto está pintado de color melón. Este espacio, tiene el piso central de grass sintético y los alrededores de mayólica blanca.



Figura 3. Fotografía del área de juegos de la Cuna Jardín Armatambo

Esta zona recreativa de la I.E. cuenta con 5 diferentes juegos adaptados para los niños y las niñas de jardín. Tiene 3 columpios, 2 resbaladeras, y 2 juegos múltiples. Cabe resaltar que su estado actual es deteriorado.

En esta investigación se han denominado a dos de los mobiliarios de juego, como juego múltiple N° 01 y juego múltiple N° 02, los cuales fueron escenarios de muchos de los juegos de los niños y niñas, y aparecen mencionados en los instrumentos utilizados.



Figura 4. Fotografía del juego múltiple N°01 de la Cuna Jardín Armatambo

El juego múltiple N° 01, posee escaleras ubicadas en la parte delantera, una mini palestra en la parte posterior, uno de los lados tiene cadenas entrelazadas en forma de red. La parte superior tiene un descanso cubierto por un techo de calamina, y con un túnel en la parte inferior.



Figura 5. Fotografía del juego múltiple N° 02 de la Cuna Jardín Armatambo

El juego múltiple N° 02, cuenta con tres escaleras, que dan acceso a las diferentes partes del mobiliario. La primera, da paso al pasamanos; la segunda, a la resbaladera y la tercera, se encuentra clausurada.

Patio de jardín de la Cuna Jardín Armatambo. El patio de jardín, se encuentra ubicado al centro de las aulas de tres, cuatro y cinco años. Este mide 5,97 metros de ancho y 19,71 metros de largo. Las paredes del patio están construidas con material concreto, cubiertas con mayólica. Esta es de color granate con craquelados y abarca $1 \frac{1}{2}$ aproximadamente de toda la altura de la pared, el resto es de color blanco. En este patio hay un juego que cuenta con un tubo para deslizarse, un puente y escaleras. El piso es de cemento asfaltado y toda esta área está cercada por una reja de madera.



Figura 6. Fotografía del patio central de la Cuna Jardín Armatambo

2.2 Actores de la investigación

Docentes practicantes. Las docentes practicantes del quinto año de la carrera de Educación Inicial, del Instituto Pedagógico Nacional de Monterrico, fueron las encargadas de llevar a cabo la investigación en el aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo.

ANA LILI

Soy una persona sociable, con facilidad para relacionarme con los demás, lo cual hace que el trabajo en equipo que realizo sea óptimo para mi desarrollo profesional, es por ello que en el desarrollo de mis prácticas, suelo tener tranquilidad. Asimismo, he desarrollado empatía, entendiendo a las personas de mi entorno, sea cual sea la situación por la que esté pasando. Lo que me es difícil tolerar, es la mentira para justificar irresponsabilidades de índole académica, es por ello que considero a la puntualidad,



Figura 7. Fotografía de la docente Ana Lili

el respeto y la responsabilidad como los valores que un docente debe poseer.

En cuanto a la relación que tengo con los niños y las niñas, veo como factor principal entablar un vínculo afectivo con cada uno de ellos, ya que esto, permite que conozca más de cerca cuáles son las necesidades de cada uno y asimismo, poder atender cada una de ellas, en cuanto esté a mi alcance.

Para conocer a mayor profundidad a la docente, se le aplicó una prueba cualitativa que consta de 150 preguntas, aproximadamente, para determinar los rasgos de su personalidad.

Esta prueba de personalidad B.F.Q. o cuestionario “BIG FIVE”, muestra como resultados que la docente practicante tiene tendencia marcada a ocultar defectos, lo que le impide mostrarse con total transparencia, personalidad de gran tenacidad en la realización y logro de tareas emprendidas. Suele tener adecuados manejos de sus emociones.

Dinámica, de gran actividad, sociable y de capacidad empática. Necesita reforzar habilidades de orden y disciplina personal para ser consecuente con sus propósitos.

Marca distancia con tareas que requieren análisis reflexivo, conexión con información novedosa, situación que la expone a mantenerse en un nivel de desinformación.

A través de una entrevista realizada a la asesora de práctica docente quien la acompañó durante sus prácticas continuas, la describe como una docente practicante que muestra compromiso y una adecuada disposición en su desempeño docente, mostrando ser puntual, responsable y cariñosa con los niños y niñas, preocupándose por todos y cada uno de ellos en el desarrollo de las actividades, tratando de encontrar alternativas de solución frente a situaciones poco favorables.

Consulta las dudas que tiene, y también está alerta y dispuesta para mejorar su desenvolvimiento, poniendo como centro al niño. Es necesario ensayar técnicas de control grupal y reforzar las conductas positivas, lo que ayudará a mantener la constante atención y concentración de los niños.

A través de una entrevista realizada a su pareja de práctica, considera que la docente practicante se caracteriza por ser bastante expresiva ya sea gestual o corporalmente. Sus actividades se caracterizan por ser activas y con mucha energía. Se preocupa por el bienestar de los niños y las niñas en general y suele reforzar los hábitos de aseo.

Utiliza estrategias para mantener el orden del aula y la atención de los niños. Es necesario que muestre tranquilidad en momentos de tensión y busque soluciones de emergencia cuando las cosas se salen de control. Por último, su tonalidad de voz es adecuada, posee movimientos tranquilos y afectuosidad para con los niños.

Después de haber compartido un momento de juego, con una niña de cuatro años, esta describió a las docentes practicantes de la siguiente manera. “Mi Miss Ana Lili es linda, preciosa, la quiero mucho y ella también me quiere. Me gusta que juegue conmigo, y me divierto mucho con ella hasta la luna. Yo la amo mucho porque me trata bien, me siento muy feliz y contenta de hablarle”.

EVELYN

Me considero una persona que conoce bien sus habilidades y defectos. Practico la empatía, comprendiendo la forma de actuar y pensar de los demás. Por otro lado, como toda persona, tengo metas y objetivos que deseo cumplir aunque sepa que para llegar a ellos hay que pasar por altos y bajos, por ello, la perseverancia siempre está de por medio. Cumpló con mis deberes y responsabilidades a tiempo y pienso que un trabajo mediocre no debe ser presentado.

En el ámbito educativo, a lo largo de estos años he aprehendido estrategias y herramientas para mejorar mi práctica docente. Me caracterizo por ser activa y alegre, además considero la expresión corporal como un puente de comunicación muy importante entre los niños, las niñas y yo. Procuero estar atenta a los hechos que ocurren en el aula y a su vez atender las necesidades de los niños y las niñas que estén a mi cargo.

Para conocer a mayor profundidad a la docente, se le aplicó una prueba cualitativa que consta de 150 preguntas, aproximadamente, para determinar los rasgos de su personalidad.

Esta prueba de personalidad B.F.Q. o cuestionario “BIG FIVE”, muestra como resultados que la docente practicante tiene un perfil de personalidad que caracteriza a una persona autocrítica consigo misma. Sobresale por su gran energía vital y dinamismo y por su capacidad para influenciar en los demás.



Figura 8. Fotografía de la docente Evelyn

Personalidad que ejerce gran control de sus impulsos, llegando a evidenciar conducta afable, cuidadosa en su forma de mostrarse ante los demás. Persistente en sus objetivos, ordenada y meticulosa.

Socialmente con tendencia a centrarse en ella misma con riesgo a perder la perspectiva de las demandas de otros. Poca apertura a lo novedoso.

A través de una entrevista realizada a la asesora de práctica docente quien la acompañó durante sus prácticas continuas, la describe como una docente practicante que muestra muy buena actitud docente. Es positiva, favoreciendo el trabajo con los niños y las niñas. Es muy responsable con los compromisos que asume. Posee mucha disposición y deseos de ser mejor maestra, solicitando ideas, mostrando una gran apertura ante las sugerencias y poniéndolas en práctica con eficiencia y con el compromiso de ser mejor maestra.

Modula la voz y muestra coherencia entre lo que expresa oral y corporalmente, posee dominio de grupo, utiliza estrategias motivadoras acorde a los intereses de los mismos: Les canta para llamar su atención, escucha y responde a sus intervenciones de manera asertiva, haciéndolos sentirse importantes y promoviendo su participación, centrando la acción educativa en ellos.

De la misma manera, al realizar una entrevista a su pareja de práctica, considera que la docente practicante siempre está pendiente de cada uno de los niños y las niñas a su cargo y se preocupa por el desarrollo de estos, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje. También se muestra segura de sí misma en todos los momentos compartidos con ellos.

Es una persona muy dinámica durante el desarrollo de diferentes actividades, utiliza diversas estrategias para captar su atención y muestra dominio de los temas a trabajar. Utiliza un tono de voz modulado y entona diferentes canciones, a los cuales recurre como una estrategia. Muestra apertura a los niños y las niñas, y propicia en ellos autonomía y confianza, creando un vínculo afectivo. Aun así, es recomendable que se muestre con mayor naturalidad ante sus ejecuciones.

Después de haber compartido un momento de juego, con una niña de cuatro años, esta describió a las docentes practicantes de la siguiente manera. “Mi Miss Evelyn tiene pelo negro, es linda, muy preciosa y también me quiere. Me trata bien, yo la quiero mucho y ella me quiere a mí, y me pongo feliz y contenta con ella. Yo la quiero mucho con amor”.

Niños y niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo. A continuación, se muestran diferentes tablas que brindan información relevante y permiten dar una mirada general acerca de los 35 alumnos del aula Verde y su entorno más próximo.

En la siguiente tabla podremos observar la distribución de los alumnos por género.

Tabla 1

Distribución según el género de alumnos del aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo.

Género	f	%
Niños	16	45,71
Niñas	19	54,29
Total	35	100

Fuente: ficha de Matrícula. Febrero 2014.

En la tabla 1 se puede observar que el 54,29% de los alumnos de aula son de género femenino, mientras que el 45,71% son de género masculino.

El que las aulas sean mixtas influye mucho en el aprendizaje de la interacción social ya que, gracias a esto los niños y las niñas, pueden tener contacto o, mejor dicho, trato desde temprana edad. Permitiendo así, que sus relaciones futuras sean exitosas. El trato hacia los niños y las niñas, no debe ser diferenciado, es decir, no se debe preferir ninguno de los dos sexos, sino que el trato debe ser equitativo para todos, permitiendo que las reparticiones de los roles no se rijan por los sexos, colores ni roles.

Además, la convivencia que se dé entre estos, generará ciertas habilidades necesarias en un mundo mixto. Como por ejemplo, la auto-defensa y la tolerancia a la diversidad.

A continuación, se presenta la tabla 2 del grado de instrucción de los padres de los niños y las niñas del aula Verde.

Tabla 2

Grado de instrucción de los padres y madres de los alumnos del aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo

Grado de instrucción de los padres	Padre		Madre	
	f	%	f	%
Secundaria	21	60	19	54,29
Superior	6	17,14	10	28,57
Primaria	5	14,29	4	11,43
Técnico	2	5,71	0	0
Analfabeto	0	0	1	2,86
Secundaria Incompleta	1	2,86	1	2,86
Total	35	100	35	100

Fuente: ficha de Matrícula. Febrero 2014.

De un total de 35 niños y niñas se puede observar que el 60% de los padres han terminado la secundaria, un 17,14% tienen estudios superiores, asimismo un 14,29% terminó primaria, un 5,71% son técnicos y finalmente un 2,86% no terminó la secundaria.

De la misma manera, de un total de 35 alumnos se puede observar que el 54,29% de las madres han estudiado la secundaria completa, un 28,57% tiene estudios superiores, asimismo un 11,43% estudió primaria, un 2,86% es analfabeta y por último, otro 2,86% no terminó la secundaria.

El grado de instrucción de los padres influye en el niño y la niña, en su completa totalidad, ya que ellos son los principales educadores y es por esto que, se verá reflejado en los progresos de sus familias.

A la vez, esta falta de estudio en los padres tiene una contraparte, ya que ellos querrán que sus hijos no pasen por lo mismo y estarán involucrados en que estudien y crezcan como personas y profesionales.

Por ello, se llega a interpretar que la mayoría de los niños y las niñas del aula Verde, pueden presentar dificultades en el aprendizaje y resolución de tareas. Lo que puede traer como consecuencia un retraso en las habilidades cognitivas que debe poseer el niño en cierta edad.

En la tabla 3 se detalla el número de niños y niñas que viven con sus padres y/o madres, así como los porcentajes.

Tabla 3

Distribución de alumnos que viven con sus padres y/o madres del aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo

Vive con el niño	Padre		Madre	
	f	%	f	%
Sí	28	80	35	100
No	7	20	0	0
Total	35	100	35	100

Fuente: ficha de Matrícula. Febrero 2014.

En la tabla 3 se observa que el 100% de los niños viven con su madre y un 80% que viven con el padre.

Los primeros afectos y vínculos, las primeras nociones de sí mismo y del mundo el lenguaje, compartir, razonar, ser imaginativo, la actitud frente a la vida, frente a las cosas agradables y feas de la vida, todo esto se aprende del hogar: sus profesores, son los padres. Si falta uno de ellos, el otro, los otros – hermanos, abuelos- no pueden nunca reemplazar a uno de los titulares (Ferrari, 1999, p. 114).

Se sabe que, contener afectivamente, dar seguridad, educar a los hijos e hijas, iniciarlos en el conocimiento de sí mismos y más; son roles específicamente de los padres. Estos, no pueden dejar de ser hechos porque los padres decidan separarse, ni conviene que uno de los dos progenitores intente asumir solo esta tarea. Pues un padre solo, no equivale a una familia.

A partir de los datos recogidos, se llega a interpretar que en todos los niños y las niñas del aula Verde, la madre juega un rol fundamental, por sus muchas experiencias enriquecedoras y en la formación de su personalidad.

Por otro lado, el no vivir con el padre, puede afectar la concepción de familia que se tiene; además de ello, traerá repercusiones negativas que se manifestarán en diferentes aspectos del desarrollo social y psicológico, como por ejemplo: el no poder adaptarse al entorno que lo rodea, tener problemas de nivel académico, tener problemas de conducta y socialización, entre otros.

Tabla 4

Distribución de con quiénes juegan los alumnos del aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo.

Con quien juega el niño	f	%
Hermanos	14	40
Primos	9	25,71
Solo	6	17,14
Amigos	3	8,57
Padres	2	5,71
Familia	1	2,86
Total	35	100

Fuente: encuesta a PPF. Febrero 2014.

En la tabla 4 se observa los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de una entrevista a los PPF del aula Verde, obteniendo que el 40% de los niños y las niñas del aula juegan con sus hermanos, un 25,71% juega con sus primos, un 17,14% juegan solos, siendo estos los resultados más relevantes.

Se puede interpretar que la mayoría de estos, juegan con niños y niñas de edades contemporáneas a las de ellos, los cuales son pertenecientes a su familia.

Los niños y las niñas al jugar dentro de un espacio que para ellos es familiar y con personas que les brindan seguridad, les permite socializar y explorar todas sus posibilidades de juego, sean estos juegos simbólicos, de ejercicio o de reglas, los cuales se irán desarrollando paralelamente a su crecimiento.

Tabla 5

Cantidad de horas que juegan los alumnos del aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo

Cantidad de horas de juego	f	%
6 – 10 horas	15	42,86
4 – 6 horas	6	17,14
2 – 4 horas	7	20
1 – 2 horas	5	14,29
Menos de 1 hora	2	5,71
Total	35	100

Fuente: encuesta a PPF. Febrero 2014.

De un total de 35 alumnos se puede observar que el 42,86% juegan de 6 a 10 horas diarias, un 20 % juega de 2 a 4 horas diarias, un 17,14% juega de 4 a 6 horas

diarias, un 14,29% juega de 1 a 2 horas diarias y finalmente un 5,71% juega menos de 1 hora diaria.

Se puede interpretar que la mayoría de los niños y las niñas del aula Verde juegan entre 6 y 10 horas diarias, esto les proporciona un contexto ideal de la práctica de las habilidades adquiridas, le permite participar en roles sociales y tratar de crear y de resolver problemas complejos que les servirán para hacer frente a tareas desafiantes, lo que es muy importante y genera conocimiento. Los niños y las niñas con más juegos libres, son capaces de reconocer mejor las emociones y de controlarse, además de otorgarles ciertas habilidades y aptitudes frente a la vida.

Los niños aprenden sobre todo creatividad (73%), comunicación (70%), memoria (68%), habilidades sociales (67%), vocabulario y expresión (61%), cómo solucionar problemas (59%), explicar historias e interpretar papeles (54%) y habilidades motoras (53%) (Linaza, 1992, p. 56).

Esto sin embargo, no llega a entender completamente, y lo vemos reflejado en la valorización que los padres tienen hoy en día frente al juego de sus hijos e hijas, otorgándoles como una pérdida de tiempo en lugar de que ellos aprendan nuevas cosas.

Hoy en día, se pretende que los niños sepan datos y nada más, el niño del siglo XXI tiene sólo los hechos en la punta de los dedos, sin embargo para convertirse en ciudadano necesita ser creativo para poder utilizar esos datos y convertirlos en otra cosa. (Hirsh-Pasek, 2003, p. 24).

Los aprendizajes son importantes, pero este equilibrio solo se da en una actividad: en el juego del niño, de aquí viene la importancia de revalorizar los tiempos que le otorgamos.

Tabla 6

Distribución de los juegos de los alumnos del aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo

A qué juegan los niños	f	%
Juegos con objetos	17	48,57
Juegos de dramatización	6	17,14
Juegos de construcción	5	14,29
Juegos de recreación	4	11,43
Juegos lúdicos	3	8,57
Total	35	100

Fuente: encuesta a PPF. Febrero 2014.

En la tabla 6 se puede observar que el 48,57% de los niños y las niñas realizan juegos con objetos, el 17,14% realizan juegos de dramatización, el 14,29% realizan juegos de construcción, el 11,43% realizan juegos de recreación y el 8,57% realizan juegos lúdicos.

Se puede interpretar que la mayoría de los niños y las niñas del aula verde juegan con objetos (carros, muñecas, menajes de cocina, escoba, etc.). Asimismo, la otra parte realiza juegos de dramatización (imitar roles, jugar a la familia, a la casita, etc.). Estas dos categorías de juegos, nos brindan información sobre la clasificación del tipo de juego que los niños y las niñas del aula Verde realizan con mayor frecuencia: el juego simbólico.

El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica, o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales... al ser el símbolo una atribución, supone la separación entre pensamiento y acción, ya no es acción por la acción, sino símbolo para la acción, o acción por el símbolo. (Linaza, 1991, p. 13).

Esta “acción por el símbolo”, se da gracias a que los infantes logran separar su pensamiento de los actos a realizar, y logran no solo que recree una situación ficticia, sino que pueden llegar a convertir cualquier objeto que esté a su alcance en juguete a la hora de jugar, gracias a la función que le brindan.

Por otro lado, las otras categorías señaladas, también nos brindan información sobre los otros dos tipos de juego: el sensorio-motor y el reglado. Estos juegos como: juegos de memoria, jugar a las escondidas, armar bloques, entre otros, son menos frecuentes en los niños y las niñas del aula Verde a la hora de jugar.

3. Unidad de Análisis y Categorización

Unidad de Análisis	Sub Unidades de Análisis	Indicadores
El juego	1. Juego de ejercicio o sensoriomotor	<p>1.1. Se desplaza de distintas maneras mientras juega.</p> <p>1.2. Desliza su mano sobre una superficie plana a la hora del juego.</p> <p>1.3. Balancea su cuerpo sobre diferentes soportes en el momento del juego.</p> <p>1.4. Salta desde una superficie de diversas formas mientras juega.</p> <p>1.5. Perciben las distintas texturas de una superficie con su cuerpo durante su juego.</p> <p>1.6. Juega a mantener el equilibrio por un periodo de tiempo.</p> <p>1.7. Adopta diferentes posiciones durante su juego.</p> <p>1.8. Manipula diversos elementos de su entorno a manera de juego.</p> <p>*Repite indefinidamente, de manera individual, los indicadores sin una finalidad.</p>
	2. Juego simbólico	<p>2.1. Atribuye distintas funciones a los objetos con los que juega según el contexto en el que se encuentre.</p> <p>2.2. Reproduce conductas adultas solo o con sus compañeros.</p> <p>2.3. Recrea situaciones de la vida cotidiana en su juego cuando está acompañado.</p> <p>2.4. Inventa situaciones reales durante el juego con sus pares.</p> <p>2.5. Se desplaza de distintas maneras imitando un animal de su entorno.</p>
	3. Juego de reglas	<p>3.1. Cambia las reglas de un juego según su conveniencia.</p> <p>3.2. Propicia nuevas reglas en un juego en diferentes espacios.</p> <p>3.3. Propicia respeto hacia las reglas propuestas y también las que él propone.</p> <p>3.4. Propone como se desarrollará un nuevo juego dándole un orden secuencial.</p> <p>3.5. Respeta las reglas establecidas por convención social.</p>

4. Objetivos

Objetivo general

Conocer cómo juegan durante las actividades de aire libre, los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo, del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.

Objetivos específicos

1. Recoger información sobre el juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.
2. Ampliar los datos recolectados sobre el juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.
3. Seleccionar los episodios críticos de los registros etnográficos sobre cómo juegan los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.
4. Categorizar los datos según el tipo de juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.
5. Formular hipótesis acerca de los diferentes tipos de juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.
6. Analizar e interpretar los resultados de la observación del juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.

5. Instrumentos de la Investigación

La Investigación Etnográfica requiere de la utilización de diversos instrumentos por el carácter participativo de la misma. Es por ello, que el grupo investigador toma en cuenta esta característica, eligiendo instrumentos flexibles y versátiles para poder utilizarlos en las diferentes etapas del estudio así como en el análisis de diferentes aspectos.

Para la presente investigación se utilizan cuatro tipos de instrumentos: el Registro Etnográfico, el Registro Anecdótico de Juego, la Entrevista No Estructurada y los Registros Mecánicos.

Registro Etnográfico. Este instrumento recoge información de todo lo observado por el investigador en un ambiente específico. Este mismo debe mantener una fija atención de lo que ocurre, teniendo la capacidad de captar acontecimientos o acciones de los participantes observados.

Los registros etnográficos muestran la descripción narración desde dentro, por un investigador implicado, de la complejidad de los eventos, en sus manifestaciones previstas o imprevistas, en el marco de su propia contextualidad y particularidad.

Fundamentación. Este instrumento es utilizado en nuestra investigación ya que nos permite recoger datos válidos y objetivos sobre los hechos de los participantes y los acontecimientos que ocurran en el escenario de la investigación. De esta manera, conocemos el actuar de un determinado grupo ante distintas situaciones, en este caso el juego.

Objetivos.

- Recoge información sobre la secuencia de acciones de los niños y las niñas durante el momento de juego.
- Recoge información de los episodios críticos de los diferentes tipos de juegos.

Forma de aplicación. Este instrumento es utilizado para poder registrar las conductas y hechos observables. Estas observaciones son realizadas por el investigador, en este caso las docentes practicantes del aula Verde. Los momentos donde se utiliza este instrumento es en las actividades al aire libre.

Estructura. Es un registro detallado de acciones de los participantes y acontecimientos del escenario de investigación que son anotados por el investigador. La información es recogida en un cuadro de doble entrada donde figure el lugar, la

duración de la observación, fecha, número de niños y las niñas y la descripción. Se trabaja con códigos para facilitar la lectura de los registros.

() Los paréntesis al inicio simbolizan la descripción de la escena.

[] Los corchetes implican las emociones que transmiten los niños y las niñas.

Para nombrar a las docentes se utiliza la abreviatura “Doc 1” o “Doc 2” según corresponda, la auxiliar es “Aux” y cada niño y niña es mencionado con su nombre sin sus apellidos.

La codificación de los juegos es por colores. El juego de ejercicio o sensoriomotor está representado por el color azul; el juego simbólico, por el color rojo; el juego de reglas, por el color verde; y cuando se presenta más de un tipo de juego complementario, está representado por el color anaranjado.

Anecdotario de Juego. Este registro tiene como propósito la descripción de hechos y comportamientos relevantes durante el momento de juego de los estudiantes. Las anotaciones sobre el juego de los alumnos proporcionarán información al docente para determinar la frecuencia del juego en los niños y las niñas.

Es un instrumento que facilita nuestra investigación, pues su utilización logra que se obtengan registros que contengan las preferencias de juego de los niños y las niñas, y cómo se realizan.

Fundamentación. El anecdotario se llega a comprender que los instrumentos “constituyen los medios naturales, a través de los cuales se hace posible la obtención y archivo de la información requerida para la investigación”. (Hernández, 2003, p. 98), es decir, nos permite recoger y analizar la información del medio de manera adecuada y pertinente teniendo en cuenta la naturaleza de la Investigación.

Objetivos.

- Recoge información sobre las conductas relevantes del niño y la niña durante el momento del juego.
- Recoge información sobre el tipo de juego que prefieren cada niño y niña.

Forma de aplicación. El registro anecdótico es utilizado durante todo el momento de aire libre.

Estructura. La descripción de las conductas debe estar organizada teniendo en cuenta la fecha, el nombre del niño o niña, con quién juega, a qué juega y cómo juega. Estos enunciados son los que permiten escribir cómo juegan los niños y las niñas del aula Verde.

Entrevista no estructurada. Este instrumento consiste en realizar preguntas de acuerdo a las respuestas que vayan surgiendo durante la entrevista. Se trabaja a través de preguntas abiertas, sin un orden preestablecido, adquiriendo características de conversación.

A diferencia de la entrevista estructurada, el entrevistador solo tiene una idea aproximada de lo que se pregunta e improvisa dependiendo del tipo y las características de las respuestas.

El principal inconveniente de este tipo de entrevista de trabajo es que, al no tener un listado de preguntas, se puede pasar por alto datos importantes de conocimiento o experiencia del solicitante, obviando información clave del tema a tratar.

Fundamentación. Este instrumento permite obtener información válida desde los mismos participantes de la observación. En este caso, los entrevistados son los niños y las niñas. Asimismo, las docentes del aula Verde, son las entrevistadoras, pues se necesita de una fuente confiable que ayude a interpretar lo observado y dar explicación a las actitudes de juego que se registre.

Objetivos.

- Recoge información específica sobre el tipo de juego de preferencia de cada niño y niña.
- Recoge información sobre la existencia de variaciones de los tipos de juegos de cada niño y niña.
- Recoge información sobre la actitud de los niños y las niñas frente a diversas situaciones de juego.

Forma de aplicación. La entrevista es realizada gradualmente durante el tiempo que dure la investigación. La docente les pide a los niños y las niñas que plasmen gráficamente u observen los videos de la actividad que realizan durante el momento de aire libre, los días en que la investigación es realizada. Se hacen algunas preguntas a los niños y las niñas de manera oral después de su producción u observación, anotando las respuestas en una hoja de papel o haciendo uso de una grabadora de voz y/o una cámara/filmadora.

El diseño etnográfico propuesto utiliza una amplia combinación de técnicas y recursos metodológicos; sin embargo, se hace énfasis en dos técnicas: la observación participativa y las entrevistas no estructuradas.

Estructura. Para los fines de esta investigación, se trabaja con una entrevista no estructurada en la que se recoge las respuestas de los niños y las niñas, apuntando datos básicos, datos situacionales de la misma y se anotan las respuestas según el orden de la conversación. Algunos lineamientos para guiar la entrevista no estructurada pueden ser ¿Con quién juegas?, ¿A qué juegas?, ¿Cómo se juega?, ¿Cuál es tu juego favorito?, etc. Estas preguntas van surgiendo a partir de la espontaneidad de la conversación entre los niños o las niñas y las docentes. Además, la entrevista se apoya en dos estrategias. Una de ellas, los niños o las niñas plasman de manera gráfica sus vivencias en el momento de aire libre, las cuales se realizan al finalizar esta. Estas estrategias van variando según dispongan las docentes del aula en caso se necesite aumentar o aclarar la información recogida. Además, durante la entrevista, se utilizan dos recursos mecánicos a elección: una cámara/filmadora y/o una grabadora de voz.

Dibujo: Los niños y las niñas tienen una hoja bond en donde dibujan su experiencia durante el momento de aire libre, utilizando como soporte los lápices. Mientras dibujan, las docentes irán realizando la entrevista y anotando sus respuestas en una hoja separada en donde está la estructura del instrumento.

La segunda estrategia es un conversatorio que se utiliza cuando se realiza un juego grupal de dos o más niños y niñas. Sirve de apoyo para conocer las intenciones y perspectivas que tienen los mismos jugadores. Su administración es con apoyo de un video en donde los mismos niños y niñas puedan observar su momento de juego.

Registros Mecánicos. Estos instrumentos electrónicos facilitan la recopilación de datos, logrando así una mejor descripción de las situaciones y conductas observadas. Estos aparatos son los siguientes: la cámara fotográfica /filmadora que nos sirve para registrar los acontecimientos relevantes para la investigación y la grabadora que sirve para obtener las conversaciones de los niños y las niñas durante el momento del juego.

El beneficio del uso de los registros mecánicos durante la investigación, es que el investigador no necesita estar presente durante el acontecimiento, además que puede retornar a este cada vez que lo desee, permitiéndole analizar cada situación o conducta con mayor profundidad.

En la observación mecánica, los aparatos mecánicos y no los humanos registran el fenómeno que se observa. Estos artefactos pueden o no requerir la participación directa de los encuestados. Se utilizan para registrar continuamente la conducta para un análisis posterior (Malhotra, 2004, p. 188).

Fundamentación. Ya que el tema de la investigación requiere de una gran habilidad de observación puede que algunas escenas que sean significativas no lleguen a ser apreciadas a primera vista por el investigador. Por esta razón los registros mecánicos complementan la recolección de datos.

Objetivos.

- Facilitar el trabajo del investigador a partir de evidencia audiovisual.
- Complementar, a través de información objetiva, los resultados registrados con otros instrumentos.

Forma de aplicación. Los investigadores utilizan los recursos manualmente, adaptándolos a cada momento para una mejor recolección de las evidencias de juego durante la actividad al aire libre.

IV. HALLAZGOS Y RECOMENDACIONES

1. Hallazgos

En la presente investigación, se divide las categorías según la unidad de análisis trabajada. A su vez, dichas categorías están sustentadas por diversos registros etnográficos, entrevistas y conversatorios.

A continuación se presenta la lista de siglas establecidas para los sujetos de la investigación.

Tabla 7

Lista de códigos de las observadoras





Siglas	Nombres
Doc 1	Ana Lili
Doc 2	Evelyn
Aux	Cinthia Paquita

En el caso de los niños y niñas, se utilizó el nombre de cada uno de ellos para una mayor comprensión de la descripción de episodios críticos y de contexto en donde estos se desarrollan.

En relación a la unidad de análisis, en la presente investigación se ha dividido las sub unidades de análisis para poder identificarlas y clasificarlas dentro de las hipótesis formuladas. Para diferenciar cada una de estas sub unidades y su ubicación en los registros etnográficos, se utilizaron los siguientes códigos:

Tabla 8

Diferenciación por colores de las sub unidades de análisis

Color	Sub Unidad
	Juego sensoriomotor o de ejercicio
	Juego simbólico
	Juego reglado
	Juego complementario

Para agilizar la comprensión de los registros etnográficos, fueron empleados dos códigos en relación a la descripción del episodio, cada uno de ellos con su propio significado.

Tabla 9

Lista de códigos usados en los registros etnográficos

Código	Significado
()	Descripción de la escena

[]	Descripción de emociones de los niños y niñas
¡!	Indica énfasis de una expresión
¿?	Refiere a las interrogantes

El Juego

El juego, es el principal medio por el cual los seres humanos se expresan y logran socializar, ya sea enfocándose, en un solo tipo, como también en más de uno a la vez. Según la teoría utilizada existen tres tipos de juegos: Simbólicos, sensorio motores y de reglas, que se diferencian según las diversas etapas evolutivas, sin embargo no se descarta que a los cuatro años de edad, se logre evidenciar que estos juegos, se complementan entre sí, teniendo en cuenta que no todos se afinan a la vez.

A través de la siguiente cita se puede afirmar, que a pesar que, reconocidos autores afirman que los tipos de juego se presentan y desarrollan según el crecimiento y maduración de los niños y las niñas, estos pueden llegar a complementarse.

Algunas veces se ha tachado a Piaget de hacer unas clasificaciones muy excesivas y marcadas, ya que el hecho de que un tipo de juego sea característico de una determinada edad, no quiere decir que una vez haya aparecido, no se pueda dar en otras etapas diferentes, porque el juego se entremezcla con todos los demás (Mélida, 2012, p. 11).

HIPÓTESIS GENERAL. Durante las actividades al aire libre de los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, se evidencian más de un tipo de juego de manera complementaria.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 04		
Observadora: Analili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 16/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 24 Niños y niñas ausentes: 11
(Priscila y Rut se encuentran en la escalera vertical del juego múltiple N° 02).		
Priscila: ¡Vamos! (Pasa por entre los espacios de las barras de la escalera de juegos. Agarra a Rut de la mano y se van corriendo).		
(Corren una detrás de la otra por todo el patio, se detienen al llegar a las esquinas y siguen corriendo. Luego, regresan al juego múltiple N° 02 y se ubican en la escalera nuevamente).		
Priscila: ¡Aquí! (Dirigiéndose a Rut).		
(Juntas, pasan por entre los espacios de las barras de la escalera vertical, luego por el que sigue, hasta terminar todos los espacios posibles. Llega Fabiola y se une a ellas		

repitiendo sus acciones).

Priscila: ¡Vamos, vamos, vamos! (Cogiéndole la mano a Rut).

(Nuevamente, se van corriendo por el patio hasta una de las esquinas. Fabiola se baja de las escaleras y las comienza a seguir. Corren las tres y paran en las esquinas hasta llegar al juego múltiple N° 02. Rut y Priscila se cuelgan del pasamano y luego se van corriendo. Fabiola se queda colgada del pasamano mientras que llega a empujarla Belén, luego va donde Adriana y Priscila y se ponen a correr, hasta llegar a la puerta del salón y entran).

En el registro anterior, se evidencia el desarrollo de un juego sensoriomotor, simbólico y de reglas, en el cual, participa un grupo conformado por tres niñas. Estos tipos de juego serán detallados posteriormente. El escenario del episodio fue en el patio de juego, lugar donde los niños y las niñas tienen mayor espacio para desplazarse; así también como mobiliario para poder jugar.

