



LABORATORIO DE JUEGO PARA MAESTRAS Y MAESTROS EN FORMACIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL Y PREESCOLAR

GAME LABORATORY FOR TEACHERS IN EARLY AND PRESCHOOL EDUCATION TRAINING

Karina Bautista Sabogal, Politécnico Grancolombiano, jkbautista@poligran.edu.co¹

Línea temática: Innovación pedagógica y didáctica

Resumen

Esta propuesta tiene como objetivo diseñar un laboratorio de experiencias de aprendizaje inmersivas para las maestras en formación de la licenciatura en Educación para la Primera Infancia que tenga como eje transversal el juego y sus potencialidades para el trabajo pedagógico y educativo con niños y niñas de 0-6 años. El diseño pedagógico parte desde el aprendizaje experiencial y se combina con la resolución de casos educativos donde las futuras maestras diseñan ambientes de juego para sus estudiantes con un propósito de enseñanza y de desarrollo definido, logrando un ejercicio de apropiación necesario para su labor pedagógica. El diseño de la experiencia de aprendizaje significó la construcción de un laboratorio virtual con elementos de 3D como avatares, niños, elementos de juego infantil, escenarios áulicos para la primera infancia, asimismo, el diseño de los contextos educativos y escolares y, la redacción de los casos de estudio, todo integrado en el software. El resultado es un laboratorio de juego infantil para las maestras único en su clase.

Palabras clave:

Juego, jugar, niños de 0-6 años, maestras, ambientes lúdicos de aprendizaje, intencionalidad pedagógica



¹ Cuenta con la participación del profesor Luis Martín Trujillo Flórez con quien se diseñó el simulador llamado Laboratorio de juego para maestras en formación, los dos somos Profesores de la Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano, Colombia.



1. Introducción

El juego es uno de los elementos más importantes para el desarrollo infantil, no sólo porque le permite al niño desarrollar habilidades comunicativas, descubrir mundos, imaginar, poner en juego su creatividad sino que también es un potenciador de conocimientos y capacidades, por eso se vuelve fundamental para las maestras además de comprender y conocer las posibilidades del juego atreverse a explorarlo para de esa manera aprovecharlo en su práctica de enseñanza y en la construcción de ambientes para los niños.

Bajo esta intencionalidad se diseñó una estrategia de enseñanza pensada para estudiantes de licenciatura en educación para la Primera infancia que serán futuras acompañantes de los procesos de desarrollo y aprendizaje de las infancias de nuestro país y cuya pretensión es que ellas exploren el juego infantil, lo recreen y diseñen escenarios para su despliegue.

El presente proyecto aborda la construcción de un laboratorio de juego para maestras de educación inicial y preescolar, para ello cuenta con escenarios de realidad virtual que recrean los espacios educativos y con elementos que pueden usar para la creación de ambientes, parte desde una simulación donde los maestros emulan ser niños jugando, luego pasan a la experimentación con diversos elementos que permiten comprender el sentido de los mismos en los propósitos de desarrollo de la educación inicial. Posteriormente las maestras deben diseñar ambientes de juego para sus estudiantes en un contexto áulico, el proceso finaliza con el diseño de ambientes de juego para contextos sociales presentes en el país donde el reto usar intencionalmente elementos del contexto para propiciar y promover el juego en los niños y las niñas.

2. Descripción de la innovación

Cómo inicia este viaje

El juego es una práctica cultural que posee significados sociales e históricos indispensables en los procesos de socialización, a través del juego los seres humanos nos reconocemos, interactuamos, nos liberamos, en este sentido el juego no es exclusivo de la etapa infantil. No se pretende desconocer que el juego es una de las actividades más importantes de los niños porque jugando se comunican, expresan, interactúan, crean, se plantean hipótesis, las resuelven, imaginan creando mundos posibles.

Entonces, si el juego brinda tantas posibilidades, por qué muchos de las maestras y maestros de educación inicial y preescolar no juegan. Los trabajos desarrollados por Duran y Pulido (2018) concluyen que hay un



problema referido a las creencias y concepciones de los maestros alrededor del juego, donde destacan que estas experiencias están más ligadas a aspectos instrumentales y que es una acción netamente infantil.

Teniendo en cuenta este panorama, nace la pregunta cómo lograr que las maestras jueguen y mientras lo hacen comprendan los elementos que constituyen el juego como una de las actividades más importantes en la primera infancia. Además, cómo implementar este proceso dentro de la formación de maestras en educación inicial y preescolar.



