

## **CAPÍTULO 7**

# **JUEGOS QUE ESTIMULAN EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 3 Y 6 AÑOS DE EDAD DE LOS ESPACIOS PEDAGÓGICOS DE PREESCOLAR DEL JARDÍN SOCIAL LIPAYA DE LA CIUDAD DE BARRANQUILLA EN EL 2014**

---

### **Grupo de Investigación/sistematización**

Lipaya Explora

### **Institución Educativa**

Jardín Social Lipaya

### **Municipio**

Barranquilla

### **Investigadoras**

Lilia Campo Ternera, Coordinadora Departamental Programa Ondas Atlántico

Lizzette López Aristizabal, Asesora Línea de Primera Infancia Atlántico

Angélica Ariza, Adulta Acompañante de Crianza

Argelia Rojano, Adulta Acompañante de Crianza

Ana Ramos, Adulta Acompañante de Crianza



## 1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación/sistematización estuvo dirigida a reconocer los juegos que estimulan el pensamiento crítico en los niños y niñas entre 3 y 6 años de edad, de los espacios pedagógicos PR del Jardín Social Lipaya de la ciudad de Barranquilla en el 2014.

La metodología de la investigación fue cualitativa; los instrumentos de recolección de datos durante la sistematización fueron los diarios de campo con las observaciones de las actividades y la revisión del estado del arte.

Durante la revisión del estado del arte, así como la aplicación de cada uno de los instrumentos, el grupo de investigación/sistematización obtuvo una lista de juegos que fomentan el pensamiento crítico como producto.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

Desde el inicio de los tiempos el juego ha sido tomado como una estrategia de diversión y de entretenimiento infantil sin un objetivo claro, simplemente su meta era la de distraer al niño o niña en un momento determinado.

Con el paso de los años se descubrió que el juego iba más allá de un sencillo espacio de ocio, a tal punto que muchos investigadores comenzaron a preocuparse por su fundamentación y razón de ser. Uno de estos autores fue Jerome Bruner, para quien el juego es

un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo... sirve como medio de exploración y también de invención... rara vez es aleatorio o casual... es una proyección de la vida interior

hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos... el juego divierte y divierte mucho (Bruner, 1984).

En el Jardín Social Lipaya la lúdica y el juego es la herramienta principal de los procesos pedagógicos que se vienen llevando con los niños y niñas atendidos.

Desde el inicio del programa, los niños y niñas juegan, aprenden y desarrollan diferentes habilidades y destrezas, pero no se conocía cuál de ellos le estimulaba el pensamiento crítico.

De esta manera queda manifiesta la importancia del juego en la vida cotidiana del niño y niña. Unido al cual existen procesos de pensamiento que llevan a la criticidad y científicidad, fomentando lo que Vilma Medina denomina pensamiento crítico:

Es la habilidad que se adquiere para razonar, resolver problemas y tomar decisiones. Es pensar con lógica y preguntar para encontrar la mejor explicación para un tipo de situación o hecho. Hacer que un niño tenga un pensamiento crítico debe ser responsabilidad de los padres y educadores. Los niños no deben heredar los pensamientos ni las opiniones de los padres. Pueden considerarlas, pero ellos deben tener su propio pensamiento (Medina, 2010).

En varios jardines sociales de la ciudad como El Edén y Normandía se menciona que el sentido del juego, especialmente del juego de roles en los niños(as) ha cambiado significativamente, dado el contexto en el que se encuentran que se caracteriza por violencia intrafamiliar, actos vandálicos, presencia de pandillas, programas inadecuados de televisión, entre otros factores.

Una de las agentes educativas del Jardín Social Lipaya llamada Argelia Rojano menciona que “muchos niños(as) cuando se les pide que representen un personaje, representan a un ladrón, a un matón, arman pistolas, hablan vulgarmente. Las niñas representan mujeres embarazadas, embriagadas, movimientos de sus padres cuando beben y actúan soezmente”.

El Jardín Social Lipaya no podía ser la excepción, ya que según declaraciones realizadas por las agentes educativas:

En las planeaciones diarias se ven reflejadas una variedad de actividades lúdico pedagógicas para desarrollar las actividades; sin embargo no se tienen identificadas cuáles fomentan el pensamiento crítico en la primera infancia y particularmente en los niños(as) de 3 a 4 años.