El inicio del episodio, surge a partir que una de las niñas invita a otra a pasar por los espacios que hay entre las barras de una escalera ubicada en el juego múltiple N° 02. El acto que una o varias niñas realizan al pasar por un espacio reiteradas veces, repitiendo una misma acción, ya sea movimientos y/o desplazamientos, evidencia el desarrollo de un juego sensoriomotor. Además, evidencian el balanceo de su cuerpo al pasar entre las barras del pasamanos, manteniendo el equilibrio por un periodo de tiempo y adoptando, a su vez, diferentes posiciones durante su juego.

Por otro lado, para complementar el registro anterior, la docente aplicó una entrevista a una de las integrantes del juego.

ENTREVISTA N° 12

Doc 1: Hola Fabiola, cuéntame ¿A qué jugaste?

Fabiola: A meterme por estos (Movié sus brazos señalando a los escalones de los juegos).

Doc 1: Y ¿Con quién jugaste?

Fabiola: Con Rut y con Priscilla.

Doc 1: ¿Cómo jugaste y cómo estuvo tu juego?

Fabiola: Muy divertido...El que se metía rápido ganaba y era agua.

(Intervino Rut a la conversación).

Rut: Tocaban la campana y ganábamos.

Fabiola: Tocaban y tocaban. Jugamos a Combate y a Esto es Guerra.

A partir de la información recogida por medio de la entrevista, se observa que, Fabiola, describe su juego, otorgándole el nombre de dos programas de competencia,

bastante vistos por la televisión peruana en este tiempo. A través de este instrumento se evidencia, que el grupo de niñas estaba imitando un juego ya conocido, observación que no se pudo deducir por medio del registro etnográfico, ya que ellas no lo verbalizaron.

Por medio de la entrevista, se observa cómo ellas le atribuyen una función al mobiliario del juego en el que se encuentran, tratando de simular que este es uno de los materiales utilizados en los programas. A su vez, se evidencia que imitan conductas de los personajes televisivos y recrean situaciones reales a través de lo que se observa en estos programas.

Además, de hacerse evidente el juego simbólico, las niñas mencionaron durante la entrevista, que se lograba ganar cumpliendo dos reglas, una de estas era “meterse rápido” (haciendo referencia a los escalones del juego múltiple N°02) y la otra regla, que fue mencionada por una niña que intervino en la entrevista, consistía en tocar una campana ficticia que se encontraba ubicada en una de las esquinas del patio de juegos.

Por ende, el juego observado contenía dos reglas que fueron cumplidas. Una de estas fue propuesta por Rut, inmediatamente después de haber repetido movimientos y desplazamientos por todo el espacio. Entonces, se puede afirmar que a partir de las repeticiones constantes, Rut evoca episodios referidos al programa de televisión dándole así un sentido al juego, el cual es compartido con sus compañeras mediante la verbalización de la regla. Para afirmar que esta regla fue captada por la mayoría de integrantes, incluimos a Fabiola, niña que posteriormente cambia la regla ya establecida por una que implica mayor dificultad, en este caso ninguna de las niñas cumple lo propuesto.

Para respaldar la entrevista no estructurada realizada, los niños después de cada uno de sus juegos, dibujaron a que jugaron ese día.



Figura 9. Dibujo de Fabiola

El dibujo anterior permite evidenciar, lo que Fabiola mencionó en cada una de las preguntas realizadas en la entrevista. De una manera más descriptiva, el dibujo muestra a Fabiola junto con Priscilla y Rut, también, denota los escalones del juego múltiple N° 02 por los que ellas pasaban. Aquello se respalda con una pregunta realizada en la entrevista anterior.



Figura 10. Dibujo de Rut

El dibujo de Rut, también respalda lo obtenido a través de los instrumentos anteriormente mencionados. Este muestra a las tres niñas en diferentes espacios del juego múltiple N° 02, en las mismas ubicaciones que ellas dan a conocer: escaleras del juego y pasamanos. Asimismo en la parte inferior del dibujo, se evidencia una campana y una niña en dirección a esta.

En conclusión, hemos otorgado el nombre de juego complementario, puesto que los tres tipos de juego se hacen evidentes. Los movimientos y desplazamientos pertenecientes a un juego sensoriomotor, la verbalización de algunas reglas por convención social pertenecientes a un juego reglado, y la imitación de personajes de un programa televisivo.

A medida que el niño crece los distintos tipos de juego se entremezclan de la forma más intrincada, dando lugar a juegos de carácter mixto. Esta clasificación de los juegos recoge algunos de los aspectos más esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica del niño (García y Llul, 2009, p.166).

La cita anterior, hace referencia a que se puede presentar más de un tipo de juego a la vez. Ya que a medida que los niños y las niñas van creciendo, su juego va evolucionando. Cabe resaltar estos tres tipos de juegos (sensoriomotor, simbólico y de reglas) no son cancelatorios, sino que se van complementando entre sí con el paso del tiempo.

Esto quiere decir, que a medida que los niños y las niñas se desarrollan van adquiriendo diversas capacidades, habilidades y destrezas, las cuales se reflejan en cada uno de sus juegos, a través de su espontaneidad. Es así como es posible que a esta edad se pueda presentar más de un tipo de juego en sus actividades lúdicas.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 02		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 03/06/2014 Duración: 7 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>Dana: ¡Tiago, Tiago! [Exclama]. (Llama a su compañero desde el columpio donde se encuentra ubicada).</p> <p>Nataniel: (Se balancea en el columpio que se encuentra a lado de Dana).</p> <p>Tiago: (Se dirige donde Dana y la empuja con ambos brazos utilizando mucha fuerza).</p> <p>Dana: ¡Oye, oye, no tan fuerte! [Exclama asustada].</p> <p>Tiago: (Suelta el columpio de Dana y se va a empujar a Nataniel).</p> <p>Belén: (Se encuentra parada atrás de los columpios entre Nataniel y Estephania).</p> <p>Belén: ¡Tiago, yo empujo! [Exclama]. (Intenta interponerse en el lugar donde se encuentra Tiago).</p> <p>...</p> <p>Dana: ¡Tiago, Tiago, ven a empujar! [Exclama, dirigiéndose a su compañero].</p> <p>Tiago: (Se dirige a empujar a Nataniel).</p> <p>Nataniel: [Se muestra asustada]. (Se tapa los ojos cada vez que el columpio se eleva).</p> <p>Tiago: ¡Yo voy a empujar oe! [Exclama entre risas]. (Se dirige a Belén mientras empuja a Dana).</p> <p>Dana: ¡Ayúdame! [Exclama]. (Mira a Tiago y le extiende la mano).</p> <p>...</p> <p>Williams: ¡Yo también! [Exclama]. (Se integra al juego).</p> <p>Tiago: ¡Ya, tú acá y yo allá! [Exclama]. (Se dirige a Williams). (Belén empuja el columpio de Dana, Williams empuja a Estephania y Tiago a Nataniel).</p> <p>Tiago: ¡Ya chicos!</p> <p>Belén: ¡Ya, una carrera, una carrera! [Exclama]. (Se dirige a Tiago y Williams).</p> <p>Tiago: ¡En sus marcas, listos, fuera! [Exclama]. (Retrocede unos pasos y empuja con bastante fuerza el columpio donde está Nataniel).</p> <p>Dana: Nataniel ¡Yo voy a ganar! [Exclama]. (Se dirige a Nataniel).</p>		

El fragmento del registro etnográfico N°02 presentado anteriormente, permite entender cómo se dan tres tipos de juegos de manera simultánea complementándose entre sí. Inicialmente, se ve que los niños y las niñas que intervienen en la escena, están jugando en los columpios. Esto, y la repetición de la acción de balancearse establecen el propósito inicial del aspecto sensorio motor del juego. Más aún, se observa que hay reglas establecidas desde el inicio tanto por convención social como

propuestas por los mismos integrantes. Ellos establecen cómo empujar el columpio, con qué intensidad o fuerza, etc. proponiendo las normas a partir de sus gustos e intereses. El juego registrado, evoluciona a un simbolismo condicionado por el contexto inmediato en el que los niños y niñas desarrollan una carrera. Estas, forman parte de un escenario real que llevan al juego evocando una secuencialidad. La colectividad del juego y el respeto por las evidentes reglas propuestas, permite reafirmar lo propuesto por Damián y Tron en la cita a continuación.

Los siguientes tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoriomotora, representativa y reflexiva) y establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple (Damián y Tron, 2011, p. 196).

En el juego registrado, se observa dicha evolución mencionada en la cita anterior. Inicialmente el juego parte de un momento sensoriomotor como ha sido establecido con anterioridad. Luego, aparece el simbolismo en medida que los niños van otorgándole características reales a su juego y adoptando la complejidad de una carrera claramente evocada de su vida cotidiana. Finalmente, el establecimiento de reglas se aprecia a lo largo de todo el registro pero con mayor ahínco en la parte final en la que se establece la secuencialidad de la carrera, quiénes empujan y sobretodo, que habrá un ganador. Los niños y niñas pasan dificultades tratando de respetar los acuerdos propuestos debido al egocentrismo característico de su grupo etario; sin embargo logran hacerlo y finalmente se da el juego con pasividad entre los integrantes.

Para poder entender mejor lo registrado, se recurre al registro anecdótico N° 04, en el que la docente investigadora explica la importancia de la autonomía e independencia del alumno registrado, Tiago. Esto es vital para explicar por qué es él quien tiene mayor facilidad para acudir a las reglas y liderar el juego. Así mismo, permite entender que se da un juego individual de manera paralela lo que explica el desarrollo del pensamiento simbólico de Tiago pues quiere decir que se abstrae del juego colectivo por unos minutos para poder satisfacer su necesidad de simbolizar y luego vuelve al juego colectivo aportando reglas que parametrizan la linealidad del juego.

Para complementar las evidencias anteriores, después de cada juego los niños y las niñas, dibujaron lo que jugaron ese día. A continuación se les presenta el dibujo de Tiago, actor principal en el registro anecdótico.



Figura 11. Dibujo de Tiago

El dibujo anterior muestra la colectividad del juego, según la perspectiva de Tiago. Él, dibuja a sus compañeras, y la estructura donde se lleva a cabo el juego; sin embargo, se dibuja aislado pues a lo largo de este, él juega de manera individual excluyéndose del juego registrado. Esto permite analizar, que él considera que tiene rasgos de líder en el juego pues al dibujarse aislado implica que considera ser una figura de autoridad.

A manera de cierre, en los registros N° 02 y N° 04, se hacen evidentes el progreso evolutivo que existe entre el juego sensoriomotor, el juego simbólico y el juego de reglas, comprendidos todos en una sola actividad.

De por sí, el juego, cualquiera sea el tipo, es enriquecedor para el desarrollo integral del niño y la niña, pues da cabida al perfeccionamiento de diversas habilidades y destrezas, así como, la asimilación y acomodación de las experiencias y vivencias de los mismos.

Cuando el juego se complementa, este se vuelve más rico y beneficioso para el niño y la niña, pues permite integrar todas las áreas de desarrollo. Es así como en el juego sensoriomotor, se promueve el desarrollo corporal y las habilidades motoras; en

el juego simbólico, se evidencia el desarrollo el pensamiento lógico del niño y la niña que conlleva a la capacidad socioemocional; y por último, en el juego de reglas, se logra fomentar la autonomía, mediante el planteamiento y cumplimiento de las mismas.

Como se ha mencionado anteriormente, el grupo investigador ha decidido nombrar como “Juego Complementario” al complemento de dos o más tipos de juegos, ejecutados durante una sola actividad lúdica.

Juego sensoriomotor o de ejercicio. El juego sensoriomotor, es la primera muestra lúdica de los niños y las niñas. Esto se da debido al desarrollo de su pensamiento lógico. Ellos, van conociendo el mundo desde su interacción con lo que los rodea y esto se da de manera motriz y sensorial, donde se va generando un aprendizaje significativo. El juego sensoriomotor, es justamente eso, repetir diversas acciones sensoriales y motoras por el mero placer funcional que les da ir logrando nuevos movimientos o adquiriendo nuevos conocimientos a partir de los sentidos.

Inicialmente, los niños y las niñas exploran y por ende, juegan, de una manera más sensorial y el aspecto motor va ganando terreno conforme se da el desarrollo madurativo del cuerpo y tienen mayor equilibrio, tonicidad muscular, etc. El placer que esto produce hace que lo repitan hasta satisfacer la necesidad de conocer. Sin embargo, pese a que los niños y las niñas alcanzan madurez en el pensamiento lógico y su manera de adquirir conocimientos, deja de ser tan concreta y pasa a ser más imprecisa, así como el juego va adentrándose al mundo colectivo y dejando un poco el juego individual, el juego sensoriomotor no desaparece pues sigue siendo parte de cada actividad que involucre movimiento. Tal como lo mencionan Damián y Tron a partir de la investigación de Aquino y Sánchez (1999):

Este tipo de juego tiene como característica principal, el placer funcional, a pesar de su inestabilidad algunos de estos juegos son durables, esto se debe a que siguen ligados a situaciones que reaparecen posteriormente como juegos de combate o los que tienen que ver con aspectos motores básicos y sus combinaciones, por ejemplo, las destrezas deportivas y las acciones cotidianas de adaptación que requieren movimientos (Damián y Tron, 2011, p. 197).

HIPÓTESIS 2. En el juego sensoriomotor, los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, predominan las acciones motoras sobre las sensoriales.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 05
<p>(Williams se encuentra jugando en la rampa del juego múltiple n°1). Williams: ¡Voy a saltar por acá! [Señalando la rampa]. ¡Permiso, voy a saltar! (Mientras salta de la rampa). Williams: (Vuelve a subir por la rampa). ¡Permiso, permiso! (Intenta saltar pero no lo dejan porque hay muchos niños por la rampa). Williams: ¡Voy a bajar, voy a bajar! (Se tira de la rampa sentado y vuelve a subir).</p> <p>(Williams se queda solo en el juego pero sigue realizando las mismas acciones durante varios minutos, se desplaza de diversas maneras para llegar a la resbaladera).</p>		

En la escena anterior, se puede observar a un niño que se encuentra solo, jugando en uno de los mobiliarios del área de juego. El niño, aunque verbaliza para dar a conocer lo que quiere realizar, no entabla un diálogo con otros niños o niñas.

Durante todo el juego, él repite la misma acción por varios minutos: salta desde una superficie de diversas formas mientras juega; sube y baja de la rampa de la resbaladera del juego múltiple N° 01, sin una razón aparente. Al mismo tiempo, adopta diferentes posiciones durante su juego, es decir, salta sentado o parado.

Para complementar el episodio anterior, las docentes investigadoras hacen uso del registro anecdótico de juego N° 02, instrumento que permite conocer con mayor detalle las acciones del niño.

Por medio de este instrumento, las docentes observadoras identifican la repetición de acciones de Williams durante su juego individual. Es decir, él se desplaza de distintas maneras, camina por distintos lugares del patio de juego, luego regresa a la resbaladera, sube y baja de ella durante toda la actividad al aire libre.

A partir de la observación de la docente investigadora, se puede cerciorar que el registro exterioriza lo mencionado anteriormente. Encontramos que, desde la perspectiva del juego del niño, se evidencia el predominio de las acciones motoras, saltar desde una superficie de diversas formas, se desplaza de distintas maneras

mientras juega, sube y baja de la rampa de la resbaladera. Sus acciones se repiten durante varios minutos del momento de aire libre.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 05
<p>(Minutos antes de finalizar el momento de aire libre, Williams y Leandro se encuentran jugando en la rampa del juego múltiple n°1).</p> <p>Williams: (Trata de tirarse de la rampa).</p> <p>Leandro: (Lo agarra del brazo para no dejarlo saltar).</p> <p>Williams: (Se tira y se cae. Instantáneamente coge de la pierna a Leandro).</p> <p>Leandro: (Mueve su pierna hasta que Williams lo suelta. Se tira solo).</p> <p>(Leandro y Williams vuelven a subir por la rampa y se tiran del juego varias veces sentados o parados. Repiten esta acción por algunos minutos).</p>		

En la escena anterior, se puede observar a dos niños repitiendo las acciones de su juego al tirarse y subir de la rampa del juego múltiple N° 01. Los dos niños, no tienen ningún diálogo en todo su accionar; sin embargo, se cogen y jalan entre ellos. Se observa que los niños saltan desde una superficie, la rampa de la resbaladera, de diversas maneras mientras juegan. Además, se desplazan y adoptan diferentes posiciones durante su juego, como detenerse entre ellos, jalarse, saltar parados o sentados.

Como se puede observar en los dos registros anteriores, las repeticiones motoras de cada uno de los niños, ha ido madurando progresivamente. Han descubierto nuevas acciones que pueden realizar con su cuerpo y se asombran de lo que logran con él. Por ello, al reproducir varias veces una misma acción, no es porque pretendan lograr algo específico, sino que, además de brindarles un placer funcional, consolidan sus logros, los ejercitan y los siguen explorando.

Los primeros juegos van apareciendo con el control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son los juegos funcionales o motores, propios de los primeros dos años de vida, y en los que se ejercita cada una de las habilidades adquiridas. Soltar y recuperar el chupete constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta o subir y bajar escaleras, aparecerán más tarde (Linaza, 2013, p. 3).

Para complementar el episodio anterior, las docentes investigadoras hacen uso del registro anecdótico de juego N° 01, para conocer con mayor detalle el juego de los niños.

A partir de este instrumento, se observa que Leandro, junto a Williams, realizan diversos movimientos en la resbaladera. Se deslizan de diferentes maneras: De espalda, de cabeza y sentados. Suben y bajan de ella durante varios minutos. Se observa que el juego comprende netamente de acciones motoras, propuestas por Leandro (de manera no verbal) e imitadas por Williams.

La observación de la docente investigadora, reafirma lo registrado con anterioridad.

Los niños siguen una serie de acciones motores, los cuales predominan sobre los sensoriales y a su vez, se observa que ninguno de los dos niños verbaliza sus acciones. Sin embargo, se puede añadir que uno de ellos es el que tiene la iniciativa al momento de realizar las acciones y el otro niño es quien imita y lo sigue en todo el

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 03		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 10/06/2014 Duración: 14 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 32 Niños y niñas ausentes: 3
<p>(Valentino, se encuentra alrededor de una resbaladera, sube y baja por la rampa de esta. Luego se dirige a otra y repite la misma acción. Williams quien lo ha estado observando por unos minutos lo sigue e imita).</p> <p>Valentino: (Mueve la cabeza de manera horizontal como diciendo “no”).</p> <p>(Williams se sube por la rampa, Tiago aparece corriendo y se sube por la rampa atrás de Williams, Valentino intenta subir tercero. Williams se detiene en la parte de arriba y cae por la resbaladera con Tiago mientras que Valentino se da la vuelta y sube por los escalones. Valentino se resbala boca abajo lentamente y repite la acción dos veces. Luego sube pero en vez de bajar por la rampa baja por los escalones nuevamente. Se va corriendo al juego de madera y sube por los escalones, se queda arriba un rato e intenta bajar por el enrejado. Luego vuelve a subir y luego baja por el enrejado para volver a subir por ahí. Está arriba por un tiempo y luego se lanza al grass desde una altura de 5 escalones. Después, Valentino se desplaza por el perímetro del patio caminando y corriendo. Se detiene frente a un juego de estructura metálica y sube por los escalones para resbalarse junto a dos compañeros formando un trencito. Luego se para y lo vuelve a hacer 4 veces más... Se queda en la cima del juego balanceándose por un largo periodo y finalmente baja por la rampa. Luego, se acerca a una resbaladera pequeña y sube por los escalones, baja por la rampa boca abajo y se queda echado en la rampa un rato. Repite la acción dos veces.)</p>		

juego.

En el registro anterior, se observan dos niños que siguen una secuencia de actividades motrices durante un determinado tiempo. Se observa que van desplazándose de diferentes maneras, saltan desde superficies distintas y adoptan diferentes posiciones durante su juego.

Aunque no dialogan entre ellos, el seguimiento que le hace uno al otro, se convierte en un reto psicomotor para ambos. Esto convierte a su juego en una secuencia de movimientos que ya han sido conquistados con anterioridad pero aún no han dejado de producirlos, porque siguen encontrando alguna novedad, aunque cuando dejen de hacerlo será porque han hecho todo lo posible con sus movimientos. Es aquí donde encuentran la fuente de toda su actividad, aun cuando las propuestas no sean propias.

Estas acciones motrices van madurando corporalmente y reapareciendo luego como destrezas y habilidades en sus actividades complementarias.

Aunque algunos juegos de ejercicio son durables, esto se debe a que siguen ligados a situaciones que reaparecen posteriormente, como los juegos de combate o los que tienen que ver con los aspectos motores básicos y sus combinaciones. Por ejemplo, las destrezas deportivas y las acciones cotidianas de adaptación que requieren movimientos (Aquino y Sánchez, 1999, p. 135).

Para complementar el episodio observado se hace uso del registro anecdótico de juego N° 07, para conocer con mayor detalle las acciones realizadas.

A partir de este instrumento, se afirma que Valentino, junto con Williams y Tiago, se encuentran jugando en la resbaladera. Durante este juego, Valentino participa activamente por unos minutos. Mas no llega a entablar una conversación con los niños implicados en el juego. Por un momento, observa las acciones de sus compañeros y repite una de estas, deslizándose lentamente por la resbaladera (boca abajo), mientras extiende uno de los brazos a sus compañeros, simulando así que está en peligro de caer. Es necesario precisar que esta acción estuvo cargada de muchos gestos de acuerdo a la situación.

La observación de la docente investigadora, evidencia y hace veraz lo observado con anterioridad en el registro etnográfico. Pues muestra, una vez más, el predominio que existe entre las acciones motoras y las acciones meramente sensoriales, así como también las repeticiones de sus acciones sin una razón aparente.

Asimismo, para complementar la hipótesis anterior, las investigadoras seleccionaron el dibujo de uno de los niños participantes.



Figura 12. Dibujo de Valentino

Se puede apreciar que Valentino dibuja la resbaladera de juegos acompañados de sus pares. Aquello podría representar las acciones que estuvieron repitiendo a partir de lo observado en los registros anteriores, como subir y bajar de ella.

La hipótesis planteada suponía que en el juego sensoriomotor, predominan las acciones motoras sobre las sensoriales. A partir de lo estudiado, se ha podido determinar que la premisa es cierta pues, además de que se evidencian más episodios motores, con un total de 6 episodios sobre 2 episodios sensoriales; se observa que conforme el cuerpo de los niños y las niñas madura, sus posibilidades motoras son mucho más amplias, lo que les permite ir experimentando y descubriendo nuevas posibilidades para realizar con su cuerpo.

Además de esto, sus nuevas adquisiciones motoras se convierten en retos que obtener para ellos mismos, como lo observamos en los episodios N°01 y N°03.

HIPÓTESIS 3. El juego sensoriomotor de los niños y las niñas de 4 años del Aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, se hace evidente a partir de la repetición de acciones.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 05
<p>(Los niños y niñas juegan libremente en distintas partes del patio de juegos).</p> <p>Williams: (Se encuentra jugando en la rampa del juego múltiple n°1). ¡Voy a saltar por acá! (Señalando la rampa). ¡Permiso, voy a saltar! (Mientras salta de la rampa).</p> <p>Williams: (Vuelve a subir por la rampa). ¡Permiso, permiso! (Intenta saltar pero no lo dejan porque hay muchos niños por la rampa).</p> <p>Williams: ¡Voy a bajar, voy a bajar! (Se tira de la rampa y vuelve a subir).</p>		

En el registro anterior se puede apreciar el juego sensoriomotor de uno de los niños del Aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo, durante el momento de aire libre. Williams salta desde una superficie de diversas formas mientras juega, realiza diversas acciones motrices sin la presencia de sus pares. Si bien hay otros compañeros a su alrededor, ellos no participan de su juego, ya que el niño busca su propio placer al momento de jugar.

La inteligencia sensorio-motriz, que se desarrolla desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años integra paralelamente el juego-ejercicio, que tiene como característica principal el placer funcional (Aquino, F. & Sánchez, I., 1999, p. 134).

Este placer funcional, se ve reflejado en la repetición de acciones por parte de los niños y las niñas al momento del juego.

A partir de la información recaudada por medio del anecdotario de juego N°02, se evidencia que Williams juega solo. Camina por distintas partes del patio, sube y baja de las resbaladeras. Según las observaciones de la docente, Williams posee un juego repetitivo, que se sustenta con todos los datos recaudados.

Para complementar la hipótesis anterior, las investigadoras seleccionaron el dibujo de Williams realizado en base a su juego.



Figura 13. Dibujo de Williams

Se puede apreciar que Williams se dibuja a sí mismo, solo, jugando en la resbaladera, tal y cómo se ve reflejado en el registro etnográfico y en el anecdotario de juego. De esta manera se logra corroborar nuestra hipótesis.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 14		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 18/08/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>(La presente observación se realizó en el patio central de la I.E, minutos antes la docente colocó pañuelos por todo el espacio. Los niños salen al patio, caminan lentamente observando todo el espacio. Mathias SM. se dirige hacia un pañuelo, lo agarra y corre agitándolo. Sus compañeros lo observan y repiten la misma acción).</p> <p>(En otro lado del patio Oriana se encuentra echada en el piso cubriendo su cara con un pañuelo. Da vueltas en el piso se cubre el rostro con un pañuelo y su casaca. Repite la acción por un par de minutos).</p>		

En el fragmento presentado, se puede evidenciar la repetición de acciones sensoriales por parte de una de las niñas de la Cuna Jardín Armatambo. Realiza una acción constante, en donde juega con el pañuelo cubriendo su rostro, percibiendo las distintas texturas de una superficie con su cuerpo durante su juego. No se evidencia la búsqueda de un fin específico, la repetición de su acción sensorial le brinda placer y por consiguiente, se torna en un juego.

Los primeros juegos van apareciendo con el control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son los juegos funcionales o motores, propios de los primeros dos años de vida, y en los que se ejercita cada una de las habilidades adquiridas. Soltar y recuperar el chupete constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta o subir y bajar escaleras, aparecerán más tarde (Linaza, 2013, p. 3).

Así como en los primeros años de vida, los niños y las niñas de esta edad disfrutan de ejercitar en repetidas ocasiones los logros alcanzados o las experiencias satisfactorias de ejercicio que realizaron durante el juego motriz.

En base a la información obtenida por medio del anecdotario de juego N°14, podemos observar que Oriana posee un juego sensoriomotriz, en donde su objetivo es la búsqueda del placer al jugar con las telas y las diferentes texturas que percibe en ellas. Según las observaciones de la docente, este es un juego que se evidencia en más de una ocasión en Oriana siendo este poseedor de una repetición de la actividad lúdica, durante las actividades al aire libre puede estar recostada sobre el grass artificial o en este caso rozando su rostro con pañuelos.



Figura 14. Dibujo de Oriana

A partir del dibujo presentado, se puede apreciar el juego de Oriana. Se ven distintos trazos alrededor de la niña, que simulan ser los pañuelos usados por ella durante su juego sensoriomotor.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 14		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 18/08/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>(La presente observación se realizó en el patio central de la I.E, minutos antes la docente colocó pañuelos por todo el espacio. Los niños salen al patio, caminan lentamente observando todo el espacio. Mathias SM. se dirige hacia un pañuelo, lo agarra y corre agitándolo. Sus compañeros lo observan y repiten la misma acción).</p> <p>Leonardo: (Se dirige hacia una esquina del patio, agarra un sorbete que encuentra en el piso y lo manipula por unos segundos. Observa que a su lado se encuentra un tubo de PVC adherido a la pared de manera vertical, introduce el sorbete por el orificio del tubo reiteradas veces).</p> <p>Pele: (Se acerca a Leonardo). ¿Qué haces?</p> <p>Leonardo: (Lo observa, no le responde y continúa jugando. Encuentra en el piso una cerda de escoba y la introduce por el orificio superior del sorbete repite esta acción durante tres minutos).</p>		

Leonardo: (Sigue jugando en la esquina del patio, esta vez coge piedras pequeñas e intenta introducirlas por el orificio superior del sorbete, falla en varias oportunidades, luego repite la misma acción, durante dos minutos. Observa a su compañero Jhordano jugando con una pelota y se dirige hacia él).

En la escena anterior, se puede observar cómo es el juego de uno de los alumnos del Aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo. El niño manipula diversos objetos que halló en el patio central de la I.E., con ellos realiza diferentes acciones que repite una y otra vez. El juego deja de producirse por saturación. La acción, al ser repetida tantas veces, cumple con extraer todo lo que se pudo aprender de esta.

Se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos (Linaza, 1991, p. 52).

Tal y cómo lo dice Piaget, el juego de ejercicio evoluciona según la madurez del niño. Este cambio del juego es posible porque el niño y la niña captan la estructura de la interacción en la que desempeñan sus actividades complementarias: dándose paso así al avance del juego.

En el registro anecdótico de juego N°13, se evidencia cómo fue el juego de Leonardo, él repite sus acciones una y otra vez. Sostienen una caña e intenta introducirla por un tubo que se encuentra al lado de él. Tiempo después, busca piedras pequeñas en el suelo del patio central y las intenta introducir por los orificios que tiene la caña. Según las observaciones de la docente, el niño tiene una tendencia a este tipo de juego, siempre predominan las acciones sensoriales. Es un niño poco comunicativo con el grupo. Siempre está atento a buscar los pequeños objetos que se pueden encontrar en el suelo.

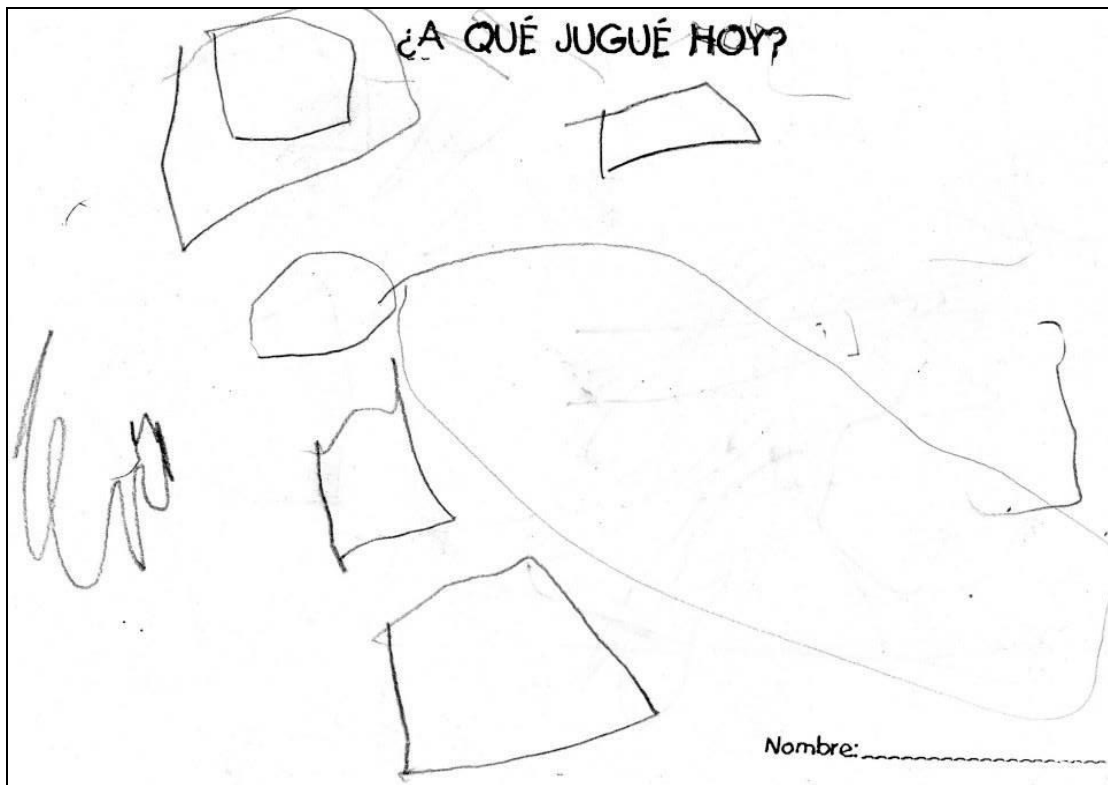


Figura 15. Dibujo de Leonardo

Mediante el dibujo, podemos observar cómo el niño ve su propio juego. Se evidencian los implementos empleados durante su acción lúdica, dibujó el tubo de PVC y pequeñas piedras que encontró en el patio central de la I.E.

La hipótesis presentada, sustenta que el juego sensoriomotor de los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, se hace evidente a partir de la repetición de acciones. A raíz de la investigación se comprueba que la hipótesis es correcta, ya que en base al análisis de los registros del juego sensoriomotor o de ejercicio se puede evidenciar de manera tangible la repetición de acciones en cada uno de ellos. Como lo dice la teoría, estas repeticiones están ligadas al placer que se produce en los niños y las niñas.

El niño pasa de ejercicios simples a combinaciones sin objetivo y luego a las que tienen finalidad, por lo que el juego de ejercicio se convierte en juego de construcción y de este hay un paulatino deslizamiento al trabajo por lo que se extingue como juego (Aquino, F. & Sánchez, I., 1999, p. 135).

Conforme estas repeticiones de ejercicios se unan a otras, se encontrarán diversas finalidades que no solo van estar enraizadas en el placer, si no que van a buscar un objetivo dentro del mismo juego.

Juego simbólico. El juego simbólico se caracteriza por hacer evidentes las representaciones mentales que los niños y las niñas van adquiriendo a partir de su interacción con el entorno sociocultural. Consiste en la capacidad para evocar y representar aquello que no está presente. Es una muestra de la adquisición de la función simbólica, sinónimo del avance en la estructuración del pensamiento de los niños y niñas. En el juego simbólico, los niños y niñas logran poner en escena todo aquello que forma parte de su día a día como por ejemplo escenas de su entorno inmediato: escuela, familia, zona de residencia. Así mismo, se pueden evidenciar situaciones ficticias o imaginarias basadas en un aspecto más abstracto. En ellas, los niños y las niñas pueden basar sus juegos en súper héroes, contextos de batallas del pasado o del futuro, etc. Así como el símbolo pasa desde lo cercano hasta lo ajeno a la vida de los niños, la capacidad para acompañar su juego con objetos varía. Inicialmente, pueden utilizar objetos que cumplen su función como tal y poco a poco este símbolo cambia y se vuelve más abstracto de manera que utilizan un objeto para simular que es otro y finalmente logran simular un objeto con solo utilizar la imaginación.