Y nace la pregunta para qué, para la formación de maestros es fundamental por tres propósitos:

1. Para que las maestras comprendan que el juego una práctica cultural, no solo es algo infantil.
2. Para que las maestras conozcan las potencialidades del juego en la primera infancia y que conlleve a la creación de los ambientes de juegos propicios, no como un instrumento didáctico, sino como un componente fundamental en la vida de los niños. Es decir, el juego no es un privilegio que da el maestro, es algo intrínseco, parte del desarrollo natural del niño. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014, p. 36) afirma que el juego es autotélico, tiene su función en sí mismo, es decir, el propósito del juego es jugar sin caer en objetivos que lleven a su instrumentalización.

3. Que las maestras puedan crear y diseñar ambientes de juego potenciadores del desarrollo de los niños.

Por ello una propuesta interesante es la creación de un laboratorio de juego para maestras y maestros en formación de educación inicial y preescolar.

La formación de maestras en la virtualidad

Bautista (2020) habla que la formación de maestros en Colombia se ha transformado en las últimas décadas, pasando de una formación tecnológica hasta una formación profesional gracias al decreto 272 de 1998 y posgradual con los procesos de acreditación de los programas de pregrado en la educación superior por el decreto 2566 de 2003. En el caso de los programas de pregrado en educación infantil el Decreto 272 se hizo de obligatorio cumplimiento a partir del año 2000.

Esta transformación para los maestros en primera infancia abarca docentes formados en normales, aplica para madres comunitarias adscritas al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) quienes por las complejidades económicas y sociales del país atienden a una gran parte de los niños y niñas en todo el territorio nacional. Asimismo, se plantea para las regiones más apartadas del país con diversos contextos culturales y sociales. En ese aspecto, una formación presencial no es una alternativa efectiva, porque el acceso, la movilidad, las condiciones económicas no están al alcance de los futuros maestros, desde esta perspectiva un programa de formación virtual da esas posibilidades por ello se crea la primera licenciatura en educación infantil del país en el Politécnico Gran Colombiano en modalidad virtual.

La formación de maestras a nivel virtual tiene varias particularidades, en primera instancia las mediaciones son diferentes, la relación profesor- estudiante es mediada a través de una plataforma y hay espacios de intercambio tanto sincrónicos como asincrónicos, transformando el concepto de tiempo de estudio y resignificando la clase, además al contar con una serie de recursos, instrumentos y ambientes virtuales se



puede hablar de una clase aumentada que no sólo se limita a lo que dicta el profesor en clase, sino que le permite al estudiante indagar, navegar y consultar una serie de recursos, actividades y procesos de formación en línea que amplían lo visto. De igual manera, la interacción con los materiales y objetos es diferente, mientras que en lo presencial esto puede ser un complemento, aquí es una interacción obligatoria para lograr los resultados de aprendizaje. Por lo tanto, desde los maestros debe pensarse la enseñanza desde otra perspectiva completamente diferente, y desde los estudiantes se requiere a una persona comprometida, muy autónoma, autorregulada y responsable de su proceso de aprendizaje.

Significa que pensar un laboratorio de juego para maestras y maestros en formación de educación inicial y preescolar para una modalidad virtual, es algo diferente. Si bien, el juego invita al contacto y la sociabilización, ¿cómo hacerlo en un ambiente virtual? Lo anterior significa pensar y acercar los propósitos de vivir la experiencia propia del juego con una experiencia de aprendizaje mediada por tecnología que



además de generar una reflexión en el estudiante (futura maestra o maestro) lo lleve a crear ambientes de juego apropiados para el potenciamiento de los desarrollos de las infancias. Este proceso puede abordarse desde la simulación, donde se recreen los contextos, los elementos están recogidos dentro de un escenario que se llamó Laboratorio de Juego.

3. Proceso de la implementación

¿Cómo pensarse un laboratorio de juego para maestras y maestros en formación de educación inicial y preescolar?

El término laboratorio implica un escenario de creación, diseño, aplicación de la teoría, una reflexión de la acción, como diría Shön (1987) la reflexión y la acción se unen en una captación in situ dentro de la práctica educativa. De igual manera, en el laboratorio se entrelazan ideas, objetos y recursos para diseñar nuevos elementos, la posibilidad del ensayo y el error permiten la experimentación y la indagación en este caso de ambientes de juego. Por lo tanto, la apuesta pedagógica es llevar a las futuras maestras a combinar sus conocimientos con su creatividad y proponer ambientes de juego diversos, asimismo, con intenciones pedagógicas claras que le permitan abordar el juego como un emancipador de su acción de enseñanza. Para lograr este propósito en las futuras maestras se entrelazan varias estrategias didácticas y se plantea la experiencia de aprendizaje en tres etapas. 1. El juego y los elementos del juego, 2. Diseño y creación de ambientes de juego. 3. Solución de casuísticas para el diseño de ambientes de juego.