De igual forma las asistentes pedagógicas mencionan que “no se reconocen los juegos que deben aplicarse de acuerdo a las edades de los niños y niñas, lo cual no permite identificar si estos son pertinentes o no”. Además, “no se tiene conocimiento de qué materiales, insumos pedagógicos o juguetes se pueden emplear en los juegos para fomentar el pensamiento y espíritu crítico en la primera infancia”.

Por todo lo anterior, se considera que este proyecto es importante para el mundo científico, ya que se tendrá pleno conocimiento de los juegos que estimulan y fomentan el pensamiento. Para el Jardín Social Lipaya será de vital relevancia ya que se podrán aplicar en las planeaciones mensuales los juegos identificados para la promoción de procesos de pensamiento complejo, lo cual beneficiará de forma determinante a las agentes educativas y a los niños(as), en sus actividades diarias y el aprendizaje constante de nuevos conocimientos.

Es por lo anteriormente expuesto que se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué juegos estimulan el pensamiento crítico de los niños y niñas entre 3 y 4 años de edad de los espacios pedagógicos de preescolar del Jardín Social Lipaya de la ciudad de Barranquilla en el 2014?

### 3. DISEÑO DE TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN

#### 3.1. Objetivo general

Reconocer los juegos que estimulan el pensamiento crítico en los niños y niñas entre 3 y 6 años de edad de los espacios pedagógicos de Preescolar del Jardín Social Lipaya de la ciudad de Barranquilla en el 2014.

#### 3.2. Objetivos específicos

- Determinar los juegos funcionales que estimulan el pensamiento crítico en los niños y niñas entre 3 a 6 años de edad de los espacios pedagógicos de Preescolar del Jardín Social Lipaya de la ciudad de Barranquilla en el 2014.
- Reconocer los juegos de ficción que estimulan el pensamiento crítico en los niños y niñas entre 3 a 6 años de edad de los espacios pedagógicos de Preescolar del Jardín Social Lipaya de la ciudad de Barranquilla en el 2014.
- Describir los juegos estructurados que estimulan el pensamiento crítico en los niños y niñas entre 3 a 6 años de edad de los espacios pedagógicos de Preescolar del Jardín Social Lipaya de la ciudad de Barranquilla en el 2014.

#### 3.3. Fuentes de recolección de datos

- Documentos y fichas bibliográficas para registrar el material impreso y virtual producido en los libros y revistas científicas.
- Fichas de recuperación fotográfica.

- Análisis de planeaciones y evaluaciones de madres comunitarias con base en la pregunta problema.
- Diarios de campo.

### 3.4. Cronograma de salidas de campo

Actividad	Lugar	Meses
Investigar acerca del pensamiento crítico	Bibliotecas e Internet	Julio
Investigar acerca del juego	Bibliotecas e Internet	Julio
Registros fotográficos	Jardín Social Lipaya	Permanente
Diarios de campo	Jardín Social Lipaya	Permanente
Análisis de planeaciones anteriores	Jardín Social Lipaya	Agosto 8

## 4. RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN

### 4.1. Estado del arte

A continuación se muestra lo investigado en cuanto a pensamiento crítico y juegos.



Jardín Social Lipaya, Barranquilla, 2014. Grupo focal con adultas acompañantes identificando los juegos que fomentan el pensamiento crítico.

### 4.1.1. Pensamiento crítico

Aunque no se ha definido con unanimidad qué es pensamiento crítico, según la doctora Vilma Medina, directora de la Revista *Guía Infantil*: “Es la habilidad que uno adquiere para razonar, resolver problemas y tomar decisiones. Es pensar con lógica y preguntar para encontrar la mejor explicación para un tipo de situación o hecho”.

Para Peter Facione, quien hace un estudio exhaustivo de este proceso, el pensamiento crítico significa “buen juicio, casi lo opuesto a pensamiento ilógico, irracional” también se cuenta con otros conceptos como:

El pensamiento crítico es una forma de pensar de manera responsable relacionada con la capacidad de emitir buenos juicios. Es una forma de pensar por parte de quien está genuinamente interesado en obtener conocimiento y buscar la verdad y no simplemente salir victorioso cuando está argumentando (Facione, 2007).

