



Junio 2019 - ISSN: 1989-4155

**LA ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA LÚDICA. ALGUNOS COMENTARIOS
SOBRE LA EXPERIENCIA EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR INÉS
MARÍA BALDA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.****Jorge González S.**¹

jorgonza80@gmail.com

Carmita Ramírez Calixto²Universidad de Guayaquil
carmita.ramirez@ug.edu.ec**Azucena Llautong Aguas**³

Unidad Educativa Fiscal Réplica Vicente Rocafuerte

Gregory Garay A.⁴Universidad de Guayaquil
gag55@hotmail.com**Alfonso Sánchez Ávila**⁵Universidad de Guayaquil
alfonso.sanchez@ug.edu.ec

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Jorge González S., Carmita Ramírez Calixto, Azucena Llautong Aguas, Gregory Garay A. y Alfonso Sánchez Ávila (2019): "La estrategia psicopedagógica lúdica. Algunos comentarios sobre la experiencia en primer grado de educación general básica de la escuela de educación básica particular Inés María Balda de la ciudad de Guayaquil", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (junio 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/estrategia-psicopedagogica-ludica.html>

Resumen

El sistema educativo ecuatoriano aborda de manera preeminente en los primeros grados de Educación General Básica (EGB), el desarrollo de interrelaciones socioeducativas de los niños. La reforma curricular de educación inicial que involucra al denominado subnivel Preparatorio (Primer Grado de EGB), prioriza la necesidad de ejecutar innovaciones educativas que asuman al juego como pivote de una estrategia didáctico/pedagógica para el desarrollo de interacciones socioculturales en los niños del citado subnivel. La investigación de carácter descriptiva, cualitativa, bibliográfica, documental aborda la importancia didáctica del juego en el proceso de formación/educación/fomento de interrelaciones sociales de los niños de Primer Grado de EGB de la Escuela de Educación Básica Particular "Inés María Balda" de la ciudad de Guayaquil (Mapasingue), sumado el hecho de que compete al docente y padres de familia, fomentar el juego

¹ Economista. Magister en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos. Magister en Desarrollo Económico.

² Licenciada en Ciencias de la Educación, mención psicopedagogía. Magíster en Gerencia Educativa.

³ Licenciada en Ciencias de la Educación, mención informática educativa. Magister en Formación del Profesorado en Educación Matemática.

⁴ Psicólogo Clínico, Doctor en Psicología Clínica. Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa. Magister en Mediación Familiar Laboral y Organización.

⁵ Licenciado en Ciencias de la Educación, especialización: Lengua Inglesa y Lingüista. Magíster en Gerencia Educativa.

como una estrategia didáctica/integracional que fomenta interrelaciones socio culturales en los niños. Además, plantea que la praxis educativa dé lugar a la implementación de estrategias didáctico/pedagógicas eficaces para el fomento/fortalecimiento de interrelaciones entre los niños de preparatorio, por medio del uso de juegos, incluyendo padres de familia y docentes. En efecto, las prácticas didácticas lúdicas encajadas en estrategias de mejora de la calidad educativa, tienen el propósito educativo de facilitar la adquisición/aprehensión de conocimientos, favorecer el proceso de aprendizaje en los niños y otorgar una formación integral. El juego lúdico/didáctico es, sin lugar a dudas, una de las estrategias pedagógico/didácticas de mayor importancia con la que cuentan los docentes para conseguir los objetivos de enseñanza/aprendizaje de calidad de los estudiantes en etapa inicial y preparatoria, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, afectivas y fomentar interrelaciones socio culturales y mejorar las habilidades sociales.

Palabras clave: preparatorio, juegos, estrategia pedagógica, lúdico

Summary

The Ecuadorian educational system deals preeminently in the first grades of General Basic Education (EGB), the development of socio-educational interrelations of children. The curricular reform of initial education that involves the so-called preparatory sublevel (First Degree of EGB), prioritizes the need to implement educational innovations that assume the game as the pivot of a didactic / pedagogical strategy for the development of socio-cultural interactions in the children of the aforementioned sub-level . The descriptive, qualitative, bibliographic, documentary research addresses the didactic importance of the game in the process of formation / education / promotion of social interrelationships of the children of the First Degree of EGB of the School of Particular Basic Education "Inés María Balda" de the city of Guayaquil (Mapasingue), added the fact that it is up to the teacher and parents to promote the game as a didactic/integrational strategy that promotes socio-cultural interrelationships in children. In addition, it suggests that educational praxis lead to the implementation of effective teaching / pedagogical strategies for the promotion / strengthening of interrelations among preparatory children, through the use of games, including parents and teachers. In effect, the playful didactic practices set out in strategies to improve educational quality, have the educational purpose of facilitating the acquisition / apprehension of knowledge, favoring the learning process in children and granting an integral formation. The play / didactic game is, without a doubt, one of the pedagogical / didactic strategies of greater importance with which teachers have to achieve the objectives of teaching / learning of quality of the students in initial and preparatory stage, a useful tool to acquire and develop intellectual, motor, affective capacities and foster socio-cultural interrelationships and improve social skills.

Class words: preparatory, games, pedagogical strategy, playful

Introducción

El estado ecuatoriano, ha incursionado en propuestas y proyectos de desarrollo infantil dentro de los objetivos de reducir la exclusión infantil y sentar las bases del desarrollo integral de los niños⁶. En ese contexto, emergen los programas de Desarrollo de la Primera Infancia, la ampliación de la oferta de educación inicial y la universalización del primer grado de educación general básica.

La denominada Estrategia Nacional Intersectorial de Desarrollo Infantil Integral, inscrita en los objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir (2009-2013), reconoce la importancia del juego y recreación en el desarrollo infantil como parte de una estrategia de desarrollo humano integral. La estrategia identifica al Desarrollo Integral en la Primera Infancia (SAPI) como “el resultado de la interacción e indisoluble de las tres dimensiones humanas: psíquica, social y biológica, para ello

⁶ A lo largo de la investigación se menciona únicamente al género masculino pero debe entenderse está incluido el femenino.

se incluye la entrega de materiales y juegos educativos que consideran pertinencia cultural y lingüística” (Ministerio de Coordinación de Desarrollo Social, 2011).

Existen investigaciones cuyo objeto es determinar el perfil que presentan los niños con problemas de interacción social entre adultos y pares, con una edad promedio general de 4 años y medio, calificada como edad pre escolar la cual involucra a niños que cursan el primer grado de EGB (Alarcón y Loor, 2017). Efectivamente, “el juego debe ser caracterizado como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil” (Leyva, 2011), por dicha razón es importante ejecutar estrategias de juego en los procesos de desarrollo de las interacciones socio culturales de los niños.

Igualmente, el juego lúdico constituye una estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los estudiantes del primer grado (Valenzuela, 2018). En línea similar, resulta óptimo y positivo el diseño, por parte de los docentes con participación de los padres de familia, de “una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años” (Lachi, 2015). Ya que el juego es una forma de “proporcionar al niño elementos para favorecer su desarrollo y proceso enseñanza-aprendizaje a través de la socialización (Ugalde, 2012), puesto que:

“el juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento... [la sociedad] ha tomado [al juego] como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños” (Torres, 2002).

