



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EL PARQUE DE JUEGO MULTIDIMENSIONAL COMO ELEMENTO POTENCIADOR DE LOS APRENDIZAJES DE NIÑOS Y NIÑAS

Gilda C. Ríos Bernal

Profesora Universidad de Playa Ancha. Valparaíso. Chile
Email: gilrios@upla.cl

Mónica Adriana Toledo Pereira

Profesora Universidad de Playa Ancha. Valparaíso. Chile
Email: mtoledop@upla.cl

José M Pazos Couto

Profesor Universidad de Vigo. Pontevedra. España
Email: chema3@uvigo.es

RESUMEN

En este artículo se muestra una experiencia didáctica llevada a cabo en un parque de juegos multidimensional en la Universidad de Playa Ancha (Valparaíso-Chile), en el que se describe lo que hacen y como se desarrolla el proceso de aprendizaje de los niños que juegan en estas estructuras. Se muestra el tipo de actividades que llevaron a cabo en cada una de ellas, a partir de la promoción de una pedagogía basada en el juego. Concluyendo que la utilización de los parques de juegos multidimensionales favorece, además de los aprendizajes meramente curriculares, la socialización y cooperación de niños y niñas de diferentes edades.

PALABRAS CLAVE:

Educación parvularia; Juego; Aprendizaje; Parque multidimensional; Metodología enseñanza

INTRODUCCIÓN.

Desde los orígenes del Homo Sapiens (400 AC) el espacio natural dominó la vida y específicamente la humana, siendo el espacio natural el ambiente de la naturaleza, el aire, el agua, la tierra, los vegetales y los minerales, elementos que compartían el hacer, ser y sentir de las personas. Sin embargo actualmente los cambios culturales y de los contextos sociales concedidos por la ciencia y la tecnología vienen disminuyendo las experiencias de expresión de niños y niñas de la primera infancia: escasas de movimiento, de interacciones sociales entre pares, falta de autonomía, entre otros, lo que impacta en las distintas dimensiones de su desarrollo

No obstante, diversos autores apuntan a que, en esta etapa de la vida se alcanza una independencia física y mental considerando la libertad de movimiento. Según Campo, Mercado, Sánchez-Lozano & Roberti (2010, p. 398) "La estimulación de las aptitudes básicas del aprendizaje durante los años de la infancia temprana cobra una gran importancia al ser esta etapa crucial para el desarrollo físico, cognitivo y de la personalidad". En esta línea se considera al juego como una de las actividades más primarias e importantes desarrolladas por el hombre. Linaza (2013, p. 104) sostiene que "afirmar que el juego es una necesidad es reconocer la forma específica con la que los niños abordan la realidad, sea física, social o intelectual. Pero, en la medida en que es necesario para alcanzar nuestra condición humana, se convierte también en un derecho". Al respecto, Piaget sustenta que el niño aprende por medio de la acción, Ovidio Decroly (Decroly, 1921 en Sen et al., 2007) se refiere a la importancia del papel del juego, es a través del juego que el niño aprende.

De acuerdo a lo anterior se propone investigar al niño en situación pedagógica de juego en un parque de juego multidimensional implementado en el centro educativo institucional Colmenita de la Universidad de Playa Ancha, durante los años 2012, 2013 y 2014.

La pregunta a investigar en este proyecto es:

¿Es el parque de juego multidimensional una estrategia metodológica que efectivamente potencia los aprendizajes de niños y niñas?

- Objetivo general
 - Describir los aprendizajes logrados por los niños y niñas en el parque de juego multidimensional
- Objetivos específicos
 - Promover el juego en las diferentes estructuras del parque de juego multidimensional en niños y niñas
 - Identificar los aprendizajes desarrollados por los niños y niñas en el parque de juego multidimensional
 - Categorizar los aprendizajes según las diferentes estructuras del parque de juego multidimensional

1. MARCO CONCEPTUAL

El interés superior de los niños y niñas de la primera infancia es el juego, sin embargo actualmente los niños reclaman a sus padres y educadores la falta de tiempo y espacio para jugar. Las ganas de jugar ponen en acción a los niños y se puede observar a medida que van adquiriendo capacidades las cuales pasan a ser aprendizajes.