Con la práctica de los esquemas simbólicos surge el símbolo lúdico, hasta el punto en el que el niño llega a poder prescindir de los objetos y simbolizar solo con las acciones. Siguiendo con el ejemplo del juego de dormir, hasta simular la almohada juntando las manos y apoyando la cabeza sobre ellas (Abad y Ruiz de Velasco, 2011, p. 103).

Los niños y niñas pueden simular que cumplen un rol dentro de un grupo en el que ya se hicieron acuerdos o también pueden optar por actuar de manera individual en un juego colectivo. Por ese motivo, se puede encontrar que en un mismo juego hay niños y niñas que son súper héroes, algunos conducen autos, y otros simulan escenas de su vida cotidiana, etc. Estos juegos se llaman paralelos, tal como lo menciona Linaza en la cita a continuación.

Los primeros juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños en el mismo espacio físico lo que realmente sucede es el llamado “juego en paralelo” en el que cada jugador despliega su propia fantasía. “Piaget nos dice que esta ausencia de colaboración es lo que hace que el juego simbólico lo defina como una actividad egocéntrica ya que está centrada en los propios deseos de cada niño” (Linaza, 1991, p. 13).

HIPÓTESIS 4. Durante el juego simbólico, los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, escenifican situaciones de su contexto sociocultural inmediato.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 05
(Nicolás se encuentra en el juego múltiple)		
<p>Nicolás: ¡Armatambo, Armatambo, Armatambo! ¡Chorrillos, Chorrillos, todo México! ¡Sube, sube, sube, sube! (Sigue ubicado en la parte superior del juego múltiple. Golpea el juego con la mano reiteradas veces). ¡Sube, sube!</p> <p>Valentino: Invita, invita. (Se dirige a Nicolás haciéndole notar que Leandro se encuentra en la parte inferior del juego).</p> <p>Nicolás: Invito. (Se mueve hacia un lado y permite que Leandro suba al juego múltiple N° 01). ¡Sube, sube, sube! ¡Armatambo, Armatambo, Armatambo! ¡Todo pasajero, pasajero!</p> <p>(Mientras suben Leandro y Pelé, va golpeando el juego).</p> <p>Leandro y Pelé: Titi, titi (Imitan el sonido de un claxon. Se encuentran ubicados en la parte superior del juego múltiple N°01, detrás de Nicolás).</p> <p>Nicolás: ¡Armatambo, Armatambo! [Exclama]. (Mira hacia ambos lados).</p> <p>Mattias Y: ¡Señor! Tome plata. (Rompe un papel que tiene en una mano, coloca una parte de este en la mano de Nicolás).</p> <p>Nicolás: (Agarra el papel y observa su mano por unos segundos).</p> <p>Mattias Y: (Baja del juego y tira el papel al suelo).</p> <p>Nicolás: ¡Huaylas, Huaylas, Huaylas, Chorrillos! ¡Baja, baja, sube, sube! [Exclama] (Mira hacia ambos lados mientras golpea el juego con una mano).</p>		

En el episodio anterior, se puede observar que unos niños simulan estar en un medio de transporte público que transita por la zona en la que residen. Durante el juego, van asumiendo roles que escenifican a los mismos trabajadores de los microbuses o pasajeros. En este caso, todos los niños que forman parte del juego, cumplen roles dentro de lo que enmarca estar en un transporte público. Trasladarse en un microbús, forma parte de su quehacer diario y por eso se representa durante los juegos.

Es así que los niños le atribuyen distintas funciones a los objetos con los que juegan según el contexto en el que se encuentren, y también recrean situaciones de la vida cotidiana mientras juegan.

Los niños y niñas tienden a tener facilidad en evocar aquello que es próximo a su realidad de manera que logran entender, no solo su entorno, sino también el rol que desempeñan los adultos en él. Tal como lo mencionan Ferreny y Román en la cita a continuación:

En la vida cotidiana, la representación de roles de adultos, y el uso simbólico de instrumentos y objetos que les son característicos, son un reflejo fiel de experiencias de la vida en sociedad, que le tienen que ayudar a entender las relaciones y las funciones sociales del adulto. (Farreny & Román, 1997, p. 25)

Para poder entender el registro anterior, se utilizó como instrumento el anecdotario N°03, el que permite recabar información acerca del juego, bajo la perspectiva de la docente investigadora, sin dejar de lado la realidad. En él, la docente describe que uno de los niños propone las acciones y es quien muestra mayor iniciativa y participación en las representaciones simbólicas. A partir de ambos instrumentos se rectifica que los niños que interactúan están evocando una escena con la que claramente se sienten identificados pues no solo realizan el juego en esencia sino que también adoptan el lenguaje corporal y oral de los transportistas.

Durante este juego, quien propone la trama es Nicolás y Valentino, por su lado solo imita las acciones que este realiza. Por momentos se puede escuchar algunas de sus intervenciones que se encuentran totalmente acorde al juego.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 02		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 03/06/2014 Duración: 7 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 5
<p>(Niñas sentadas en los columpios, Tiago echado en el suelo y Belén empujando a Estephania)</p> <p>Dana: ¡Tiago, Tiago, ven a empujar! (Tiago viene y empieza a empujar a Nataniel, ella se tapa los ojos)</p> <p>Tiago: Yo voy a empujar oe (Tiago empuja a Dana, Dana le habla a Belén)</p> <p>Dana: ¡Ayúdame! (Tiago retrocede y se pega a la pared mientras Belén ayuda a Dana a detenerse. Tiago corre entre el columpio de Dana y Nataniel y se tira al suelo. Belén empuja a Dana)</p> <p>Tiago: Uh, Ah [Haciendo sonidos de esfuerzo físico] (Tiago se tira al piso, se vuelve a parar y espera que el columpio de Dana se acerque a él para tirarse al suelo simulando que el columpio le golpea)</p> <p>Tiago: Oh, Ah [Sonidos de esfuerzo físico] (Repite la acción 5 veces)</p>		

En el episodio anterior se muestra un juego simbólico individual. El niño simula que el columpio lo golpea y se lanza hacia el suelo emitiendo sonidos de esfuerzo físico. Al otorgarle sonidos a la acción que representa, evoca alguna escena de una película, programa televisivo o alguna pelea que haya presenciado una situación de confrontación en algún momento de su vida. El hecho de que el niño esté evocando escenas así, implica que ha vivido o visto alguna escena de esa índole y la está tratando de comprender mientras juega.

A través del juego simbólico se reproducen situaciones de la vida real, transformadas en función de deseos, miedos y curiosidades según el momento de su desarrollo afectivo. El niño puede referir su propia vida, pero adaptándola, reviviendo sus placeres o sus conflictos, pudiéndolos resolver favorablemente complementando la realidad mediante la ficción. (Farreny y Román, 1997, p. 25)

En este registro anterior, los niños recrean situaciones cotidianas en su juego cuando se encuentran jugando con sus pares, este se hace evidente cuando Tiago emite diferentes sonidos los cuales aparentan la presencia de algún superpoder, el cual ha podido ser observado por el niño en un programa televisivo.

Para complementar el registro etnográfico, se ha recurrido al anecdotario de juego N°04 en dónde la docente ha descrito la escena en la que Tiago se aísla por un momento y pasa de un juego grupal a uno individual. Él simula que el columpio lo golpea y se tira al suelo y se vuelve a parar. Es importante recalcar que Tiago es un niño que muestra mucha afinidad por la actividad física y claramente es algo a lo que está expuesto a través de películas o programas televisivos.

En este juego Tiago se muestra autónomo en otro tipo de juego, pero en esta oportunidad fue quien lideró a un grupo de niñas. Ya que actuaba de acuerdo a la función que le había ofrecido una de sus compañeras. Sin embargo, por momentos la dejó de lado y simulaba ser golpeado por uno de los columpios, esta escena iba acompañada con sonidos que denotaban esfuerzo y acciones que representaban distintas formas de caer.

Para complementar aún más este episodio, nos respaldamos en el dibujo que Tiago realiza de su juego.



Figura 16. Dibujo de Tiago

En su dibujo, Tiago representa el espacio físico en el que se lleva a cabo su juego, pues hace flores y garabatos de lo que serían otros compañeros. Así mismo, esboza un columpio del armazón de tres columpios, pues es el único con el que interactúa en su juego individual. Finalmente, se dibuja frente al columpio pero en el

suelo, recostado. Es vital reconocer que este fragmento del juego fue más significativo para él, lo que sugiere que se ha llevado a escena este juego para ayudarlo a comprender alguna escena que ha visto o experimentado. Si bien, la función simbólica está constituida por el juego como por el dibujo entre otras acciones; no se puede apreciar que el dibujo de Tiago aún no se encuentra tan estructurado como para analizar con mayor profundidad la escena.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 05		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 17/06/2014 Duración: 27 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: Niños y niñas ausentes:
<p>(Mattias Y. y Mathias M. se dirigen al juego múltiple).</p> <p>Mathias M: (Salta en el juego) ¡Rescátame amigo! (Dirigiéndose a Guillermo).</p> <p>MattiasY.: [Grita] ¡Waaaaaaa! ¡El chucky tiene cuatro brazos!</p> <p>Mathias M.: Anda (Dirigiéndose a Mattias Y.) (Se cuelga de uno de los tubos del juego y luego salta fuera de él).</p> <p>Mattias Y.: ¿Vamos a jugar que esta es la ciudad de los malos, ya? (Dirigiéndose a Guillermo).</p> <p>Mattias Y.: Me da miedo Gotzilla pero me he convertido en Gotzilla! [Simula con sus manos que se convierte y luego grita] ¡Waaa!</p>		

En el registro anterior, se puede apreciar que los niños se basan en la ficción para representar un juego simbólico. En este, ellos verbalizan lo que está ocurriendo llegando a acuerdos para que el juego sea llevadero. La teoría menciona que una característica del juego simbólico es el vínculo que hay con las emociones, tal como se puede observar en el registro pues en un momento un niño menciona que le da miedo su personaje.

Lo que sí puede hacer el entorno, siempre que se base en el respeto al niño y a su juego, es intervenir para ayudarlo a exteriorizar esa vida interior que el niño lleva dentro, si por él mismo no puede hacerlo; ofrecerle contextos que le provoquen aquellas emociones que menos domina, para que pueda tener el placer de vivirlas desde la seguridad que proporciona el juego... (Palou, 2004, p. 99).

En este registro se evidencia que los niños recrean diferentes situaciones de su vida cotidiana en su juego cuando está acompañado, ya que en este se evidenció que los niños recrean una situación observada en algún programa televisivo ya que este juego presenta personajes de la ficción.

Se ha recurrido a una entrevista para reafirmar lo observado en el registro etnográfico.

ENTREVISTA N° 15

Doc 2: Mattias Y. ¡Qué lindo tu dibujo! A ver cuéntame ¿A qué has jugado hoy día?

Mattias Y.: A X-men (contesta mientras sigue dibujando).

Doc 2: A X-men. Y a ver ¿Con quién has jugado?

Mattias Y.: Con Mathias M., y Santa Malía y Memo y Jhordano.

Doc 2: ¿Jugaron a X-men?

Mattias Y.: ¡Y Oriana! (hacienda un gesto con su cara y su dedo)

Doc 2: Pero yo había escuchado que habían jugado a los Chuckies. ¿Tú has jugado a los Chuckies?

Mattias Y.: (Se mantiene en silencio y suelta unas sonrisas).

(Interviene Mathias M. en la conversación).

En la entrevista anterior, se ha encontrado información vital para describir la escena de juego desde una perspectiva interna, la de Mattías Y y la de Mathías M. Se observa una conversación fluida entre las tres personas que interactúan. Los niños entrevistados describen con facilidad el juego que realizaron. Es resaltante que uno de los niños describa su juego de una manera y el otro le otorgue un nombre diferente. En el registro, Se hace evidente que Mattías se siente asustado por el personaje que se le otorga y que no quiere ser eso. En la entrevista, él menciona que para él, jugar a los Chuckies es jugar a X-men. De cualquier manera, ambos juegos son netamente ficticios y son adquiridos a partir de su interacción con los programas televisivos y películas.

Para ahondar más en el análisis, se muestra el dibujo que realiza Mattías Y.



Figura 17. Dibujo de Mattías Y.

En el dibujo se hace evidente la diferencia que hay entre el juego de Mattías Y. y Mathias M. Tal cómo se menciona en la entrevista, Mattías, se dibuja en medio con un disfraz de “Wolverine” de X-men protegiendo al personaje del lado derecho quien muestra tristeza en su expresión facial, Johrdano. Está cuidándolo de Oriana, quien es el Chucky, la villana de la escena. En la parte superior de la hoja, se ven dos esbozos de cuerpo humano que son Mathías M. y Mathias SM.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 09		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/07/2014 Duración: 17 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>(Jorge, Leandro, Mathias, Mattías y Pelé se van al juego múltiple.)</p> <p>(Pelé y Mattías conversan mientras se desplazan hacia el juego múltiple.)</p> <p>Mattías Y.: Ya, yo soy acuario. (Se acercan Pelé y Jorge)</p> <p>Mattías Y.: (Dirigiéndose a Pelé) ¿Tú qué quieres ser?</p> <p>Mattías Y.: (Dirigiéndose a Jorge) ¿Tú qué quieres ser? Tú eres Superman y yo soy acuario. Superman eres. (Señalándolo)</p> <p>(Los cinco niños suben al juego múltiple. Mattias, Pelé y Mathías se paran entre las barras de madera haciendo distintas mímicas imitando a algunos súper héroes. Luchan durante 30 segundos en la superficie del juego múltiple, hasta que Mattías y Pelé</p>		

corren en dirección a los columpios.)

Mathias: ¡A ver dispara! (Se dirige a sus compañeros mientras corre en busca de ellos)

(Juegan durante unos minutos en la resbaladera, hasta que Mattías salta de la parte superior de la resbaladera.)

Mattías Y.: ¡Voy a preparar mis misiles! [Grita] (Se dirige hacia el juego múltiple.)

(Mattías Y. y Pelé corren alrededor del patio luego se encuentran con Jorge y simulan dispararle a Nicolás impidiéndole el paso, este se defiende utilizando las manos como escudo emitiendo diferentes sonidos.)

En el episodio seleccionado, se hace evidente cómo los niños realizan un juego evocando escenas de algún programa televisivo. Se dividen roles recordando qué es lo que más les llama la atención de los superhéroes en cuestión y los utilizan a lo largo del juego. Se hace evidente que hay un juego comunal pues aunque no haya verbalización de la escena, los cinco juegan y se desplazan en función a cómo se va desarrollando la trama del juego. Es importante mencionar que este juego está basado puramente en un aspecto ficticio lo que les otorga recursos creativos que les permiten playearse en la imaginación y acotar a su juego con escenas u objetos que no están ahí pero que simulan que sí.

Se podrían establecer dos grandes categorías respecto a los temas o contenidos de los juegos de ficción: una sería la formada por una versión simplificada de la realidad vivida o experimentada (jugar a las casitas, a las tiendas, a los médicos, al colegio...), y la otra sería la formada por un mundo de ficción (jugar a los superhéroes, a los vaqueros, a los extraterrestres...) (Venegas, García y Venegas, 2010, p. 24).

En el juego de los niños se evidencia que recrean diferentes situaciones de la vida cotidiana en su juego cuando está acompañado.

El registro anecdótico N°10, nos permitió conocer más a fondo el juego de los niños ya que nos muestra, que en el juego de Mattias Y. se hace evidente el juego ficticio que se da con sus compañeros. El niño le otorga roles a sus compañeros, en la mayoría de sus juegos, ya que es él quien lidera el juego. Durante sus juegos reproduce acciones, gestos y frases acorde al súper héroe que representa. Y también suele incluir como escenas eventos de gran magnitud que hayan suscitado en interés social, por ejemplo: el mundial, la muerte de Michael Jackson, entre otros.

Aquí, se logra entender, desde una perspectiva ajena al juego, que Mattías Y. es el líder del grupo, es quien tiene mayor alcance en la representación simbólica y es quien le otorga cierta línea de continuidad al juego. El juego es claramente simbólico basado en lo imaginativo fantástico que forma parte de su contexto inmediato a partir de la televisión o el cine. Para ahondar en el análisis, se recurre al dibujo de Mattías Y.



Figura 18. Dibujo de Mattias Y.

A partir del dibujo, se observa que Mattías Y. se dibuja en medio, disfrazado de un X-men. Él se considera “Acuario”; sin embargo no se dibuja como tal. En la parte superior dibuja al personaje “Ojo de Halcón” así como dibuja a sus compañeros que son “Superman” o “Acuario” Esta distribución resulta importante pues hace implícito que es él quien lidera el juego y quien les otorga a sus compañeros de juego, los roles que deben asumir

En la hipótesis se había planteado que los niños y las niñas escenificaban situaciones de su contexto sociocultural inmediato. A partir de los cuatro registros mostrados, podemos constatar que la suposición hecha, es verdadera. En el primer registro se evidencia una situación del contexto inmediato pues los niños y niñas utilizan medios de transporte día a día. Además, se hace evidente cómo los programas televisivos forman parte de las actividades que realizan los niños y niñas cuando salen de la institución educativa. Finalmente, se hace indiscutible la repercusión que tiene

exponer a los niños y niñas a situaciones de confrontación o violencia pues tal como se muestra en el tercer registro, los niños asimilan todo lo que escuchan y lo evocan durante su juego para tratar de darle un sentido y asimilarlo como parte de su día a día.

HIPÓTESIS 5. Los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, le atribuyen un significado diferente a los elementos de su entorno durante el juego simbólico.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 05
<p>(En paralelo, se van desarrollando otros juegos. Nicolás se encuentra parado en la parte superior del juego múltiple n°1, que está ubicado a lado izquierdo del patio de juegos).</p> <p>Nicolás: ¡Sube, sube, sube! ¡Baja, baja, baja, baja, baja! [Exclama]. (Golpea el juego con una mano mientras mira hacia ambos lados).</p> <p>Nicolás: ¡Baja, sube! [Exclama]. (Se da la vuelta en el mismo lugar).</p> <p>Nicolás: ¡Pasaje! [Exclama]. (Le extiende la mano a Valentino, simulando pedir dinero).</p> <p>Valentino: (Simula darle una moneda).</p> <p>Nicolás: (Se mueve a un lado permitiendo a su compañero subir al juego. Luego simula guardar la moneda en su bolsillo). ¡Acá tienes plata! [Exclama]. (Se dirige a su compañero Valentino).</p> <p>Valentino: ¡Ahí tienes! (Simula entregarle una moneda en su mano).</p> <p>Nicolás: ¡Armatambo, Armatambo, Armatambo! ¡Chorrillos, Chorrillos, todo México! ¡Sube, sube, sube, sube! (Sigue ubicado en la parte superior del juego múltiple. Golpea el juego con la mano reiteradas veces). ¡Sube, sube!</p> <p>Valentino: Invita, invita. (Se dirige a Nicolás haciéndole notar que Leandro se encuentra en la parte inferior del juego).</p> <p>Nicolás: Invito. (Se mueve hacia un lado y permite que Leandro suba al juego múltiple n°1). ¡Sube, sube, sube! ¡Armatambo, Armatambo, Armatambo! ¡Todo pasajero, pasajero!</p>		

En el escenario anterior se puede evidenciar que el juego múltiple n°1 es utilizado por los niños para simular que es un medio de transporte. Esto se puede dar en buena medida, por sus características estructurales como por ejemplo que es de

tamaño grande, hay espacios para subir y bajar, etc. Los niños que participan de este juego necesitan utilizar el juego múltiple como un objeto referencial pues su pensamiento lógico no les permite aún tener juegos simbólicos tan abstractos. El uso de este objeto, les permite escenificar una situación creíble en la que se pueden involucrar sin dificultad. En el registro anecdótico N°03, se complementa la observación registrada de una manera más cualitativa, de la escena, a partir de la perspectiva de la docente observadora. En su descripción, la docente redacta que los niños están jugando al transporte público. Si bien es algo que se infería a partir del registro etnográfico, esto se confirma en el presente instrumento. Además, se reafirma el uso simbólico del lenguaje empleado durante el juego. La docente lo reconoce como propio de los personajes que simulan ser. Finalmente, se distingue, dentro de las observaciones, que Nicolás es quien lidera el simbolismo en el juego, desde la elección del espacio físico donde jugarían hasta los roles que asumen los que intervienen en el juego. Esto quiere decir que Nicolás y en menor medida, Valentino, le atribuyen distintas funciones a los objetos que lo rodean mientras que asumen diversas conductas adultas para llevar a cabo su juego. Esta diferencia en la abstracción simbólica se evidencia en la ligera diferencia en el desarrollo del pensamiento lógico entre uno y otro actor y se puede ver que dentro de las representaciones ficticias, el actor principal construye un objeto grande y funcional a partir de una estructura de madera, mientras que el otro, construye objetos abstractos pero de menor tamaño como son las monedas. Claro ejemplo que muestran Venegas, García y Venegas en la siguiente cita:

Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes. Así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que estos y aquellas representan. El niño empieza a hacer como sí, es decir, atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones (Venegas & García & Venegas, 2010, p. 136).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 07		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 23/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 32 Niños y niñas ausentes: 3
<p>(Los niños y niñas se encuentran jugando en el patio de juegos. Alondra, Priscilla y Lucero, se encuentran ubicadas debajo de las escaleras, sentada en el grass sintético las niñas levantan este y sacan un poco de tierra la cual colocan en los escalones).</p> <p>Alondra: (Moviendo la tierra con sus dedos). ¡Mira estoy haciendo mi pollito!</p> <p>Lucero: (Observa la acción de Alondra y realiza lo mismo utilizando una rama pequeña).</p> <p>Alondra: ¡Hay que cocinar arroz con pollo! [Riendo].</p> <p>Priscilla: ¡Sí, hay que cocinar!</p> <p>(Las tres niñas simulan cocinar utilizando la tierra, luego le atribuyen rol de mostrador a los escalones).</p> <p>Alondra: ¡Vendo, vendo! (Con un volumen de voz bastante alto. Al oír esto, Leandro, Pelé y Faviano se acercan y observan lo que realizan las niñas).</p> <p>Leandro: ¿Y qué están vendiendo?</p> <p>Alondra: Arroz con pollito frito, ¡está bien rico!</p>		

En el fragmento anterior se hace evidente cómo las niñas involucradas en el juego están simulando que cocinan una vianda. Jugar a la cocina es una representación de su entorno cercano pues es algo con lo que están en constante contacto. Lo curioso es cómo cocinan pues utilizan tierra del patio de juegos para pretender que esos son los ingredientes de su platillo. Además, utilizan los escalones de uno de los juegos para utilizarlo como mostrador para “vender” sus platos de comida. Esto se da porque requieren de algún material que ayude a concretizar su juego. Podrían imaginar el plato pero requieren de algo concreto y tangible para que pueda ser real para ellas. Esto es algo característico para el juego simbólico tal como lo mencionan Abad y Ruiz de Velasco en su libro “El juego simbólico”:

El juego proyectado se caracteriza porque en él se da vida a objetos que se convierten en los protagonistas de la acción dramática. Es como si el niño actuara de director de escena y, como su nombre indica, proyectara en los objetos las acciones que desea realizar (Abad y Ruiz de Velasco, 2011, p. 105).

Para complementar el registro etnográfico resaltado, se ha elegido una entrevista y un dibujo de manera que se puede entender el juego en su totalidad respaldando la hipótesis así como entender la intención simbólica del mismo.

ENTREVISTA N° 24

Doc 1: Hola Alondra.

Alondra: Hola Miss.

Doc 1: Cuéntame Alondra ¿A qué jugaste?

Alondra: A la cocinita (Sonriendo).

Doc 1: A la cocinita, qué lindo.

Alondra: Y con Lucero.

Doc 1: Con Lucerito ¿Y con nadie más?

Alondra: Sí.

Doc 1: Ah ya ¿Y cómo estuvo tu jueguito? Cuéntame.

Alondra: ¡Ah! (Mientras piensa toca su cabeza).

Doc 1: Divertido, las vi muy contentas y que cocinaban.

Alondra: ¡Ah! Arroz con pollo.

Doc 1: Arroz con pollo ¡Qué rico!

Alondra: Y estábamos diciendo ¡Vendo, vendo! Lucero era la tía y yo era la hermana y los bebitos eran los niños.

Doc 1: Gracias Alondra.

Este fragmento de la entrevista N° 24, permite identificar que el juego de la “cocinita”, la niña entrevistada se siente cercana al escenario pues evoca no solo el hecho de cocinar un arroz con pollo sino que contempla, dentro de su juego, miembros de la familia, lo que indica que es que una escena relacionada a su vida cotidiana en la que asumen, todos los actores, conductas adultas mientras que le atribuyen una función simbólica a objetos del entorno. Esto resulta resaltante pues si no fuese de esta manera, la abstracción del juego impediría que este se prolongue. Para ahondar más en el juego expuesto, se ha recurrido al dibujo de una de las niñas.



Figura 19. Dibujo de Lucero

En el dibujo, se puede ver la distribución del espacio de juego, dejando en claro en dónde se encuentran pues pone una flor en el lado inferior derecho de la hoja. Esto implica que están en el patio de juegos. Así mismo, se logra establecer que el juego es de carácter grupal y qué es lo que están haciendo en él. En el dibujo del medio de la hoja, se aprecia que la persona tiene un sombrero de chef, según lo que ella comentó sobre su dibujo. Además, en la parte central inferior de la hoja se evidencia la venta de la comida pues un personaje le está entregando algo en la mano a otro. Es vital reconocer la importancia del dibujo pues quiere decir que todos los niños se han sentido parte de la representación simbólica.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 14		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 18/08/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>(La presente observación se realizó en el patio central de la I.E, minutos antes la docente colocó pañuelos por todo el espacio. Los niños salen al patio, caminan lentamente observando todo el espacio. Mathias SM. se dirige hacia un pañuelo, lo agarra y corre agitándolo. Sus compañeros lo observan y repiten la misma acción).</p> <p>Mathias SM.: (Agitando el pañuelo en diferentes direcciones). ¡Toma pa que te enamores more moreeeeeee!</p>		

Mattias Y.: (Agarra un pañuelo que encuentra en el piso y lo mueve hacia ambos lados). ¡Mi espada...de Don José de San Martín...para matar a los enemigos! (Corre hacia una esquina del patio).

(Mattias Y. y Mathias SM. juegan agitando los pañuelos durante tres minutos. Sale al patio Leonardo).

En el registro anterior, se ve un corto pero significativo episodio en el que dos niños le otorgan significados diferentes al mismo objeto. Uno, simula que este objeto es un accesorio para acompañar la canción que canta mientras que el otro pretende que el pañuelo es una espada. Hay dos cosas resaltantes en este episodio y es que no solo le ha otorgado una función específica al pañuelo sino que ha creado un escenario totalmente ficticio que parte de las recientes celebraciones de las fiestas patrias Peruanas. El pañuelo que utiliza, no se asemeja a una espada ni siquiera en contextura; sin embargo, el niño le da un propósito específico para poder complementar el escenario real que ha evocado en su juego.

Para aportar más al análisis del episodio sobre el juego simbólico, se ha recurrido al anecdotario de juego N° 15. Instrumento en el que la docente observadora anotó las percepciones que tuvo a partir del juego que el niño tuvo. En él, la docente resalta que el actor usualmente tiene facilidad para el simbolismo. La docente menciona claramente que no es la primera vez que lo hace y que más bien, usualmente su juego implica evocaciones simbólicas. Es interesante mencionar que no solo le otorga un significado al pañuelo sino que, al emitir sonidos, el niño está representando una escena en la que utiliza dicha espada. Esto implica que finge una escena grupal puramente imaginativa pese a que parte de un hecho real.

Cuando un niño representa en el juego un objeto que no se halla presente, el niño realiza una pantomima del movimiento con un objeto sustitutivo o imaginario. En la condición de pantomima de nuestro estudio, lo que en realidad se les pide a los sujetos es que finjan que están planchando, tocando el tambor, etc. (Russell, 1999, p. 154).

La hipótesis planteada sugiere que los niños y niñas le otorgan un fin específico a los elementos que los rodean, esto se logra afirmar pues, en efecto, los niños y niñas del aula hacen que diversos objetos o elementos cobren vida para complementar de manera concreta el escenario que están simbolizando. Inicialmente, los niños necesitan de estos objetos pues su juego no puede ser abstracto en toda su

esencia. Esto es porque el desarrollo del pensamiento lógico no les permite simbolizar de una manera tan abstracta. Otorgarle una función al objeto para representar algo diferente es interesante pues en esa acción yace el verdadero uso de la función simbólica.

Cuando puede proyectar los símbolos representados sobre otros objetos, estos pasan a ser objetos sustitutos o símbolos. De esta manera se distingue entre aquello que se representa y aquello con que se representa, es decir, se produce la verdadera representación simbólica (Farreny & Román, 1997, p. 25).

Juego de reglas. El juego de reglas, consiste en otorgar pautas que lo sistematicen, a manera de acuerdo, aceptado por todas las personas que intervienen en él. Por tal motivo, solo puede darse en un ámbito de socialización.

Tiene dos características fundamentales: la primera es que las reglas deben verbalizarse pues de esta manera, fungen como estrategias que esquematizan el desarrollo del juego. Esto sucede porque el juego se fundamenta en el desarrollo cognitivo y, sobre todo, lingüístico del niño y la niña, que implica un acto comunicativo, en el que la regla es el mensaje y por ende, el grupo de personas con las que se juega, intervienen como receptores.

La segunda es que las reglas tienen dos maneras de hacerse presentes en el juego. Pueden ser propuestas por los niños y niñas durante el desarrollo del mismo juego, reglas espontáneas, como también pueden ser reglas adquiridas a partir de convenciones sociales, generacionales o culturales, reglas transmitidas. Tal como lo mencionan Navarro y Trigueros en la siguiente cita:

En los juegos de reglas existirían unas reglas transmitidas, convirtiéndose en juegos “Institucionales”, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores y suponen la influencia de los mayores sobre los menores (imitación de los mayores a causa del prestigio, etc.) Y también existirían unas reglas espontáneas, que son de naturaleza contractual y momentánea, que provienen de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos y de unas relaciones que a menudo se limitan a ser entre iguales y contemporáneas (Navarro & Trigueros, 2009, p. 170).

HIPÓTESIS 6. En el aula de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo, los niños y las niñas verbalizan reglas durante su juego.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 02		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 03/06/2014 Duración: 7 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>(Tiago se para y empuja a Estephania mientras Belén empuja a Dana. Todos siguen jugando por un minuto. Williams se acerca a la Doc 2 para ver qué está haciendo. Tiago se acerca al columpio de Dana y lo detiene).</p> <p>Williams: ¡Yo también! [Exclama]. (Se integra al juego).</p> <p>Tiago: ¡Ya, tú acá y yo allá! [Exclama]. (Se dirige a Williams).</p> <p>(Belén empuja el columpio de Dana, Williams empuja a Estephania y Tiago a Nataniel).</p> <p>Tiago: ¡Ya chicos!</p> <p>Belén: ¡Ya, una carrera, una carrera! [Exclama]. (Se dirige a Tiago y Williams).</p> <p>Tiago: ¡En sus marcas, listos, fuera! [Exclama]. (Retrocede unos pasos y empuja con bastante fuerza el columpio donde está Nataniel).</p> <p>Dana: Nataniel ¡Yo voy a ganar! [Exclama]. (Se dirige a Nataniel).</p> <p>(Williams suelta a Estephania y Belén lo llama, él vuelve a empujarla y continúa la carrera).</p> <p>Tiago: ¡Paren, ya pues paren, paren! [Exclama]. (Se dirige a sus compañeros).</p> <p>(Belén detiene el columpio de Dana y el de Nataniel. Tiago le muestra a Belén la herida que se hace empujando a Nataniel y se va. Belén conversa con Dana y la sigue empujando).</p> <p>Belén: ¡Ya pues Dana! [Exclama, se muestra fastidiada].</p> <p>(Dana ya no quiere seguir columpiándose. Luego se vuelve a acomodar en el columpio y Belén la empuja y empuja a Nataniel y a Estephania intercalándolas).</p>		

En la escena anterior se puede observar que un grupo de niños y niñas están conversando para ponerse de acuerdo sobre quién cumplirá qué rol en el juego. Es evidente que el lenguaje cumple una función muy importante pues sin él, los niños y niñas no podrían llegar a algún convenio. Durante el juego de reglas, ellos verbalizan sus propuestas como parte de un consenso social. Esto implica una interrelación en donde la comunicación es absolutamente indispensable pues permite organizar el juego de tal manera en el que los niños puedan comunicar sus intereses y necesidades en función al juego y que se pueda llevar a cabo este, de manera grupal.

Es un proceso gradual que va desde el juego libre: espontáneo, fantástico y cambiante, hasta los juegos estructurados: de mayor autodominio, en los que se ha de seguir el turno y se acepta ajustarse a unas reglas colectivas.

El tiempo previo al inicio de un juego de reglas, en el que se habla de los detalles de cómo jugar, es más importante a veces que el propio juego. Por tanto, se debe dejar tiempo para la negociación entre los jugadores y para discutir los pormenores del juego (Díez, 2013, p. 154).

Para complementar el episodio anterior, las docentes investigadoras hacen uso del registro anecdótico N°5, instrumento que permite conocer el juego con detalles, según la perspectiva de la investigadora. Puede comprobarse que ambos registros indican lo mismo, lo que demuestra la veracidad del episodio. Encontramos que, desde la perspectiva del juego de Belén, también se evidencia la regla verbalizada que aparece como un complemento, sobre una que ya ha sido propuesta por su compañero Tiago. Esto permite identificar claramente la colectividad del juego y el respeto que se mantiene por las reglas propuestas por otros actores como las mismas que ella propone.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 10		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 03/07/2014 Duración: 17 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>(Mauricio corre hacia el juego múltiple N°2 y sus compañeros corren detrás de él. Sube de manera inversa por la resbaladera y baja. Pelé sube junto con Jhan Pool, quien se sienta en la parte superior de la resbaladera. Faviano se queda parado en la parte inferior de la resbaladera).</p> <p>Mauricio: Hay que jugar con la chapita. (Mostrándole una tapa de botella a Jhan Pool quien está en la parte de arriba de la resbaladera). (Faviano rueda una tapa de botella tratando de que llegue a la parte superior de la resbaladera).</p> <p>Jhan Pool: Voy a bajar. (Se desliza por la resbaladera mientras su compañero sigue lanzando la tapa y esta le cae en la cara a Faviano).</p> <p>Mauricio: ¡Oye! ¡Ya pues, no bajes! (diciéndole a Jhan Pool)</p> <p>(Pelé se desliza por la resbaladera, Faviano lanza la tapa al mismo tiempo. Mauricio sube a la resbaladera y recibe la tapa.)</p> <p>Mauricio: ¡La shapita, la shapita! (Pronunciación del niño).</p> <p>Jhan Pool: ¡Ya pásala! ¡Tú la pasas y yo la subo! (Mauricio rueda la tapa de plástico por la resbaladera y continúan en la misma dinámica por unos minutos).</p>		

Una característica principal de la formación de reglas es su verbalización, esto se da esencialmente porque las reglas son un mensaje que debe ser emitido y recibido de manera oral.