En estos ambientes se planteó dos finalidades pedagógicas, la primera relatar la experiencia de jugar, los recursos que involucró, por qué los escogió y la reflexión de jugar como una niña o niño. La segunda, invita a describir que otros escenarios de juego podría la maestra crear con los recursos que selecciono, con el fin de activar su creatividad y buscar diferentes usabilidades a los recursos de juego.

La tercera parte del diseño se plantea una estrategia de aprendizaje situado de acuerdo con el contexto en que va a desenvolverse las futuras maestras, con diferentes edades, aulas para los niños y propósitos de desarrollo y aprendizaje de la educación. El propósito es que las maestras puedan crear ambientes de juego con recursos que utilizaría en el aula o utilizando su creatividad y creando recursos a partir de material no estructurado.

¿Cómo se hará realidad?

Para que se logre el fin de la pedagogía situada existen muchas estrategias pedagógicas que aportan a la construcción de conocimiento, aquí se retomaron tres estrategias, la creación de ambientes, la resolución de casos, y la simulación, se tratará de describir cada una en relación con el propósito del laboratorio de juego.



Vale la pena resaltar de nuevo que, la creación de ambientes de juego es una necesidad del aula de educación inicial y preescolar, y tiene que ver, como se ha expresado en este documento, con la importancia del juego y el jugar en las experiencias de vida de los niños y las niñas y en sus diferentes trayectorias de infancia. También se ha catalogado como una actividad rectora de la primera infancia en la ley 1804 de 2016, Política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre y que dispone en el Art. 5 que la educación inicial es un derecho y que es un proceso en el cual los niños desarrollan su potencial, capacidades y habilidades a través del juego, el arte, la literatura y la exploración del medio. Por lo tanto, crear ambientes de juego es una tarea de las maestras y los maestros, pues si bien el juego es intrínseco al niño, son los maestros los que abren su posibilidad de despliegue a través de sus propuestas pedagógicas y como diría Rosa Violante (2011, p.3) seguirá siendo le niño el que le otorgue el carácter lúdico a esa propuesta.



De otra parte, el laboratorio de juego cuenta entonces con 4 grandes elementos: La fundamentación teórica a través de la configuración del módulo, la experiencia vivida, la reflexión, la materialización de los aprendizajes a través de los trabajos solicitados y el acompañamiento del maestro en las construcciones esos saberes sobre juego y lúdica. Para finalizar este aspecto debo decir que este laboratorio de juego responde con los elementos para un excelente proceso de enseñanza aprendizaje, que era un poco el temor inicial al enfrentarme a este nuevo diseño de dispositivos didácticos.

4. Evaluación de resultados

Se pretende que el simulador no sólo sea un escenario de vivencia y motivación para crear ambientes de juego situados y contextualizados, que su vez, les permita a las maestras reconfigurar el sentido del juego en las primeras edades, viviéndolo, jugándolo tal y como expresa Tonucci (2015), el juego es una experiencia y lo mueve el placer, sino que además aporte a la investigación y la innovación educativa. Entendiendo que la formación investigativa está ligada a la práctica le permite al futuro licenciado la reflexión permanente, lo llevará a ser un maestro que parte de un problema y no de una solución, con una visión de transformación de su contexto y una visión de innovación.

Un fuerte componente de reflexión dentro de la experiencia inmersiva conduce al maestro que se libere de su rutina y dé paso a la innovación, elemento fundamental para los lineamientos del programa de Licenciatura para la Primera Infancia de la IUPG en tanto establece que la competencia innovadora del maestro va más allá de la aplicación de técnicas y estrategias novedosas para dar una solución de manera inmediatista, por el contrario, se busca la formación de maestros innovadores con propuestas desde el reconocimiento de sus contextos inmediatos y que, al entrar en diálogo con la teoría en una relación sincrónica se confronten consigo mismos y con sus prácticas de enseñanza.

Es importante en el maestro de primera infancia generar habilidades pedagógicas e investigativas que permitan la innovación y la creatividad en los contextos diversos donde desean formar, siendo los escenarios de aprendizaje inmersivo los espacios apropiados para que los maestros en formación experimenten, resignifiquen, reelaboren e innoven. Es así como la práctica en el laboratorio no sólo es el escenario para aterrizar los aprendizajes, si no para encontrar nuevas respuestas y generar nuevos cuestionamientos que interpelen las formas tradicionales de trabajo con las infancias en torno al juego.