El principio primario de quiénes tienen la responsabilidad de la educación, de los niños y niñas recae primeramente en sus padres - familia para luego ser complementada por las instituciones educativas. En este sentido se hace necesario cambiar el paradigma de la educación, entregándole un rol central al juego, a través del juego, "los niños/as descubren las cualidades de los objetos, van construyendo el conocimiento, comparan, descubren sus aptitudes y representan papeles con los cuales pueden establecer mejores relaciones con los otros" (Salguero, 2011, p. 185)

Significa que jugar es un derecho que no puede ser privado. Esta afirmación está sustentada en la convención para los derechos del niño, tratado internacional de las Naciones Unidas, en su artículo número 31, respecto del derecho al juego, dice que:

"Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Los estados partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad (UNICEF, Noviembre, 1989)

El juego es esencial para el crecimiento en la infancia, mejora las defensas, la imaginación, estimula la creatividad, el autoconocimiento, ayuda a conectarse con sus emociones, expandir su identidad y a establecer vínculos, a través del juego los niños aprenden, construyen su personalidad, estructuran sus principios y satisfacen las necesidades de vida" Milicic et al (2012, p.20)

El juego es un factor fundamental en el desarrollo de la primera infancia por las diferentes funciones que cumple en el proceso de formación de la persona, al respecto se distinguen las funciones biológica/ madurativa, lúdica, cognitiva y social, afectivo- emocional y potenciadora del desarrollo y del aprendizaje

La función biológica/ madurativa se refiere a la actividad física y mental que los niños desarrollan cuando juegan, que produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que en última instancia impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y del aprendizaje.

La función lúdica, proporciona placer y bienestar, base para el equilibrio emocional. Por otra parte la función cognitiva y social incide sobre su entorno, experimenta y descubre la interacción con los objetos y las personas, aquí adquiere conocimientos, habilidades motrices, sociales e intelectuales, ejercita actitudes, interioriza valores y normas sociales.

La función afectiva-emocional actúa como equilibrio de las emociones y liberadora de tensiones, disminuye la ansiedad de los conflictos y facilita su superación

La función potenciadora del desarrollo y del aprendizaje promueve el desarrollo intelectual, motor, creativo, la sociabilidad, el equilibrio emocional, la adquisición del lenguaje, de actitudes y valores

En el juego los niños inician el descubrimiento de controlar los comportamientos y la búsqueda de su autonomía, ellos quieren experimentar por lo tanto sus padres o educadora deben estar atentos a la zona de desarrollo próximo, según Vigotsky (en Marín-Martínez, 2013), vale decir, ir pasando de la ayuda directa a la indirecta.

Complementando lo anterior cabe destacar que a medida que los niños van adquiriendo capacidades como correr, saltar, trepar... se comunican, piensan, imaginan, estas actividades producen la activación de fibras nerviosas u conexiones neuronales que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso central, base fisiológica del desarrollo y del aprendizaje. Esto les ayuda a elaborar sus procesos meta cognitivos, además de los procesos de regulación y control del pensamiento.

Numerosos son los objetivos que apunta el desarrollo del juego, como:

- Estimular la imaginación y la autoestima
- Regular la coordinación motora
- Activar la memoria espacial y el funcionamiento cardiovascular
- Desarrollar actitudes positivas frente a nuevos aprendizajes
- Inducir la liberación de dopamina en la corteza cerebral predictiva, activando el impulso y la interacción social
- Ayuda a conectarse con sus emociones
- Estructuran sus principios y satisfacen las necesidades de vida
- Aumenta la autoestima, disminuye la vergüenza, el temor
- Evita el sedentarismo
- Desarrolla el máximo la capacidad intelectual
- Expande su identidad y establece vínculos
- Aprenden, construyen su personalidad

Además promueve el desarrollo intelectual, cuando comprueba, observa, combina, analiza, relaciona, experimenta.

Permite la creatividad, expresando sus fantasías, imagina, construye, inventa, representa, etc. Impulsa a moverse, manipular, correr, saltar, trepar, balancearse, todas aquellas habilidades básicas elementales.

Respecto a la sociabilidad, favorece el intercambio la comunicación con los otros y permite aprender a relacionarse, expresando afectos, permite exteriorizar conflictos, miedos, todo tipo de emociones, en el lenguaje, impulsa al niño a hablar

consigo mismo y los demás, la adquisición de actitudes y valores, normas y pautas de conducta.

El adulto que acompaña al niño debe ser mediador, estar atento al juego, saber entender, saber escuchar, captar intuitivamente el mensaje que emita el niño jugando. La presencia del adulto es un factor importante para que el juego se realice con afectividad, seguridad y bienestar, el mediador debe ser cómplice, divertido, agradable, estar disponible y realizar intervenciones respetuosas, puede proponer, escuchar y contener, facilitar entre otras actividades

Respecto al espacio exterior debe ser desafiante, significativo, un lugar divertido, amplio, seguro, un sitio para escapar de la rutina, un apoyo a las necesidades sociales, físicas y cognitivas, un espacio con obstáculos, pero respetando el tamaño de los niños. Es el propio espacio y todo lo que en él se encuentra, lo que es transformado en espacio lúdico. Se atribuye un valor particular a las estructuras construidas, a los diferentes elementos que allí se encuentran, los cuales se transforman en otros tantos refugios. El tiempo, se genera a partir del propio interés del niño.