Pensar críticamente consiste en un proceso intelectual que, en forma decidida, regulada y autorregulada, busca llegar a un juicio razonable. Este se caracteriza por ser el producto de un esfuerzo de interpretación, análisis, evaluación e inferencia de las evidencias; y puede ser explicado o justificado por consideraciones evidenciables, conceptuales, contextuales y de criterios en las que se fundamenta.

En un sentido amplio, pensar críticamente está relacionado con la razón, la honestidad intelectual y la amplitud mental en contraposición a lo emocional, a la pereza intelectual y a la estrechez mental.

El pensamiento crítico es esa forma de pensar –sobre

cualquier tema, contenido o problema– con la cual el que piensa mejora la calidad de su pensamiento al adueñarse de las estructuras inherentes al acto de pensar y someterlas a estándares intelectuales.

Para las investigadoras pensar críticamente es más que entender un resultado o producto, es comprender su proceso o procedimiento para llegar a tal fin, de esta manera se puede valorar o evaluar su objetividad y relevancia.

En el caso especial de los niños y niñas se encuentra que a través de la lúdica o diferentes tipos de juegos, se les pueden generar procesos de pensamiento que los lleven a la criticidad de situaciones y experiencias, las cuales vivencia durante las actividades pedagógicas realizadas en el Jardín Social Lipaya (JSL).

Un niño o niña tiene pensamiento crítico durante una experiencia pedagógica porque se observa que formula problemas y preguntas fundamentales durante y después de la actividad, con claridad y precisión; reúne y evalúa información relevante utilizando ideas abstractas para interpretarlas efectivamente; llega a conclusiones y a soluciones bien razonadas, y las somete a prueba confrontándolas, piensa con un abanico abierto de muchas posibilidades; reconociendo y evaluando las consecuencias de cada una de las experiencias que se le presentan; otra característica muy importante del pensamiento crítico es el proceso de comunicación efectivo con otros para idear soluciones a las actividades pedagógicas planteadas.

Según Facione (1998, citado en Facione, 2007), los componentes que configuran el pensamiento crítico son la interpretación, análisis, evaluación, inferencia, explicación y autorregulación.

#### 4.1.2. Juegos

Según Jerome Bruner,

El juego en los niños(as) es su actividad principal, su medio de conocerse y de descubrir su entorno, establecer conductas y relaciones con él. En esta etapa el niño comienza a aprender jugando. El aprendizaje es para él una especie de juegos de roles con determinadas reglas. El niño asimila sin darse cuenta los conocimientos elementales (1984).

Desde esta perspectiva, este trabajo se propone mostrar la importancia de estructurar ambientes de aprendizaje en el aula basados en el juego, con el fin de que los niños(as) puedan ser más receptivos en su proceso de aprendizaje en la primera infancia. Así como proponer actividades que permitan acercarlos al mundo de lo intelectual mediante las ocupaciones prácticas y las experiencias pedagógicas diarias.

Jerome Bruner expresa

el juego se reduce en la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo (1984).

En el Jardín Social Lipaya es muy común observar a los niños y niñas desarrollar un juego previamente incentivado por la adulta acompañante de crianza, que muchas veces ellos no pueden entender o comprender; sin embargo intentan una y otra vez realizarlo sin sentimientos de culpa o frustración, situación que fuera del contexto del juego sí puede llegar a motivar ese tipo de sensaciones.

En segundo lugar, el juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines. No es que los niños(as) no busquen una finalidad y no empleen medios para obtenerla en el juego, sino que a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando, para adaptarse a los nuevos medios o viceversa. Tampoco es que los niños(as) actúen así solamente porque se les presentan obstáculos, sino por emoción y júbilo. El juego sirve como medio de exploración y también de invención (Bruner, 1984).

Un ejemplo que puede ilustrar este proceso en el Jardín Social Lipaya es el juego de “La Tiendecita”, el cual siempre inicia con la compra y venta de objetos y alimentos en una tienda y termina en su consumo y la acomodación en la casa de los objetos comprados; nada de esto es planeado pero surge en medio del júbilo del juego.