La importancia de la investigación

El Ministerio de Educación de Ecuador –constitucionalmente- debe garantizar el derecho de los niños al desarrollo integral en un “entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno, según considerandos de Ley, permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales” (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

El mandato constitucional demanda/obliga a ejecutar la “universalización del primer grado de EGB” y en ese contexto a los docentes “observar y evaluar continuamente el desarrollo integral de sus estudiantes y diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento del siguiente grado” (Función Ejecutiva, 2016). En tanto, el Ministerio de Educación señala: “éstas estrategias deberán ser lúdicas y provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero, motivador” (Ministerio de Educación, 2016).

De igual modo, el fomento de interacciones socio culturales en los niños que empiezan la vida educativa es y ha sido motivo de preocupación en debates y encuentros entre los docentes de preparatorio (Valenzuela, 2018). Uno de los retos que más destaca en el sistema educativo ecuatoriano refiere a la mejora de la calidad del abordaje y consecuente mejora de los niveles de interacción social, la calidad de los aprendizajes, el fomento de habilidades sociales, especialmente en los primeros años de EGB –entiéndase preparatorio-.

La investigación asume el reto de recoger experiencias y opiniones, relativas al uso del juego como estrategia didáctica, de docentes, padres de familia y niños de primer grado de EGB de la Escuela de Educación Básica Particular “Inés María Balda”, ubicada en la Cooperativa Mapasingue de la ciudad de Guayaquil, como una propuesta original que nace de la investigación, por un lado; por otro, analiza la recreación/innovación de los espacios físicos y de infraestructura como una alternativa para la mejora de la calidad educativa, puesto que la práctica docente/curricular en la educación:

“Garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.” (Asamblea Nacional, 2016).

Un hecho que destaca refiere al registro de varios conflictos en lo referido a las estrategias didácticas a aplicar en el subnivel de preparatorio por parte de los docentes de la Escuela de Educación Básica Particular “Inés María Balda”, dada la poca motivación de los docentes respecto de generar estrategias de creatividad para desarrollar actividades lúdicas, ya que la experiencia/observación permite afirmar que gran parte de los docentes entrevistados “no pasan de la tortuguita y la ronda (los pollitos dicen)”. “El tema se agrava por la denominada brecha digital por un lado; por otro, tiene relación con los bajos niveles de actualización e innovación del docente, quizás existe una tendencia a la rutina pedagógica” (Valenzuela, 2018).

Es decir, el docente y en especial el parvulario debe estar motivado, actualizado y conciente de su trabajo como de su responsabilidad social y saber/aceptar que el juego busca acercar al niño al conocimiento de sus propias experiencias contribuyendo a la formación con su personalidad y al fomento de habilidades sociales.

Uno de los informes del área académica de la Escuela de Educación Básica Particular “Inés María Balda”, señala “otras épocas nuestros niños tenían una expresión limitada, más estática, memorística y observadora, hacían lo que su profesor les ordenaba limitándolos de esta manera su espontaneidad, hecho que se mantiene en sumo grado” (Gilses, 2018). No obstante, actualmente:

“observamos niños que adquieren conocimientos propios de la socialización, interacción; es decir, adquiridos en casa, sea de parte de papá o mamá, otros familiares, medios de comunicación o por el uso de las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC) o el juego, pese a no haber cursado el nivel de educación inicial” (Vera, 2019).

En efecto, el primer grado de EGB, génesis de la EGB⁷, constituye una verdadera semilla –entiéndase base- en la formación de los seres humanos. La importancia en cuestión radica en el desarrollo y aprendizaje de los niños en:

- Motricidad
- Su ubicación en el contexto personal e interpersonal
- Reconocer su identidad y su entorno social
- Aprender a representar pensamientos por medio del juego, dibujos y el lenguaje

En resumen, los niños requieren constante atención, cuidado y apoyo, ellos aprenden y se desarrollan, al interactuar entre pares actividad que forma parte de la vida cotidiana y de manera particular se desarrolla en la escuela, espacio en el que intervienen/actúan activamente y socializan en diversos tipos de juegos, acciones, dinámicas y procesos de integración/motivación que se realizan como parte del proceso educativo.

También, observamos como el niño que juega con sus hermanos mayores o con sus compañeros de grado y de otros grados de la escuela puede ser más ágil, socializador y expresa ideas de manera verbal más y mejor que aquel niño que no juega con otros niños (Figueroa, 2018).

Tanto en la escuela, como en la casa, el niño aprende por las acciones que, intencionalmente, ejecuta el docente o los padres para que aprenda. Por ejemplo, cuando enseñamos una canción o lavarse los dientes. También aprende cuando está observando o participando en las actividades con el docente o con sus compañeros durante las horas de juego libre (Gilses, 2018).

Tener experiencias positivas y oportunas en las que pueda experimentar y aprender, es indispensable para que el desarrollo integral de los niños se logre/materialice. Existen múltiples espacios para el aprendizaje: la vida cotidiana, la comunidad, el contacto con los amigos, la familia y la escuela. Todos son importantes y están correlacionados.

⁷ La educación en el primer nivel dura 10 años que se conocen como EGB; en tanto, el bachillerato dura 3 años.

En dicho contexto, la responsabilidad docente supera la tradicional visión de ser entendido como el actor responsable de transmitir conocimientos, pues la presencia de modernas teorías pedagógicas demanda al docente: en primer lugar, convertirse y ser el agente que promueve y protege el derecho a la educación de los estudiantes (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

También, el docente es responsable de velar por el desarrollo socioemocional del estudiante, ello impone realice actualizaciones científicas y pedagógicas, basta citar el caso de los niños de 5 años, los que según los criterios de habilidades básicas deben desarrollar interacciones socio culturales, sumado el hecho de que, el docente, durante el periodo de estadía del estudiante en la institución educativa, debe velar por el estado de salud físico y mental (Escuela de Educación Básica "Inés María Balda", 2017).

Es decir, compete al docente tener una formación amplia en cuanto a conocimientos específicos de las ciencias pedagógicas, sumados procesos de actualización profesional. Entender los significados e importancia de la mejora de las habilidades sociales y utilidad del juego en la educación es otro de los retos, especialmente para los docentes de primer grado de EGB de la Escuela de Educación Básica Particular "Inés María Balda", al tiempo de identificar las demandas lícitas de interacción y socialización de los niños como del resto del colectivo educativo y actores de la comunidad educativa. Además, entre otras acciones, debe tener claro el objetivo que demanda la planificación y selección del juego como estrategia pedagógica en el subnivel educativo en cuestión.

Por tanto, la responsabilidad docente es un tema que reviste gran relevancia en el quehacer educativo, pues demanda al docente estar actualizado en conocimientos pedagógicos, didácticos, científicos, avances tecnológicos, acordes con su especialidad y nivel de trabajo en el que desarrolla su actividad, destacando la necesidad de estar al día en los avances científicos que otorgan los juegos usados como estrategia didáctica y pedagógica, puesto que el abordaje pedagógico/didáctico en los niños de preparatoria, invita a superar la tradicional visión de que cada ser humano necesitará realizar distintas actividades para poder pensar: algunos lo harán con palabras, otros con imágenes, otros manipulando objetos, otros a través de juegos o confrontando sus ideas con otras personas (Nolivos, 2019).