A los cuatro años, los niños y niñas aún no desarrollan completamente su pensamiento lógico y por eso las reglas no llegan a ser del todo abstractas. En la concreción de ellas, los niños y niñas suelen tener dificultades pues las consideran irremplazables o inmodificables. Dentro del marco de la verbalización de reglas, se pueden hallar algunos diálogos en los que los niños, tal como está descrito en la escena anterior, se llaman la atención por no seguir la norma tal cual fue propuesta. No es particularmente una escena en donde se vea el proceso de llegar a un acuerdo que sistematice el juego sino más bien un diálogo en el que los niños que interactúan, se llaman al orden tratando de hacer respetar la regla inicial de la manera más concreta posible. En este caso, Mauricio propicia respeto hacia las reglas propuestas y también las que él propone.

De los dos a los seis años los niños son capaces de representar las cosas y las acciones por medio del lenguaje, esto les permite recordar sus acciones y relatar sus intenciones para el futuro. Sin embargo, no pueden aún realizar razonamientos abstractos, por lo que no pueden comprender el significado de las normas generales. Esto hace que las vean como cosas concretas imposibles de variar que se han de cumplir en su sentido literal (Portillo, 2005, p. 58).

Para fundamentar la idea, sobre la verbalización de la regla, por parte de los niños implicados en el juego. La docente investigadora, realizó una entrevista a un niño participante de juego. A continuación un extracto del instrumento utilizado:

ENTREVISTA N° 41

Doc 1: Cuéntame ¿A qué jugaste hoy día? ¿A qué jugaste hoy día Pool?

Jhan Pool: A chapas.

Doc 1: ¿A qué?

Jhan Pool: A chapas.

Doc 1: ¿Qué?

Jhan Pool: Con chapas.

Doc 1: ¡Con chapas! (Hubo un momento en que la docente tuvo que atender algunas necesidades del aula) ¡Con chapitas! ¿Y con quién jugaste?

Jhanpool: Con Fabrizio (Haciendo referencia a Mauricio).

Doc 1: Con Mauricio y ¿Con quién más?
Jhanpool: Y con Faviano.
Doc 1: Y con Faviano y ¿Cómo estuvo tu juego?
Jhanpool: ¡Divertido!
Doc 1: ¡Divertido! Y ¿Qué hacían con la chapita? ¿En dónde estaban jugando?
Jhanpool: Ah... a girar.
Doc 1: ¡A girar la chapita! ¡Qué bonito! Gracias mi cielo.

La entrevista realizada a Jhan Pool, nos permite afirmar que, el niño conoce lo que ha jugado, pero aún presenta un poco de dificultades para poder verbalizarlo. En el momento que la docente le pregunta: ¿Qué hacían con la chapita?, el niño responde con un “a girar” puede ser que esta expresión se vea relacionada con la acción de “tirar o rodar” o bien pueda haberla verbalizado a partir de los giros que realizaba el objeto (chapa) al caer por la resbaladera. Esta última idea se ve respaldada por el dibujo, del mismo niño entrevistado, que tal como se puede apreciar, a lado izquierdo de la hoja se ha dibujado en la misma posición en la que se encontró por algunos momentos (parado a lado de la resbaladera) se evidencia también que tiene uno de los brazos extendidos, lo que indica que realizó la acción de recibir las chapas, cada vez que era deslizada. Por consiguiente, se puede afirmar que todos los actores proponen cómo se desarrollará el juego dándole un orden secuencial.



Figura 20. Dibujo de Jhan Pool

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 13		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 10/07/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 19 Niños y niñas ausentes: 16
<p>(Faviano, Leandro y Nicolás moldean bolitas por unos minutos. Se encuentran sentados a lado de la puerta del aula).</p> <p>Faviano: ¡La mía es más grande! [Exclama]. (Mostrando la bolita a su compañero).</p> <p>Nicolás: ¡No, la mía es grande, grande! [Exclama] (Muestra la bolita de plastilina a sus compañeros).</p> <p>Leandro: ¡Asuuuu amigo! [Exclama].</p> <p>Faviano: (Observa el pote de plastilina por unos segundos. Intenta meter la bolita de plastilina lanzándola con la mano derecha). ¡Oh! [Grita].</p> <p>Faviano: ¡Mira amigo! [Exclama]. (Le muestra a su compañeros como lanza la bolita hacia el pote).</p> <p>Leandro: ¡Yo, yo! ¡Ahora yo! (Lanza la bolita al vacío).</p> <p>Nicolás: (Imita la misma acción que realiza Leandro).</p> <p>Faviano: ¡No, acá adentro de esto! [Exclama]. (Mientras señala el pote).</p> <p>(Nicolás, Leandro y Faviano lanzan varias bolitas hacia el pote que se encuentra a centímetros de ellos).</p> <p>Faviano: (Una de las bolitas que lanza entra adentro del pote). ¡Uoo! ¡Lo hice, punto! [Exclama].</p> <p>Leandro: ¡Bien amigo! [Exclama]. (Se dirige a Faviano).</p>		

El fragmento anterior, sirve como una clara referencia de la importancia que tiene el desarrollo paralelo entre el lenguaje y el juego. Tal como se puede observar, los niños tienen un diálogo en el que describen el objeto con el que juegan y luego le otorgan un fin específico. Las normas que rigen el juego implican no solo la comunicación que se necesita sino también el desarrollo cognitivo y motor, la estructuración espacial y la convivencia que han alcanzado los niños que intervienen en el episodio.

El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo (Garvey, 1985, p. 9).

Para complementar el episodio observado se recurrió al registro anecdótico N°11 en el que se reafirma que, es Faviano quien propone cómo se desarrollará un nuevo juego dándole un orden secuencial. Los demás niños tienen un claro respeto

por las reglas propuestas. Es interesante ver cómo Faviano llega a darle el orden secuencial al juego pues parte de su descubrimiento de las características físicas de la plastilina y las posibilidades de movimiento que tiene con esta, hasta la socialización y verbalización del nuevo juego creado.

Para complementar la hipótesis anterior, las investigadoras seleccionaron el dibujo de uno de los niños participantes.



Figura 21. Dibujo de Leandro

Se puede apreciar a Leandro, en el extremo inferior izquierdo y tres bolitas a su lado. Aquello representa la acción, que el niño estuvo repitiendo a partir de lo mostrado por Faviano. En este caso, también dibuja el trayecto que pasan las bolitas de plastilina, entendiéndolo que estas pueden entrar en el pote como también cabe la posibilidad de que no ocurra. Esto claramente depende de su destreza. Se observa también que Leandro no dibuja el juego colectivo sino más bien la percepción que tuvo de manera individual.

La hipótesis planteada suponía que los niños y niñas verbalizan sus reglas durante el juego. A partir de lo estudiado, se ha podido determinar que la premisa es cierta pues de alguna manera, los niños y niñas tratan de entablar diálogos que favorecen la sistematización de sus juegos. En algunos casos, las conversaciones se dan de tal manera en la que las reglas espontáneas son asimiladas por todos los jugadores con grandes muestras de convivencia, por ejemplo en el registro N°02 o el

N° 13. Por otro lado, se pueden hallar situaciones comunicativas en las que los niños y niñas tienen mayores dificultades para ser receptivos con las reglas impuestas pues en su ser egocéntrico, no conciben que dichas reglas sean manipuladas por quien no las impuso como en el registro N° 10. En cualquiera de los dos casos, se hace evidente una verbalización de reglas, por más mínima que sea esta interacción. Es definitivamente adelantado a la evolución del pensamiento lógico pero cien por ciento respaldado en el desarrollo lingüístico.

HIPÓTESIS 7. El juego de reglas de los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, se hacen evidentes las normas preestablecidas por convención social.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 13		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 10/07/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 5
<p>Un grupo de niñas conformado por Ximena, Fabiola, Rut y Priscilla, juega debajo del juego múltiple N°02</p> <p>Fabiola: ¡Ya, rápido! [Exclama]. (Voltea e inicia el conteo apoyada en una de las barras inferiores del juego múltiple N°02). (Ximena, Priscilla y Rut empiezan a correr por todo el patio de juegos. Se esconden en distintas partes del patio).</p> <p>Fabiola: Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce. (Cuenta lentamente apoyada en una barra inferior del juego múltiple N°02). ¡Ya chicas, ya voy! [Exclama]. (Corre rápidamente en busca de sus compañeras).</p> <p>Fabiola: ¡Ay Prisci ya te vi! [Exclama]. (Corre hacia la barra donde se encontraba contado). ¡Ampay, la Prisci ya te vi! [Exclama]. (Toca reiteradamente la barra con su mano derecha). (Ximena, Priscilla y Rut corren hacia el lugar donde se encuentra Fabiola).</p> <p>Ximena y Rut: ¡Ampay, me salvo! [Exclaman]. (Tocan la barra donde está ubicada Fabiola).</p> <p>Fabiola: ¡No, no. no! ¡No vale porque yo estoy aquí, aparte tú tienes que correr y ganarme! [Exclama fastidiada]. (Se dirige a Ximena y Rut).</p> <p>Rut: ¡Ya otra vez! [Exclama].</p>		

En el registro anterior, se puede observar claramente el desarrollo del juego de las escondidas, el cual está ejecutado por un grupo conformado por cuatro niñas. El escenario, donde se registró este episodio, es el patio de juegos de la institución

educativa, lugar donde los niños y las niñas tienen un amplio espacio para desplazarse; así también como mobiliario para poder jugar.

El inicio de la actividad, surge luego de una conversación que el grupo ha entablado debajo del juego múltiple N°02, en donde una de las niñas, propone jugar a las escondidas. En este caso, se puede observar que el grupo de niñas, accede a la propuesta de su compañera; lo que nos lleva a afirmar que todas las integrantes conocen de qué juego se trata y cuáles son las reglas que este contiene. De no ser así, alguna de las niñas hubiera manifestado su interés por conocerlo por medio de una pregunta o acotación.

El juego está influido por el entorno y el ambiente en el que se desarrolla. Sus acciones tienen estrecha relación con las ideas y formas de organización de los grupos y sociedades. Admitimos la fuerza del aprendizaje en los primeros estadios de juego, pero esta no justifica que se juegue por una razón biológica, exclusivamente es el contexto social y la cultura quienes configuran el juego (Navarro, 2000, p. 111)

La cita mencionada anteriormente, da a conocer que todo juego está influido por el entorno y contexto donde se ubique el niño y la niña. En este caso, las cuatro niñas que conforman este grupo, en algún momento han evidenciado o sido partícipes del juego de las escondidas, cerca de su entorno, aquella interacción ha logrado que ninguna de ellas tenga algún inconveniente durante el desarrollo de este.

Para fundamentar la idea, sobre el conocimiento del juego por parte de las niñas. Una de las observadoras de esta investigación, realizó una entrevista a una de las participantes de juego, minutos después que había ingresado al aula de clases. A continuación un extracto del instrumento utilizado:

ENTREVISTA N° 43

Doc 2: Ximenita ¿Cómo estás? ¿A qué jugaste hoy día?

Ximena: A las escondidas.

Doc 2: ¡Qué lindo! Y ¿Con quién jugaste?

Ximena: Yo jugué con Fabiola, Rut y Priscilla.

Doc 2: ¿Con todas tus amigas! Y ¿Cómo era tu juego?

Ximena: Mmm (Se mantiene en silencio). Primero se tiene que correr y luego se va a otro lugar para que no lo encuentren y sigue avanzado los lugares corriendo antes que lo encuentren.

A partir de la información recaudada por medio de la entrevista, se observa que, Ximena, describe el juego de las escondidas desde su perspectiva o en este caso función que cumple en el juego. En las dos oportunidades, que una de sus compañeras, se encarga de contar, Ximena, tiene que esconderse en algún lugar para que no la pueda encontrar. Si es que comparamos esta acción con su descripción del juego, se puede evidenciar que ambas ideas representan lo mismo. Por consiguiente, el que esta niña pueda describir y ejecutar con total normalidad un juego, nos lleva a la conclusión de que en algún momento ha sido partícipe de este o alguien dentro de su contexto le ha enseñado a jugarlo.

En los juegos de reglas existirían unas reglas transmitidas, convirtiéndose en juegos “Institucionales”, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores y suponen la influencia de los mayores sobre los menores (imitación de los mayores a causa del prestigio, etc.). Y también existirían unas reglas espontáneas, que son de naturaleza contractual y momentánea, que provienen de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos y de unas relaciones que a menudo se limitan a ser entre iguales y contemporáneas (Navarro & Trigueros, 2009, p. 170).

Es necesario precisar, que el juego de las escondidas contiene reglas que han estado siempre, las cuales se han transmitido de persona a persona, conforme el paso del tiempo. En el registro, estas no se evidencian totalmente verbalizadas por el grupo de niñas, pues el hecho que sean transmitidas da a entender que a todas, en algún momento se le ha enseñado qué hacer y que no durante este juego; de una forma similar. Pues de no ser así, se generaría un conflicto entre integrantes del juego, llegando en este caso a una verbalización de una nueva regla tomada en consenso.

Para complementar el episodio anterior se adjunta el dibujo de una de las participantes en el juego de las escondidas. A partir de este instrumento se demuestra que, Ruth también es consciente de las reglas que incluye el juego en el que se encuentra implicada. Desde una vista general, se observa el patio de juegos con algunos de sus elementos (evidenciados en la parte superior de la hoja). Así mismo, la niña ha considerado a sus cinco compañeras, de las cuales si bien no se puede distinguir quien es la que posee el rol de contar, está a la vista que, las demás están escondidas dentro de un espacio delimitado.



Figura 22. Dibujo de Rut

A partir de un instrumento utilizado solo por las docentes de aula “Registro anecdótico de juego” se obtuvo descripciones precisas sobre la actitud del niño y la niña durante el desarrollo del juego. En este caso, se tendrá en cuenta el registro anecdótico N° 12.

El registro, la docente afirma que Priscilla, no es quien propone las reglas, sino las escucha y las cumple. Demuestra conocer el juego o haber sido partícipe de este en algún momento pues, no presenta ninguna duda durante el desarrollo. En ningún momento, rompe con la linealidad del juego, es más ejerce con el rol que se le otorga. Los cuatro instrumentos aplicados, evidencian un juego colectivo, que contiene reglas ya establecidas por convención social y que son transmitidas por una de las niñas, quien tuvo un primer contacto con este por medio de sus familiares. Durante el desarrollo del juego, todas las integrantes cumplen perfectamente con el rol asumido, ninguna de ellas presenta dudas, ni complicaciones durante la ejecución. Entonces, afirmamos que el conocimiento previo que tiene el grupo de niñas sobre el juego de las escondidas, genera que no se presente ninguna dificultad durante su desarrollo, logrando así propiciar el cumplimiento de las reglas propuestas en un inicio.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 14		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 18/08/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
<p>Jhordano: (Agarra la pelota y corre hacia una esquina del patio, luego la suelta).</p> <p>Leonardo: (Corre pateando la pelota).</p> <p>Leandro: (Se integra al juego persiguiendo a Leonardo).</p> <p>Mathias S.M.: (Camina hacia sus compañeros). ¡Esperen, esperen! (Agarra a Leandro). ¡Hay que elegir los equipos! (Se dirige a Jhordano y le quita la pelota).</p> <p>Mathias SM.: ¡Tú eres el arquero! (Señalando a Leonardo). ¡Tú pateas! (Señalando a Leandro). ¡Y tú pateas! (Señalando a Jhordano).</p> <p>Mattias: (Se pone de pie y se dirige a sus compañeros). Pero si jugamos entre equipos, todos tenemos que ganar. ¿Verdad?</p> <p>Mathías S.M.: Sí, pero Tiago no, porque Tiago todo el día gana. ¿No? (Se muestra fastidiado, sigue sosteniendo la pelota entre brazos).</p> <p>...</p> <p>Mattias Y.: ¡Gooooool! (Sigue corriendo). ¡Todos los penales, la pasión por el mundial!</p> <p>Mathías S.M.: (Agarra la pelota y la encesta en el arco de básquet).</p> <p>Mattías Y.: ¡Triple gol! Uno a un.... (Pausa). Uno a cero. (Realiza mímicas con las manos indicando los números).</p>		

A partir del registro presentado se puede observar el juego de fútbol, de un grupo conformado por siete niños de cuatro años. Este episodio, fue registrado durante el momento de aire libre y el escenario fue el patio central de la institución educativa.

Para el desarrollo de este juego, fue necesaria la utilización de una pelota, la cual fue solicitada por uno de los niños que conformaba el grupo.

La actividad inicia con el juego de tres niños, que entre ellos se pasan la pelota. Uno de estos al observar dicha acción se acerca rápidamente al grupo y realiza un breve comentario sobre los pasos que deben de seguir los jugadores para iniciar un partido de fútbol. Al no obtener respuesta alguna, el niño empieza con la repartición de roles, asignándole una función a cada uno de sus compañeros.

La primera parte del registro, da a conocer que ninguno de los tres niños que inician el juego, tiene por motivo jugar un partido de futbol, hasta que esta idea es planteada por uno de sus compañeros, que observa todo el desarrollo de dicha acción.

“El juego de los niños refleja las creencias de los adultos sobre el desarrollo y la estructura social en la que los niños crecen” (Göncü, 2011, p. 57). En ese caso, el niño que haya propuesto el juego, ha debido de estar bastante familiarizado con la práctica de este deporte, que el ver una pelota en manos de un grupo de niños, lo lleva a relacionarlo con el fútbol. Es necesario precisar que, en la comunidad donde se ubica la institución educativa, la mayoría de adultos varones practica el fútbol continuamente, así también como el tener una loza deportiva cercana, permitiría que el niño en algún momento haya observado o vivenciado este juego.

Conforme se va desarrollando el juego, se hacen evidentes actitudes, comportamientos y frases, que dan a notar el conocimiento de este por parte de los niños que están siendo partícipes del momento. Por otro lado las reglas son verbalizadas y comentadas por todos los integrantes, demostrando así que un juego practicado por adultos también puede ser reproducido y adaptado por los propios niños. “Regulaciones sociales que trascienden las interacciones personales y las reglas serán las convenciones que estructuran los grupos humanos” (Linaza & Maldonado, 1987, p. 17).

Para poder cerciorar, la aplicación y utilización de las reglas durante este juego, la investigadora llevó a cabo un conversatorio con los integrantes, la información que se obtuvo se detalla a continuación:

CONVERSATORIO N° 02
<p>Doc 1: Estuvo muy lindo tu juego, pero ¿Qué hacían mientras jugaban? Y cuéntame ¿Qué hacían para ganar?</p> <p>Mattias Y.: Metía muchos goles.</p> <p>Doc 1: Y ¿Dónde metías los goles?</p> <p>Mattias Y.: En el arco.</p> <p>Leandro: A la pared (Al mismo tiempo).</p> <p>Doc 1: En los arcos, que en este caso los arcos eran la pared ¿Verdad, Lea?</p> <p>Leandro: ¡Sí! (Moviendo la cabeza a modo de afirmación).</p> <p>Doc 1: ¡Muy bien!</p> <p>Jhordano: Y jugamos a partido y yo metí un golazo.</p> <p>Doc 1: ¡Metiste un golazo!</p> <p>Leandro: Y, traemos eso para tirar. (Mueve su mano como si encestara una pelota en una canasta de básquet) para tirar traemos.</p>

Jhordano: Y traemos un trofeo.

Doc 1: Un trofeo... el que gana se lleva un trofeo, pero díganme ¿Todos estaban en un mismo equipo o qué?

Jhordano: Un equipo.

Mattias Y: ¡Nooo! (Mostrando disgusto ante la respuesta de Jhordano)

Doc 1: ¿Nooo? Entonces ¿Cómo era?

Mattias Y.: Era un versus.

Doc 1: ¿Cómo era ese versus?

Mattias Y.: Colombia versus Brasil

Doc 1: ¿Y quién ganó?

Mattias Y.: Colombia.

Doc 1: Y ¿Cuántos goles metió Colombia?

Mattias Y: ¡Cinco!

Doc 1: Cinco goles y Brasil

Mattias Y.: ¡Seis!

Doc 1: Ya y cuéntenme algo más.

Leonardo: Yo metí un golazo.

Doc 1: Y cuéntenme ¿Qué más hicieron? Tiago yo escuché que para que tus amigos paren decías una palabra media extraña ¿Qué palabra decías?

Tiago: ¡Chepibola!

Doc 1: Chepibola y ¿Chepibola qué significa?

Mattias Y.: ¡Stop! ... mira Miss, aquí hay más de cinco. (Señalando un papel en el cual apuntó los puntos de cada equipo).

Doc 1: Y cuéntame Mathias SM (Se le realiza la pregunta directamente al niño porque empieza a pelear con sus compañeros). Los niños podían agarrar la pelota con las manos.

Mathias SM: No. (Mueve su cabeza a modo de negación).

Doc 1: Nooo, ¿Por qué?

Mathias SM: Pierde.

Es notable que la mayoría de participantes, conocen sobre un juego de futbol y las reglas que se deben respetar durante su ejecución. “La cultura aparece y se desarrolla en forma de juego” (Huizinga, 1994, p. 67).

Cada una de las palabras que el niño expresa, ha tenido que ser originada por una experiencia o vivencia que solo se puede dar cerca de él, es decir en su entorno inmediato. Es así, que acciones como asignarle el nombre de un país a un equipo o que uno de los niños lleve el marcador sobre el puntaje parten desde alguna manifestación de un grupo social.

A continuación, se adjunta un dibujo realizado por Jhordano, niño participante del juego.



Figura 23. Dibujo de Jhordano

A partir de este instrumento se evidencia que el niño, es totalmente consciente del juego en el cual se encuentra implicado. Se evidencia un claro reconocimiento del espacio, pues en el lado superior izquierdo ha considerado el dibujo del juego múltiple que se encuentra en el patio general. Por otro lado, Jhordano tiene en cuenta al equipo conformado por sus compañeros pues en el dibujo se observan varios niños con ambos brazos abiertos, posición repetitiva que es evidenciada en distintos momentos del video.

Del mismo modo, se aplica el “Registro anecdótico de juego” del cual se obtienen descripciones precisas sobre la actitud del niño y la niña durante el desarrollo de este. En este caso, se tendrá en cuenta el registro anecdótico N° 16.

La docente, aclara en un primer momento que, Mattias Y. fue el único niño interesado en el evento, más conocido como el mundial. Aquel conocimiento previo, de cómo se realiza un juego de fútbol y cuáles son las reglas que se presentan (ya que

durante un partido del mundial se pueden evidenciar claramente) sirven de apoyo para que el niño complemente las ideas de su compañero Mathias S.M, quien es el que lleva el liderazgo del juego.

Con dos niños que tienen un amplio conocimiento (para su edad) sobre cómo realizar un partido de fútbol, es evidente que el juego se va a desarrollar sin ningún problema o duda por parte de los participantes. Para ello, en un primer momento, al observar Mathias S.M, que se está generando espontáneamente un partido, opta por detener la actividad y asumir un rol de líder, estableciendo las reglas del juego dándoles orden secuencial, tal como se observa en las primeras líneas del registro etnográfico.

En conclusión, un juego que contiene reglas ya fijadas en el contexto social, facilitará la participación del jugador. A partir de estos, los niños y las niñas, integran un conocimiento previo, junto con la experiencia o vivencia y las adaptan al entorno en donde se encuentren. Cabe resaltar, que la mayoría de juegos implican una interacción con los demás. Por otro lado, no todos tienen reglas, algunas de estas son intrínsecas (transmitidas de generación en generación). En otros casos, las reglas pueden alterarse de un grupo a otro y muchas veces son los propios niños y niñas, quienes las crean según el juego que se esté desarrollando. Por último si el niño es capaz de aceptar reglas universales, se habrá logrado instaurar en una sociedad donde se tendrá que ceñir al cumplimiento y cambio de diversas normas, respetando las diferencias.

2. Conclusiones

1. En el juego de los niños y las niñas pertenecientes al aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo se evidencia que se puede presentar más de un tipo de juego, que se complementan entre sí. Esto sucede porque, en la medida que un juego pierde protagonismo, el siguiente va ganándolo, respaldándose en el anterior.
2. Se evidencia que en el juego sensoriomotor, de los niños y las niñas de cuatro años pertenecientes al aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo, predominan las acciones motoras sobre las sensoriales. Esto se debe a que conforme su cuerpo madura, sus posibilidades motoras son más amplias y van descubriendo nuevas acciones que pueden realizar con este, convirtiéndolas en logros y retos motores.
3. El juego sensoriomotor se hace evidente a partir de la repetición de acciones, en base de la búsqueda de un placer funcional obtenido a raíz de los logros alcanzados durante el momento del juego.
4. Durante el juego simbólico de los niños y las niñas de cuatro años, se hace evidente la reproducción de situaciones o escenas de la vida cotidiana y el contexto inmediato, que impulsa un juego ficticio y rico en emocionalidades.
5. Los niños y las niñas de cuatro años, pueden atribuir un rol o función a objetos y elementos, que se encuentran dentro de sus escenarios lúdicos. Esto es una excelente muestra de la representación simbólica que parte de un simbolismo concreto a uno abstracto.
6. Una característica esencial de las reglas espontáneas es la verbalización, pues, los niños y las niñas convierten en normas de juego sus gustos y necesidades y las someten a negociaciones para postular acuerdos que luego sistematizarán su juego.
7. Los niños y las niñas de cuatro años, hacen evidentes el conocimiento de juegos y reglas que han sido aprendidos por transmisión de persona a persona. En este caso, los juegos generacionales resaltaron sobre otros, ya que según el contexto son practicados continuamente.
8. Los tipos de juego que se desarrollan en los niños y las niñas, dependen de tres factores, dos internos y uno externo a ellos: la esquematización del

pensamiento lógico y la madurez corporal, así como también el contexto inmediato sociocultural en el que se desenvuelven.

3. Recomendaciones

A partir de nuestra investigación presentamos las siguientes sugerencias, a fin de, promover diversas acciones en el campo educativo. Nuestra expectativa, es dar a conocer la importancia del juego como un fin en sí mismo y no como un momento irrelevante. Pues, es una parte fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas.

1. A partir de los episodios registrados se observó que, entre niños y niñas, existen diferencias sobre la elección de juegos. Esto implica que cabe la posibilidad de estudiar y ampliar el conocimiento sobre los juegos según el género.
2. Se podría recomendar dividir la investigación y otorgarle un papel protagónico a cada tipo de juego, en la edad respectiva, según el desarrollo de su pensamiento lógico. De manera que, los resultados puedan ser más enriquecedores.
3. Se propone ampliar el escenario en el que se aplica la investigación, para abrir la posibilidad de conocer diferentes situaciones lúdicas, que no solo se encontrarán al aire libre sino, también, dentro del aula.
4. Una propuesta, para conocer más sobre los tipos de juego, es aplicar la investigación en los dos ciclos de la educación inicial y así observar la evolución que existe entre ellos conforme a la edad del pensamiento lógico; de qué manera se complementan, y en qué medida van perdiendo protagonismo entre uno y otro.
5. Se sugiere que a partir de esta investigación, se realice un estudio protagónico para entender de qué manera el desempeño docente influye en el desenvolvimiento lúdico de los niños y las niñas.
6. Debido a la gran riqueza cultural que hay en nuestro País, se sugiere realizar una investigación en la que se someta a contraste, los tipos de juegos de los niños y niñas de cada una de las regiones. De esta manera, se podrá evidenciar cómo el contexto sociocultural influye de manera directa en los tres tipos de juego.

Referencias

- Abad, J. & Ruiz, A. (2002). *La práctica psicomotriz educativa de Bernard Aucouturier*, España: Revista Indivisa, pp. 14.
- Abad, J. & Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. España: Grao, pp. 231.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprenden y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*, Buenos Aires: Manantial, pp. 155.
- Alcoba, A. (2001). *Enciclopedia del deporte*. Madrid: Librerías deportivas Estaban Sanz, pp.189.
- Alonso, J. (2004). *La educación en valores en la institución escolar*. México: Plaza y Valdés, pp. 402.
- Aquino, C. & Sánchez, B. (1999, julio - diciembre). *Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista*. *Tiempo de educar*, 1 (02), 137 - 140.
- Arteaga, C. & Solís, S. (2005). *Necesidades sociales y desarrollo humano: Un acercamiento metodológico*. México: Plaza y Valdés, pp. 405.
- Bantula, J. (2005). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. España: Paidós, pp. 327.
- Bassedas, E. (2006). *Aprender y enseñar en educación infantil*. España: Grao, pp. 385.
- Bautista, J. (2002). *Jugar, aprender y ser*. España: Prodidac, pp. 119.
- Begoña, P. (2008). *Terapia ocupacional en la infancia*. España: Médica Panamericana, pp. 407.
- Beltrán, J. (1995). *Psicología de la educación*. España: Marcombo, pp. 664.
- Burghardt, G. (2005). *The Genesis of Animal Play: Testing the Limits*. EE.UU: Cambridge, pp. 497.
- Burgos, B. (2010). *Psicología y pedagogía: Los juegos tradicionales en la escuela*. Recuperado de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>
- Careri, F. (2002). *El andar como práctica estética*. Barcelona: Ggili, pp. 203.
- Cardó, C. & Vila, B. (2005). *Material sensorial: Manipulación y experimentación*. España: Grao, pp. 133.

- Crespillo, E. (2010). *El juego como actividad de enseñanza - aprendizaje*. España: Gibralfaro, pp. 168.
- Cutrera, J. (1895). *Técnicas de Recreación*. Buenos Aires: Stadium, pp. 237.
- Damián M. & Tron R. (2011). *Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior*. México: UNAM, pp. 169.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Parainfo, pp. 315.
- Delval, J. (2008). *El desarrollo humano siglo XXI*. España, pp. 623.
- Diez, M. (2013) *10 ideas claves: La educación infantil*. Barcelona: Grao, pp. 249.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río, pp. 288.
- Encabo A. y otros. (1995). *Planificar planificando: un modelo para armar*. Buenos Aires: Colihue S.R.L., pp. 220.
- Esté, A. (1999). *El aula punitiva*. Venezuela: Ucab , pp. 259.
- Farreny, M. & Román, G. (1997). *El descubrimiento de sí mismo*. España: Grao, pp. 71.
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea, pp. 139.
- Ferrari, J. (1999). *Ser padres en el tercer milenio*. Argentina: Del Canto Rodado, pp. 229.
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 193.
- Gálvez, M. & Rodríguez, N. (2005) *Jugando juntas: Un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*. México, pp. 124.
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Subdirección General de Información y Publicaciones, pp. 341.
- García, G. (2002). *Juegos de mesa. Los más populares. Historia y reglas*. México: Lectorum, pp. 89.
- García, A. & Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex, pp. 239.
- Garoz, I. & Linaza, J. (2008). *Juego, deporte y cultura en la infancia: el significado del Palín para el niño mapuche*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, pp. 169.
- Garrido, J. (2001). *Currículum cognitivo para Educación infantil*. España: Club Universitario, pp. 265.

- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata, pp. 198.
- Gerrig, R. (2005). *Psicología y vida*. México: Pearson Educación, pp. 336.
- Goetz, M. & Lecompte, M. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Morata, pp. 288.
- Gordon, A. & Williams, K. (2001). *La infancia y su desarrollo*. EE.UU.: Delmar, pp. 650.
- Göncü, A. (2011). *Children's pretend play as a cultural activity*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, pp. 261.
- Guitart, R. (2000). *101 juegos*. Barcelona: Grao, pp. 82.
- Hargreaves, D. (1998). *Música y desarrollo psicológico*. Barcelona: Grao, pp. 287.
- Hernández, R. (2003). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill, pp. 254.
- Herrada, R. (2007). *Estudio etnográfico de un proceso de formación inicial del profesorado en el ámbito de la diversidad cultural*. España: U. Almería, pp. 312.
- Herranz, P. & Sierra, P (2012), *Psicología Evolutiva I y desarrollo social*, Madrid, pp. 367.
- Hirsh-Pasek, K. (2003). *La importancia del juego en la educación temprana*. Chile: Educar Chile, pp. 103.
- Huizinga, J. (1994). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, pp. 213.
- Incarbone, O. (2003). *Del juego a la iniciación deportiva: 6 a 14 años*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Stadium, pp. 317.
- Incarbone, O. (2005). *Juguemos en el jardín. El juego y la actividad física en la educación inicial: 2 a 6 años*. Buenos Aires: Stadium, pp. 320.
- Innerarity, D. (2001) *Ética de la hospitalidad*. Barcelona: Península, pp. 224
- Johnson, J. (1999). *Play and early childhood development*, New York: Logman, pp. 372.
- Johnson, J. (2011). *El juego y el desarrollo de la alfabetización temprana*. EE.UU.: Enciclopedia sobre el desarrollo de la Primera Infancia, pp. 67.
- Laforge, F. (2012). *Los juegos olímpicos*. Barcelona: De Vecchi, pp.203
- Lartigue, T. (1994). *Guía para la observación de la calidad del vínculo materno-infantil durante el primer año de vida*. México: Universidad Iberoamericana, pp. 96.