Otro aspecto que tiene estrecha relación con lo anterior es la característica del juego según la cual los(as) niños(as) no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía. Si no pueden cambiar, ellos(as) se aburren rápidamente con esa actividad. Si se observa a un niño amontonando bloques de madera, uno se quedará sorprendido de la diversidad y la riqueza de combinaciones que introduce en el juego, lo que brinda una oportunidad sin par de enriquecer la banalidad (Bruner, 1984).

En tercer lugar, a pesar de su variedad, el juego rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el contrario, parece obedecer a un plan. Recordemos el famoso ejemplo de las dos hermanitas gemelas de Sully, en que la una le propone a la otra “jugar a las gemelas”, y a continuación desarrollan un juego que consiste en compartirlo todo con completa igualdad, bastante

distinto de lo que sucede en la vida normal (Bruner, 1984).

En cuarto lugar, se dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos (Bruner, 1984). El niño coloca en el juego sus deseos, miedos, fantasías, dolores, tristezas y angustias, las evoca en el plano de lo simbólico y las sublima a través de la puesta en escena con los juguetes. Una experiencia del Jardín Social Lipaya que demuestra esta premisa, es la de una niña que inició un juego en el que colocaba una bebé dentro de su camisa y luego dejaba caerla, al acercarse una adulta acompañante y preguntarle por lo sucedido, ella le relató la historia de una tía que sufrió un aborto. Así a través del juego logró expresar un temor y dolor que no podía manifestar por medio de la palabra.

Por último, no hace falta decir que el juego divierte y que divierte mucho. Incluso los obstáculos que se ponen en el juego para superarlos divierten. En realidad, esos obstáculos parecen necesarios, porque de lo contrario el niño se aburriría muy pronto (Bruner, 1984).

El juego como actividad del niño o niña se diferencia de las situaciones construidas por las agentes educativas, pues aunque muchas de ellas estén formuladas como juego, son estrategias que se utilizan con el objetivo de que los niños(as) se inicien en determinados contenidos y los desarrollen o profundicen. En síntesis, y aun a riesgo de caer en ciertos simplismos, me parece necesario y oportuno diferenciar tres situaciones (Malajovich, 2008):

a) Situación lúdica. La iniciativa de juego es realmente de los chicos, prima la libertad de elec-

ción del qué, del cómo y con quiénes jugar. Los niños(as) no viven la situación como de aprendizaje, aunque el docente –adulto acompañante de crianza– la haya previsto en su planificación, planteando ciertos contenidos. Pero como el juego es de los niños(as), esos contenidos pueden o no tener oportunidad de desarrollo. Durante el juego el docente interviene desde un rol de observador, que participa eventualmente cuando la dinámica precisa su presencia, para profundizarlo y enriquecerlo, movilizar un juego estereotipado, dar oportunidades de mayor participación a algunos niños(as), incorporar algunos elementos, sugerir nuevas ideas, etc. (Malajovich, 2008).

Un ejemplo de esta situación es cuando dentro del Jardín Social Lipaya se les entrega a los niños juguetes de animales para que interactúen con ellos; los niños determinarán por sí mismos la metodología del juego.



*Jardín Social Lipaya, Barranquilla, 2014. Asesora de primera infancia, Lizzette López con adultas acompañantes de crianza.*

b) Situación de aprendizaje con elementos lúdicos. Presentada por el docente –adulto acompañante

de crianza– con el objetivo de que los niños(as) construyan determinado conocimiento. Generalmente se establecen ciertas reglas de antemano, pero esto no obsta para que el desarrollo y el resultado sean inciertos, la situación permite amplia participación de los integrantes del grupo (Malajovich, 2008).

Cuando a los niños se les va a enseñar las ocupaciones y oficios, se les entrega a cada uno algún objeto de una profesión y se les explica la representación que deben realizar, mientras el docente supervisa que la función que se esté desempeñando sea de la profesión u oficio que le correspondió al niño(a).

c) Situación de no juego. Los niños y niñas carecen de oportunidades para decidir el cómo. Son actividades que no deben presentarse como si fueran juegos, a fin de lograr su adhesión, ya que no presentan ninguna de sus características (Malajovich, 2008). Al mostrarles un video acerca de las partes del cuerpo, los números o las vocales, se encuentran en una situación de no juego.