Efectivamente, únicamente, un docente actualizado/concienciado está en capacidad de generar cambios positivos en el quehacer educativo con una influencia asertiva/participativa notoria en la sociedad. Por las razones enunciadas se justifica la investigación realizada, que tiene como beneficiarios directos a los estudiantes de primer grado (subnivel preparatorio) de EGB de la Escuela de Educación Básica Particular "Inés María Balda".

Algunas referencias

Existen evidencias relacionadas con el hecho de que los niños que cursan primer grado de EGB, generalmente no reciben la cooperación, abordajes relacionados con el fomento de las habilidades sociales o asistencia didáctica por parte del equipo del Departamento de Consejería estudiantil (DECE), pues el tema psicosocial "no genera la preocupación y atención que este grupo humano y de sector demanda a pesar de que el equipo en cuestión tiene la experticia y obligación de trabajar en dicho campo" (Molina, 2018).

En efecto, la investigación de grado denominada "El juego como estrategia de socialización para los niños de preescolar", realizado por Maricruz Ugalde (Universidad Pedagógica Nacional. Distrito Federal Oriente. México), tiene como uno de sus propósitos determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia socializadora y propiciar ámbitos educativos a través de la socialización que favorezca la convivencia en el aula (Ugalde, 2011).

El estudio "El Juego como Estrategia Didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil", realizado por Jacinto Jorge Esteban como trabajo de Grado en la Universidad de Valladolid (2012), señala que las actividades lúdicas están comprendidas dentro de la educación y formación personal del niño. El juego abarca aquellas cosas que se aprenden no por necesidad o por trabajo; es decir, el juego permite generar espacios de interacción y encuentros" (Esteban, 2012).

De igual modo, la investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativas de Ceiba, Gallinazo y Diamante del Municipio Puerto Guzmán-Putumayo”, elaborado por Luz Martínez, Yancy Mosquera y Elis Perea, tiene como propósito desarrollar una propuesta pedagógica basada en el juego para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción” (Martínez, Mosquera y Perea, 2010).

Por su parte, la investigación de grado de Trabajadora Social intitulada “El Juego en la Etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social, cuya autora es María José Rodríguez Jácome, señala como objetivo central conocer “la importancia del Juego Social en la Etapa de Infantil las características, tipología del desarrollo del juego en Etapa Infantil” (Jácome, 2013).

Desde la arista teórica, no existe una definición que integre y que universalice en su totalidad el concepto de juego. Decimos, no existe porque literalmente es imposible realizar una definición que pueda expresar su significado, por un lado; por otro, aquello depende de la orilla cultural, social o política en la que se ubique el investigador, además todo ciudadano y estudiante conoce en su mente una idea de lo que es y entiende por juego, en ese contexto el juego desde la óptica docente es una estrategia didáctica/pedagógica que integra y fomenta las interrelaciones y habilidades sociales.

Efectivamente, en la pretensión de encontrar definiciones:

“Con validez universal de realidades primarias de la vida suele conducir al fracaso, aquello sucede con el juego y la vida misma, porque cada experto observa y delimita al juego desde su especialidad, por eso existen definiciones del juego a centenares. Sin embargo, el juego es una de las primeras palabras que el niño aprende, que mejor entiende y que más utiliza. El juego es algo primordialmente vital en el ser humano: el homo ludens (hombre capaz de jugar) supone casi la mitad de la vida humana en vigilia” (Aguilar, 2015).

En dicho contexto, es de vital importancia la implementación de actividades lúdicas que involucren generar aprendizajes significativos. Para Cagigal -mencionado en Beltrán (2006)-, el juego se puede designar como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliendo de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión” (Beltrán, 2006). El juego constituye un elemento educativo de primer orden, en primera instancia por “su carácter motivador, por las posibilidades que ofrece al niño para que explore distintas formas de expresión y por permitir la interacción entre iguales y con el adulto” (Chamorro, 1989).

Respecto de la utilidad del juego como estrategias pedagógico/didáctica, varios autores proponen a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

- “1. Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
2. Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
3. Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.
4. Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
5. Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
6. Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.
7. Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
8. Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.
9. Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, o que evitará que los niños se cansen o se aburran.
10. El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.

11. Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.
12. Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
13. Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
14. Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
15. Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo (Meneses y Monge, 2001).

Es decir, el uso del juego como estrategia didáctica demanda: “Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje. Una gama de decisiones que el docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que utiliza para alcanzar los objetivos de aprendizaje” (UNED, 2013).

En tanto, Torres (2012) señala el juego considerado como estrategia didáctica se identifica para efectos de la presente investigación como aquellas actividades lúdicas seleccionadas, planificadas y ejecutadas para lograr que el estudiante resuelva “sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino” (Torres, 2002).

Un hecho a destacar refiere a que “el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia” (Torres, 2002), por un lado; por otro, el juego entendido como **estrategia pedagógica** constituye:

“una actividad lúdica que considera un conjunto de directrices a seguir en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción educador/educando, en pro del desarrollo integral de niños y niñas” (Torres, 2002).

Beltrán (2006) “admite que la práctica del juego demanda actividad física, social y psicológica, búsqueda de placer, desinterés por aspectos ajenos al propio juego, facilidad para expresarse y comunicarse y también una normativa básica”; es decir que, si profundizamos en el tema relativo a la acción de jugar, encontramos que tanto en sentido como significado, podemos llegar a una definición más práctica y válida para los objetivos de la investigación, aplicable al entorno docente.

En el contexto analizado, podemos alcanzar una definición de juego:

“Más adaptada a la realidad y que en un intento de englobar todos sus elementos, quedaría expresada de la siguiente forma: El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social” (Palacios y Coll, 1990).

Sin embargo, Huizinga, realiza de facto, la definición clásica de juego:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según las reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 2007).

Para Janot (2006), desde el punto de vista **antropológico**, o sea el campo de las ciencias sociales, señala que los niños desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece” (Janot, 2006). Además:

“Cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños se fomenta la cohesión y la solidaridad, van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez

le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral (Janot, 2006). [Por ello], jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Moreno, 2008).

Por su parte, la arista **legal**, en el caso nacional, está basada en el **marco legal** educativo vigente, la cual toma forma en noviembre de 2006, vía consulta popular, al aprobar la ciudadanía el Plan Decenal de la Educación (2006/2015)⁸, que incluye como una de sus políticas la universalización del primer año de educación general básica, sumada la aplicación de políticas de mejora de la calidad de la educación.

El Plan en cuestión, -legalmente- de obligado cumplimiento, estaba atado en gran parte a los Objetivos del Milenio⁹, dando con ello lugar a que la nación proponga y ejecute un ambicioso programa de incorporación de docentes parvularios a ser destinados exclusivamente a los niveles de inicial y primer año de educación básica. La medida deja al descubierto debilidades en el sistema de formación docente de especialización parvulario, pues en un inicio la demanda fue superada la oferta (Chávez, 2018).