- Linaza, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje: Escritos de J.S. Bruner*. Madrid: Alianza, pp. 96.
- Linaza, J. & Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. España: Anthropos Promart, pp. 188.
- Linaza, J. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman, pp. 45.
- Linaza, J. (1992, 2da Edición). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman, pp. 69.
- Linaza, J. (2000, 5ta Edición). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman, pp. 91.
- Linaza, J. (2006). *Desarrollo, educación y exclusión social*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, pp. 251.
- Linaza, J. (2013) *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia*. España: Universidad Autónoma de Madrid, pp. 118.
- Lozano, T. (2007). *Cantemos al alba*. Estados Unidos: Library of congress cataloging, pp. 701.
- Malhotra, J. (2004). *Investigación de mercados*. México: Pearson Educación, pp. 683.
- Marín, I., Penon, S. & Martínez, M. (2008). *El placer de jugar: Aprende y diviértete con tus hijos*. Barcelona: CEAC, pp. 265.
- Marín, I. (2009) *Jugar, una necesidad y un derecho*. Barcelona: Aloma, pp. 249.
- Martínez, V. & Gregori, F. (2000) *Módulo Educación Infantil*. Valencia: IFP Misericordia, pp. 18.
- Martínez, M. (1991). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. Caracas: Ibid, pp. 175.
- Mauss, M. (1974). *Introducción a la etnografía*. Madrid: Istmo, pp. 388.
- Medina, M. (2000). *Evaluación del aprendizaje*. Puerto Rico: Isla negra, pp. 343.
- Mélida, S. (2012). *La presencia del juego en los materiales didácticos y en la enseñanza de las ciencias sociales*. España: U. Valladolid, pp. 75.
- Mesonero, A. (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. España: Universidad de Oviedo, pp. 557.
- Moreno, A. (1988). *La otra política de Aristóteles*. Barcelona: Icaria, pp. 251.
- Montañez, J. (2000) *El juego en el medio escolar*. Recuperado de http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf
- Morrillas, C. & Huizinga (1990). *Variaciones sobre una visión antropológica del juego*. Madrid: Enrahonar, pp. 124.

- Morrison, G. (2005, 9na Edición). *Educación Infantil*. Madrid: Pearson Educación, pp. 513.
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata, pp. 214.
- Nagore, E. (2013). *El paso del tiempo a través del juego*. Recuperado de <http://www.revista-ballesol.es/salud/sentirse-bien-estar-bien/el-paso-del-tiempo-a-traves-del-juego/>
- Navas, M. (2002). *Juegos dinámicos de interior*. España: Inde, pp. 129.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar, Barcelona, Teoría y práctica de los juegos motores*. INDE publicaciones, pp. 396.
- Navarro, V. & Trigueros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*. España: Universitat de Lleida, pp. 396.
- November, J. & Sancho, J. (1985). *Experiencias de juego con preescolares*. Madrid: Morata, pp. 162.
- Ocaña, L. (2011). *Desarrollo socioafectivo*. España: Parainfo, pp. 232.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: Inde Publicaciones, pp. 267.
- Palou S. (2004). *Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la infancia: Propuestas educativas*. España: Grao, pp. 232.
- Penchansky, L. & San Marín, H. (1992). *El nivel inicial: estructuración, orientaciones para la práctica*. Buenos Aires: Colhue, pp. 161.
- Personal Laboral Grupo III (2006). *Técnicos de educación infantil de la comunidad de Extremadura*. España: MAD, pp. 403.
- Piaget, J. (1945). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo De Cultura Económica, pp. 401.
- Piaget, J. (1979). *Tratado de lógica y conocimiento científico: Naturaleza y métodos de la epistemología*. Buenos Aires: Paidós, pp. 216.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1997) *Psicología del niño*. Madrid: Morata, pp. 161.
- Portillo, C. (2005) *Desarrollo Moral*. España: Ficus, pp. 156.
- Puegmire, M. (1996) *El juego espontáneo*. Madrid: Narcea, pp. 257.
- Puigdellívol, I. (2007). *La educación especial en la escuela integrada*. España: Grao, pp. 427.
- Requeijo, P. (2012). *Innovar en el EEES a través de la investigación*. España: Visión libros, pp. 322.

- Reyes, R. (1993). *El juego: procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, pp. 258.
- Rice, P. (1997). *Desarrollo humano: estudio del ciclo vital*. México: Pearson Educación, pp. 769.
- Richmond, P. (1970). *Introducción a Piaget*. Trad. Ignacio Álvarez Bara. Madrid: Editorial Fundamentos, pp. 162.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Barcelona: INDE Publicaciones, pp. 467.
- Rivas, F. (1991). *Cultura y organización del aula*. España: U. Málaga, pp. 345.
- Rodríguez, M. (2013). *El juego en la etapa de la Educación Infantil: El juego social*. España: U. Valladolid, pp. 178.
- Romero, V. (2008). El juego infantil y su metodología. Recuperado de <http://jum.wikispaces.com/file/view/power%20point.pdf/262215910/power%20point.pdf>
- Rozental, A. (2011). *El juego, historia de chicos: función y eficacia del juego en la cura*. Buenos Aires: Noveduc, pp. 177.
- Russell, J. (1999). *El autismo como trastorno de la función ejecutiva*. España: Panamericana, pp. 376.
- Sáez, G.; Monroy, A. (2010). *Evolución del juego a lo largo de la historia*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Saiz, M. (2005). *Cómo potenciar la generación de nuevas ideas en el proceso de innovación tecnológica*. Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6838/12Mass12de21.pdf;jsessionid=AD9A5>
- Sarlé, P. (2010). *Juego y aprendizaje escolar, los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Novedades Educativas, pp. 25.
- Szusterman, A. (2007). *Cantando con Adriana*. Buenos Aires: Bonum. Volumen 3.
- Stassen, K. (2006). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. España: Médica Panamericana, pp. 598.
- UNESCO (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Francia: Ediciones Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, pp. 75.

- Vázquez, R. (2010) *El juego en la educación escolar*. España: Lulu, pp. 48.
- Venegas, F., García, M. & Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. España: Innova, pp. 327.
- Vygotsky, L. (1979) *El papel del juego en el desarrollo del niño: en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica, pp. 229.
- Wallon, H. (1968) *La evolución psicológica del niño*. Paris: A. Colín, pp. 233.
- Wallon, H. (1974). *La evolución psicológica del niño*. Buenos Aires: Watson, pp. 233.
- Winicott, D. (1957). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Paidós, pp. 191.
- Winicott, D. (1982) *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa, pp. 199.
- Woods, P. (1987). *Life stories and teacher knowledge*. Londres: Lewes, pp. 85.
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. México: Anáhuac del Norte, pp. 665.
- Yuni, J. (2005, 3era Edición). *Mapas y herramientas para conocer la escuela: Investigación etnográfica, investigación - acción*. Córdoba: Brujas, pp. 284.
- Zavalloni, G. (2008). *La pedagogía del caracol*. España: Grao, pp. 219
- Zavalloni, G. (2011). *Aprender a enseñar en la práctica*. Barcelona: Grao, pp. 205.
- Zuñiga, F. (2010) *Educarural: Manual de uso de material lúdico didáctico para la educación*. Recuperado de http://www.pazyesperanza.org/documentos/manual_ludicos.pdf

APÉNDICES

Instrumentos

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01

Observadora: Aula:	Fecha: Duración: Lugar:	Niños y niñas presentes: Niños y niñas ausentes:

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 01

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones

ENTREVISTA N° 01

I. Datos de filiación:

Nombre:

Edad:

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación:

Lugar de la evaluación:

Instrumentos utilizados (adicional):

Hora de inicio:

Hora de fin:

Registro etnográfico:

III. Observación de conducta:

IV. Diálogo adicional:

Doc: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

CONVERSATORIO N° 01

I. Datos de filiación:

Participantes:

Edad del grupo:

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación:

Lugar de la evaluación:

Instrumentos utilizados (adicional):

Hora de inicio:

Hora de fin:

Registro etnográfico:

III. Observación de conducta:

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña



Ministerio de Educación

FICHA ÚNICA DE MATRÍCULA

1 Datos Generales del Estudiante

1.1 Datos Personales

Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres	Sexo	Estado Civil ⁽¹⁾	Nacimiento Registrado ⁽²⁾
			H <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>		Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

Fecha de Nacimiento	Día	Mes	Año	Lengua materna	
País				Segunda lengua	
Departamento				Número de hermanos	Lugar que ocupa
Provincia				Religión	
Distrito				Tipo de Discapacidad ⁽³⁾	DI <input type="checkbox"/> DA <input type="checkbox"/> DV <input type="checkbox"/> DM <input type="checkbox"/> OT <input type="checkbox"/>
Documento de Identidad	D.N.I.	L.E.	C.E.	N° del Documento	

1.1.1 Desarrollo del estudiante

Nacimiento	
Normal	Con complicaciones
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones	

Código del Estudiante			
Año de Ingreso	Código modular de la Institución Educativa donde ingresó	N° de Matrícula generado por la Institución Educativa	Flag

(Este código será el único que usará durante su permanencia en el Sistema Educativo Nacional)

(Obligatorio para nivel inicial)

Aspecto	Actividad	Edad
Psicomotriz	Levantó la cabeza	
	Se sentó	
	Se paró	
	Caminó	
Lenguaje	Controló sus esfínteres	
	Habló las primeras palabras	
	Habló con fluidez	

1.1.2 Controles de salud del estudiante

Fecha				Control de Peso - Talla		Otros controles				
Día	Mes	Año	Peso	Talla	Observaciones	Día	Mes	Año	Tipo de Control	Resultado

1.1.3 Estado de salud del estudiante

(Obligatorio para nivel inicial)

Enfermedades sufridas		Vacunas		Alergias	
Edad aprox.	Enfermedad	Edad aprox.	Vacuna		
				Experiencias traumáticas	
				Tipo de sangre	

1.2 Datos del domicilio del estudiante

Año	Dirección	Lugar	Departamento	Provincia	Distrito	Teléfono

1.3 Datos de los padres

Datos	Padre			Madre		
Apellido Paterno						
Apellido Materno						
Nombres						
Vive	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	
Fecha de Nacimiento	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año
Grado de Instrucción						
Ocupación						
Vive con el Estudiante	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	

1.4 Datos de la situación laboral de los estudiantes que trabajan

Año	Edad	Descripción del trabajo	Horas semanales de trabajo

Año	Edad	Descripción del trabajo	Horas semanales de trabajo

(1) Estado civil : (S) Soltero, (C) Casado, (V) Viudo, (D) Divorciado, (CV) Conviviente
 (2) Nacimiento Registrado : Si cuenta con partida de nacimiento o no ha sido inscrito en el registro civil

(3) Tipo de Discapacidad : (DI) Discapacidad Intelectual, (DA) Discapacidad Auditiva, (DV) Discapacidad Visual, (DM) Discapacidad Motora, (OT) Otra

2. Datos de la Escolaridad del Estudiante

2.1 Matrícula

Datos	Años	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__	20__
Nombre de la Institución Educativa																
Código Modular																
Departamento																
Provincia																
Distrito																
Instancia de Gestión Educativa Descentralizada																
Nivel																
Variante ⁽¹⁾ (Sala EDA)																
Modalidad																
Programa ⁽²⁾ (Sala EBA)																
Ciclo ⁽³⁾ (Sala EBA)																
Forma ⁽⁴⁾																
Grado																
Sección																
Turno ⁽⁵⁾																
Situación Final ⁽⁶⁾	A	RR	D	R	A	RR	D	R	A	RR	D	R	A	RR	D	R
Año Lectivo																
Recupe. Pedagóg.																

2.2 Traslados

Fecha			Motivo del traslado	Institución Educativa de Destino					V° B° de Traslados							
Día	Mes	Año	Descripción	Código Modular					Nombre				Firma y Post firma del Director de la I.E. que autoriza el traslado			

3. Responsable de la Matrícula en la Institución Educativa y Fecha

Dato	Años		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		
Fecha	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año
Apellidos y Nombres																					
Cargo																					

4. Datos del Apoderado

Datos	Años		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		
Apellido Paterno																					
Apellido Materno																					
Nombres																					
Parentesco con el Estudiante																					
Fecha de Nacimiento	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año	Día	Mes	Año
Grado de Instrucc.																					
Ocupación																					
Domicilio																					
Teléfono																					

5. Supervivencia de los Padres

Vive	20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__		20__	
Padre	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Madre	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

(1) Variante : (CH) Científ. Humanista, (T) Técnica. (3) Ciclo : (IN) Inicial, (INT) Intermedio, (AV) Avanzado (2) Programa : (PBN) PEBANA: Proq. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolesc. (PBJ) PEBAJA: Proq. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adulto (ALF) ALFABETIZACION (4) Forma : (E) Escolarizado, (N) No Escolarizado (5) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (V) Vespertino, (N) Noche (6) Situación Final : (Marcar "X" donde corresponda) (A) Aprobado, (D) Desaprobado, (RR) Requiere Recuperación, (R) Retirado

**Nómina de los Niños y Niñas del Aula Verde - 4 años de la Cuna Jardín
Armatambo**

Tabla 10

Nómina de los niños y niñas del aula Verde – 4 años de la Cuna Jardín Armatambo

Nómina de niños y niñas del Aula Verde de 4 años		
Adriana	Jorge	Oriana
Alondra	Joceli	Pele
Belén	Leandro	Priscila
Dana	Leonardo	Rut
Danixa	Leydi	Summi
Estephania	Lucero	Tiago
Fabiola	Mathias M.	Valentino
Faviano	Mathias S.M.	Vianca
Guillermo	Mattias Y.	Williams
Jazmin	Mauricio	Ximena
Jhan Pool	Nataniel	Yamile
Jhordano	Nicolás	

Fuente: ficha de matrícula. Febrero 2014.

Registro Etnográfico

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01

Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 05
---	--	---

(Los niños y niñas juegan libremente en distintas partes del patio de juegos).

Williams: (Se encuentra jugando en la rampa del juego múltiple n°1). ¡Voy a saltar por acá! (Señalando la rampa). ¡Permiso, voy a saltar! (Mientras salta de la rampa).

Williams: (Vuelve a subir por la rampa). ¡Permiso, permiso! (Intenta saltar pero no lo dejan porque hay muchos niños por la rampa).

Williams: ¡Voy a bajar, voy a bajar! (Se tira de la rampa y vuelve a subir).

(En paralelo, se va desarrollando otros juegos. Nicolás se encuentra parado en la parte superior del juego múltiple n°1, que está ubicado a lado izquierdo del patio de juegos).

Nicolás: ¡Sube, sube, sube! ¡Baja, baja, baja, baja, baja! [Exclama]. (Golpea el juego con una mano mientras mira hacia ambos lados).

Nicolás: ¡Baja, sube! [Exclama]. (Se da la vuelta en el mismo lugar).

Nicolás: ¡Pasaje! [Exclama]. (Le extiende la mano a Valentino, simulando pedir dinero).

Valentino: (Simula darle una moneda).

Nicolás: (Se mueve a un lado permitiendo a su compañero subir al juego. Luego simula guardar la moneda en su bolsillo). ¡Acá tienes plata! [Exclama]. (Se dirige a su compañero Valentino).

Valentino: ¡Ahí tienes! (Simula entregarle una moneda en su mano).

Nicolás: ¡Armatambo, Armatambo, Armatambo! ¡Chorrillos, Chorrillos, todo México! ¡Sube, sube, sube, sube! (Sigue ubicado en la parte superior del juego múltiple. Golpea el juego con la mano reiteradas veces). ¡Sube, sube!

Valentino: Invita, invita. (Se dirige a Nicolás haciéndole notar que Leandro se encuentra en la parte inferior del juego).

Nicolás: Invito. (Se mueve hacia un lado y permite que Leandro suba al juego múltiple n°1). ¡Sube, sube, sube! ¡Armatambo, Armatambo, Armatambo! ¡Todo pasajero, pasajero!

(Mientras suben Leandro y Pelé, va golpeando el juego).

Leandro y Pelé: Titi, titi (Imitan el sonido de un claxon. Se encuentran ubicados en la parte superior del juego múltiple n°1, detrás de Nicolás).

Nicolás: ¡Armatambo, Armatambo! [Exclama]. (Mira hacia ambos lados).

Mattias Y: ¡Señor! Tome plata. (Rompe un papel que tiene en una mano, coloca una parte de este en la mano de Nicolás).

Nicolás: (Agarra el papel y observa su mano por unos segundos).

Mattias Y: (Baja del juego y tira el papel al suelo).

Nicolás: ¡Huaylas, Huaylas, Huaylas, Chorrillos! ¡Baja, baja, sube, sube! [Exclama]
(Mira hacia ambos lados mientras golpea el juego con una mano).

(Nicolás se queda solo en el juego pero sigue realizando las mismas acciones durante varios minutos, golpea el juego y pide pasaje si es que un niño o niña intenta subir al juego donde él se encuentra).

(En paralelo, Williams y Leandro se encuentran en el juego múltiple N°1).

Williams: (Trata de tirarse de la rampa).

Leandro: (Lo agarra del brazo para no dejarlo saltar).

Williams: (Se tira y se cae. Instantáneamente coge de la pierna a Leandro).

Leandro: (Mueve su pierna hasta que Williams lo suelta. Se tira solo).

(Leandro y Williams vuelven a subir por la rampa y se tiran del juego varias veces. Repiten esta acción por algunos minutos. Ambos escuchan el sonido de la pandereta y corren hacia la Doc1, quien se encuentra parada en la puerta del aula).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 02

Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 03/06/2014 Duración: 7 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
---	--	--

(Los niños y niñas salen al patio de juegos. Tiago, Nataniel, Dana, Belén y Estephania corren hacia los columpios. Dana, Nataniel y Estephania logran sentarse mientras que Tiago se encuentra echado en el suelo y Belén empuja a Estephania).

Dana: ¡Tiago, Tiago! [Exclama]. (Llama a su compañero desde el columpio donde se encuentra ubicada).

Nataniel: (Se balancea en el columpio que se encuentra a lado de Dana).

Tiago: (Se dirige donde Dana y la empuja con ambos brazos utilizando mucha fuerza).

Dana: ¡Oye, oye, no tan fuerte! [Exclama asustada].

Tiago: (Suelta el columpio de Dana y se va a empujar a Nataniel).

Belén: (Se encuentra parada atrás de los columpios entre Nataniel y Estephania).

Belén: ¡Tiago, yo empujo! [Exclama]. (Intenta interponerse en el lugar donde se encuentra Tiago).

(Leandro observa el juego, se acerca e intenta integrarse. Tiago impide que Leandro se acerque cerrándole el paso interponiendo su cuerpo. Leandro se retira lentamente mientras que Tiago se acerca a empujar a Estephania).

Dana: ¡Tiago, Tiago, ven a empujar! [Exclama, dirigiéndose a su compañero].

Tiago: (Se dirige a empujar a Nataniel).

Nataniel: [Se muestra asustada]. (Se tapa los ojos cada vez que el columpio se eleva).

Tiago: ¡Yo voy a empujar oe! [Exclama entre risas]. (Se dirige a Belén mientras empuja a Dana).

Dana: ¡Ayúdame! [Exclama]. (Mira a Tiago y le extiende la mano).

(Tiago retrocede y se pega a la pared mientras Belén ayuda a Dana a detenerse. Tiago corre entre el columpio de Dana y Nataniel y se tira al suelo. Belén empuja a Dana).

Tiago: ¡Uh, Ah! (Realiza sonidos que simulan un esfuerzo físico. Se encuentra tirado en el suelo).

(Tiago se tira al piso, se vuelve a parar y espera que el columpio de Dana se acerque a él para tirarse al suelo simulando que el columpio le golpea).

Tiago: ¡Oh, Ah! (Sonidos de esfuerzo físico. Se encuentra tirado en el suelo. Se mueve de un lado a otro. Repite la acción 5 veces).

(Tiago se para y empuja a Estephania mientras Belén empuja a Dana. Todos siguen jugando por un minuto. Williams se acerca a la Doc2 para ver qué está haciendo. Tiago se acerca al columpio de Dana y lo detiene).

Williams: ¡Yo también! [Exclama]. (Se integra al juego).

Tiago: ¡Ya, tu acá y yo allá! [Exclama]. (Se dirige a Williams).

(Belén empuja el columpio de Dana, Williams empuja a Estephania y Tiago a Nataniel).

Tiago: ¡Ya chicos!

Belén: ¡Ya, una carrera, una carrera! [Exclama]. (Se dirige a Tiago y Williams).

Tiago: ¡En sus marcas, listos, fuera! [Exclama]. (Retrocede unos pasos y empuja con bastante fuerza el columpio donde está Nataniel).

Dana: Nataniel ¡Yo voy a ganar! [Exclama]. (Se dirige a Nataniel).

(Williams suelta a Estephania y Belén lo llama, él vuelve a empujarla y continúa la carrera).

Tiago: ¡Paren, ya pues paren, paren! [Exclama]. (Se dirige a sus compañeros).

(Belén detiene el columpio de Dana y el de Nataniel. Tiago le muestra a Belén la herida que se hace empujando a Nataniel y se va. Belén conversa con Dana y la sigue empujando).

Belén: ¡Ya pues Dana! [Exclama, se muestra fastidiada].

(Dana ya no quiere seguir columpiándose. Luego se vuelve a acomodar en el columpio y Belén la empuja y empuja a Nataniel y a Estephania intercalándolas).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 03		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 10/06/2014 Duración: 14 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 32 Niños y niñas ausentes: 3
<p>(Los niños y niñas se encuentran jugando por distintos espacios del patio. Valentino, se encuentra alrededor de una resbaladera, sube y baja por la rampa de esta. Luego se dirige a otra y repite la misma acción. Williams quien lo ha estado observando por unos minutos lo sigue e imita).</p> <p>Valentino: (Mueve la cabeza de manera horizontal como diciendo “no”).</p> <p>(Williams se sube por la rampa, Tiago aparece corriendo y se sube por la rampa atrás de Williams, Valentino intenta subir tercero. Williams se detiene en la parte de arriba y cae por la resbaladera con Tiago mientras que Valentino se da la vuelta y sube por los escalones. Valentino se resbala boca abajo lentamente y repite la acción dos veces. Luego sube pero en vez de bajar por la rampa baja por los escalones nuevamente. Se va corriendo al juego de madera y sube por los escalones, se queda arriba un rato e intenta bajar por el enrejado. Luego vuelve a subir y luego baja por el enrejado para volver a subir por ahí. Está arriba por un tiempo y luego se lanza al gras desde una altura de 5 escalones. Después, Valentino se desplaza por el perímetro del patio caminando y corriendo. Se detiene frente a un juego de estructura metálica y sube por los escalones para resbalarse junto a dos compañeros formando un trencito. Luego se para y lo vuelve a hacer 4 veces más. Después se trata de subir por la rampa pero no lo consigue. Dos niños lo sacan para subir ellos y Valentino se da la vuelta para subir por los escalones, hace el ademán de que baja por la rampa boca abajo pero al final no lo concreta y vuelve a subir. Se queda en la cima del juego por un largo periodo y finalmente baja por la rampa. Luego, se acerca a una resbaladera pequeña y sube por los escalones, baja por la rampa boca abajo y se queda echado en la rampa un rato. Repite la acción dos veces.)</p>		

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 04

Observadora: Analili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 16/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 24 Niños y niñas ausentes: 11
---	--	---

(Los niños se encuentran dispersos por todo el patio de juegos).

(Priscila y Rut se encuentran en la escalera vertical del juego de madera).

Priscila: ¡Vamos! (Pasa por entre los espacios de las barras de la escalera de juegos. Agarra a Rut de la mano y se van corriendo).

(Corren una detrás de la otra por todo el patio, se detienen al llegar a las esquinas y siguen corriendo. Luego, regresan al juego de madera y se ubican en la escalera nuevamente).

Priscila: ¡Aquí! (Dirigiéndose a Rut).

(Juntas, pasan por entre los espacios de las barras de la escalera vertical. Pasan por un espacio, luego por el que sigue, hasta terminar todos los espacios posibles. Llega Fabiola y se une a ellas repitiendo sus acciones).

Priscila: ¡Vamos, vamos, vamos! (Cogiéndole la mano a Rut).

(Nuevamente, se van corriendo por el patio hasta una de las esquinas. Fabiola se baja de las escaleras y las comienza a seguir. Corren las tres y paran en las esquinas hasta llegar al juego de madera. Rut y Priscila se cuelgan del pasamanos y luego se van corriendo. Fabiola se queda colgada del pasamanos mientras que llega a empujarla Belén, luego va donde Rut y Priscila y se ponen a correr, hasta llegar a la puerta del salón y entran).

Priscila y Rut: (De la mano se van al juego múltiple).

Priscila: ¡Ven aquí! (Señalando que se metan debajo de la rampa del juego. Priscila y Rut se esconden, luego llega Fabiola).

Rut: [Dirigiéndose a Fabiola, con cara molesta]. ¡Nosotras no queremos jugar contigo!

(Fabiola se queda sentada en la rampa y Rut y Priscila se meten al túnel del juego. Fabiola vuelve a seguirlas y las dos tratan de escaparse).

Priscila: (Dirigiéndose a Fabiola). ¡Esto solo es para nosotras dos!

(Llegan otros dos niños y Priscila y Rut salen del túnel y se van corriendo de la mano y tratan de escaparse de Fabiola).

Priscila y Rut: (La miran, tomadas de la mano, y le voltean la cara. Se dirigen a los columpios y se sientan en el tubo, luego se trepan y terminan parándose en él. Juntas,

cogen uno de los columpios y comienzan a darle vueltas sin nadie en él).

Rut: (Se sube al columpio). ¡Empújame! (Dirigiéndose a Priscila).

Priscila: (Está trepada en el tubo, baja y sube pero no empuja a Rut).

Fabiola: ¿Me dejas subir? (Dirigiéndose a una de las niñas que se encuentra en el columpio. Luego, se sube al columpio).

(Priscila y Rut se cambian de sitio por unos cuantos segundos, Priscila se sienta en el columpio y Rut se sube al tubo y se trepa. Luego, vuelven a cambiarse de sitios y Priscila le da vueltas en el columpio varias veces).

(Luego, todo el salón hace una columna para entrar al salón).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 05		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 17/06/2014 Duración: 27 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 5
<p>(Se abre la puerta del salón y los niños van saliendo al patio de juegos).</p> <p>Mathias M.: (Sale corriendo hacia el juego múltiple). ¡Ven, acá! (Dirigiéndose a Mattias Y.).</p> <p>Mattias Y.: ¡Ya, rápido!</p> <p>(Mattias Y. y Mathias M. se dirigen al juego múltiple).</p> <p>Mathias M.: (Salta en el juego). ¡Rescátame amigo! (Dirigiéndose a Guillermo).</p> <p>Mattias Y.: [Grita]. ¡Waaaaaaa! ¡El Chucky tiene cuatro brazos!</p> <p>Mathias M.: ¡Anda! (Dirigiéndose a Mattias. Se cuelga de una de los tubos del juego y luego salta fuera de él).</p> <p>Mattias Y.: ¡Vamos a jugar que esta es la ciudad de los malos! ¿Ya? (Dirigiéndose a Víctor).</p> <p>Mattias Y.: ¡Me da miedo Gozilla pero me he convertido en Gozilla! (Simula con sus manos que se convierte y luego grita). ¡Waaa!</p> <p>(Mattias Y. y Mathias M. están en la rampa, mientras conversan y Mathias M. lo coge de la espalda, luego se van corriendo. Mattias Y., Víctor y Mathias M., corren de un lado a otro y luego regresan al juego múltiple donde dicen para atrapar a alguien).</p> <p>Mattias Y.: ¡Por ahí está el lobo! ¡Cuidado con tu hija!</p> <p>Mathias M.: ¡No, con tu hermana!</p> <p>Guillermo: ¡Por aquí bajan, por aquí bajan, bajan! (Bajando por la rampa y señalando a los demás por dónde ir, se va corriendo).</p> <p>(Mathias M. y Mattias Y. simulan bajar como monstruos, haciendo acciones con sus manos).</p> <p>Mathias M.: ¿Hay que jugar a los chuckys? ¡Mira allá hay uno! (Señalando a uno de sus compañeros).</p> <p>Mattias Y.: ¡Sí! ¡Allá, allá!</p> <p>(Los dos se van corriendo por el patio simulando que siguen a Chucky).</p> <p>Mattias Y.: ¡Cuidado con los chuckys! ¡Con los chuckys!</p> <p>Guillermo: ¡Por aquí, por aquí!</p> <p>Mattias Y.: ¡Te decapítulo, te decapítulo! (Cogiendo la cabeza de Mathias M. y</p>		

tapándole los ojos. Simula disparar y que lo decapita).

Mathias M.: (Simula caerse del juego y luego se para).

Víctor: ¡Tírate, tírate, tírate! (Dirigiéndose a Oriana).

(Mattias Y. y Guillermo simulan que le tiran algunos poderes a Oriana con sus manos).

Mattias Y.: ¡Chucky, Chucky, Chucky! (Dirigiéndose a Oriana y tratando de escapar).

Oriana: (Coge de la casaca a Mattias Y. y no lo suelta).

Mattias Y.: (Logra escaparse y sube al juego simulando su voz). ¡Chucky, chucky! Ahí están las hijitas de Chucky. (Señalando a otras niñas).

(Un grupo de 5 niñas simulan atrapar a Oriana y le gritan Chucky, luego se escapan).

Víctor: Corre, corre.

Oriana: (Atrapa a Mattias Y.).

Mathias M.: No, Chucky. (Viene corriendo y empuja a Oriana al piso).

Oriana: (Se cae, se levanta y simula revivir).

(Mathias M. y Mattias Y., se van corriendo y suben a los juegos, mientras que Oriana va detrás de ellos para atraparlos. Juegan así durante varios minutos).

Mattias Y.: ¡Tú tienes que atrapar a Chucky! (Dirigiéndose a Guillermo).

Guillermo: ¡Ahí viene Chucky!

Mathias M.: ¡Ahí viene! Oriana, Oriana, Oriana.

Mattias Y.: ¿Por qué llaman a Chucky? [Molesto].

(Oriana sube a los juegos, Mathias M. y Mattias Y. se van corriendo, mientras que Oriana atrapa de la pierna a Guillermo).

Mattias Y.: ¡No, ella es mala, ella es mala, está cogiendo la pierna de Guillermo! (Mientras que regresa a cogerlo).

(Mathias M. y Mattias Y., rescatan a Víctor y los tres se van corriendo por todo el patio lejos de Oriana. Ella los persigue y se sube a los juegos para atraparlos. Corren así por varios minutos).

Mathias M y Mattias Y.: ¡Chucky, Chucky!

Oriana: (Simula desmayarse y se tira al piso).

Mathias M y Mattias Y.: (Se acercan a ella y la tocan, hasta que Oriana se levanta).

(Vuelven a correr y perseguirse por todo el patio. Mientras corren, hay otros niños en el juego que deslizan por la rampa una tapa de botella y un carrito).

Mauricio: ¡Tú primero, tú primero! (Señalando a Jhan Pool para que ponga la tapa de

botella).

Jhan Pool: (Pone la tapa de botella en la rampa y espera que baje).

Mauricio: (Pone su carro) ¡Oh, ya gané! ¡Llegó primero! [Contento].

(Juegan así por varios minutos, mientras que descubren qué objeto baja más rápido).

(Mientras los otros niños juegan a escapar de Chucky).

Mattias Y: ¡Ahí está Chucky, cuidado, allá está Chucky! (Señalando a sus amigos que ahí viene). ¡Chucky, Chucky, Chucky!

Mattias Y: ¡Vengan, suban, suban!

(Mathias M. y Mattias Y. atrapan a Oriana y cuando ella se tira al suelo, ellos se echan encima de ella, no la dejan escapar por algunos segundos y ella se suelta, mientras que se van corriendo).

Oriana: ¡Te voy a atrapar! (Dirigiéndose a una de las niñas).

Guillermo, Mathias M. y Mattias Y.: ¡Chucky, Chucky! [Gritan en coro].

(Comienzan a correr para que Oriana no los atrape, ella va detrás persiguiéndolos. Juegan así durante varios minutos).

(La docente llama a que realicen una columna para entrar al salón).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 06

Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 20/06/2014 Duración: 12 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 29 Niños y niñas ausentes: 06
---	--	---

(Se abre la puerta del salón y los niños van saliendo al patio de juegos).

Matías Y.: (Sube al juego de madera). ¡Valentino acá! ¡Valentino súbete, ven invito a jugar conmigo! ¡Jean Pool, Santa María ven! Yo los invito acá, los cuatro.

(Los niños suben al juego, Matías SM. y Matías Y. bajan y empiezan a correr por el patio).

Matías S.M.: ¡Yo soy más rápido! [Grita mientras que corre delante de Matías Y.].

(Yamile sube y baja de los pasamanos, luego se dirige a la resbaladera y se desliza recostada. Repite esta acción dos veces y va hacia los columpios, en donde están Dana, Lucero y Nataniel. Yamile se sube al columpio, luego se baja y se sienta en la estructura del columpio. Nataniel empuja a Dana).

Lucero: (Dirigiéndose a Nataniel). ¡Empújame, empújame!

Nataniel: Ya, ¡yo te hago volar!

(Yamile empuja el columpio sin nadie).

Dana: (Dirigiéndose a Nataniel). ¡Ahora me toca a mí!

(Dana, Lucero y Yamile giran las cadenas del columpio mientras están sentadas, para luego girar en él, mientras que Nataniel las va empujando. Repiten la acción por 5 minutos).

[Risas].

Yamile: ¡Ya ahora yo me bajo! (Se baja del columpio y se para atrás de ellos, Nataniel se sube al columpio donde estaba sentada Yamile).

Nataniel: ¡Empújame Yamile, empújame!

Lucero: ¡A mí también! Ahora tú empujas.

(Yamile empuja a cada una de las tres niñas, por un minuto. Vianca se mete debajo de los columpios).

Doc2: ¡Cuidado con la cabeza Vianca! ¡No!

(Yamile sigue empujando a sus amigas por un minuto más. Luego se va hacia la reja, regresa y se sube en la estructura del columpio. Se baja y empieza a empujar a Nataniel. Dana se para en el columpio y se vuelve a sentar. Yamile empuja a sus

amigas, Nataniel se baja del columpio).

[Risas].

Nataniel: ¿Ahora quien acá quien se sienta?

Yamile: ¡Yo, yo!

(Nataniel empuja a las niñas por un minuto. Yamile se va corriendo hacia la resbaladera. Sube y baja echada).