El docente –adulto acompañante de crianza–, al planificar su tarea de enseñanza, diferencia estos tres tipos de situaciones a fin de equilibrarlas, teniendo en cuenta las características de los niños(as), sus necesidades, el tiempo que permanecen en el jardín, su proyecto educativo, las características institucionales.

Sin embargo para poder realizar una planeación de actividades pedagógicas teniendo en cuenta el juego, es importante considerar la siguiente clasificación de juegos propuesta por Carrera y Garzón (2012):

- Juegos funcionales: Son los juegos donde el niño podrá adquirir y fortalecer sus habilidades sensoriales y motrices. Puede aplicarlo desde su nacimiento (Carrera & Garzón, 2012).
- Juegos de ficción: También conocidos como juegos simbólicos o de representación. Estos son recomendables a partir de los dos hasta los ocho años. En ese lapso desarrolla su pensamiento preoperatorio y las operaciones concretas (Carrera & Garzón, 2012).
- Juegos estructurados: Son juegos donde existen normas que al incumplirlas recibirá un castigo. Requieren concentración e incentivan la competencia. A partir de los 11 años (Carrera & Garzón, 2012).

#### **4.2. Análisis de otros datos**

Se realizó un grupo focal con las docentes del Jardín Social Lipaya con la finalidad de reconocer las concepciones de juego y los diferentes tipos que ellas implementan en clases, e identificar cuál de estos fomenta el pensamiento crítico y científico.

Los diarios de campo ejecutados por los adultos acompañantes de crianza, también dieron cuenta de los juegos que fomentaban el pensamiento crítico.

#### **5. REFLEXIÓN DE LA ONDA**

Una vez se obtuvo toda la información recopilada para el estado del arte y el grupo focal desarrollado por las adultas acompañantes de crianza, surgió como reflexión de la Onda un listado de actividades lúdicas y juegos que fomentan el pensamiento crítico (Ver Anexo 1).

#### **6. PROPAGACIÓN DE LA ONDA**

El día 22 de septiembre de 2014 en las instalaciones de Combarranquilla Boston se socializó el informe final de la investigación realizada por el grupo Lipaya Explora. Se rindió una descripción de las diferentes etapas de la investigación y se entregó la relación de juegos de acuerdo a su clasificación y tipo de juego al que pertenece y qué competencias desarrolla en los niños y niñas del Jardín Social Lipaya. De esta manera se sensibilizó a las agentes educativas sobre la importancia del juego y el pensamiento crítico en los niños y niñas. Todo esto aporta al proceso pedagógico que se ejecuta en los jardines sociales; de igual forma las agentes educativas lograron identificar los tipos de juegos y su clasificación.

ANEXO 1

Proyecto pedagógico planeado mensual y semanal	Espacio pedagógico	Clase de juego	Juego planeado	Mes	Resultado	Competencias desarrolladas en los NN	Fomenta el PC
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego el Cocodrilo dormilón	Julio de 2014	Manejaron destrezas corporales al correr y al arrastrarse	Se expresa a través del juego, cumple las reglas acordadas en el juego	Sí, toma de decisiones y resolución de problemas
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego Saltar la cuerda	Julio de 2014	Saltaron la cuerda, manejaron equilibrio	Goza desarrollando destrezas deportivas	Sí, toma de decisiones y resolución de problemas
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Rebota la pelota	Julio de 2014	Buen trabajo en equipo	Cumple las reglas acordadas en el juego, se muestra atento para devolver el balón	No, porque el niño simplemente sigue instrucciones
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego estructural	Juego del Tingo-tango	Julio de 2014	Atención	Los niños y niñas se mostraron muy atentos con la actividad	No, el niño y niña solo siguen instrucciones
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego del voleibol	Julio de 2014	Equilibrio, coordinación y resistencia	Equilibrio, coordinación y resistencia	Sí, los niños y niñas deben ser estratégicos en la toma de decisiones
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Caminata por mi Colombia	Julio de 2014	Equilibrio, coordinación y resistencia	Equilibrio, coordinación y resistencia	Sí, los niños fomentaron habilidades de observación, exploración y cuestionamiento
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego de obstáculo	Julio de 2014	Equilibrio, coordinación y resistencia	Equilibrio, coordinación y resistencia	Sí, fomenta el análisis de situaciones y toma de decisiones
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego de ficción	Juego del fantasma	Julio de 2014	Memorizaron situaciones que les permitieron adivinar quién era el fantasma	Memoria a corto y mediano plazo	Sí, habilidades simples de pensamiento (recordar, memoria, categorizar, analizar)
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego de la yuca	Julio de 2014	Mantuvieron fuerza y resistencia	Fuerza y resistencia	No
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego quién falta	Julio de 2014	Se les hizo fácil recordar qué compañero faltaba	Memoria a corto y mediano plazo	Sí, habilidades básicas y complejas de pensamiento crítico