Los denominados jardines y escuelas, transforman la oferta parvularia existente a Primer Grado de Educación General Básica, en su momento; luego, pasan a incluir en su oferta lo que hoy conocemos como educación inicial, destinada a estudiantes de entre 3 y 4 años de edad (Nolivos, 2018); en tanto, constitucionalmente la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible/inexcusable del Estado, derecho de obligado cumplimiento desde el primer año de EGB, que empieza a los 5 años de edad.

De igual modo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en el artículo 2, literal w) señala que el Estado:

“Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales.

Es decir, la legislación aterriza en el campo pedagógico/didáctico, al promover condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje” (Asamblea Nacional , 2016).

Un problema a abordar

Los cambios en el sistema educativo oficial han dado lugar a que en Primer Grado de la Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, producto del proceso de asignación automática de matrícula a cargo del Distrito, aupada por una agresiva publicidad a favor de la educación fiscal, ha dado lugar a que el directivo educativo fiscal no tenga participación directa en el proceso citado, sumado el hecho de que la asignación se realiza por medio de un proceso computacional que de algún modo reduce las posibilidades de atención personalizada al niño y padre de familia por parte de los docentes y directivos de instituciones educativas fiscales (Ministerio de Educación, 2018).

En tanto, las instituciones educativas privadas tienen a cargo el proceso de matriculación de los estudiantes, mismo que recae en el Directivo y docente de grado, proceso que –finalmente- es una oportunidad de los docentes para socializar con el padre de familia y dar respuestas a las inquietudes de los mismos.

Por otra parte, el uso del juego como estrategia pedagógica no está posicionado en las instituciones educativas especialmente en primer grado de EGB (Chavez, 2018), por un lado; por otro, aún persiste de forma arraigada la creencia de que el juego es parte del ocio o recreo

⁸ El Plan Decenal de la Educación para la década 2016/2025 está en etapa de revisión.

⁹ A la fecha han mutado en Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

(Molina, 2018); el juego se utiliza de manera rutinaria muchas veces sin planificación y selección de objetivos por edades (Molina, 2018); en tanto, los padres de familia casi no conocen las potencialidades que posee el juego como instrumento para el desarrollo del niño y sus interacciones (Nolivos, 2017).

En efecto, un Informe del Director de la Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, sobre la gestión académica/administrativa señala:

“el proceso de asignación automática dado en el sector educativo fiscal da lugar a que niños de grados de inicial de otras instituciones educativas, fiscales y privadas, cuyos padres o representantes no están a gusto con el cupo oficial asignado sean matriculados en uno de los salones de primer grado de EGB de la Educación General Básica Particular “Inés María Balda”.

Además, continúa el Informe:

“existe el proceso de “paralelización”, también automático, que consiste en completar cupos con al menos 30 estudiantes por grado, bajo la única y exclusiva responsabilidad de la Autoridad de la institución educativa; es decir, el docente de grado no conoce ni tiene participación alguna en la asignación de matrículas y cupos de los niños (Valenzuela, 2018).

El proceso citado da lugar a que niños de instituciones educativas (fiscales en su gran mayoría) ubicadas en diferentes zonas sean asignados a la Escuela Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, institución en la que los niños encuentran un ambiente nuevo y desconocido con personas, docentes y niños que en gran parte de casos no conocen. Lo señalado, estaría dando lugar a que, en principio, se observen niños aislados y con bajos niveles de interrelación según confirma el Coordinador del DECE, contrario a lo que debe suceder en niños de la edad en cuestión (Valenzuela, 2018).

El Informe, también, señala la existencia de varios conflictos de niños que “se abstraen de interrelacionarse por varios motivos”, entre ellos, la necesidad de que “los docentes ejecuten prácticas lúdicas que logren que los niños se interrelacionen o mejor dicho pierdan sus miedos”. Por ello, recomienda “realizar innovaciones en el trabajo -pedagógico/lúdico- con los docentes que tienen poca creatividad para desarrollar actividades lúdicas”. Adicional, expresa:

“se observa que la docente del preescolar refleja poca información sobre la importancia del juego en sus actividades diarias planificadas, no mantiene/asume la contribución del juego como agente socializador y como una estrategia de interacción para los niños del primer grado”.

En efecto, el directivo asevera que el subnivel pre preparatorio, es una etapa en la que se desarrolla la curiosidad, creatividad y expresión oral del niño, como también las habilidades sociales y las interrelaciones.

El Informe plantea que “uno de los retos de la educación constituye generar interacciones en los niños como parte de desarrollo innato” de éste, la consolidación de un sistema de educación de calidad y dentro de dicho reto, el docente aparece como el pivote del proceso a quien atañe: ejecutar los procesos de innovación y participación educativa, como el uso de estrategias pedagógicas y didácticas que fomenten en el niño interacciones y aprendizajes, generalmente basadas en el juego.

El juego es una de las estrategias didácticas que fomentan interacciones como aprendizajes de calidad, empero su uso es restringido, debido en parte a la creencia cultural de que el juego es una actividad de ocio o propia de los espacios de recreo. Surge un choque entre las visiones tradicionales de la educación con las modernas de la misma, al dejar de lado el criterio de que el momento/instante de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar y para hacer de la escuela un lugar alegre con un ambiente armónico para el desarrollo del niño. El juego es una experiencia siempre creadora, es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida (Winnicott, 1982).

Por su parte, el Coordinador del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) de la institución educativa afirma: “el juego como estrategia didáctica no está siendo utilizado en su real potencialidad, por docentes, padres de familia y escuela, aun en gran parte de experiencias”, el juego no está siendo admitido como, lo que es:

“La capacidad de crear un espacio intermedio entre lo que está afuera y lo que está adentro: el espacio potencial que existe entre el bebé y la madre, entre las niñas y los niños, entre la niña o el niño y la familia, entre el individuo y la sociedad o el mundo el lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto). Lo mismo puede decirse acerca del juego” (Winnicott, 1982).

El docente responde a su formación cultural como visión académica; no obstante, compete a éste observar y reconocer el juego de los niños en la primera infancia con la certeza de que ello constituye el punto de partida para implementar acciones pedagógicas, con miras a potenciar su desarrollo y procesos de interrelación (Winnicott, 1982).

En efecto, el docente como el padre de familia en su calidad de adultos y guías en la formación de los niños deben tener sensibilidad ante la diversidad de manifestaciones lúdicas que se pueden observar en casi todos los espacios y horas de actividad e interacción del niño, puesto que mientras se cambia de una actividad a otra podemos observar que, casi todo para el niño es un juego, pero para el docente debe ser motivo de aprendizaje y observación/selección de juegos para su posterior uso como estrategia didáctica. En ese contexto, surgen interrogantes tales como:

- ¿A qué juegan las niñas y los niños?
- ¿Cómo juegan?
- ¿Dónde juegan?
- ¿Con qué juegan?
- ¿Qué pasa cuando las niñas y los niños juegan?
- ¿Qué juegos más gustan a los niños?

En la medida en que podamos dar una respuesta a cada una de las interrogantes planteadas se irán estableciendo las estrategias pedagógicas y didácticas, la selección de juegos, la planificación de éstos, los materiales, los tiempos, los escenarios y adecuaciones curriculares necesarias para visibilizar al juego como una actividad que promueve interacción y cumple el papel de rectora de la infancia.