Yamile: (Dirigiéndose a Vianca). Tienes que bajar así, ¿Ya? Echada. (Ambas niñas suben y bajan echadas por la resbaladera, repiten la acción 5 veces).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 07		
Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 23/06/2014 Duración: 10 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 32 Niños y niñas ausentes: 3
<p>(Los niños y niñas se encuentran jugando en el patio de juegos. Alondra, Priscilla y Lucero, se encuentran ubicadas debajo de las escaleras, sentada en el grass sintético las niñas levantan este y sacan un poco de tierra la cual colocan en los escalones).</p> <p>Alondra: (Moviendo la tierra con sus dedos). ¡Mira estoy haciendo mi pollito! Lucero: (Observa la acción de Alondra y realiza lo mismo utilizando una rama pequeña). Alondra: ¡Hay que cocinar arroz con pollo! [Riendo]. Priscilla: ¡Sí, hay que cocinar! (Las tres niñas simulan cocinar utilizando la tierra, luego le atribuyen rol de mostrador a los escalones).</p> <p>Alondra: ¡Vendo, vendo! (Con un volumen de voz bastante alto. Al oír esto, Leandro, Pele y Faviano se acercan y observan lo que realizan las niñas). Leandro: ¿Y qué están vendiendo? Alondra: Arroz con pollito frito, ¡está bien rico! Lucero: [Sonríe]. Leandro: ¿Cuánto cuesta? Alondra: ¡Cinco soles! (Estirando su mano). Leandro: Dame una señora (Simula entregarle dinero a Alondra). Alondra: (simula entregarle un plato de comida). ¡Cómetelo! (Luego realiza la misma acción con Faviano y Pele). Leandro: (Simula comer y luego se va). Alondra: ¡Chau señor! Faviano: ¡Está rico! (Simula comer, paga y se va).</p>		

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 08

Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 01/07/2014 Duración: 17 minutos Lugar: Patio con juegos	Niños y niñas presentes: 29 Niños y niñas ausentes: 06
--	--	---

(Los niños salen al patio y se dispersan por toda el área de juegos).
(Tiago, tiene el brazo enyesado, sube y baja de la resbaladera, se tira al piso y sacude las piernas. Luego se levanta y empieza a gritar).

Mattías Y., Mathías M. y Pele: ¡El chucky!

(Tiago sube y baja del juego de madera).

Mattías Y.: ¡Amigo sálvate!

Jorge: ¡Matías, Matías Y.!

Mattías Y.: Ven acá oe. (Dirigiéndose a Jorge).

Mattías Y.: ¡Valentino es el monstruo!

(Los niños suben y bajan del juego de madera. Valentino y Jean Pool están colgados de la red, mientras que Mattías Y. y Pele llaman a los demás niños. Jorge está parado al lado del juego saltando).

Mattías Y.: ¿A dónde estás? ¿Ha tocado el timbre?

Mathías M.: (Diciéndole a Mattías Y.). Amigo ven, amigo.

Tiago: Ahí está el monstruo, ahí viene.

(Los niños corren hacia la resbaladera y Pele hace el gesto de morder los brazos de sus amigos. Dana y Belén suben al juego de madera, y luego sube Valentino con Mattías Y. y Mathías M. Valentino sube y baja del juego, se queda en la rampa de madera y Mathías Y. pone sus brazos alrededor de sus hombros, realiza un gesto de pistola con sus manos y hace como si lo matara).

Mathías M.: Ya mató al monstruo, ya lo murió.

(Valentino sube al juego y Mattías Y. repite la acción anterior. Belén y Dana suben al juego y empiezan a gruñir. Mattías Y. también repite la misma acción con ellas).

Tiago: (Subiendo al juego de madera). Ya nos vamos, ya nos vamos. ¡Vamos a volar!
¡Vamos, vamos, vamos!

Mathías M.: ¡El Chucky!

Mattías Y.: ¡Estamos volando!

(Tiago y Pele bajan del juego y corren por el patio).

Tiago: Ya nos vamos Valentino, ¡Valentino!

Mattías Y.: ¡Sí vamos! ¡Ahí viene el monstruo!

(Bajan, corren se persiguen, gruñen. Repiten esta acción por 5 minutos).

Jorge: Él es malo, él. ¡Vamos amigo!

(Matías Y., Pele, Faviano y Matías M. empiezan a sacudir los brazos y lanzar patadas al aire).

Mattías Y.: (Dirigiéndose a Valentino). ¡Malo muere!

(Pele y Jorge se lanzan patadas al aire uno al otro, corren por el patio y Jorge se cae. Tiago corre hacia Jorge lo abraza y lo tira al piso. Pasamanos, cinco niñas pasan de un lado al otro solo se ríen. Repiten esta acción por tres minutos. Guillermo y Leydi se lanzan la pelota de un lado al otro, repiten esta acción por tres minutos).

Mattías Y.: Yo cuando me hago una herida me curo. Yo soy inmortal. (Pele le pone una flecha de psicomotricidad encima de la cabeza y Matías Y. pone sus brazos tapándose la cabeza). Me curo, me curo.

Doc2: Cuidado despacio, despacio. Despacio como amigos.

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 09

Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 02/07/2014 Duración: 17 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
--	---	--

(Salen todos los niños del aula y se desplazan hacia los diferentes juegos. Jorge, Leandro, Mathias M., Mattías Y. y Pele se van al juego múltiple n°1).

(Pele y Mattías Y. conversan mientras se desplazan hacia el juego múltiple n°1).

Mattías Y.: Ya, yo soy acuario.

(Se acercan Pele y Jorge).

Mattías Y.: (Dirigiéndose a Pele). ¿Tú qué quieres ser?

Mattías Y.: (Dirigiéndose a Jorge). ¿Tú qué quieres ser? Tú eres Superman y yo soy acuario. ¡Superman eres! (Señalándolo).

(Los cinco niños suben al juego múltiple n°1. Mattias Y., Pele y Mathías M. se paran entre las barras de madera haciendo distintas mímicas imitando a algunos súper héroes. Luchan durante 30 segundos en la superficie del juego múltiple, hasta que Mattías Y. y Pele corren en dirección a los columpios).

Mathias M.: ¡A ver ,dispara! (Se dirige a sus compañeros mientras corre en busca de ellos).

(Juegan durante unos minutos en la resbaladera, hasta que Mattías Y. salta de la parte superior de la resbaladera).

Mattías Y.: ¡Voy a preparar mis misiles! [Grita]. (Se dirige hacia el juego múltiple).

(Mattías Y. y Pele corren alrededor del patio luego se encuentran con Jorge y simulan dispararle a Nicolás impidiéndole el paso, este se defiende utilizando las manos como escudo emitiendo diferentes sonidos. Persiguen a Nicolás durante un periodo corto hasta obstaculizarlo).

Mattías Y.: ¡Hay que matarlo ahora! (El niño hace una pausa). ¡A Leandro!

(Al escuchar esta indicación, los demás compañeros corren en busca del niño mencionado).

Mattías Y.: (Atrapa a Leandro cayendo muy cerca al piso de concreto).

Doc2: Cuidado mira te das la cabeza en este borde, y te rompes la cabeza.

(Los niños siguen persiguiendo a Leandro hasta que lo atrapan).

Leandro: ¡Un helicóptero! [Grita mientras mira al cielo].

(Los niños repiten la acción de su compañero Leandro, mientras tanto este huye de sus compañeros).

Mathias M.: ¡Allá esta! [Grita]. (Todos corren tras Leandro quien se encuentra en la resbaladera del pasamanos al llegar Mattías Y. lo jala y empiezan a luchar).

Leandro: (Huye de sus compañeros y empieza a correr por todo el patio).
(Mattias Y., Pele y Jorge persiguen a Leandro recorriendo todo el patio durante un minuto aproximadamente).

Leandro: ¡Miss, miss, miss! [Cansado]. (Corre en dirección a la docente observadora y se esconde detrás de ella).

Pele: (Corre en dirección de su compañero).

(Ambos dan tres vueltas alrededor de la docente. Mattias Y. y Jorge se integran al juego y atrapan a Leandro, empujándolo al piso. Los cuatro niños luchan durante unos segundos, hasta que Leandro huye nuevamente, sus compañeros van en busca de él. Mattias Y., Pele, Jorge y Mathías M., este último se vuelve a integrar al juego, corren en busca de Leandro durante tres minutos).

Mattias Y.: ¡Allá va! [Grita]. (Mientras señala a su compañero Leandro).

(Mattias Y., Pele, Jorge y Mathías M. corren en dirección a los columpios).

Pele: (Intenta atrapar a Leandro).

Leandro: ¡Miss! [Grita]. (Corre en dirección de la Doc1 pero al llegar se golpea la cabeza en la pared).

Doc1: ¡Ya te chancaste la cabeza! ¡Párate, ay hijo! ¡Ah sonado horrible! Anda lávate, mi amor. Anda lávate.

Leandro: (Se dirige al baño).

(Mattias Y., Pele, Jorge y Mathías M. corren hasta el juego múltiple, se ubican en la superficie superior y se sientan. Todos jadean y muestran rostros de cansancio).

Mattias Y.: ¡Qué buen día! ¡Qué buen día súper héroes! (Se dirige a sus amigos mientras se pone de pie).

Mathias M.: ¡Noo, está de noche! (Dirigiéndose a Mathías, mientras lo toma del brazo).

Mattias Y.: ¡Hay que dormir! (Le comenta a sus compañeros, mientras se limpia el sudor). Yo me voy a la guerra. (Dirigiéndose a Mathías, mientras esta arrodillado).

Mathías M.: Ya, chau. (Se despide de su compañero y rápidamente se hecha). ¡Mira abajo! (Refiriéndose a Jorge, quien se encuentra dormido en la rampa del juego múltiple).

Mattias Y.: ¡Ah, ah! (Rascándose la cabeza y poniéndose de pie). ¡No quieren el piojo Juancho comérselo!

Leandro: (Sube al juego múltiple).

Mathías M.: (Empuja a Leandro).

Jorge: ¡Amigo, amigo! (Pausa). ¡El malo!

(De inmediato Mattias Y., Pele, Jorge y Mathias M. corren en dirección a Leandro).

Mattias Y.: ¡Está ahí, está ahí! (Persiguen a Leandro).

(Mattías Y., Pele y Mathías M. atrapan a Leandro en el piso y empiezan a luchar. Leandro escapa y los demás lo siguen persiguiendo alrededor del patio).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 10

Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 03/07/2014 Duración: 17 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
--	---	--

(Los niños salen al patio y se dispersan por toda el área de juegos. Mauricio, Faviano, Jhan Pool y Pele forman un grupo y entablan una conversación).

Jhan Pool: ¡Ahí va Fabrizio! (Refiriéndose a Mauricio). (Jhan Pool empieza a correr).

Faviano y Pele: (Corren siguiendo a Jhan Pool).

Mauricio: (Corre detrás de ellos).

(Mauricio, Jhan Pool, Faviano y Pele, corren por toda el área de juegos durante un minuto aproximadamente. Todos paran cerca del juego múltiple n°2).

Nicolás: (Observa el juego de sus compañeros). ¡Mauricio la chapa! (Corre en dirección a los columpios).

(Pele, Jhan Pool y Faviano corren en la misma dirección que Nicolás, al final va Mauricio).

Jhan Pool: (Se ubica en la puerta del aula Anaranjada). ¡Vengan para acá oe! (Llama a sus compañeros).

(Los niños corren hacia el juego múltiple n°1).

Jhan Pool: ¡Fabricio! ¡Fabricio! (Llamando a su compañero Mauricio).

Pele: ¡Acá esta Mauricio! (Mauricio se esconde debajo de la mini palestra).

(Mauricio corre hacia el juego múltiple n°2 y sus compañeros corren detrás de él. Sube de manera inversa por la resbaladera y baja. Pele sube junto con Jhan Pool, quien se sienta en la parte superior de la resbaladera. Faviano se queda parado en la parte inferior de la resbaladera).

Mauricio: Hay que jugar con la shapita. (Mostrándole una tapa de botella a Jhan Pool quien está en la parte de arriba de la resbaladera).

(Faviano rueda una tapa de botella tratando de que llegue a la parte superior de la resbaladera).

Jhan Pool: Voy a bajar. (Se desliza por la resbaladera mientras su compañero sigue lanzando la tapa y esta le cae en la cara a Faviano).

Mauricio: ¡Oe! ¡Ya pues, no bajas! (diciéndole a Jhan Pool)

(Pele se desliza por la resbaladera, Faviano lanza la tapa al mismo tiempo. Mauricio sube a la resbaladera y recibe la tapa.)

Faviano: Va a bajar Mauricio, ¡ehh! (Los niños se paran para que baje Mauricio por la resbaladera, este se baja y se tira al grass sintético. Faviano va tras Mauricio y tira encima de él. Mathias M. coge la cara de Mauricio. Se paran, Mauricio y Jhan Pool se dirigen hacia la resbaladera para subir manera inversa, sus cabezas se chocan una contra la otra y se golpean).

Jhan Pool: ¡Auu! (Cogiéndose la cabeza).

(Jhan Pool corre hacía el salón y Faviano correa tras él, ambos niños entran al salón. Faviano se para en la puerta por unos segundos, sale Jhan Pool y se dirigen hacia el juego múltiple n°1. Corren unos segundos alrededor de este y se dirigen hacia el juego múltiple n°2. Mauricio se encuentra en la parte superior de la resbaladera, Jhan Pool se arrodilla a los pies de esta).

Mauricio: ¡La shapita, la shapita!

Jhan Pool: ¡Ya pásala! ¡Tú la pasas y yo la subo!

(Mauricio rueda la tapa de plástico por la resbaladera y continúan en la misma dinámica por unos minutos).

Jhan Pool: ¡No, no bajas, no bajas! (Dirigiéndose a Matías S.M., quien se ubica al lado de Mauricio para bajar por la resbaladera). ¡Sube! (Matías S.M. se detiene y sube por la resbaladera).

Jhan Pool: Siéntate, siéntate ahí tú. (Matías S.M. se sienta en la parte superior de la resbaladera por unos segundos y se desliza).

Pele: ¡No! (Sujeta los pies de Matías S.M., Jhan Pool también los sujeta impidiendo que baje por la resbaladera).

Jhan Pool: ¡No oe! ¡Sube, sube, sube! (Retienen a Matías S.M. por unos segundos, este logra deslizarse por la resbaladera).

(Mauricio se ubica nuevamete en la parte superior de la resbaladera, Jhan Pool a los pies de esta y se lanzan la tapa de botella por unos minutos).

Mauricio: ¡Ya pásame, pásame la shapita!

Jhan Pool: ¡Ehh!

(Faviano se sienta atrás de Mauricio en la resbaladera, y se deslizan uno detrás del otro por ella, los sigue Pele).

Jhan Pool: ¡Ya! ¡Así no! ¡Baja, baja! (Jhan Pool hace señas con las manos para que los niños que están en el resbaladera bajen de ella).

(Se desliza Leonardo, y Mauricio sube de manera inversa).

Jhan Pool: Siéntate, siéntate. ¡Ya pueeeees! (Dirigiéndose a Mauricio que sube y baja por la resbaladera sin sentarse).

Jhan Pool: ¡Auu! (Jhan Pool sube por la resbaladera al mismo tiempo que Mauricio y se golpean. Mauricio se sube, detrás de él suben Jhan Pool, Faviano, Pele y Leonardo, los niños suben y bajan de manera inversa por unos minutos).

Doc1: ¡Chicos así no, jueguen con cuidado! Se pueden hacer daño. (Se acerca al grupo de niños y los baja de la resbaladera).

Jhan Pool: ¡Faviano sube pe, sube! (Señala la resbaladera).

Jhan Pool: ¡Oe no, no mira! (Dirigiéndose a Mauricio que está subiendo por la resbaladera de manera inversa). ¡Oe, oe Faviano ya pues ven acá! (Jhan Pool se sienta a los pies de la resbaladera, Faviano se sienta a su lado. Un grupo de niños se desliza por la resbaladera al mismo tiempo, Jhan Pool y Faviano se ponen de pie rápidamente).

Jhan Pool: ¡Oe, oe ya pe! (Jhan Pool sube la resbaladera de manera inversa y se sienta en la parte superior de esta).

Jhan Pool: ¡Ya pues, no! (Dirigiéndose a Pele, que intenta subir por la resbaladera). Ya tírame la chapa (Dirigiéndose a Mauricio).

(Mauricio se queda parado al lado de la resbaladera, le lanza la tapa de botella a Jhan Pool, repiten esta acción por un par de minutos).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 11		
Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 08/07/2014 Duración: 14 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 29 Niños y niñas ausentes: 6
<p>(Los niños y las niñas salen al patio y se dispersan por toda el área de juegos. Mattias Y. se dirige al juego múltiple n°1).</p> <p>Mattias Y.: ¡Amigos, vengan aquí! Bajen por acá, bajen por acá. (Baja por las escaleras del juego múltiple n°1).</p> <p>Mattias Y.: (Corre alrededor del patio). ¡Ya viene, ahora ah, uh ya viene!</p> <p>Mattias Y.: Hola amigo. Todo es culpa de él porque él la rompió.</p> <p>Mattias Y.: ¡El monstruo, el cuco, amigo!</p> <p>Jordano: Ten cuidado malvado (Dirigiéndose a Valentino, mientras baja por la rampa del juego múltiple n°1).</p> <p>Mattias Y.: ¡Llaman a los cuatro fantásticos! (Corriendo hacia el juego múltiple n°1).</p> <p>Mattias Y.: Amigo necesitamos tu ayuda (Dirigiéndose a Mathías M. Ambos niños suben a la resbaladera junto con Valentino).</p> <p>Mattias Y.: Se está acercando el mandarín. ¡Qué alguien nos ayude! (Se acerca Guillermo).</p> <p>Mattias Y.: Amigo mi tío va a morir, mi tío va a morir. Tengo dos tías ya, pero él, el mandarín está atacando a todos esos países y Japón también. (Los niños se bajan de la resbaladera. Guillermo se recuesta en la pared, Mattías Y. corre y se estrella contra la pared).</p> <p>Mattias Y.: ¡Por eso les digo que soy inmortal!</p> <p>(Los niños se dirigen hacia el juego múltiple n°1. Mauricio los detiene y empiezan a simular una pelea, entre MY, Leonardo, Mauricio, Nicolás y Mathías M.).</p> <p>Mattias Y.: ¡Malvado! (Dirigiéndose a Nicolás).</p> <p>(Los niños se dispersan por el patio, Mattías Y. corre hacia Guillermo).</p> <p>Mattias Y.: ¡Amigo fuego, fuego! (Los dos niños corren hacia Nicolás).</p> <p>Nicolás: (Sacude sus brazos, produciendo sonidos de golpes).</p> <p>Mattias Y.: Amigo se sacó Optimus Prime, ya se muerto.</p> <p>Doc2: Ya mi amor, ¿Quién ha muerto?</p> <p>Mattias Y.: ¡Ay Dios! (Mirando a la Doc2, camina junto con Guillermo hacia el otro lado del patio de juegos, a los pocos segundos Mattías Y. regresa).</p> <p>Mattias Y.: ¡No! (Levanta los brazos y mira al cielo. Se para con las piernas abiertas y cruza sus brazos emitiendo sonidos).</p> <p>Mattias Y.: ¡Fíjate con quien te metes! (Camina hacia la puerta del salón, Leandro se</p>		

acerca y simulan una pelea). Cuidado que yo pego como una ballena. (Pelean por unos segundos y Leandro se va hacia el juego múltiple n°1).

(Mattias Y. camina lentamente hacia la Doc2).

Mattias Y.: Yo me transformo en gorila. ¡Wuaa tengo pila!

(Mattias Y. camina hacia los columpios).

Mattias Y.: ¡Memo! (Camina hacia Guillermo). Chucky está matando a toda la ciudad hermano de Thor. Quiere matar a toda la ciudad, ¡se está vengando del Perú, se está vengando del Perú!

Mattias Y.: En este mundial están matando a las personas, están molestando a toda la ciudad. (Dirigiéndose a la Doc2).

Doc2: ¿Por qué?

Mattias Y.: Ahora Miss es que Gotzilla ha traído y ese Gotzilla está arrasando con toda la ciudad.

Doc2: ¿Y el mundial? ¿Qué pasó con este mundial?

Mattias Y.: Alguien mato a las personas. (Se va corriendo).

Mattias Y.: El mundial está cayendo. Se está yendo por el palo, ahora acabamos con el mundial. (Dirigiéndose a Mathias M, ambos corren en dirección a los columpios. Guillermo se encuentra parado al lado de la resbaladera).

Mattias Y.: ¡Memo ven! (Guillermo se acerca). Fue asesinato, eso fue trampa. (Mathias M., Mattias Y. y Guillermo corren alrededor del patio de juegos por unos minutos).

Mattias Y.: Amigo la ciudad de los vengadores. (Dirigiéndose a Guillermo, este se esconde detrás de la Doc2).

Doc2: ¿Guillermo por qué te pones atrás mío?

Guillermo: Porque le tengo miedo a los millones.

Doc2: ¿Tienes miedo? ¿Tienes miedo Memo?

Guillermo: No gracias. (Sube por la escalera del juego múltiple n°1 detrás de Mattias Y.).

(Mattias Y. y Guillermo se encuentran arriba del juego múltiple n°1.)

Mattias Y.: Ay no, ahora Michael Jackson. (Dirigiéndose a la Doc2).

Doc2: ¿Qué pasó ahora con Michael Jackson?

(Mattias Y. baja por las escaleras.)

Mattias Y.: Cáncer.

Doc1: ¿Le dio cáncer?

Mattias Y.: Creo

Doc2: Ah cree, cree, cree.

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 12

Observadora: Ana Lili Estrada Aula: Verde – 4 años	Fecha: 09/07/2014 Duración: 19 minutos Lugar: Patio de juegos	Niños y niñas presentes: 26 Niños y niñas ausentes: 9
--	---	--

(Los salen al patio de juegos, los niños y niñas se dispersan. Mathias S.M., Jhan Pool, Williams, Nicolás y Faviano se dirige hacia el juego múltiple n°1).

Mathías S.M.: Ya, ya. (Se encuentra saltando arriba del juego múltiple n°1).

Jhan Pool: Ya oe ven, ven. (Jala a Mathias SM. del pantalón y se dirigen hacia un lado del patio de juegos. Jhan Pool lleva consigo un mazo de cartas).

Williams: ¿Puedo jugar? (Dirigiéndose a Jhan Pool).

Jhan Pool: Ya ven acá, siéntate. (Se acerca Nicolás).

Jhan Pool: Siéntate ahí. (Dirigiéndose a Nicolás).

Mathías S.M.: Asu ¿Tantas tienes?

(Jhan Pool reparte las cartas a sus compañeros, lanza una por una a cada niño y estos las observan detenidamente. Williams se recuesta al lado de Jhan Pool para ver las cartas que él tiene).

Williams: ¿Cuántas tienes? (Dirigiéndose a Mathías S.M.).

Mathías S.M.: Tengo tres, pero mira esta que tiene. (Williams se acerca a ver las cartas de Mathías S.M.).

Williams: Miss estamos jugando a los casinos.

Doc1: ¿Están jugando casinos?

Williams: Sí

Nicolás: Miss estamos jugando a las tarjetas.

Williams: Ay mira ese yo quiero ser. (Señalando una de las tarjetas que tiene Jhan Pool en sus manos).

Mathías S.M.: ¡Yo también quiero ser! (Jhan Pool le da la carta a Mathías S.M.).

Mathías S.M.: ¡Qué bien!

Jhan Pool: Toma. (Le da una carta a Williams).

Jhan Pool: Ya, dame. (Le quita las cartas a Mathías S.M. y a Nicolás. Después de unos segundos le quita las cartas a Williams).

Jhan Pool: Ya ahora ponte allá tú, avanza, avanza. (Se sienta contra la pared y los otros tres niños se sientan al frente. Jhan Pool le lanza las cartas a sus compañeros, una por una de derecha a izquierda, repiten esta acción por unos segundos. Williams se para y deja las cartas, Jhan Pool sigue repartiendo las cartas a los otros dos niños).

(Mauricio y Faviano se acercan, Mauricio se sienta al lado de Jhan Pool).

Mauricio: Jhan Pool, Faviano me ha pegado. Me empujó en la resbaladera.

Faviano: Y él me hizo así me cogió de mi zapatilla y me jaló mi polo. (Faviano hace los gestos de las acciones mientras las dice).

(Jhan Pool los mira, no les responde y sigue jugando. Luego de unos segundos recoge las cartas que les entregó a sus otros compañeros).

Jhan Pool: Ven vamos. (Se para y coge a Mauricio de la casaca, este lo sigue. Mathías S.M. va atrás de ellos).

Jhan Pool: Siéntate acá. (Señalándole a Mathías SM. la rampa del juego múltiple nº1. Mathías S.M. y Mauricio se sientan).

(Faviano quiere subir por la rampa y empuja a Mathías S.M.).

Mathías S.M.: ¡Miss, Faviano me ha empujado!

Doc2: Faviano a los amigos no se les empuja, se les pide permiso.

(Mathías SM. y Mauricio se paran de la rampa y se ponen al lado de Jhan Pool, este los lleva cerca de la puerta del salón de clases).

Jhan Pool: ¡Tú acá! (Dirigiéndose a Nicolás). (Mathías S.M., Nicolás y Jhan Pool se sientan en el piso, Mauricio se echa en el grass sintético).

Jhan Pool: Fabricio, acá, Fabricio. (Mauricio se pone de pie y se va. Jhan Pool empieza a lanzar las cartas a los dos compañeros que están sentados junto con él. Lanza una por uno, Nicolás las acomodan en el piso y Mathias SM. las pone todas en su mano).

Mathías SM.: ¡Mira esta!

Jhan Pool: Ya dame. (Recoge las cartas que entregó a sus compañeros). ¡Mauricio, Mauricio! (Se pone de pie, y sube por la rampa del juego múltiple nº1. Mathías SM. sube atrás de él).

Jhan Pool: ¡Oe no, oe baja! (Lo empuja y Mathias SM. se sienta a los pies de la rampa junto con Nicolás).

Jhan Pool: Ya, oe, atrapa. (Jhan Pool lanza las cartas desde el juego múltiple nº1 a sus dos compañeros. Se baja le da la vuelta al juego camina por el patio con Nicolás encuentran a Mathias SM suena la pandereta termina el recreo).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 13

Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 10/07/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 30 Niños y niñas ausentes: 5
---	---	--

(Los niños y niñas juegan por distintas partes del patio de juegos. Un grupo de niñas conformado por Ximena, Fabiola, Rut y Priscilla, juega debajo del juego múltiple n°2).

Fabiola: ¡Ya, yo cuento! [Exclama]. (Se dirige a sus compañeras).

Priscilla: ¡No, yo! [Exclama]. (Se dirige a Fabiola mientras levanta la mano).

Fabiola: ¡No, pues Priscilla! Aparte yo he dicho primero ¿Ya? [Exclama con tono de fastidio].

Rut: ¡Ya empieza, empieza! [Exclama]. (Se dirige a Fabiola y Priscilla, mientras agita ambas manos).

Fabiola: ¡Ya, rápido! [Exclama]. (Voltea e inicia el conteo apoyada en una de las barras inferiores del juego múltiple n°2).

(Ximena, Priscilla y Rut empiezan a correr por todo el patio de juegos. Se esconden en distintas partes del patio).

Fabiola: Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce. (Cuenta lentamente apoyada en una barra inferior del juego múltiple n°2). ¡Ya chicas, ya voy! [Exclama]. (Corre rápidamente en busca de sus compañeras).

Fabiola: ¡Ay Prisci ya te vi! [Exclama]. (Corre hacia la barra donde se encontraba contado). ¡Ampay, la Prisci ya te vi! [Exclama]. (Toca reiteradamente la barra con su mano derecha).

(Ximena, Priscilla y Rut corren hacia el lugar donde se encuentra Fabiola).

Ximena y Rut: ¡Ampay, me salvo! [Exclaman]. (Tocan la barra donde está ubicada Fabiola).

Fabiola: ¡No, no. no! ¡No vale porque yo estoy aquí, aparte tú tienes que correr y ganarme! [Exclama fastidiada]. (Se dirige a Ximena y Rut).

Rut: ¡Ya otra vez! [Exclama].

Fabiola: (Gira y empieza a contar). Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce. (En algunos momentos gira la cabeza hacia un lado para observar hacia donde se dirigen sus compañeras). ¡Ya voy para allá! [Exclama]. (Corre hacia una esquina del patio de juegos en busca de sus compañeras. Ximena, Priscilla y Rut se encuentran).

Ximena: (Corre rápidamente hacia la barra donde se encontraba Fabiola). ¡Ampay me salvo! [Exclama entre risas].

Rut: ¡Ampay me salvo! [Exclama]. (Abraza a Ximena con quien se encuentra en la barra inferior del juego múltiple n°2).

Fabiola: ¡Ay, esta Priscilla que se esconde donde no la encuentro! [Grita fastidiada].

(Se dirige hacia Ximena y Rut).

Priscilla: ¡Ya otra cosa! [Exclama].

Ximena: (Empieza a trepar sujetándose de las barras superiores del juego múltiple n°2).

Rut: (Repite la misma acción de Ximena).

Fabiola: (Susurra en el odio a Priscilla, la toma de la mano y se dirigen hacia otro lado del patio).

(En paralelo se va desarrollando otro juego. Faviano ha salido al patio de juego con un pote pequeño de plastilina que ha traído desde casa. Se sienta a lado de la puerta del aula y empieza a moldear bolitas de plastilina).

Leandro: ¿Faviano, qué haces? (Observa fijamente lo que realiza Faviano).

Faviano: (Se mantiene en silencio). (Sigue moldeando bolitas con la plastilina).

Nicolás: (Se integra al juego). ¿Pesta ya? (Se dirige a Faviano). (Se acerca a Faviano, agarra un poco de plastilina del pote, se sienta a su lado y empieza a moldear una bolita).

Faviano: ¡Así amigo! [Exclama]. (Le muestra a Nicolás la manera en que está moldeando la bolita).

Leandro: (Se encuentra observando toda la escena del juego durante unos minutos). ¿Faviano, me prestas? [Pregunta]. (Se dirige a Faviano mientras señala la plastilina).

Faviano: ¡Ya, pero un poquito! [Exclama].

(Faviano, Leandro y Nicolás moldean bolitas por unos minutos. Se encuentran sentados a lado de la puerta del aula).

Faviano: ¡La mía es más grande! [Exclama]. (Mostrando la bolita a sus compañeros).

Nicolás: ¡No, la mía es grande, grande! [Exclama] (Muestra la bolita de plastilina a sus compañeros).

Leandro: ¡Asuuuu amigo! [Exclama].

Faviano: (Observa el pote de plastilina por unos segundos. Intenta meter la bolita de plastilina lanzándola con la mano derecha). ¡Oh! [Grita].

Faviano: ¡Mira amigo! [Exclama]. (Le muestra a sus compañeros como lanza la bolita hacia el pote).

Leandro: ¡Yo, yo! ¡Ahora yo! (Lanza la bolita al vacío).

Nicolás: (Imita la misma acción que realiza Leandro).

Faviano: ¡No, acá adentro de esto! [Exclama]. (Mientras señala el pote).

(Nicolás, Leandro y Faviano lanzan varias bolitas hacia el pote que se encuentra a centímetros de ellos).

Faviano: (Una de las bolitas que lanza entra adentro del pote). ¡Uoo! ¡Lo hice, punto! [Exclama].

Leandro: ¡Bien amigo! [Exclama]. (Se dirige a Faviano).

(La Doc2 que se encuentra parada bajo el umbral de la puerta del aula, empieza a tocar la pandereta).

Leandro: ¡Ohh, ya acabo! [Exclama mostrando un rostro triste].

Faviano: ¡Guarda, guarda oye! [Exclama]. (Se dirige a Leandro y Nicolás mientras les quita la plastilina).

Leandro y Nicolás: (Se paran y forman una fila para entrar al aula).

Faviano: (Termina de guardar la plastilina, se para y se coloca en la fila).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 14

Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 18/08/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 28 Niños y niñas ausentes: 7
---	---	--

(La presente observación se realizó en el patio central de la I.E, minutos antes la docente colocó pañuelos por todo el espacio. Los niños salen al patio, caminan lentamente observando todo el espacio. Mathias SM. se dirige hacia un pañuelo, lo agarra y corre agitándolo. Sus compañeros lo observan y repiten la misma acción).

Mathias SM.: (Agitando el pañuelo en diferentes direcciones). ¡Toma pa que te enamores more moreeeeeee!

Mattias Y.: (Agarra un pañuelo que encuentra en el piso y lo mueve hacia ambos lados). ¡Mi espada...de Don José de San Martín...para matar a los enemigos! (Corre hacia una esquina del patio).

(Mattias Y. y Mathias SM. juegan agitando los pañuelos durante tres minutos. Sale al patio Leonardo).

Leonardo: (Se dirige hacia una esquina del patio, agarra un sorbete que encuentra en el piso y lo manipula por unos segundos. Observa que a su lado se encuentra un tubo de PVC adherido a la pared de manera vertical, introduce el sorbete por el orificio del tubo reiteradas veces).

Pele: (Se acerca a Leonardo). ¿Qué haces?

Leonardo: (Lo observa, no le responde y continúa jugando. Encuentra en el piso una cerda de escoba y la introduce por el orificio superior del sorbete repite esta acción durante tres minutos).

(En otro lado del patio Oriana se encuentra echada en el piso cubriendo su cara con un pañuelo, da vueltas en piso se cubre el rostro con un pañuelo y su casaca).

Leonardo: (Sigue jugando en la esquina del patio, esta vez coge piedras pequeñas e intenta introducirlas por el orificio superior del sorbete, falla en varias oportunidades, luego repite la misma acción, durante dos minutos. Observa a su compañero Jhordano jugando con una pelota y se dirige hacia él).

Jhordano: (Agarra la pelota y corre esta hacia una esquina del patio, luego la suelta).

Leonardo: (Corre pateando la pelota).

Leandro: (Se integra al juego persiguiendo a Leonardo).

Mathias S.M.: (Camina hacia sus compañeros). ¡Esperen, esperen! (Agarra a Leandro). ¡Hay que elegir los equipos! (Se dirige a Jhordano y le quita la pelota).

Mathias SM.: ¡Tú eres el arquero! (Señalando a Leonardo). ¡Tú pateas! (Señalando a

Leandro). ¡Y tú pateas! (Señalando a Jhordano).

(Jhordano, Mathias SM., Leonardo y Leandro corren tras de la pelota).

Jhordano: (Agarra la pelota y la vuelve a lanzar. Juegan de esta manera durante unos minutos).

Mathias S.M.: ¡Miren lo que puedo hacer! (Agarra la pelota y la lanza).
(Continúan jugando fútbol).

Mattias Y.: (Corre hacia sus compañeros integrándose al juego).

Mathias S.M.: (Corre hacia Mattias Y. y lo retiene cogiéndolo del brazo). ¡Tú no juegas!

(Los niños forman un círculo mientras conversan).

Tiago: (Se acerca a sus compañeros). ¡Yo, yo, yo quiero jugar!