El parque de juego multidimensional reúne las condiciones que apunta las características del juego significativo. Es un espacio que se encuentra ubicado en un ambiente semi formal, utiliza materiales recuperables y manufacturados, los cuales se unen para formar diferentes estructuras, tales como , casa , huerto, rutas camineras o ciclos vías, , puentes, túnel, plaza, barcos, áreas con agua, foso de arena, panel de texturas diferentes, panel de música, etc.

Los materiales contribuyen a la creatividad y complementan la acción, poniendo en evidencia el rol de la corporeidad y los objetos en la exploración y apropiación de los lugares familiares. Ejemplo, en el juego del pillar la acción es mucho más inmediata, basada en la corporeidad, la velocidad y la habilidad, pero también en la capacidad de generar recorridos que se acerquen a los lugares que se han pactado:

Los mejores parques de juego son los que nunca están terminados, ya que se encuentran en un estado de constante renovación, en el cual será posible desarrollar objetivos en diferentes áreas.

A continuación se describen las diferentes estructuras del parque de juego multidimensional:

Tabla 1: Estructuras del parque de juegos

ESTRUCTURA	DESCRIPCIÓN Y MATERIALES	AREAS	ACTIVIDADES A DESARROLLAR
Casa	Escobas pequeñas y palas Accesorios de cocina (ollas, platos, tazas...) sillas y mesas pequeñas	Lenguaje Afectivo Social Cognitivo	Describir y narrar hechos Comentar lo sucedido Desarrollar el lenguaje por medio de la conversación entre pares y adultos Respetar jerarquías Asumir roles y respetar turnos

			<p>desarrollo de la personalidad</p> <p>Organizar y participar en situaciones problemáticas</p> <p>Aprender relaciones de causa efecto</p> <p>Razonar sobre el desarrollo del conocimiento real (funciones y características de objetos)</p>
Súper Estructura Barco	<p>(Texturas, sonidos, manipulación, sonidos con elementos como tubos, campanas, madera, etc.)</p> <p>Tubos de PVC par comunicación entre pares</p> <p>Tobogán de deslizamiento,</p> <p>sogas de trepa</p>	<p>Motricidad</p> <p>Cognitivo</p>	<p>Manipular sonajeros, manubrio</p> <p>Subir y bajar escaleras</p> <p>trepar por cuerdas o neumáticos</p> <p>Trabajar la resolución de problemas de lenguaje, comunicación, creatividad de experiencias diversas</p>
Pileta de Agua	<p>Regaderas</p> <p>envases y vasijas</p>	<p>lenguaje</p> <p>afectivo social</p>	<p>Verbalizar comentarios</p> <p>Expresar sentimientos</p> <p>Interaccionar con pares y adultos</p>
Panel de Arte	<p>Pinturas de diferentes técnicas y materiales)</p>	<p>cognitivo</p>	<p>Fomentar la creatividad</p> <p>agudiza sus sentidos</p> <p>Experimentar sensaciones</p> <p>Plasmar sentimientos</p>
Triciclos	<p>Rutas definidas</p> <p>Ciclo Vía</p>	<p>lenguaje</p> <p>afectivo social</p> <p>motricidad</p>	<p>Verbalizar sus intenciones en el juego</p> <p>Realizar comentarios</p> <p>Respetar normas</p> <p>respetar turnos</p> <p>Socializar con sus compañeros</p> <p>Desarrollar la coordinación global</p> <p>Atención , capacidades perceptivas</p> <p>Roles</p>
Letreros de Señalizaciones del tránsito	<p>Carteles de madera con identificación de señalizaciones</p>	<p>lenguaje</p>	<p>verbalizar lo que ve en cada señalectica</p> <p>prevenir de forma verbal a sus pares acerca de lo que ve incorporar vocabulario nuevo a su repertorio</p>

Campana para túnel	Campana de bronce	cognitivo	Favorecer la: atención, Temporalidad, Espacialidad y el Ritmo
Túnel de Madera	Túnel de madera con aplicación de campana Señalización de altura del mismo Pintura	afectivo social cognitivo	socializar con sus pares respetar turnos Mejorar las nociones espaciales , arriba, abajo, dentro fuera Temporalidad
Foso de Arena	Implementos como baldes, palas, coladores, vasijas , poleas	afectivo social lenguaje cognitivo	interaccionar con sus pares en juegos individuales y grupales Mejorar la toma de decisiones verbalizar sus acciones realizar comentarios experimentar sensaciones y relación de causa efecto trabajar el razonamiento lógico
Mesones para el almuerzo	Implementos como platos, ollas, tazas	afectivo social	compartir con pares y adultos Potenciar las relaciones de forma afectiva colaborar en diferentes tareas de higiene integrarse a grupos