En el marco hasta aquí analizado aparece como problema de la investigación: los bajos niveles de interacción y socialización entre los niños de primer grado de EGB de la Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda” por la inexistencia de una estrategia didáctica de uso del juego (Valenzuela, 2018), a lo que se añade una notoria ausencia de trabajos de investigación relativos al juego como estrategia didáctica de fomento de interacciones, habilidades sociales y mejora de los aprendizajes en niños de primero grado de EGB. En ese contexto, la investigación considera estudios relacionados con las variables y objetivos mentados, para construir evidencias, comparar resultados que coadyuven a la fundamentación exploratoria y bibliográfica.

Resultados

La sociedad nacional no está dando un lugar/espacio al juego en la educación inicial tampoco genera espacios de pleno protagonismo a los niños puesto que, como hemos visto, son los dueños del juego, pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas” (Peña y Castro, 2012).

A pesar de lo antiguo que es el juego, el uso como instrumento mediador en la educación o como estrategia pedagógica es de reciente data. El juego, es y ha sido visto como una actividad a realizar en los espacios de ocio o recreo y recientemente existe un fuerte impulso al uso del juego desde lo pedagógico y didáctico.

Los niños de primer grado de EGB de la Escuela Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, ubicada en la Cooperativa Mapasingue del cantón Guayaquil, presentan distintos

problemas en el desarrollo de interacciones, sumado el limitado uso pedagógico del juego en el desarrollo de interacción de los niños, lo cual tiene impactos en el proceso enseñanza/aprendizaje.

En dicho contexto, actualmente el no considerar el juego como estrategia didáctica válida para la educación especialmente en primer grado de EGB, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva (Chavez, 2018)

Muchas de las experiencias observadas en las instituciones educativas, las que no excluyen el caso que nos ocupa, dejan notar que:

“Los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del salón, o en momentos cuando los niños dejan de realizar tareas dadas por el docente” (Molina, 2018).

Lo señalado, a pesar del hecho de que el juego constituye una actividad de radical importancia para la vida de los niños, por los aportes que genera el juego para los niños al desarrollo socio cultural, el mismo ha sido reconocido como el **derecho al juego y el esparcimiento, tal cual consta en la Convención sobre los Derechos del Niño** (UNICEF, 1989).

El niño mediante el juego aprende a relacionarse con el mundo que le rodea, a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, impulsa las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social (Meneses y Monge, 2001).

En la vida del niño mientras se desarrolla, la faceta a la que le dedica más tiempo, energía e ilusión es la actividad del juego.

Pese a la necesidad de jugar que por naturaleza tiene el niño como de los efectos positivos en la interacción y aprendizajes que el juego posee, los adultos generalmente eluden el uso, lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque, erradamente, suponen que no brinda ningún provecho tangible, creencia arraigada en amplios sectores de la sociedad, incluida la escuela y el pensamiento docente (Molina, 2018).

Para otros, el juego representa una pérdida de tiempo porque no creen en la función propositiva que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no relacionadas con su edad, menospreciando los frutos que reciben por medio de sus experiencias (Araujo, 2012).

En el juego la capacidad de atención y memoria del niño se amplía el doble (Mujina, 1975). Además, los niños muestran especial interés ante aquellas tareas orientadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965). En tanto, autores como Jowett y Sylva (1986) han demostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro (Jowett y Sylva, 1986).

En efecto, el juego y las acciones que dicha actividad humana conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social:

“Además de los objetivos afectivos y sociales nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. Los juegos son un rito de iniciación. El jugador realiza una tarea, gana la aceptación de sus camaradas y siente el éxito” (Sutton-Smith, 1978).

Los adultos debemos garantizar al niño el espacio físico/temporal para jugar y aprender, como también generar un clima propicio para la actividad que para el niño es la más encantadora: la del juego. Un clima donde los niños se sientan gustosos del ambiente que les rodea. Los adultos debemos jugar con nuestros niños puesto que es la oportunidad para que ellos palpén que somos alegres, positivos y a vivir con espíritu lúdico en todas las facetas de vida.

Estamos ante el hecho innegable de que “el juego es un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa (Zapata, 1990). Efectivamente:

“Por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje” (Zapata, 1990).

La sociedad, en especial los docentes, la institución educativa, sumados los padres de familia y demás miembros de la comunidad educativa, están en la obligación de concienciar respecto de la importancia que el juego posee en el desarrollo del niño, al tiempo de destacar es fuente de interacciones y habilidades sociales, sumado el hecho de que investigaciones realizadas señalan que:

“Entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo [en el momento de interacción]. Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos (Flinchun, 1988).

El docente debe estar consciente de que el juego es la oportunidad para lograr el aprendizaje social; es decir, mediante el juego también los niños acceden:

“De manera práctica y activa a la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. El papel del educadores de definir el marco metodológico en el que se mueven sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos” (Montero y Alvarado, 2001).

Entonces estamos ante la necesidad de entender que el juego cumple una función auto educativa, por dicha razón debe ser planificado y entendido como una estrategia didáctica y que como tal demanda planificación, selección y descripción de objetivos y retroalimentación. Es decir:

“Lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte” (UNESCO, 1980).

La investigación identifica las connotaciones didácticas que el juego posee como las interacciones que el mismo dinamiza y genera en el niño de primer grado de EGB, pero también descubre la necesidad de que los juegos sean organizados como una estrategia didáctica según fines y objetivos, entre ellos debe destacar el de fomentar la interactividad, las interrelaciones y fomento de habilidades sociales; es decir, mirar al juego como a los niños desde una óptica más amplia, primero porque los niños desarrollan e interactúan con el juego y segundo asumir que el juego es hoy por hoy una herramienta única que por su connotación ha cambiado sus miras y fines educativos/cognitivos.

De igual modo, la tendencia pedagógica actualmente se enrumba hacia la construcción de lo que se conoce como “una escuela paído centrista, en la que el niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003).

Estamos ante el reto de lograr sentar bases educativas (lúdico/pedagógicas) solidas que permitan ir eliminando la anquilosada visión de escuelas o centros educativos en los que se pondera el valor del “aprendizaje pasivo, domesticador y alienante”, pues están en contra de la corriente de una educación integral y permanente en la que el niño, el docente son agentes de cambio proactivo, propositivo, activo generador de sinergias.

Metodología

La investigación de tipo descriptiva está centrada en la búsqueda de fundamentaciones relacionadas con la educación, en lo que corresponde a la aplicación de: *El Juego Como Estrategia Didáctica de Interacción*, sirve como soporte para hacer las comparaciones científicas con la realidad del problema detectado en la Escuela Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, específicamente en Primer Grado de Educación General Básica, según las evidencias relatadas por Coordinación del DECE institucional y docentes de la institución citada, a través de la observación directa de lo vivido, evidenciado en la práctica, implicó, además, observar los comportamientos de los niños y sobre dicha base proceder a realizar estrategias de diálogo y revisiones bibliográficas, como entrevistas a los docentes y padres de familia.

La investigación cualitativa y aplicada ejecutada buscó medir la cualidad de los niños desde la óptica de las interrelaciones, basados en la metodología de trabajo que consta en la propuesta curricular del Ministerio de Educación, que señala:

“El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.” (Ministerio de Educación, 2014).