Mathias S.M.: ¡No, tú, no! (Agarra la pelota y se dirige a una banca. Tiago, Leonardo, Leandro, Mattías y Jorge siguen a Mathias SM.).

Mathías S.M.: Ya, tú pateas. (Señalando a Jorge). ¡Miss, pero deja de perseguirme!
(Se muestra incómodo).

D2: ¿No quieres que te persiga?

Mathías S.M.: ¡Nooo!

D2: Pero no te estoy persiguiendo a ti, yo estoy grabando, qué bonito juegan.

Leandro: Tiago no queremos. (Mueve la cabeza a ambos lados).

Mattias: (Se pone de pie y se dirige a sus compañeros). Pero si jugamos entre equipos, todos tenemos que ganar. ¿Verdad?

Mathías SM.: Sí, pero Tiago no, porque Tiago todo el día gana. ¿No? (Se muestra fastidiado, sigue sosteniendo la pelota entre brazos).

Tiago: ¡Nooo!

Leandro: Porque Tiago. ¡Qué despacito, oyeeee!

Mathías SM.: Por eso no queremos jugar contigo, porque tú eres bien despacito. Y corre y corre y nosotros somos fuertes. ¿No? (Pregunta a sus compañeros).

Doc2: Lleguemos a un acuerdo yo creo que Tiago debe jugar porque es su amigo, así como Jorge también está jugando.

Mathías SM.: ¡Pero él es despacito y Jorge es más rápido! ¿No?

Mattias Y.: Él es más rápido, corre como Flash.

Jhordano: ¡Ay, yo le voy a ganar! [Sonriendo].

Doc2: Tiago va a prometer ser más rápido. Vamos ustedes pueden tienen que ganar.

Mathías SM.: Ya, pero ¿vas a ser mi pareja no? (Dirigiéndose a Tiago).

(Retoman el partido de fútbol, todos los niños corren detrás de la pelota. Luego de unos segundos, la pelota pasa debajo de una banca que se encuentra a un extremo del patio).

Mattias Y: ¡Gooooool!

(Siguen jugando, después de un minuto la pelota choca con una pared que se encuentra al otro extremo del patio).

Mattias Y.: ¡Gooooool! (Sigue corriendo). ¡Todos los penales, la pasión por el mundial!

(Los niños siguen jugando, Jhordano agarra la pelota, Mathías SM. lo empuja y le quita la pelota. Después de esta acción Jhordano se retira del juego).

Mathías SM.: ¡Jhordan, a donde vas! ¿Ya no quieres jugar?

Jhordano: ¡No! (Mostrándose molesto y fastidiado).

Mathias SM.: Está bien, vamos chicos.

(Los niños siguen jugando durante otros tres minutos. Jhordano se integra al juego).

Mathías SM.: (Agarra la pelota y la encesta en el arco de básquet).

Mattias Y.: ¡Triple gol! Uno a un.... (Pausa). Uno a cero. (Realiza mímicas con las manos indicando los números).

(Continúa el juego).

Mattias Y.: A la Miss Ana Lili no sale.

Doc2: No sale a la Miss Ana Lili ¿qué estará haciendo?

Doc1: (Sale al patio y los niños la hacen participar del juego).

Mathías SM.: ¡No, Miss, tú no!

Doc1: ¡Pero Mathías no quiere que yo juegue! (Dirigiéndose a la D2).

Mathias S.M.: ¡No, tú, no! (Se dirige a Mattias y lo saca del juego empujándolo).

Mattias Y.: (Se retira. Su compañero Jorge lo acompaña).

(Mathías SM., Leonardo, Jhordano y Tiago siguen jugando al fútbol).

Leonardo: (Patea la pelota).

Tiago: ¡Gooooooooool! (Grita mientras corre).

(Mathías SM. corre y sujeta la pelota impidiendo que sus compañeros jueguen. Luego de estar unos minutos sentado en la banca suelta la pelota. Finalmente solo Tiago y Leonardo siguen jugando con la pelota hasta que suena la campana.).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 15

Observadora: Evelyn Llatas Aula: Verde – 4 años	Fecha: 20/08/2014 Duración: 30 minutos Lugar: Patio Central	Niños y niñas presentes: 29 Niños y niñas ausentes: 6
---	---	--

(Jhan Pool, Mauricio, Pele, Faviano, Williams, Mathias M., Jhordano, Mathias S.M., Leandro, Leonardo y Tiago se encuentra jugando en el Patio Central, ya que le solicitaron a la Doc1, jugar fútbol. Los niños corren detrás de la pelota, por todo el espacio, por otro lado Mathias SM. y Jhordano se encuentran a un lado del patio, jugando en el sube y baja).

Jhan Pool: (Patea la pelota hacia la una pared y grita). ¡Gooooo!

Mauricio: (Cogiendo la pelota con ambas manos). ¡Eso no fue gol! (Mostrando disgusto).

Jhan Pool: ¡Ya pes oe! [Frunce el ceño]. ¡Este va a ser el arco! (Señalando una banca que se encuentra a una lado del patio). ¡Y la pared del otro extremo del patio sería el otro arco! (Los niños continúan corriendo detrás de la pelota).

Mathias M.: ¡Miss a mí no me pasan la pelota! [Lloriqueando].

Doc1: Chicos pásenle la pelota a Mathias

Mathias M.: (Se integra al juego, corre tras la pelota).

Jhan Pool: ¡Miss toma! (Le pasa la pelota).

Doc1: (Le pasa la pelota a Mathias M.)

Mathias M.: (Patea la pelota hacia la banca y sonrío). ¡Gol! (Busca a la docente para que choquen las manos. Los niños continúan corriendo tras la pelota, buscando meter goles).

Faviano: ¡Oye Jhan Pool, pasa, pasa!

Jhan Pool: (Sigue corriendo).

(Los niños corren por varios minutos tras la pelota).

Williams: (Coge la pelota con las manos y se dirige a la canasta de básquet, en la cual introduce la pelota).

(Todos los niños se le acercan y le piden la pelota).

Jhan Pool: ¡Ya pe, Williams, danos la pelota!

Williams: (Abraza la pelota y se dirige a una esquina del patio).

Jhan Pool: ¡Ya pe Williams danos la pelota, es para jugar fútbol! (Tocándose la cabeza).

Faviano: ¡Miss Williams no quiere darnos la pelota! (Dirigiéndose a la Doc1).

Doc1: ¡Williams, salimos a este patio para jugar fútbol, encesta una vez más y continuamos jugando!

Williams: (Encestó la pelota en la canasta).

(Los niños continúan corriendo detrás de la pelota. Se asoman a la puerta Alondra y

Oriana).

Oriana: (Permanece en la puerta observando).

Alondra: (Se integra al juego de los niños).

Faviano: ¡Alondra! ¡Los niños nada más juegan partido!

Alondra: [Disgustada]. (Ingresa al aula).

(Los niños siguen con el juego por unos minutos más, hasta que suena la pandereta).

Juego de ejercicio o sensoriomotor: **AZUL**

Juego simbólico: **ROJO**

Juego reglado: **VERDE**

Juego simultáneo: **ANARANJADO**

Anecdotalario de Juego

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 01

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
02 de Junio	Leandro	Williams	A la resbaladera	Se desliza por la resbaladera y vuelve a subir.	Se desliza de diferentes maneras: de espalda, de cabeza, sentado. El juego comprende netamente de acciones motoras, propuestas por Leandro (de manera no verbal) e imitadas por Williams.

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 02

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
02 de Junio	Williams	Solo	A la resbaladera	Camina por distintas partes del patio. Sube y baja de la resbaladera.	Williams generalmente tiene un juego muy repetitivo

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 03

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
02 de Junio	Valentino	Nicolás	A la combi	Los niños subidos en uno de los juegos múltiples,	Durante este juego, quien propone la trama es Nicolás.

				simulan ser los cobradores de una combi, utilizando diferentes frases de acuerdo a su contexto.	Valentino, por su lado solo imita las acciones que este realiza. Por momentos se puede escuchar algunas de sus intervenciones que se encuentran totalmente acorde al juego.
--	--	--	--	---	---

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 04

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
03 de Junio	Tiago	Dana Belén	A los columpios	Empuja a sus compañeras turnándose entre cada una de ellas, reiteradas veces. Al mismo tiempo emitía diferentes sonidos, simulando estar haciendo un esfuerzo físico ¡Uh ah!	Tiago es un niño muy autónomo que suele tener otro tipo de juego, pero en esta oportunidad fue quien lideró a un grupo de niñas. Actuaba de acuerdo a la función que le había ofrecido una de sus compañeras. Sin embargo, por momentos la dejó de lado y simulaba ser golpeado por uno de los columpios, esta escena iba acompañada

					con sonidos que denotaban esfuerzo y acciones que representaban distintas formas de caer.
--	--	--	--	--	---

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 05

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
03 de Junio	Belén	Tiago Dana	A los columpios	Empuja a una de sus compañeras y a la vez compite con Tiago a ver quién empuja más fuerte a sus compañeros.	Belén es una niña que tiende a seguir el juego de sus compañeros. En este episodio, sigue indicaciones y repite acciones por momentos. Tiempo después sus ideas se complementan con las de su compañero Tiago, pues es él quien marca el inicio del juego y ella quien propone la realización de una carrera.

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 06

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
10 de Junio	Valentino	Solo	A la resbaladera	Camina por el espacio, tocando la pared: sube y	Durante el desarrollo del juego, Valentino no

				baja por la resbaladera	establece una conversación con alguno de sus compañeros o compañeras. El juego contiene una constante repetición de acciones por el niño.
--	--	--	--	-------------------------	---

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 07

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
10 de Junio	Valentino	Williams Tiago	A la resbaladera	Suben y bajan por la resbaladera, pidiendo “¡Auxilio!” a sus compañeros que se encontraban en la parte superior de la resbaladera.	Durante este juego, Valentino participa activamente por unos minutos. Más no llega a entablar una conversación con los niños implicados en el juego. Por un momento, observa las acciones de sus compañeros y repite una de estas, deslizándose lentamente por la resbaladera (boca abajo), mientras extiende uno de los brazos a sus compañeros, simulando así que está en

					<p>peligro de caer. Es necesario precisar que esta acción estuvo cargada de muchos gestos de acuerdo a la situación.</p>
--	--	--	--	--	--

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 08

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
16 de Junio	Fabiola	Priscilla Rut	A pasar por las gradas (Combate)	Se coge de las barras y pasa entre estas por turnos o a la vez	A primera vista el juego, parecía pertenecer al tipo sensoriomotriz. Sin embargo, al realizar una observación más cercana se pudo evidenciar que las niñas estaban simulando y reproduciendo los juegos de un conocido programa de televisión bastante sintonizado por la zona.

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 09

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
16 de Junio	Priscilla	Rut	Combate y Esto es	Pasaban entre los	Priscilla, es una niña que habla

		Fabiola	guerra (Juego señalado en la entrevista)	escalones de un juego múltiple. Agarraban un tubo y daban vueltas.	poco con las docentes. Sin embargo, durante la actividad al aire libre siempre se muestra alegre y comunicativa con sus compañeras. Durante el desarrollo del juego Priscilla siguió correctamente las acciones que proponía su compañera. Cada pausa del juego, era complementada por bailes, movimientos y canciones, que generalmente realizan los participantes del conocido programa.
--	--	---------	---	--	---

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 10

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
02 de Julio	Mattias Y.	Jorge	A los súper héroes	Se desplazan por todo el patio, simulando tener súper poderes, Mattias Y., otorga roles a sus	Otorga roles a sus compañeros, en la mayoría de sus juegos, es él quien lidera el juego. Mattías, reproduce,

				compañeros.	acciones, gestos y frases acorde al súper héroe que representa. Durante el juego, también suele incluir como escenas eventos de gran magnitud que hayan suscitado el interés social, por ejemplo: el mundial, la muerte de Michael Jackson, entre otros.
--	--	--	--	-------------	--

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 11

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
10 de Julio	Faviano	Leandro Nicolás	Encestar la bola de plastilina en un recipiente	Elabora una bola de plastilina, y luego le propone a su compañero encestar esta en un recipiente.	Conforme transcurre el juego, se puede hacer evidente todo el proceso que realiza Faviano, antes de descubrir lo que puede hacer con el pote de plastilina. Una de las primeras indicaciones que les brinda a sus compañeros, es moldear bolitas. Minutos después, esta

					<p>indicación pasa a ser una regla a partir de la experiencia previa que ha tenido el niño. En un primer momento, los niños no llegan a comprenderla, pero al observar la acción empiezan a imitarla.</p>
--	--	--	--	--	---

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 12

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
10 de Julio	Priscilla	Ruth Ximena Fabiola	A las escondidas	Escucha las reglas propuestas por una de sus compañeras. No presenta ninguna duda durante la ejecución de este, es más parece conocerlo. Cumple el rol que se le otorga: corre en busca de un espacio dentro del patio de juegos con la finalidad de esconderse	Priscilla, es una niña poco comunicativa con las docentes, a comparación de sus pares. Ella suele seguir indicaciones y reglas, más no proponerlas.

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 13

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
18 de Agosto	Leonardo	Solo	Sin denominación	Sostiene una caña e intenta introducirla por un tubo que se encuentra a lado de él. Tiempo después, busca piedras pequeñas en el suelo del patio central y las intenta introducir por los orificios que tiene la caña.	En los juegos de Leonardo siempre predominan las acciones sensoriales. Es un niño poco comunicativo con el grupo. Siempre está atento a buscar los pequeños objetos que se pueden encontrar en el suelo.

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 14

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
18 de Agosto	Oriana	Solo	Sin denominación	Pañuelos	Oriana, es una niña a quien le encanta sentir las texturas de los objetos y telas que se le ofrecen. Muchas veces, durante las actividades al aire libre puede estar recostada sobre el grass o en caso de este episodio rozando su

					rostro con los pañuelos.
--	--	--	--	--	--------------------------

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 15

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
18 de Agosto	Mattias Y.	Solo	Sin denominación	Coge un pañuelo con una mano y empieza a moverlo, Luego le otorga un significado.	Mattias es un niño que aplica en su juego mucho simbolismo, sea aplicándolo a una acción o a algún objeto. En esta escena simula que el pañuelo rojo que sostiene, es la espada de Don José de San Martín, acompañada esta idea con gestos demuestran fuerza y sonidos que pueden representar el golpe de la espada con algún objeto.

ANECDOTARIO DE JUEGO N° 16

Fecha	Código	¿Con quién juega?	¿A qué juega?	¿Cómo juega?	Observaciones
18 de Agosto	Mattias Y.	Jhordano Leandro Mathias S.M Leonardo Tiago	Partido de fútbol	En un primer momento observa el juego de sus compañeros. Establece un primer contacto con el grupo, complementando la idea de su compañero, luego se integra al juego. Durante todo momento, intenta recordarles las reglas a sus compañeros y los incentiva para que estas sean cumplidas.	Cabe resaltar que durante la temporada del mundial Mattias, llegaba al aula de clases con nuevas noticias sobre este gran evento. Comentaba que observaba los partidos de fútbol junto a su padre.

Entrevista no Estructurada

ENTREVISTA N° 02

V. Datos de filiación:

Nombre: Vianca

Edad: 4 años

VI. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 10-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:44 a.m.

Hora de fin: 11:48 a.m.

Registro etnográfico: N° 03

VII. Observación de conducta:

Vianca, se mostró dispuesta a responder todas las preguntas que le realizó la docente. Durante la entrevista, ella representaba su juego mediante un dibujo. No hubo oportunidad de que se negara a dar información sobre el desarrollo de su juego, sin embargo, no establecía un contacto visual con la docente durante la conversación.

VIII. Diálogo adicional:

Doc: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Vianquita, cuéntame ¿A qué jugaste hoy día?

Vianca: Jugué a la resbaladera y aquí mira, la cocinita. (Señalando el lado izquierdo de su dibujo)

Doc 2: ¿Y con quién jugaste?

Vianca: Con (...) ¡Tochón! (Esperando unos segundos)

Doc 2: ¡Qué lindo! Y ¿Cómo jugaste?

Vianca: Bien, bien, bien (poco interesada y concentrada en el dibujo).

ENTREVISTA N° 03

I. Datos de filiación:

Nombre: Valentino

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 10-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:49 a.m.

Hora de fin: 11:53 a.m.

Registro etnográfico: N° 03

III. Observación de conducta:

Es necesario precisar que Valentino es un niño que tiene problemas de lenguaje, por ello, durante la entrevista se mostró inseguro de sus respuestas, la cual era complementada con una tonalidad de voz baja y momentos de silencio.

IV. Diálogo adicional:

Doc: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Vale, hola ¡Qué lindo tu dibujo! Cuéntame ¿A qué jugaste?

Valentino: Mmm (mordiendo el lápiz). A balilla (Refiriéndose a la resbaladera).

Doc 2: ¿Cómo? No te escucho bien.

Valentino: Balilla (Con inseguridad y fastidio).

Doc 2: ¡Ah! La resbaladera.

Valentino: Shii (En voz baja).

Doc 2: ¿Y con quién jugaste?

Valentino: Mimooo (Refiriéndose a él y golpeando su pecho).

Doc 2: ¡Ah! Tú mismo. Y ahora, cuéntame ¿Cómo jugaste?

Valentino: Mmm... balilla.

Doc 2: Qué lindo, Vale. Gracias.

ENTREVISTA N° 06

I. Datos de filiación:

Nombre: Fabiola

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 10-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:58 a.m.

Hora de fin: 12:00 m.

Registro etnográfico: N°03

III. Observación de conducta:

Fabiola, desde el inicio de la entrevista se mostró dispuesta a responder las preguntas realizadas por la docente. Ella en sus respuestas se explayaba y mencionaba detalles muy específicos de su juego.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Hola Fabiola, cuéntame ¿A qué jugaste?

Fabiola: Jugamos a las princesas y también jugamos que éramos las hermana y a comprar.

Doc 2: Y ¿Con quién jugaste?

Fabiola: Con Lucero, Joselyn, Rut y con Alondra y conmigo y con una hermana que era grande.

(Rut interviene en la conversación).

Rut: Priscilla también.

Fabiola: (Le guiña el ojo a Rut) No, Priscilla no jugó.

Doc 2: Y cuéntame, Fabiola ¿Cómo jugaste, cuéntame cómo era tu juego?

Fabiola: Es que hemos comprado unas cositas para las hermanas y de mentira mi mamá estaba comprando unas cosas de esas para mis hermanitas, de ahí nos fuimos a Electra, Metro y a Tottus para buscar unas amiguitas para nosotras y mandamos saludos a las mamis y a mi hermana le gustaba un niño.

Doc 2: Gracias Fabiola.

ENTREVISTA N° 07

I. Datos de filiación:

Nombre: Dana

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 10-06-14

Lugar de la evaluación: Aula Verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 12:01 m.

Hora de fin: 12:04 m.

Registro etnográfico: N°03

III. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Dana, se mostró dispuesta a responder las preguntas realizadas por la docente. Se evidenciaron momentos en donde ella no respondió y los tiempos de silencio se prolongó. No estableció un contacto visual con la docente porque no dejó de dibujar.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Dana, cuéntame ¿A qué jugaste hoy?

Dana: A los columpios.

Doc 1: Y ¿Con quién jugaste?

Dana: Con Oriana y con Belén y con Nataniel y la prima de Nataniel.

Doc 1: Y ¿Cómo era el juego?

Dana: Nos columpiábamos, solo Mauricio y Jhan Pool nos empujó hasta el cielo y también cuando yo y Belén y a la prima de Nataniel nos fuimos al tobogán para juegos eso que juegan los niños ahí abajo y por ahí y con Belén y Oriana solo jugué con ellas no más.

Doc 1: Gracias Dana.

ENTREVISTA N° 12

I. Datos de filiación:

Nombre: Fabiola

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 16-06-14

Lugar de la evaluación: Aula Verde

Instrumentos utilizados (adicional): grabadora de voz

Hora de inicio: 11:54 a.m.

Hora de fin: 11:57 a.m.

Registro etnográfico: N°04

III. Observación de conducta:

Fabiola, se mostró desde el inicio de la entrevista dispuesta a responder las preguntas. Durante el desarrollo de esta, ella explicó sus acciones a través de mímicas e interactuó con algunas de sus compañeras.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Fabiola, cuéntame ¿A qué jugaste?

Fabiola: A meterme por estos (Movié sus brazos señalando a los escalones de los juegos).

Doc 1: Y ¿Con quién jugaste?

Fabiola: Con Rut y con Priscilla.

Doc 1: ¿Cómo jugaste y cómo estuvo tu juego?

Fabiola: Muy divertido...El que se metía rápido ganaba y era agua.
(Intervino Rut a la conversación).

Rut: Tocaban la campana y ganábamos.

Fabiola: Tocaban y tocaban. Jugamos a Combate y a Esto es Guerra.

ENTREVISTA N° 13

I. Datos de filiación:

Nombre: Faviano

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 17-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:40 a.m.

Hora de fin: 11:44 a.m.

Registro etnográfico: N° 05

III. Observación de conducta:

Faviano, se mostró totalmente cómo durante la entrevista. Mientras conversaba con la docente, se acercó a brindarle diversas muestras de afecto, entre abrazos y besos. Por otro lado, era notorio su esfuerzo por querer detallar el desarrollo de su juego, pues por momentos titubeaba y pensaba un largo rato para decir una palabra. Sin embargo, no se obtuvieron más que respuestas breves.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Favo ¿Cómo estás? ¡Qué buenazo tu juego, tu dibujo! Cuéntame ¿A qué has jugado hoy día?

Faviano: Con Jhan Pool

Doc 2: Con Jhan Pool. Faviano pero cuéntame pues. ¿A qué has jugado hoy día?

Faviano: Ah... Con Jhan Pool... con los muñecos.

Doc 2: Con los muñequitos... y ¿Cómo se llamaba tu juego?

Faviano: Ah... casita (Refiriéndose a la estructura del juego múltiple N°1 donde estaba).

Doc 2: ¿Cómo? ¿Cómo?

Faviano: Casita (Refiriéndose a que el juego múltiple N°1 tiene forma de casa).

Doc 2: Ahora cuéntame ¿Con quién jugaste me decías?

Faviano: Con Jhan Pool.

Doc 2: Con Jhan Pool, pero cuéntame ¿Cómo era tu juego? Yo vi algo, que tiraban muñequitos pero cómo era. Cuéntame para jugar yo también.

Faviano: Era con... con muñequitos.

Doc 2: Pero... ¿Qué hacían los muñequitos, pues?

Faviano: Jugando.

Doc 2: ¿Los muñequitos también jugaban? ¿Cómo jugaban los muñequitos?

Faviano: Así bajando, bajando, bajando. (Simulando con la mano).

Doc 2: ¿Bajando por dónde?

Faviano: Por allá, ahí. (Señalando el lugar donde estuvo jugando).

Doc 2: ¿Pero cómo tenían que bajar? ¿Bajaban solitos o tú los bajabas?

Faviano: Solitos... ¡No! Con Jhan Pool y conmigo.

Doc 2: Gracias Favi.

ENTREVISTA N° 14

I. Datos de filiación:

Nombre: Oriana

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 17-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:45 a.m.

Hora de fin: 11:53 m.

Registro etnográfico: N° 05

III. Observación de conducta:

Oriana, se mostró dispersa durante la entrevista. Miraba hacia ambos lados, se movía constantemente, mostraba gestos de fastidio y momentos de silencio. Cabe resaltar que las respuestas que brindó, no tenían concordancia con lo que en realidad se desarrolló en el juego y se registró en los videos.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Ori, hoy día vi que tú estabas jugando con bastantes niños, pero... no sabía de qué trataba tu juego. Cuéntame. ¿De qué trataba tu juego? ¿Cómo se llama tu juego?

Oriana: Mostros (Mostrando seriedad).

Doc 2: Monstruos, y ¿Quién era el monstruo?

Oriana: Nicolás

Doc 2: Nicolás. Y ¿con quién jugaste?

Oriana: Con... con... con... (Piensa por unos segundos) Con Mattias.

Doc 2: ¿Con Mattias? ¿Qué Mattias? ¿Mattias Y. o Mathias M.?

Oriana: Mattias Y.

Doc 2: Ah ya, y ¿Qué era Mattias Y.?

Oriana: (Se queda en silencio).

Doc 2: ¿No sabías qué era?

Oriana: (Mueve la cabeza indicando negación).

Doc 2: No sabías... Pero, cuéntame ¿Cómo era tu juego? ¿Qué tenían que hacer en tu juego? Porque yo veía que estabas tirada en el suelo y no sabía qué te pasaba. Cuéntame para jugar la próxima vez que venga.

Oriana: Un... (Se queda en silencio). Estábamos jugando a los malos, yo era la mala y los demás eran los buenos.

Doc 2: ¡Ay, no te creo! Y ¿Qué tenías que hacer tú como mala?

Oriana: Matar a todos los villanos.

Doc 2: Matar a los villanos. Y ¿Los mataste?

Oriana: (Mueve la cabeza indicado negación).

Doc 2: No llegaste jajaja [Ríe].

Oriana: No, porque ellos me atraparon.

Doc 2: ¿Quién te atrapó?

Oriana: Mattias Y.

Doc 2: ¿Mattias Y.? Pero Mattias era villano o ¿Qué era? O ¿Era bueno?

Oriana: Era bueno.

Doc 2: Era bueno. Y ¿Cómo se llamaba el juego?

Oriana: Vampira

Doc 2: Ahora entiendo, ahora entiendo. Y ¿Tú tenías un nombre como villano, como mala? ¿Te habían puesto algún nombre?

Oriana: (Mueve la cabeza indicando afirmación).

Doc 2: Sí ¿Cómo te llamabas?

Oriana: Me llamaba... me llamaba... me llamaba (Titubea) me llamaba vampira.

Doc 2: Ahora entiendo. Ya Ori, muchas gracias. Pero ahora lo tienes que dibujar acá ¿Ya? (Señalando la hoja de dibujo).

Oriana: Ya.

Doc 2: Ya, perfecto.

ENTREVISTA N° 15

I. Datos de filiación:

Nombre: Mattias Y.

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 17 -06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:53 a.m.

Hora de fin: 11:59 a.m.

Registro etnográfico: N° 05

III. Observación de conducta:

Mattias, se desenvolvió con libertad durante toda la entrevista. Pudo entablar una conversación fluida con la docente. En algunos momentos, reía al recordar escenas de su juego; sin embargo, se mostró incómodo cuando uno de sus compañeros intervino en la entrevista negando lo que este decía.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Mattias Y. ¡Qué lindo tu dibujo! A ver cuéntame ¿A qué has jugado hoy día?

Mattias Y.: A X-men (contesta mientras sigue dibujando).

Doc 2: A X-men. Y a ver ¿Con quién has jugado?

Mattias Y.: Con Mathias M., y Santa Malía y Memo y Jhordano.

Doc 2: ¿Jugaron a X-men?

Mattias Y.: ¡Y Oriana! (hacienda un gesto con su cara y su dedo)

Doc 2: Pero yo había escuchado que habían jugados a los chuckys. ¿Tú has jugado a los chuckys?

Mattias Y.: (Se mantiene en silencio y suelta unas sonrisas).

(Interviene Mathias M. en la conversación).

Mathias M.: Sí, Yabar. Dile que hemos jugado a los chuckys.

Mattias Y.: Pero... él le dice chuckys (señalando a Mathias M.)

Doc 2: ¡Ah! Él le dice chuckys, tú le dices x-men

Mattias Y.: Sí (afirmando con la cabeza)

Doc 2: ¡Ah ya! tú le dices x-men. Ahora entiendo. Y ¿Cómo era tu juego?

Mattias Y.: Que yo defendía y Jhordano estaba diciendo a la gente que va a destruir unos villanos.

Doc 2: ¡Ahh! ¿Qué villanos? Cuéntame.

Mattias Y.: Villanos, que es Oriana y le decimos Chucky.

Doc 2: ¡Ahhh! Ahora entiendo. El juego es x-men, pero Oriana es el villano y le dice... ¿Qué le dicen?

Mattias Y.: ¡Chucky! Y por eso él le dice Chucky (Señalando a Mathias M.)

Doc 2: Y por eso él le dice Chucky a qué ¿Al juego?

Mattias Y.: ¡Sí!

Doc 2: ¡Ahora entiendo! Pero en realidad ¿Cómo se llama tu juego?

Mattias Y.: X-men (respondiendo fastidiado).

Doc 2: Ah ya, gracias Mattias. ¡Qué lindo!

ENTREVISTA N° 17

I. Datos de filiación:

Nombre: Mathias M.

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 17-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 12:05 m.

Hora de fin: 12:08 m.

Registro etnográfico: N° 05

III. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Mathias, se mostró incómodo al observar la grabadora de voz que estaba cerca de él. Cada vez que se le realizaba una pregunta, titubeaba o movía la cabeza a ambos lados, sonriendo. Se evidencian también momentos de silencio y desgano al responder.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: A ver, este es tu dibujo. ¡Qué bonito Mathias! Ahora cuéntame Mathias ¿A qué has jugado hoy día?

Mathias M.: Ah, ah, ah...

Doc 2: Cuéntame ¿A qué has jugado hoy día?

Mathias M.: A Chucky

Doc 2: A los chuckys ¿Y con quién has jugado a los chuckys? Porque no te he visto. ¿Con quién has jugado?

Mathias M.: con Yaba (Refiriéndose a Mattias Y.)

Doc 2: ¿Con quién más?

Mathias M.: (Se mantiene en silencio y sigue dibujando).

Doc 2: ¿Con Mathias Y. no más has jugado?

Mathias M.: (Asienta con la cabeza).

Doc 2: Ah ya, muy bien. Cuéntame ¿De qué trataba tu juego?

Mathias M.: (Se mantiene en silencio y sigue dibujando).

Doc 2: ¿Cómo era tu juego?

Mathias M.: Maal...

Doc 2: Cuéntame, Mathi ¿Cómo era tu juego?

Mathias M.: ¡Bien!

Doc 2: Ah ya... está bien, muy bien, Mathi.

ENTREVISTA N° 20

I. Datos de filiación:

Nombre: Mathias S.M.

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 20-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:53 a.m.

Hora de fin: 11:58 a.m.

Registro etnográfico: N° 06

III. Observación de conducta:

Mathias, se mostró dispuesto a responder todas las preguntas que le realizó la docente. Evidenció apertura y espontaneidad durante la entrevista, lo que logró una conversación fluida y detallada sobre el desarrollo de su juego.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Mathi, hola... ¡Hola, Mathi!

Mathias S.M.: ¡Hola! (Con mucho entusiasmo).

Doc 2: ¿Cómo estás?

Mathias S.M.: Bien (con entusiasmo).

Doc 2: Cuéntame ¿A qué has jugado hoy día?

Mathias S.M.: He jugado a ser... ah (Piensa unos segundos). A jugar a ser Hotweells.

Doc 2: ¿A qué, qué, qué?

Mathias S.M.: A ser hotweells y Jhordi era el Ben 10.

Doc 2: ¿Jhordi?

Mathias S.M.: Ajá (Afirmando con la cabeza).

Doc 2: Ah ya.

Mathias S.M.: Y Mattias era el monstruo, uno de karate kid.

Doc 2: ¿Uno de karate kid? Ah, entonces con ello jugaste.

Mathias S.M.: Y con Nicolás (Dice con espontaneidad).

Doc 2: ¡Ah! ¿Con Nicolás también?

Mathias S.M.: Nicolás era el zombi.

Doc 2: Pero, cuéntame, cuéntame. ¿Cómo era tu juego? ¿Qué tenías que hacer en tu juego?

Mathias S.M.: Yo tenía que salvar, Jhordi también. Teníamos que quitarle el gorro.

Doc 2: ¿El gorro? ¿El gorro? Ese gorro que yo vi tirando. Y ¿Qué era el gorro?

Mathias S.M.: Él se lo puso y se convirtió en uno de karate kid.

Doc 2: Ah, el gorro los convertía.

Mathias S.M.: (Afirma con la con la cabeza).

Doc 2: No lo puedo creer. ¡Qué divertido! ¿Qué más me quieres contar de tu juego?

Mathias S.M.: Nada más.

Doc 2: ¿Nada más? Estás bien.

ENTREVISTA N° 23

I. Datos de filiación:

Nombre: Yamile

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 20-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 12:13 m.

Hora de fin: 12:16 m.

Registro etnográfico: N°06

III. Observación de conducta:

Yamile, mostró disfuerzo y poca disposición al responder las preguntas realizadas por la docente. Se quedaba en silencio y en algunas preguntas daba respuestas muy breves. Sin embargo, llega a contar cómo se desarrolló su juego, pero no logra establecer contacto visual con la docente.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Hola Yami ¡Qué lindo tu dibujo! Yami cuéntame, hoy día he visto que has jugado mucho. Cuéntame ¿A qué has jugado?

Yamile: A los columpios.

Doc 2: A los columpios, de ahí ¿A qué más?

Yamile: Mmmm... (Se queda en silencio).

Doc 2: ¿A qué más? ¿A qué más?

Yamile: Al que se desliza.

Doc 2: Al que se desliza, eso se llama resbaladera ¿Sabías?

Yamile: Sí.

Doc 2: Y ¿Con quién jugaste?

Yamile: Mmmm (Se queda en silencio).

Doc 2: ¿Jugaste con alguien o no?

Yamile: Mmmm (Se queda en silencio).

Doc 2: ¿Con quién jugaste entonces?

Yamile: Con nadie.

Doc 2: Con nadie, está bien. Y cuéntame ¿Cómo era tu juego? ¿Qué tenías que hacer en tu juego? En los columpios y en la resbaladera

Yamile: Mmmm resbalarme.

Doc 2: Y ¿Cómo te resbalabas?

Yamile: Muy bien.

Doc 2: ¡Muy bien! Yami, me encanta ¡Muy bonito!

ENTREVISTA N° 24

I. Datos de filiación:

Nombre: Alondra

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 23-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:37 a.m.

Hora de fin: 11:40 a.m.

Registro etnográfico: N°07

III. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Alondra, se mostró dispuesta a responder todas las preguntas. Cabe resaltar que en esta oportunidad ella solicita ser entrevistada, la fluidez de su lenguaje y la extensión de su vocabulario, permitió que el desarrollo de la entrevista sea exitoso.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Alondra.

Alondra: Hola miss.

Doc 1: Cuéntame Alondra ¿A qué jugaste?

Alondra: A la cocinita (Sonriendo).

Doc 1: A la cocinita, qué lindo.

Alondra: Y con Lucero.

Doc 1: Con Lucerito ¿Y con nadie más?