LAS ONDAS EN LA PRIMERA INFANCIA EN EL ATLÁNTICO

Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	El juego del Gato y el ratón	Julio de 2014	Fueron ágiles y astutos en el juego	Toma de decisiones y resolución de problemas	Sí, toma de decisiones y resolución de problemas
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Cambio de sitio	Julio de 2014	No lograron	Ninguna	No
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego la silla	Julio de 2014	Mantener sus ojos cerrados	Mueven su cuerpo a través de la música	Sí, los niños analizan pautas previas al término de la música e identifican un lugar en el que sentarse rápidamente
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego Rumba terapia	Julio de 2014	Mueven su cuerpo a través de la música	Realiza movimientos con su cuerpo	No, simplemente se siguen instrucciones
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego estructural	Que pase el rey	Julio de 2014	Manejaron fuerza y trabajo en equipo	Trabajo en equipo	Sí, toma de decisiones en equipo y resolución de problemas
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Avanzar rodando	Julio de 2014	Controlan su cuerpo, realizan maromas con facilidad	Equilibrio, coordinación y resistencia	No
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	Lanzamiento de pelota	Julio de 2014	Integración del control óculo-manual	Integración del control óculo-manual	No
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego estructural	Juego del Tingo-tango	Julio de 2014	Atención	Atención	No
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego de ficción	Juegos de roles los Artistas	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego de ficción	El Panadero	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego de ficción	Amasamos el pan	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio cerrado	Juego de ficción	Juego de roles, la Familia	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio cerrado	Juego de ficción	La Cocina	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego de ficción	Paseo a la playa	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego de ficción	Movimientos del mar	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego funcional	Piscinazo	Julio de 2014	Compartir entre sus compañeritos	Habilidades sociales	No

LAS ONDAS EN LA PRIMERA INFANCIA EN EL ATLÁNTICO

Relación con los demás	Espacio abierto	Juego de ficción	Juego de roles el Pescador	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego de ficción	Río de pesca	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego de ficción	Juegos de roles los Carnavales	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego de ficción	Batalla de Flores	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego de ficción	El Carnaval en el jardín	Julio de 2014	Representación de roles	Representación de roles	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego de ficción	Celebración del 20 de julio	Julio de 2014	Competencias ciudadanas	Competencias ciudadanas	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego estructural	Colocamos la basura en su lugar	Julio de 2014	Competencias ciudadanas	Competencias ciudadanas	Sí, análisis, lógica, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego estructural	Construir las canecas para reciclar	Julio de 2014	Competencias ciudadanas	Competencias ciudadanas	Sí, análisis, lógica, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego estructural	Jugando aprendo	Julio de 2014	Coordinación, equilibrio y resistencia	Coordinación, equilibrio y resistencia	Sí, análisis, lógica, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego funcional	Juego de Peregrinas y bolos	Julio de 2014	Coordinación, equilibrio y resistencia	Coordinación, equilibrio y resistencia	Sí, análisis, lógica, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación con el mundo	Espacio abierto	Juego funcional	Creando Manualidades didácticas	Julio de 2014	Motricidad fina	Motricidad fina	Sí, creatividad, simbolismo, fantasía
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego estructural	Campaña de aseo personal	Julio de 2014	Higiene personal	Higiene personal	Sí, simbolismo, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego estructural	Limpio mis uñas	Julio de 2014	Higiene personal	Higiene personal	Sí, simbolismo, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego estructural	Cuido mi cabello	Julio de 2014	Higiene personal	Higiene personal	Sí, simbolismo, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación con los demás	Espacio abierto	Juego estructural	Juego de mesa	Julio de 2014	Conocimiento de reglas	Conocimiento de reglas	Sí, simbolismo, toma de decisiones, resolución de problemas