Algunos comentarios

Desde la óptica **pedagógica** –entiéndase fundamentación- de la investigación, partimos de reconocer que desde cuando Friedrich Fröbel o Froebel¹⁰, definiera al juego como el método para enseñar a interactuar a los niños, éste es un medio/instrumento estratégico pedagógico para dicho logro. Los libros y guías de educación inicial abordan el tema desde varias ópticas para llegar a la calidad de la educación en el nivel citado, pese a ello parecería que la importancia del juego en los procesos de enseñanza/aprendizaje no ocupan la dimensión e importancia que éstos poseen.

Fröbel –siempre- expresó animadversión hacia aquellas prácticas que pretenden fomentar la competencia entre los niños, puesto que “un niño bien estimulado sentiría el impulso natural de hacer las cosas lo mejor que puedan”.

En efecto, es necesario e inaplazable considerar que entre juego y aprendizaje existe una estrecha relación pues “jugando aprendemos y aprendemos jugando”, dando lugar a promover interacciones socio culturales. Es decir, **el juego como estrategia didáctica incide en el fomento de interacción de los niños de primer grado de EGB.**

La importancia del juego como estrategia didáctica de interacción en niños de primer grado de EGB, radica en el hecho que constituye una suma de experiencias y conocimientos que hacen dinámicas esas actividades, las que no se dan, únicamente, en el salón de clases sino en todos los espacios que permiten interactuar al niño, sumadas las estrategias de juego que se pueden y deben implementar, previa investigación y potencial elaboración de una guía didáctico pedagógica de éstos que tenga como fin generar espacios de interacción.

En efecto, los niños cuando juegan “aprenden un modo de vincularse y expresarse con otros. La experiencia del jugar apunta al desarrollo de saberes sensibles que escapan a la razón y hacen al ser humano” (Rivero, 2010)

Para Delors existen cuatro pilares de la educación, al respecto afirma:

“La educación deberá estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para

¹⁰ Para el mundo académico es el creador de la educación preescolar y del concepto de jardín de infancia, llamado "el pedagogo del Romanticismo".

participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio.” (Delors, 1996).

Por lo dicho, el juego como estrategia didáctica, entonces, coadyuva a dinamizar interacciones conducentes al cumplimiento de la:

“Constitución, la LOEI junto a otros instrumentos legales explícitamente en lo que converge a la educación en el Primer Grado de EGB, por un lado; por otro lado, los cuatro pilares de la educación, tomando como base, los dos últimos, en el cual los niños y las niñas que pertenecen a la población infantil, se convertirán en sujetos sociales, participando y cooperando en sus diversos contextos con sus compañeros, docentes y familia, en intercambios de argumentos sustentados en situaciones de diálogo, potencializando en ellos el desarrollo de una autonomía, que les permitirá conocerse a sí mismo” (Decroly y Monchamp, 2002).

Por lo hasta aquí señalado, la investigación identifica cómo en la realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, el cual, siempre y cuando sea planificada, permite a los docentes de primer año de EGB, generar espacios de interacción social, asumiendo al juego dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje y gestora de interacción y fortalecimiento de las habilidades sociales.

La población de la investigación son los estudiantes, docentes y padres de familia de primer grado de EGB, de la Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda”. La muestra está conformada por los padres o representantes legales de los 24 niños que cursan el citado grado de EGB, los que suman 22, entre padres de familia o representantes de éstos, más un (1) docente de grado y el Director de la citada Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda” ¹¹ (Cuadro No. 1).

Es decir, no se aplica fórmula alguna en razón de que los recursos existentes permiten aplicar la encuesta a: 22 padres de familia, un (1) docente y al Director de la citada Escuela Educación General Básica Particular; es decir, el tamaño de la población suma 48, tamaño factible de administrar en una encuesta como demanda la investigación.

Por su parte, los resultados de la encuesta tienen como propósito sirvan de soporte pedagógico para realizar propuestas de mejora a la realidad detectada. En una etapa inicial de la investigación se busca identificar aquellos juegos que permiten e incitan a los niños a una mayor participación (interacción).

Cuadro No 1.

PARALELOS	ESTUDIANTES	PADRES DE FAMILIA	DOCENTES	Directivos	Total
A	24	22	1	1	
TOTAL	24	22	1	1	48

Fuente: Escuela Educación General Básica Particular “Inés María Balda”

Elaboración: Los autores

Resultados

La Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, ubicada en la Cooperativa Mapasingue, parroquia urbana Tarqui, cantón Guayaquil, jurisdicción del Distrito Educativo 6, cuenta aproximadamente con un total de 177 estudiantes, por un lado; por otro, oferta los niveles de educación inicial, educación general básica (EGB) desde primero hasta séptimo de EGB. El objeto de estudio de esta investigación considera a los niños de primer año de EGB 24 en total a los que se añaden 22 padres de familia, un docente parvulario y el Director de la institución educativa.

¹¹Periodo lectivo 2018/2019

Previa a la aplicación de un cuestionario aplicado a los padres de familia y docentes, añadidas varias visitas áulicas podemos confirmar que el 95% de los padres de familia aceptan al juego como “una opción/estrategia de interacción de los niños”, se añade un porcentaje ligeramente superior relacionado a la “aceptación” de que “el juego debe ser dinamizado en la escuela con ayuda de los maestros”, pero “también con los padres de familia” y que para que las interacciones y habilidades sociales se desarrollen “es necesario que los niños tenga libertad de jugar libremente” en cuanto espacio sea posible sin dejar de lado las opciones pedagógicas que el mismo per se genera.

Varios padres de familia manifiestan “observan” que “los niños con los juegos adquieren mayores posibilidades de relacionarse” y que “las dificultades de interrelación desaparecen” “cuando se involucran en juegos que demandan la participación de varios niños a la vez”.

Los padres de familia del primer grado de EGB de la Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, mantienen el criterio de que los niños o representados alcanzan elevados niveles de interrelación en los espacios de aprendizaje lúdico; los docentes de esta Escuela de Educación Básica permitieron acceder a la planificación anual para verificar la necesidad de implementar una estrategia pedagógica de interrelación lúdica en los niños acorde a su edad, aquello da lugar a proponer/materializar cambios en la denominada Planificación Curricular Anual (PCA).

Además, refieren que los cambios deben implementarse en el sistema educativo empezando por los niños de inicial y primero de EGB, ya que la educación ha cambiado pero que ellos pese a que no reciben todos los recursos didácticos, pueden aplicar estrategias lúdicas que den lugar a procesos de interacción social profunda, pues urge coadyuvar a que el sistema tenga docentes capacitados y padres de familia colaborativos e involucrados en la educación de sus hijos.

Conclusiones.