Alondra: Sí.

Doc 1: Ah ya ¿Y cómo estuvo tu jueguito? Cuéntame.

Alondra: ¡Ah! (Mientras piensa toca su cabeza).

Doc 1: Divertido, las vi muy contentas y que cocinaban.

Alondra: ¡Ah! Arroz con pollo.

Doc 1: Arroz con pollo ¡Qué rico!

Alondra: Y estábamos diciendo ¡Vendo, vendo! Lucero era la tía y yo era la hermana y los bebitos eran los niños.

Doc 1: Gracias Alondra.

ENTREVISTA N° 28

I. Datos de filiación:

Nombre: Mauricio

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 23-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:54 a.m.

Hora de fin: 11:58 a.m.

Registro etnográfico: N° 07

III. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Mauricio se mostró intranquilo. Movía su cuerpo de un lado a otro y cubría su rostro con las manos. Las respuestas se obtuvieron luego de algunos minutos de haber insistido en ellas, lo que explica la brevedad de la misma conversación y explicación del juego.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Mauri, cuéntame ¿A qué jugaste hoy?

Mauricio: Con Jhan Pool R.

Doc 1: Jugaste con Jhan Pool. Y ¿A qué jugaste? Cuéntame.

Mauricio: A las shapas. (Refiriéndose a las tapas de botellas).

Doc 1: A las chapas. Ah ya, gracias.

ENTREVISTA N° 29

I. Datos de filiación:

Nombre: Mattias Y.

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 23-06-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:58 a.m.

Hora de fin: 12:02 m.

Registro etnográfico: N° 07

III. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Mattias, se mostró con mucha apertura para responder a la docente mientras dibujaba. Sin embargo, en este diálogo, no fue tan expresivo sino que tuvo respuestas breves.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Mattias

Mattias Y.: Hola

Doc 1: Cuéntame Mattias ¿A qué has jugado hoy día?

Mattias Y.: A X-men.

Doc 1: ¡Wow! ¡Qué divertido! Y cuéntame ¿Con quién jugaste?

Mattias Y.: Con Leandro, con Jolge y con Belén.

Doc 1: ¿Y Belén?

Mattias Y.: Sí, y Nicolás y Mathias M.

Doc 1: Y cuéntame ¿Cómo estuvo tu juego?

Mattias Y: Bonito

Doc 1: ¿Qué hacían, qué hacían? Cuéntame

Mattias Y.: Tenía que pelear.

Doc 1: ¿Tenían que pelear? ¿Qué más hacían?

Mattias Y.: (Se queda en silencio) También tenían que llamar a la gente para que no los maten.

Doc 1: Ya, muy bien, mi amor. Gracias.

ENTREVISTA N° 33

I. Datos de filiación:

Nombre: Alondra

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 01-07-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:44 a.m.

Hora de fin: 11:47 a.m.

Registro etnográfico: N°08

III. Observación de conducta:

Alondra, se mostró muy dispuesta ante las preguntas realizadas. Habló con mucha claridad, se pudo mantener una conversación fluida con ella. Los gestos y mímicas realizados por parte de la niña mostraron su interés por dar a conocer su juego.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Alondra.

Alondra: Hola miss.

Doc 1: Cuéntame Alondrita ¿A qué jugaste hoy día?

Alondra: Ah... ah... estaba jugando a la cocinita.

Doc 1: A la cocinita que divertido ¿Y con quién jugaste? Cuéntame.

Alondra: Cooon Belén...

Doc 1: Con Belén.

Alondra: Y con Vianca Belén.

Doc 1: Y ¿Cómo estuvo tu juego? Cuéntame.

Alondra: Divertido.

Doc 1: Divertido ¿Y qué hicieron en la cocinita?

Alondra: Estábamos cocinando pollito.

Doc 1: Cocinaron pollito

Alondra: Pollito a la brasa

Doc 1: ¡Ay qué rico! Mmm... muy bien. Gracias.

ENTREVISTA N° 35

I. Datos de filiación:

Nombre: Jorge

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 01-07-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:55 a.m.

Hora de fin: 11:58 a.m.

Registro etnográfico: N°08

III. Observación de conducta:

Jorge, mostró disposición durante el desarrollo de la entrevista, denotó diferentes emociones como alegría al contar sobre su juego y también enojo y fastidio cuando contó sucesos del juego que a él no le agradaron, todos los comentarios estuvieron acompañados de diversos gestos.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Jorge.

Jorge: Hola.

Doc 1: ¿Cómo estás?

Jorge: Mu men

Doc 1: Muy bien, cuéntame ¿A qué jugaste hoy día?

Jorge: A chuchuque yo papá chuque a mi amigo Patitina (refiriéndose a Mattias Y.).
Mata a chuchuque a mí.

Doc 1: Jugaste a los chuckys guao! ¿Y con quiénes jugaste a los chuckys?

Jorge: Patitina patitina... (Refiriéndose a Mattias Y.). Ahh nada más.

Doc 1: Con valentino.

Jorge: El chuchuque me quiere matar a mí, ahora yo mato a chuque (Realizando movimientos con las manos).

Doc 1: Aahh ya y cuéntame ¿Cómo estuvo tu juego?

Jorge: ¡Mu bacán...mu divertido! (Sonriendo).

Doc 1: Muy bacán y muy divertido. Gracias

ENTREVISTA N° 39

I. Datos de filiación:

Nombre: Mauricio

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 03-07-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:38 a.m.

Hora de fin: 11:40 a.m.

Registro etnográfico: N° 10

III. Observación de conducta:

Mauricio, se mostró dispuesto ante las preguntas que le realizó la docente. Al brindar sus respuestas evidenció inseguridad, tartamudeando y observando cualquier cosa que tenía cerca de él, perdiendo el contacto visual con la docente.

IV. Diálogo adicional:

Doc: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Hola Mauri, cuéntame ¿A qué jugaste afuera?

Mauricio: De Jhan Pool

Doc 1: Jugaste con Jhan Pool... y ¿A qué jugaste cuéntame?

Mauricio: A las shapas.

Doc 1: A las chapas... ahh ya, yo vi que se tiraban las chapitas por la resbaladera, ¿Te gustó mucho? ¿Si estuvo divertido? ¡Ay qué lindo! Mauri, cuéntame ¿Que más hicieron con las chapas?

Mauricio: (Permaneció unos segundos en silencio) jugar.

Doc 1: Ya mi cielo gracias.

ENTREVISTA N° 41

I. Datos de filiación:

Nombre: Jhan Pool

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 03-07-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:43 a.m.

Hora de fin: 11:46 a.m.

Registro etnográfico: N° 10

III. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Jhan Pool, mostró mucha disposición, respondió a todas las preguntas realizadas por la docente y se mostró sonriente. La conversación fue fluida pero sus respuestas fueron breves y sin detalle alguno.

IV. Diálogo adicional:

Doc: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: Cuéntame ¿A qué jugaste hoy día? ¿A qué jugaste hoy día Pool?

Jhan Pool: A chapas.

Doc 1: ¿A qué?

Jhan Pool: A chapas.

Doc 1: ¿Qué?

Jhan Pool: Con chapas.

Doc 1: ¿Con chapas! (Hubo un momento en que la docente tuvo que atender algunas necesidades del aula) ¿Con chapitas! ¿Y con quién jugaste?

Jhan Pool: Con Fabrizio (Haciendo referencia a Mauricio).

Doc 1: Con Mauricio y ¿Con quién más?

Jhan Pool: Y con Faviano.

Doc 1: Y con Faviano y ¿Cómo estuvo tu juego?

Jhan Pool: ¡Divertido!

Doc 1: ¡Divertido! Y ¿Qué hacían con la chapita? ¿En dónde estaban jugando?

Jhan Pool: Ah... a girar.

Doc 1: ¡A girar la chapita! ¡Qué bonito! Gracias mi cielo.

ENTREVISTA N° 42

I. Datos de filiación:

Nombre: Fabiola

Edad: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 10-07-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:40 a.m.

Hora de fin: 11:46 a.m.

Registro etnográfico: N° 13

III. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Fabiola, se mostró bastante dispuesta al responder las preguntas de la docente. Sus respuestas eran poco fantasiosas y contenían escenas de la vida cotidiana. Por momentos se mostraba tímida, agarraba su cabello o tapaba sus ojos. Estos gestos generaron algunos momentos de silencio.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Fabi, cuéntame ¿A qué jugaste hoy día?

Fabiola: Mmm... (Se mantiene en silencio). A las escondidas (Responde mientras se agarra el cabello).

Doc 2: ¿En serio? ¡Qué lindo! Y ¿Con quién jugaste?

Fabiola: Ahh... Con Tochón, con Rut y con la Prisci.

Doc 2: ¡Qué interesante! Ahora, cuéntame ¿Cómo es el juego de las escondidas?

Fabiola: Ahh... (Se queda en silencio por unos segundos) Primero, uno tiene que contar... mucho, y el otro se tiene que esconder y después, lo buscan y después, como ya se escondió. Después cuando corro mucho porque yo también juego esto, se nos puede doblar la pierna, pero como yo voy al doctor ya estoy bien.

Doc 2: ¡Qué lindo! Ahora vuélveme a decir ¿Cómo se juega? Para yo poder jugar ese juego ¿Cómo se juega a las escondidas?

Fabiola: Primero, tienes decir si quieren jugar, si quieren jugar a las escondidas, te tienen que decir que sí pueden y puedes jugar con ellos. Y después, como él va... como él va a contar, tú te tienes que esconder. Y como el otro ya se terminó de esconder, la otra persona que cuenta te... (Se queda en silencio) te tiene que chapar y así te llegan a encontrar.

Doc 2: ¡Muy bien! Muchas gracias, Fabiola, por haberme contado sobre tu juego.

ENTREVISTA N° 43

V. Datos de filiación:

Nombre: Ximena

Edad: 4 años

VI. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 10-07-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Grabadora de voz

Hora de inicio: 11:49 a.m.

Hora de fin: 11:54 a.m.

Registro etnográfico: N° 13

VII. Observación de conducta:

Durante la entrevista, Ximena, se mostró un poco tímida. Por momentos, se tapaba los ojos y se quedaba en silencio, observando a sus compañeros. Sus respuestas fueron detalladas y claras. Esto facilitó la entrevista y generó una conversación fluida.

VIII. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 2: Ximenita ¿Cómo estás? ¿A qué jugaste hoy día?

Ximena: A las escondidas.

Doc 2: ¡Qué lindo! Y ¿Con quién jugaste?

Ximena: Yo jugué con Fabiola, Rut y Priscilla.

Doc 2: ¡Con todas tus amigas! Y ¿Cómo era tu juego?

Ximena: Mmm (Se mantiene en silencio). Primero se tiene que correr y luego se va a otro lugar para que no lo encuentren y sigue avanzado los lugares corriendo antes que lo encuentren.

Doc 2: Y ¿Te gusta jugar a las escondidas?

Ximena: ¡Sí!

Doc 2: ¿Por qué te gusta jugar a las escondidas?

Ximena: Porque a los niños les gusta jugar a las escondidas.

Doc 2: Gracias, Ximenita.

Conversatorio

CONVERSATORIO N° 01

IX. Datos de filiación:

Participantes: Williams, Nicolás, Mathias S.M., Jhan Pool, Faviano, Mauricio.

Edad del grupo: 4 años

X. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 09-07-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Cámara/filmadora.

Hora de inicio: 11:43 a.m.

Hora de fin: 11:56 a.m.

Registro etnográfico: N° 12

XI. Observación de conducta:

Durante el conversatorio, los niños se encontraban emocionados y sorprendidos al observar el video donde ellos se encontraban jugando. Todos estaban bastantes dispuestos a responder las preguntas que realizaba la docente; sin embargo, como era su primera experiencia en un conversatorio, no supieron respetar algunas normas de convivencia como esperar su turno para hablar o mantenerse en silencio mientras otro compañero dialogaba. Se sorprenden fácilmente al verse a ellos mismos en la reproducción. La mayoría de ellos participa activamente del conversatorio, uno de ellos, responde las preguntas en un tono de voz muy bajo y se muestra avergonzado.

XII. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

(Los niños se encuentran sentados en media luna, mirando un video del momento de aire libre en donde ellos aparecen jugando).

Nicolás: ¡Ahí estoy! (Se pone de pie y señala la pantalla de la computadora).

Mathías S.M.: ¡Ahí estás Jhan Pool! (Señalando la pantalla de la computadora).

Nicolás: ¡Mira ahí está! (Se acerca a la pantalla de la computadora).

Doc 2: Ya pero siéntense, siéntense (los niños regresan a sus ubicaciones). Tienen que estar sentaditos, esa es la norma.

Mathías S.M.: Ahí está mi amigo.

Jhan Pool: ¿Y dónde estoy yo?

Mathías S.M.: ¡Ahí!

Nicolás: ¡Ahí está Jhan Pool!

Doc 2: Ahí está Jhan Pool.

Williams: ¡Ahí estoy yo! ¡Mira ahí! (Se pone de pie y se aproxima a la computadora, señalando la pantalla).

Doc 2: Pero tienes que estar sentado, recuerda (Williams regresa a su ubicación).

Mauricio: ¿Yo?

Mathías S.M.: Ahí estábamos con Nicolás.

Doc 2: Ya, ahora yo quiero que me digan un momento.

Williams: ¡Ahí estoy yo, mira!

Mathías S.M.: Ahí estoy yo.

Doc 2: ¡Claro! ¡Ah mira!

Williams: ¡Ahí estoy yo, ahí estoy yo! (Se para delante de la cámara, muy cerca a la pantalla de la computadora, señalando sus movimientos en el video).

Doc 2: ¡Sí amor! Pero siéntense. (Los niños regresan a sus ubicaciones).

Doc 2: Ahora quiero que me cuenten, quiero que cuen... (Interrumpida por Jhan Pool).

Jhan Pool: ¡Nicolás!

Doc 2: Ahí está Nicolás. Y cuéntenme, ¿por qué se están sentando ahí?

Williams: ¡Para jugar al casino!

Doc 2: A ver, primero Williams. Vamos hacerle pausa, ¿ya? (Refiriéndose al video). Vamos a conversar. Williams, siéntate hijito, siéntate mi amor. ¿Por qué te estás sentando ahí con tus amigos?

Williams: Para jugar casinos.

Doc 2: Para jugar a los casino. Mauri, ¿por qué te estás sentando? ¡Ah no! Tu ahí todavía no estás, ¿tú que estabas haciendo? ¿Estabas por ahí? No estabas todavía, estabas corriendo por allá.

Mauricio: Si (en voz baja).

Doc 2: Ah ya.

Mauricio: Con Faviano (en voz baja).

Doc 2: ¿Con quién estabas jugando? ¿Con quién estabas corriendo? (Mauricio no responde, mirando fijamente a la Doc 2).

Mathías S.M.: Con Faviano

Doc 2: Con Faviano. Nicolás, ¿tú que estabas haciendo ahí? Te veo, mira estas a punto de... (Es interrumpida por Nicolás).

Nicolás: Jugando cata

Doc 2: ¿Cómo?

Nicolás: Con la tajeta

Doc 2: Con las tarjetas

Nicolás: De Jhan Pool (se acerca donde Jhan Pool y lo toca).

Doc 2: De Jhan Pool, de él. ¡Muy bien! Ahora yo te cuento, Mathías SM. ¿Tú que estás haciendo ahí bien sentado contento?

Mathías S.M.: Estaba jugando con Jhan Pool

Doc 2: ¡Con Jhan Pool! (Mira a Jhan Pool). ¡Jhan Pool, todo el mundo habla de ti! Cuéntame, ¿qué estabas haciendo? ¿Qué fue lo que llevaste?

Jhan Pool: Cartas (Susurrando).

Doc 2: Solo Jhan Pool, ¿Qué?

Jhan Pool: Tarjetas (En voz baja).

Doc 2: Tarjetas, y de qué era... (La docente es interrumpida por Nicolás).

Nicolás: Mañana yo voy a llevar tarjeta.

Doc 2: Nicolás, un momento, es turno de Jhan Pool. Jhan Pool, ¿y de qué eran tus tarjetas? ¿De qué dibujito era?

Nicolás: De pelea (levanta la mano simulando que sus dedos forman una pistola).

Doc 2: ¿De peleas eran?

Jhan Pool: (Asiente con la cabeza, a modo de afirmación).

Doc 2: ¿Sí? Ya a ver, vamos a seguir mirando a ver qué pasa. ¿Ya? Seguimos mirando.

(La Doc 2 pone el video. Jhan Pool se acerca a la pantalla de la computadora).

Doc 2: Jhan Pool, pero tienes que estar sentadito. Tienes que estar sentado (Jhan Pool regresa a su ubicación).

Doc 2: Yo veo ahí, Jhan Pool está repartiendo. Está repartiendo Jhan Pool.

Jhan Pool: ¡Sí!

Doc 2: Espérate, espérate. Vamos a seguir viendo. Vamos hacer una pausa ahí. Jhan Pool, cuéntame ¿por qué les repartías tarjetas a tus amigos? ¿A quién le repartiste tarjetas? Cuéntame.

Jhan Pool: (Asiente con la cabeza, a modo de afirmación).

Doc 2: ¿A quién?

Jhan Pool: Para jugar

Doc 2: Para jugar les repartías tarjetas. ¿Y a quién de tus amigos les repartiste tarjetas?

Jhan Pool: A Williams.

Doc 2: A Williams ¿A quién más?

Jhan Pool: A Nicolás.

Doc 2: A Nicolás, ¿y a quién más?

Jhan Pool: A él (señalando a Mathías SM.).

Doc 2: ¿Cómo se llama él?

Mathías S.M.: Mathías

Doc 2: Mathías. A ver ahora yo quiero que me digas y que me cuentes ¿cómo se jugaba el juego de las tarjetas?

Mathías S.M.: Teníamos que tirar, ¿no? (Dirigiéndose a Jhan Pool).

Jhan Pool: (Asiente con la cabeza, a modo de afirmación).

Doc 2: Cuéntame Mathías SM. ¿Cómo se tenía que jugar?

Mathías S.M.: Teníamos que tirar las cartas.

Doc 2: ¿Y quién ganaba en el juego?

Mathías S.M.: Todos estaban que molestaban.

Doc 2: ¿Y por eso podrían jugar o no?

Mathías S.M.: No podíamos, ¿no Jhan Pool?

Jhan Pool: (Asiente con la cabeza, a modo de afirmación).

Doc 2: ¿Y alguien ganó en el juego?

Mathías S.M.: No

(Jhan Pool y Mathías SM. mueve la cabeza a manera de negación).

Doc 2: Nadie ganó.

Williams: ¡Yo gané miss!

Doc 2: ¿Williams ganó?

(Jhan Pool y Mathías SM. mueve la cabeza a manera de negación).

Doc 2: Nooo, se está equivocando. Ahora cuénteme, ¿cómo tenían que jugar?

Mathías S.M.: Tirábamos las cartas.

Doc 2: Solo tenían que tirar las cartas, ¿A dónde? ¿Al pasto o a qué lugar lo tenían que tirar?

Mathías S.M.: A Jhan Pool.

Doc 2: Todos les tenían que tirar las tarjetas a Jhan Pool. Y Jhan Pool ¿qué hacías con las tarjetas cuando las tiraban?

Mathías S.M.: Las juntaba

Doc 2: Las juntaba de nuevo. Ahora vamos a ver lo que queda del video, ¿ya?
(Todos los niños se acercan a la pantalla de la computadora).

Doc 2: Pero sentaditos, ya saben cuál es la norma. Si no están sentaditos no voy a poder reproducir el video.

Williams: ¡Hola! ¡Hola! ¡Hola Williams! (Mira la reproducción y se saluda a sí mismo).

Nicolás: ¡Hola Nicolás! (Repite la acción de su compañero. Mira la reproducción y se saluda a sí mismo).

Mauricio: ¡Hola Mauricio! (Repite la acción de su compañero. Mira la reproducción y se saluda a sí mismo).

Mathías S.M.: ¡Hola Jhan Pool! (Repite la acción de su compañero. Mira la reproducción y saluda a uno de sus compañeros).

Doc 2: Mira, ahí Jhan Pool está repartiendo las tarjetas, ¿no?

(Todos los niños empiezan a reír señalando la pantalla de la computadora).

Doc 2: ¡Salió Oriana!

Williams: ¡Hola Oriana!

Doc 2: Ahora les pregunto. Vamos hacer una pausa aquí. ¿Cómo se sintieron en el juego, chicos? A ver, ¿cómo te pareció tu juego? ¿Cómo te sentiste?

Williams: ¡Bien!

Doc 2: ¿Tú te sentiste bien Williams?

Williams: (Asiente con la cabeza, a modo de afirmación).

Doc 2: ¿Y tú Nicolás? ¿Tú cómo te sentiste?

Nicolás: ¡Bien! Mañana yo voy a traer mi marinela para compartir.

Doc 2: ¡Qué bueno! ¡Cómo Jhan Pool! ¿Y tú cómo te sentiste Mathías SM. en el juego?

Mathías S.M.: ¡Bien, bien, bien, bien! (Mueve los brazos de arriba hacia abajo).

Doc 2: ¿Y tú Jhan Pool?

Nicolás: ¡Yo también bien, bien, bien, bien! (Mueve los brazos de arriba hacia abajo).

Doc 2: Es el turno de Jhan Pool, ¿y tú Jhan Pool?

Jhan Pool: Bien (susurrando).

Doc 2: ¿Bien?

Jhan Pool: Sí (susurrando).

Doc 2: ¡Chicos entonces díganle chau a la cámara, chau!

Todos los niños: ¡Chau!

CONVERSATORIO N° 02

I. Datos de filiación:

Participantes: Jhordano, Leandro, Mathias SM, Leonardo, Mattias Y, Tiago.

Edad del grupo: 4 años

II. Datos de evaluación:

Fecha de la evaluación: 18-08-14

Lugar de la evaluación: Aula verde

Instrumentos utilizados (adicional): Cámara/filmadora.

Hora de inicio: 11:57 a. m.

Hora de fin: 12:09 m.

Registro etnográfico: N° 14

III. Observación de conducta:

Los niños se encontraban muy dispuestos a responder las preguntas realizadas por la docente y también a contar todos los sucesos de su juego, algunos pidieron la palabra levantando sus manos, otros daban sus opiniones y respuestas sin respetar turnos, por otro lado dentro del grupo todos no participaban de la misma manera, algunos se mostraron retraídos y tímidos. No todos los niños tienen un tono de voz adecuado, lo cual hacía casi imposible entender lo que manifestaban.

IV. Diálogo adicional:

Doc.: Docente

“Nombre”: Niño o Niña

Doc 1: ¡Hoola chicos!

Todos: ¡Hoola!

Doc 1: Cuéntenme ¿A qué jugaron hoy día?

Jhordano: ¡A los juegos!

Leandro: ¡A goles!

Mattias: ¡A fútbol! (En voz baja).

Doc 1: ¡A fútbol a los goles!

Jhordano: ¡A... a... a... partido!

Doc 1: A partido... y ¿Qué hacían?

Jhordano: No, jugamos con pelotas

Leonardo: ¡Con pelotas jugamos!

Doc 1: Con pelota... muy bien.

Jhordano: ¡Pero nada con pelota roja... no!

Doc 1: Ah, con pelota roja no ¡muy bien! Y cuéntenme ¿Qué tenían que hacer en su juego?

Leandro: ¡Estuvo muy lindo!

Doc 1: Estuvo muy lindo tu juego, pero ¿Qué hacían mientras jugaban? Y cuéntame ¿Qué hacían para ganar?

Mattias Y.: Metía muchos goles.

Doc 1: Y ¿Dónde metías los goles?

Mattias Y.: En el arco.

Leandro: A la pared (Al mismo tiempo).

Doc 1: En los arcos, que en este caso los arcos eran la pared ¿Verdad, Lea?

Leandro: ¡Sí! (Moviendo la cabeza a modo de afirmación).

Doc 1: ¡Muy bien!

Jhordano: Y jugamos a partido y yo metí un golazo.

Doc 1: ¡Metiste un golazo!

Leandro: Y, traemos eso para tirar. (Mueve su mano como si encestara una pelota en una canasta de básquet) para tirar traemos.

Jhordano: Y traemos un trofeo.

Doc 1: Un trofeo... el que gana se lleva un trofeo, pero díganme ¿Todos estaban en un mismo equipo o qué?

Jhordano: Un equipo.

Mattias Y.: ¡Nooo! (Mostrando disgusto ante la respuesta de Williams)

Doc 1: ¿Nooo? Entonces ¿Cómo era?

Mattias Y.: Era un versus.

Doc 1: ¿Cómo era ese versus?

Mattias Y.: Colombia versus Brasil

Doc 1: ¿Y quién ganó?

Mattias Y.: Colombia.

Doc 1: Y ¿Cuántos goles metió Colombia?

Mattias Y.: ¡Cinco!

Doc 1: Cinco goles y Brasil

Mattias Y.: ¡Seis!

Doc 1: Ya y cuéntenme algo más.

Leonardo: Yo metí un golazo.

Doc 1: Y cuéntenme ¿Qué más hicieron? Tiago yo escuché que para que tus amigos paren decías una palabra media extraña ¿Qué palabra decías?

Tiago: ¡Chepibola!

Doc 1: Chepibola y ¿Chepibola qué significa?

Mattias Y.: ¡Stop! ... mira miss, aquí hay más de cinco. (Señalando un papel en el cual apunto los puntos de cada equipo).

Doc 1: Y cuéntame Pool (Se le realiza la pregunta directamente al niño porque empieza a pelear con sus compañeros). Los niños podían agarrar la pelota con las manos.

Jhan Pool: No. (Mueve su cabeza a modo de negación).

Doc 1: Nooo, ¿Por qué?

Jhan Pool: Pierde.

Doc 1: Porque pierden, gracias.

Mattias Y.: (Se acerca a la docente, para mostrarle la hoja en la que apunto los puntajes) aquí hemos ponido 11 goles (Haciendo referencia al puntaje de Colombia) contra 6 goles (Haciendo referencia al puntaje de Brasil)

Doc 1: Once contra seis, ya gracias mi amor.

Pele: Yo metí un gol.

Doc 1: ¡Muy bien mi amor!

Dibujo de los niños



Figura 9. Dibujo de Fabiola



Figura 10. Dibujo de Rut



Figura 11. Dibujo de Tiago



Figura 12. Dibujo de Valentino



Figura 15. Dibujo de Williams



Figura 14. Dibujo de Oriana



Figura 15. Dibujo de Leonardo

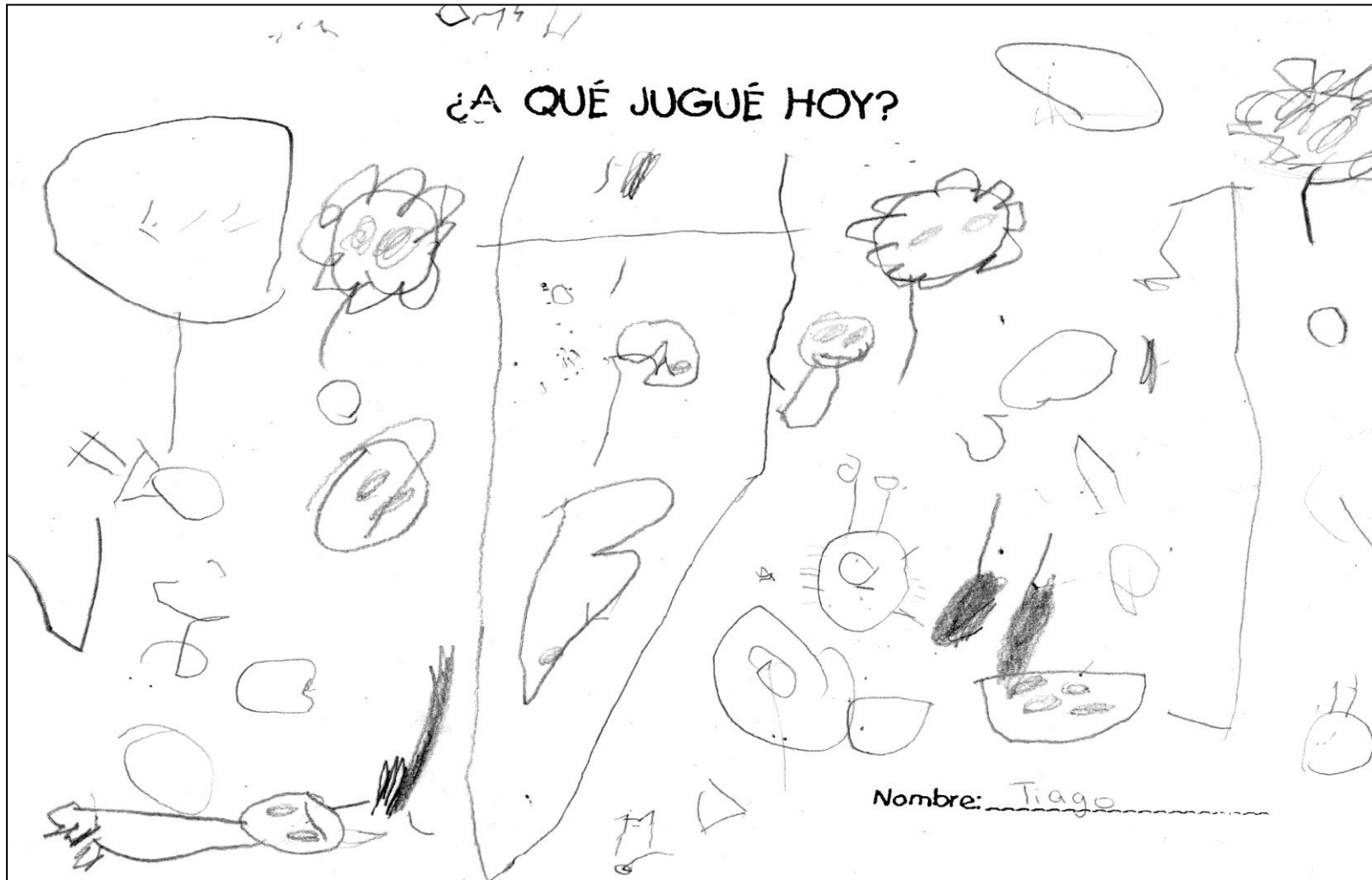


Figura 16. Dibujo de Tiago



Figura 17. Dibujo de Mattias Y.



Figura 18. Dibujo de Mattias Y.



Figura 19. Dibujo de Lucero



Figura 20. Dibujo de Jhan Pool



Figura 21. Dibujo de Leandro



Figura 22. Dibujo de Rut



Figura 23. Dibujo de Jhordano



Figura 24. Dibujo de Priscila

Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

Estudio etnográfico sobre los tipos de juego durante las actividades de aire libre, de los niños y las niñas del aula verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo, del distrito de chorrillos perteneciente a la UGEL 07.

AÑO: 2014

DISEÑO: Estudio Etnográfico

INTEGRANTES:

ESTRADA GONZALEZ, Katherine
Ana Lili

LLATAS MESTANZA, Evelyn

PEÑA CARRILLO, Sonia Daniela

VARELA AMPUERO, Mariajosé

ZEVALLOS MACCERA, Ximena
María

ASESORA: María Teresa Morales
Sagástegui

ESPECIALIDAD: Educación Inicial

PROBLEMA	OBJETIVOS	UNIDAD DE ANÁLISIS	SUB UNIDADES DE ANÁLISIS	INDICADORES	INSTRUMENTOS	MEDIOS Y RECURSOS
<p>¿CÓMO JUEGAN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 4 AÑOS DEL AULA VERDE DURANTE LAS ACTIVIDADES DE AIRE LIBRE DE LA CUNA JARDÍN ARMATAMBO DEL DISTRITO DE CHORRILLOS PERTENECIENTE A LA UGEL 07?</p>	<p>General: Conocer cómo juegan durante las actividades de aire libre, los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo, del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.</p> <p>Específicos: 1. Recoger información sobre el juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07. 2. Ampliar los datos</p>	<p>El juego</p>	<p>4. Juego de ejercicio o sensoriomotor</p>	<p>1.1. Se desplaza de distintas maneras mientras juega. 1.2. Desliza su mano sobre una superficie plana a la hora del juego. 1.3. Balancea su cuerpo sobre diferentes soportes en el momento del juego. 1.4. Salta desde una superficie de diversas formas mientras juega. 1.5. Perciben las distintas texturas de una superficie con su cuerpo durante su</p>	<p>Registro Etnográfico Anecdotario de Juego Entrevista no Estructurada</p>	<p>Cámara de fotos Cámara filmadora Grabadora de voz</p>

	<p>recolectados sobre el juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.</p> <p>3. Seleccionar los episodios críticos de los registros etnográficos sobre cómo juegan los niños y las niñas de 4 años del aula Verde de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos</p>			<p>juego.</p> <p>1.6. Juega a mantener el equilibrio por un periodo de tiempo.</p> <p>1.7. Adopta diferentes posiciones durante su juego.</p> <p>1.8. Manipula diversos elementos de su entorno a manera de juego.</p> <p>*Repite indefinidamente, de manera individual, los indicadores sin una finalidad.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

	<p>perteneciente a la UGEL 07.</p> <p>4. Categorizar los datos según el tipo de juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.</p> <p>5. Formular hipótesis acerca de los diferentes tipos de juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.</p> <p>6. Analizar e interpretar los resultados de la</p>		<p>5. Juego simbólico</p>	<p>2.1. Atribuye distintas funciones a los objetos con los que juega según el contexto en el que se encuentre.</p> <p>2.2. Reproduce conductas adultas solo o con sus compañeros.</p> <p>2.3. Recrea situaciones de la vida cotidiana en su juego cuando está acompañado.</p> <p>2.4. Inventa situaciones reales durante el juego con sus pares.</p> <p>2.5. Se desplaza de distintas maneras imitando un animal de su entorno.</p>		
			<p>6. Juego de</p>	<p>3.1. Cambia</p>		

	<p>observación del juego de los niños y las niñas del aula Verde de 4 años de la Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07.</p>		<p>reglas</p>	<p>las reglas de un juego según su conveniencia.</p> <p>3.2. Propicia nuevas reglas en un juego en diferentes espacios.</p> <p>3.3. Propicia respeto hacia las reglas propuestas y también las que él propone.</p> <p>3.4. Propone cómo se desarrollará un nuevo juego dándole un orden secuencial.</p> <p>3.5. Respeta las reglas establecidas por convención social.</p>		
--	---	--	---------------	--	--	--