LAS ONDAS EN LA PRIMERA INFANCIA EN EL ATLÁNTICO

Relación con los demás	Espacio cerrado	Juego estructural	Juego de Loterías	Julio de 2014	Conocimiento de reglas	Conocimiento de reglas	Sí, simbolismo, toma de decisiones, resolución de problemas
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego funcional	Lectura de cuentos	Julio de 2014	Nuevos aprendizajes, motivación hacia la lectura	Competencias lecto-escritoras	Sí, simbolismo, creatividad, fantasía
Relación con los demás	Espacio cerrado	Juego estructural	Explicar las reglas del juego	Julio de 2014	Conocimiento de reglas	Conocimiento de reglas	Sí, simbolismo, creatividad, fantasía
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego funcional	Juego de memoria	Julio de 2014	Desarrollo de procesos cognitivos	Desarrollo de procesos cognitivos	Sí, simbolismo, creatividad, fantasía
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego funcional	Observar la imagen para luego recordar	Julio de 2014	Desarrollo de procesos cognitivos	Desarrollo de procesos cognitivos	Sí, simbolismo, creatividad, fantasía, habilidades simples de pensamiento crítico
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego funcional	Organizar las fichas teniendo en cuenta la gama de colores	Julio de 2014	Desarrollo de procesos cognitivos	Desarrollo de procesos cognitivos	Sí, análisis, lógica, comparación
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego funcional	Construir torres	Julio de 2014	Desarrollo de procesos cognitivos	Desarrollo de procesos cognitivos	Sí, análisis, lógica, comparación
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego funcional	Juguemos a adivinar los colores	Julio de 2014	Desarrollo de procesos cognitivos	Desarrollo de procesos cognitivos	Sí, análisis, lógica, comparación
Relación consigo mismo	Espacio cerrado	Juego funcional	El juego Armar rompecabezas	Julio de 2014	Desarrollo de procesos cognitivos	Desarrollo de procesos cognitivos	Sí, análisis, lógica, comparación
Relación consigo mismo	Espacio abierto	Juego funcional	En competencia	Julio de 2014	Conocimiento de reglas	Conocimiento de reglas	Sí, análisis, lógica, comparación

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, *Acción, pensamiento y lenguaje*. arnaldomartinez.net
- Bustos, G. (2014). *El juego creativo y su influencia en el aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas del nivel inicial*. Repo.uta.edu.ec
- Carrera, D. & Garzón, E. (2012). “Los juegos como experiencia de aprendizaje en niños y niñas menores de tres años”, del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Niños Inquietos”, de la Parroquia Guanujo, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el periodo 2011-2012. Guaranda-2012. Extraído en octubre de 2014 de <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/1311/1/IMPRESION%20ORIGINAL%20TESIS.pdf>
- Facione, P. (2007). Pensamiento crítico: ¿Qué es y por qué es importante? *Insight Assessment*. Extraído en marzo 2015 de <http://www.eduteka.org/pensamientocritico.php>
- Herrera, A. (2008). El juego en educación infantil. *Revista Enfoques*, [enfoqueseducativos.es](http://enfoqueseducativos.es)
- Malajovich, A. (2008). *Recorridos didácticos en educación inicial*. Capítulo 9, El juego en la educación inicial. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós. Extraído en octubre de <http://www.terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-juego-en-el-Nivel-Inicial.pdf>
- Medina, R. (2012). *Critical thinking inside law schools*, 2(5). Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid. Dialnet extraído de [dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4027816](http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4027816)
- Montero, M. & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños un enfoque teórico. *Revista Educación*, [latindex.ucr.ac.cr](http://latindex.ucr.ac.cr)
- Rodríguez, M. (1997). *El pensamiento creativo*. México: Editorial McGraw-Hill, - [csi-csif.es](http://csi-csif.es).
- Torres, C. (2002). *El juego como estrategia en el aula*. Extraído de artículos Pre-prints (Centro de [saber.ula.ve](http://saber.ula.ve)).
- Triana, T., Idali, R. & Rivera, L. (2012). *El juego y su importancia en el aprendizaje del niño de preescolar*. Intellectum.unisabana.edu.co