- El juego constituye una forma de fomentar interrelaciones sociales, así depende del tipo de juego que se ejecute para mejorar el desarrollo de interrelaciones y habilidades sociales, por ello es necesario planificar y seleccionar los juegos con objetivos claros y precisos, los que deben formar parte del PCA.
- Es notorio que el juego forma parte de la vida humana es tan antiguo como la vida misma. El juego en sí para los niños de primer grado de EGB constituye una oportunidad para fomentar interacciones y habilidades sociales claves en el desarrollo evolutivo del niño. No debemos olvidar que el niño desde que nace aprende jugando.
- La implementación de juegos en los salones de clase y patios de una institución educativa especialmente en primer grado de EGB, no demanda inversiones elevadas; al contrario, es un reto de creatividad e innovación pedagógica. En efecto, elaborar material lúdico-pedagógico no requiere de elevados montos de dinero, pues, per se, está ya imbuido de la creatividad y habilidad de los docentes, padres de familia y más que nada de los niños.
- Los juegos en los niños de primer grado de EGB de la Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, tal cual se puede evidenciar dan lugar a interacciones y generan espacios de diálogos, permiten conocer el medio ambiente, conocerse/socializar entre pares, al tiempo de dar lugar al descubrimiento de que cualquier expresión humana y material del medio puede ser aprovechado en la elaboración de materiales lúdicos y el fomento de interacciones y habilidades sociales.
- Queda al descubierto que el juego debe ser ejecutado de manera organizada, planificada por parte del docente, puesto que la improvisación no es aconsejable, porque la motivación y ejecución de un juego para desarrollar interacciones demanda criterios de organización, planificación y la identificación de los objetivos de manera clara y precisa, tal cual queda en evidencia en el caso de los estudiantes de primer grado de EGB Escuela de Educación General Básica Particular “Inés María Balda”, los que desarrollan interacciones

y mejoran las habilidades sociales a partir de ejecutar juegos con fines didáctico/pedagógicos, previamente planificados.

- La aplicación de una guía metodológica de juegos aparece como una necesidad sentida, la misma constituye, una vez materializada, un incentivo para la gestión de la docente parvularia, pues dará lugar a la identificación de los fines o propósitos de un juego, por un lado; por otro, proponer/identificar la necesidad de que las consignas lúdicas sean claras y comunicativas.
- También queda en evidencia la necesidad de investigar los juegos de antaño para alimentar las baterías de juegos con que cuentan en la institución educativa y con ello innovar las actividades pedagógicas desde una óptica que entiende al juego como un instrumento pedagógico que recrea la cultura e identidad nacional.

Recomendaciones.

- El salón de clases constituye un espacio de encuentros e interacciones por ello el docente, especialmente parvulario, debe dar lugar a que el salón de clases sea un ambiente educativo atractivo o dar a entender desde la práctica pedagógica/docente se trata de un espacio físico adecuado para que el niño realice toda actividad con agrado y amenidad, al tiempo de construir espacios de interrelación entre pares.
- El salón de clases debe ser para el niño un espacio en el cual se recrea y se siente feliz, mismo que debe ser recreado y replanteado, dando lugar a cambios de ubicación de mesas y pupitres, al tiempo de considerar al patio como un espacio áulico en el cual el niño juega, socializa y aprende.
- Los docentes deben asumir el juego como un instrumento socio-educativo, e integrar a toda la comunidad educativa en dicha visión, por ello se recomienda emprender en la creación de espacios de diálogo docente/padre de familia con el objetivo de recrear juegos de antaño a ser aplicados en la escuela para dinamizar las interacciones y habilidades sociales.
- Urge que los diagnósticos que realiza el DECE y los docentes sean asumidos como un proceso de generación de documentos de investigación orientados a materializar experiencias docentes e innovaciones pedagógicas, que den lugar a propuestas de mejora educativa tendientes a optimizar las relaciones docentes/estudiantes en el objetivo de mejorar las interacciones y el proceso enseñanza/aprendizaje.
- Los proyectos escolares están basados en el modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), hecho que debe ser aprovechado para hacer de los mismos una oportunidad para integrar espacios de aprendizaje con experiencias lúdicas.

Bibliografía

- Aguilar, J. (2015). Técnicas Lúdicas. En J. Aguilar, *Técnicas Lúdicas* (págs. 477 - 617). México: Unam.
- Alarcón, B. C. y Loo, L. C. (2017). PERFIL DE NIÑOS Y NIÑAS CON PROBLEMAS DE INTERACCIÓN SOCIAL EN ETAPA PRE-ESCOLAR, UNIDAD EDUCATIVA LOS ANDES. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, <http://www.eumed.net/rev/cccss/2017/03/unidad-educativa-andes.html>.
- Alelú, M., Cantin, S. y López, N. (2012). *Métodos de investigación*. México: UNAM.
- Alvarez, E. C. (2010). El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje. *GRIBALFARO*, 60-14- 18.
- Araujo, H. (2012). *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje*.

Piura: Universidad de Piura.

Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución del Ecuador*. Quito: Constitución del Ecuador.

Asamblea Nacional. (2016). *Ley Organica de Educación Intercultural*. Quito: LOEI - Registro Oficial.

Aubert, E. (2010). *Repertorio Lúdico, Infancia y Escuela*. Buenos Aires: Sarlé.

Bazan, I. (2011). La interacción en el aprendizaje. *Divulgación Científica y Tecnológica de la Universidad Veracruzana*, 12-14.

Beltrán, J. (2006). Huaniso. *Internacional de Sociología*, 44-207-235.

Biblioteca. (22 de Septiembre de 2012). [cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm): <http://www.cosasdelainfancia.com/>. Recuperado el 20 de Marzo de 2017, de [cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm): <http://www.cosasdelainfancia.com/>: [cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm): <http://www.cosasdelainfancia.com/>

Borja, M. a. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Burgos, E. (12 de Febrero de 2008). <http://psicopedagogias.blogspot.com/>. Recuperado el 15 de julio de 2017, de <http://psicopedagogias.blogspot.com/>: <http://psicopedagogias.blogspot.com/>.

Burgos.E. (12 de junio de 2016). <http://psicopedagogias.blogspot.com>. Recuperado el jueves de junio de 2017, de <http://psicopedagogias.blogspot.com>: <http://psicopedagogias.blogspot.com>

Camels, D. (2010 de Abril de 2010). <http://www.semjuegosyjuguets.com.ar>: <http://www.semjuegosyjuguets.com.ar>. Recuperado el martes de Abril de 2017, de <http://www.semjuegosyjuguets.com.ar>: <http://www.semjuegosyjuguets.com.ar>: <http://www.semjuegosyjuguets.com.ar>: <http://www.semjuegosyjuguets.com.ar>.

Castro, P. &. (2012). *te invito a jugar*. Bogotá: Cinde.

Chavez, J. (Lunes de Junio de 2018). Estrategias Lúdicas. (A.LL., Entrevistador)

Claparade. (1999). *Perspectivas vol. XXIII*, . E.E.U: CEDED.

Cordón Gacia J, A. (2001). *Manual de investigación bibliográfica y documental teoría y práctica*. España: Ediciones Pirámide.

Cortés, G. (2012). *Guía práctica*. México: Veracruz.

Cruz, M. V. (22 de Abril de 2017). Informe de comportamientos de los niños de primer grado de EGB. *Informe de comportamientos de los niños de primer grado de EGB* . Guayaquil, Guayas, Ecuador.

Decroly, M. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

Delors. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana.

Dominguez. (2015). *UNA ESTRATEGIA DESPRECIADA*. Ciudad de Juárez: Juárez.

Eco, Umberto. (2002). *COMO SE HACE UNA TESIS*. Barcelona: Gedisa.