Lo anterior redundará no solo en el aporte a la Iniciación Científica y proyectos de investigación aplicada, sino a una propuesta de innovación en la formación de docentes de licenciatura para la primera infancia cargada de experiencias y respuestas susceptibles de ser publicadas y socializadas en escenarios académicos, apuestas que hoy más que nunca desde la virtualidad son necesarias y pertinentes.



5. Conclusiones

Pensar en la formación de maestras y maestros para la primera infancia, implica pensar y preguntarse por sus propias experiencias de vida infantil, pues regresar a cuando se fue niño permite reconstruir intereses, gustos, necesidades y reconocer las diferentes formas de ser niño o niña. Es precisamente en este escenario que se pretende llevar a las maestras en formación a recordar y volver a vivir las experiencias de juego con el fin de que comprendan las dimensiones que se atraviesan en esos encuentros lúdicos en las diferentes edades, simular que se es niño y que se está siendo participe de una situación de juego lo más cercana a la realidad les permitirá además encontrar ideas, incentivos y propuestas para crear sus propias iniciativas lúdicas para los niños y las niñas en educación inicial y preescolar. Hay muchas formas de volver a las experiencias, sin duda un simulador, un laboratorio de juego, puede ser una alternativa novedosa para reconstruir y vivir lo que años atrás hizo parte de las trayectorias de infancia.



Crear un laboratorio de juego ha significado pensar nuevas formas de formar a las maestras y maestros, ha resultado ser un ejercicio de pensar el para qué y el porqué de esta creación. En ese sentido, implica pensar en la intencionalidad y las expectativas de una maestra que forma maestras, y cómo me han conducido a este proceso. Es entonces importante decir que existen dos grandes intenciones: Por un lado, lograr que las maestras en formación comprendan la importancia del juego en la etapa infantil pero no solo a través de la lectura de estudios, teorías o resultados de investigación, sino que lo comprendan jugando, como este programa es virtual, la posibilidad de un simulador de juego para maestras fue la idea más cercana que surgió para cumplir ese fin. Entrar en un mundo virtual creado para jugar como niños y niñas de diferentes edades, allí la premisa era, se aprende en la acción.

De otro lado otra intención fue retarme en esa experiencia, como pensarme ese escenario, cómo hacerlo realidad y como hacer de las tecnologías un aliado para lograr mis objetivos de formación dentro del módulo de juego y lúdica de la licenciatura en educación para la primera infancia que fuera enriquecedor, significativo y además que pudiera ser valorado, el apoyo del Laboratorio de Experiencias de Aprendizaje Inmersivo (LEAI) del IUPG fue fundamental para aterrizar la idea y sobre todo para darle rigor metodológico y académico a este proyecto, fue así como pensarse en la manera de materializar ese saber y que pudiera ser evaluado, allí la creación, la solución de casos, la reflexión y la sistematización de esas experiencias son fundamentales para completar el escenario de enseñanza aprendizaje.

El aporte a la licenciatura y a la innovación educativa ha sido importante en tanto es el primer simulador que hace parte de las metodologías de aprendizaje en el programa y es el primer simulador de juego con estas características en Colombia, sin duda, un elemento fundamental que otorga calidad a la formación de las maestras y traza un hito importante en relación con los avances tecnológicos y las apuestas didácticas para la formación de maestros en primera infancia en escenarios virtuales de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Baracaldo Quintero, M. E. (2011). La subjetividad en la formación de maestros. *Nómadas*, No. 34, pp. 246-259. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1051/105118960017>
- Bautista- Sabogal, J. K. (2020) Educación infantil con enfoque de pedagogía situada. Recuperado de <https://www.compartirpalabramestra.org/actualidad/blog/educacion-infantil-con-enfoque-de-pedagogia-situada>
- Durán, S. (2012). Los rostros y las huellas del juego: creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la Secretaría Distrital de Integración Social (sdis), en



Bogotá-Colombia (tesis inédita de doctorado). Universidad de Granada, Granada, España.

Durán, S. y Pulido, J. (2018). Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación. *Pedagogía y Saberes*, 49, 225-233.

Ministerio de Educación Nacional - MEN. (2014). Documento #22, El juego en educación inicial. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional - MEN. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. Bogotá.



Politécnico Gracolombiano (2011) Documento Maestro del Programa de licenciatura en Educación para la Primera Infancia. Bogotá.

Schön, D. A. (1987). La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones. Barcelona: Paidós

Tonucci, F. (2015) "La edad de los cimientos". Revista Educación y Ciudad, núm. 13, pp. 11-42.
Recuperado de: <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/122>

Violante, R (2011). La centralidad del juego como uno de los pilares de la didáctica de la educación inicial. Conferencia Cátedra Abierta Juego. Ministerio Nacional de Educación. Dirección de Educación Inicia, Buenos Aires.