Educación, M. d. (2012). *Guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en Educación Inicial*. Quito: ME.

Egg, E., A. (1998). *Técnicas de Investigación Social*. México: El Ateneo.

Estatuto orgánico de gestión organizacional por procesos del Ministerio de Educación. Acuerdo Ministerial No 020/12 (Ministerio de Educación 12 de septiembre de 2017).

Esteban, J. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Figueroa. (22 de Junio de 2017). Estrategias lúdicas. Los retos del docente para el desarrollo de las habilidades básicas. (A.LL, Entrevistador)

Flinchun. (1988). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Educación*, 2-25-113-124.

Función Ejecutiva. (2016). *Reglamento a la LOEI*. Quito: Registro Oficial.

Garaibordobil. (1995). *El juego y el juguete en la educación infantil*. Madrid: Fundación Crecer.

Garaibordobil. (1995). Intervención en la creatividad: evaluación de una experiencia. *Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 1-37-62.

GOMEZ, T. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA*. España: Albague.

Graterol. (2015). *La investigación de campo*. México: UVM.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2003). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

Hetzer. (1965). *El juego y los juguetes*. Buenos Aires: Kapeluz.

Hetzer. (22 de Mayo de 1965). <http://concepto.de/juego/>. Recuperado el 22 de Febrero de 2017, de <http://concepto.de/juego/>: <http://concepto.de/juego/>

<https://www.significados.com>. (12 de Marzo de 2017). <https://www.significados.com/didactica/>:

<https://www.significados.com/didactica/>. Recuperado el 12 de Marzo de 2017, de <https://www.significados.com/didactica/>: <https://www.significados.com/didactica/>: <https://www.significados.com/didactica/>

Huizinga. (2007). *Homo ludens*. Buenos Aires: Alianza.

Nolivos M. (12 de Febrero de 2019). La educación inicial: antecedentes, demandas y perspectivas. (A.LL., Entrevistador)

Jácome, M. R. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Janot. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional. *Dialectología y Tradiciones Populares*, 2-19-42.

Jiménez. (2014). *Recreación, lúdica y juego*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.

Lachi, R. J. (2015). *JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE NÚMERO Y OPERACIONES EN NIÑOS (AS) DE CINCO AÑOS*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Universidad Javeriana.

Martínez, L., Mosquera, Y. y Perea, E. (2010). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativas de Ceiba, gallinazo y Diamante del Municipio Puerto Guzmán-Putumayo*. Florencia: UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA .

Meneses. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. . *Educación* , 2-25-113-124.

Ministerio de Coordinación de Desarrollo Social. (2014). *Proyecto. Puesta en Marcha y Desarrollo de Instrumentos para la Gestión de la Estrategia de Desarrollo Infantil*. Quito: MCDS.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Educación General Básica Preparatorio*. Quito: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2016). *Guía de Implementación del Currículo Integrador Subnivel Preparatoria*. Quito: MINEDUC.

Ministerio de Educación. (2014). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA MPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*. Quito: MinEdu.

Ministerio de Educación. (12 de Enero de 2018). <https://educacionecuadorministerio.blogspot.com>. Recuperado el 22 de Febrero de 2018, de <https://educacionecuadorministerio.blogspot.com>: <https://educacionecuadorministerio.blogspot.com/2017/08/certificado-matricula-inscripcion-automatica-del-ministerio-de-educacion.html>

Molina. (12 de Febrero de 2017). La educación inicial: antecedentes, demandas y perspectivas. (A.LL, Entrevistador)

Montero. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS. *Educación* 25 , 113-124.

Mujina. (1975). *Psicología de la edad preescolar*. Madrid: Pablo del Rio.

Nerici. (1970). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.

Nolivos, M. (12 de Febrero de 2018). Estrategias lúdicas. Los retos del docente para el desarrollo de interacciones. (J.E.G., Entrevistador)

Nolivos, M. (20 de Junio de 2018). Estrategias lúdicas. Los retos del docente para el desarrollo habilidades básicas. (E. Suárez, Entrevistador)

Nuñez. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá: Loyola.

Palacios. (1990). Desarrollo psicológico y educación, I: Psicología de la educación. . En Palacios, *Desarrollo psicológico y educación, I: Psicología de la educación*. (págs. 327-338). Madrid: Alianza.

Piaget. (1984). *La psicología del niño (trabajo original publicado en 1969)*. Madrid: Morata.

Piaget. (1984). *Psicología del Niño*. Madrid: Morata.

Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.

RAE. (2015). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. Madrid: Espasa-Calpa.

Molina, J. (11 de Febrero de 2018). La educación inicial: antecedentes, demandas y perspectivas. (A.LL, Entrevistador)

Rivero. (2010). *Una teoría del jugar*. La Plata: La Plata.

Rizzo, N. E. (12 de Junio de 2017). Estrategias lúdicas. Los retos del docente para el desarrollo habilidades básicas. . (A.LL, Entrevistador)

Rodriguez, E. S. (2017). *Poblacion*. Guayaquil: Tesis.

Rodriguez, Estrella Suárez;. (2017). *Poblacion*. Guayaquil: Tesis.

Rodriguez, G. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO*

- JESUS DE PRAGA. España: Albague.
- Romero, G. (2012). *LA COMUNICACIÓN INDUSTRIAL Y EMPRESARIAL*. Madrid: EAE Editorial Academia Espanola.
- Sarié. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, núm 19, 289-296.
- Ugalde, M. (2011). *EL JUEGO COMO ES TRATEGIA PARA LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR (Ugalde, 2012)*. México D.F.: UPN.
- Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia de socialización para los niños de preescolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de Educacion*. EE.UU: Paris.
- UNICEF. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. EE.UU: Paris.
- Velazco. (12 de Abril de 2013). http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf. Recuperado el 11 de Marzo de 2017, de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf.
- http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf.
- Vigotsky. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño", versión castellana de la conferencia dada en el Instituto Pedagógico Estatal de. En Vigotsky, *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño", versión castellana de la conferencia dada en el Instituto Pedagógico Estatal de* (pág. 85.39.49). México: UNAN.
- Villalpando. (1970). *Didáctica*. Porrúa: Porrúa.
- Winnicot. (1982). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.
- Yañez. (2013). La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica? . En Yañez, *La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica?* (págs. 1-13). Buenos Aires: Iberoamericana.
- Yepez. (2007). Algunos problemas en el dominio de la Bibliotecología y Documentación: Unificación Conceptual y Terminológica y Calidad de la Investigación. En YEPES, *Algunos problemas en el dominio de la Bibliotecología y Documentación: Unificación Conceptual y Terminológica y Calidad de la Investigación*. (págs. 1-12). Buenos Aires: fARO.
- Zabalza. (1990). El currículum: fundamentación, desarrollo y evaluación. Tomo I. En A. y. Medina Rivalla, *La Didáctica como estudio de la Educación. Didáctica-adaptación*. En ZABALZA, *El currículum: fundamentación, desarrollo y evaluación. Tomo I. En A. y. Medina Rivalla, La Didáctica como estudio de la Educación. Didáctica-adaptación*. (pág. TOMO 1). Madrid: UNED.
- Zapata. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: PAX.
- Zurita, D. (2006). *Hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá: Bogotá.