Como podemos ver en las imágenes se pueden percibir algunas situaciones de juego:



Imagen 1: Jugando en la superestructura barco



Imagen 2: Juego en casa



Imagen 3: Túnel de madera y campana



Imagen 4: Circuito para triciclos señalizado

El juego como principio pedagógico de acuerdo a las bases curriculares de la educación parvularia chilena explicita: es “carácter lúdico que deben tener principalmente las situaciones de aprendizaje, ya que el juego tiene un sentido fundamental en la vida de la niña y el niño. A través del juego, que es básicamente un proceso en sí para los párvulos y no sólo un medio, se abren permanentemente posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad” (Ministerio de Educación, 2011, P.224). Recrearse en espacios abiertos, con desafíos como la naturaleza, agua, aire, tierra, minerales, estructuras de la vida real, permiten desarrollar aprendizajes significativos de los niños y niñas

2. DISEÑO METODOLÓGICO.

El estudio es de paradigma cualitativo, con un enfoque de tipo descriptivo, transversal Instrumento de recolección de la información: Se aplica una pauta de observación, (Pauta n° 1)

La muestra es intencionada con un n de 80; 21 niños y 39 niñas en edades de dos años siete meses a cinco años y medio, pertenecientes al centro educativo Colmenita de la Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile

Se aplica Pauta de registro de observación del niño en situación pedagógica de juego durante los años 2013 y 2014 por dos veces a la semana en los meses lectivos del año académico, optando por meses alternados, marzo, junio y diciembre. La observación es realizada por dos maestras durante una hora diaria mientras dura el proceso de recogida de datos. Sin embargo cabe destacar que el juego se realizó siempre.

- PROTOCOLOS: Pauta nº 1

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL NIÑO EN SITUACION PEDAGOGICA DE JUEGO

El siguiente instrumento tiene por objetivo registrar información respecto de la conducta que evidencie el párvulo en experiencia de exploración del espacio Parque de Juegos Multidimensional. Este registro consta de dos aspectos: personales y pedagógicos.

I.- ASPECTOS PERSONALES:

Nombre del Párvulo	Edad
--------------------	------

II.- ASPECTOS PEDAGÓGICOS: Complete con una x cada vez que observe la acción

Nº	CATEGORIAS	1	2	3	4	5	6	total
	COGNITIVO							
1	Es imaginativo							
2	Sigue instrucciones de la educadora							
3	Experimenta relaciones de causa-efecto, y razonamiento lógico							
4	Inventa situaciones							
5	Sugiere reglas de juegos motrices							
6	Conoce la secuencia de una actividad moticia							
7	Sugiere nuevas formas de usar el material							
	AFECTIVO SOCIAL							
1	Asume roles							
2	Respeto turnos							
3	Respeto las reglas del juego							
4	Expresa afectos							
5	Se integra con el grupo							
6	Crea conflicto con los materiales							
7	Está dispuesto a participar en la actividad							
8	Muestra expresiones faciales de agrado y desagrado							
	MOTRICIDAD							
1	Se mueve con soltura							
2	Utiliza el material para crear juegos motrices							
3	Sigue el ritmo del juego							
4	Crea juegos diversos en las diferentes estructuras del parque							
5	Desarrolla la coordinación global en el manejo en juegos de transporte							

6	<i>Desarrolla la praxia fina en actividades plásticas</i>							
7	<i>Sube y baja escaleras con dominio</i>							
8	<i>Trepa por cuerdas, sube y baja con dominio</i>							
	LENGUAJE							
1	<i>Escucha e interpreta instrucciones de la educadora</i>							
2	<i>Dialoga entre pares</i>							
3	<i>Realiza comentarios</i>							
4	<i>Incorpora vocabulario nuevo a su repertorio</i>							
5	<i>Previene a sus pares sobre obstáculos</i>							
6	<i>Verbaliza sus intenciones en el juego</i>							

3. RESULTADOS Y ANALISIS.

Los resultados se organizaron de forma cualitativa en la siguiente tabla:

Tabla 2: Resultados cualitativos en cada una de las estructuras del parque de juego

CASA	Afectivo Social ROLES:	Proponen roles y funciones en las tareas de limpieza "yo barro" Asumen y definen roles de papá , mamá e hijos Respetan jerarquías y turnos Se destaca el lider en el trabajo de equipo en las diferentes funciones de las tareas de casa (desarrollo de la personalidad)	Del 100% de las acciones registradas el 80% se observa en la categoría de roles y funciones
	Lenguaje	Conversan sobre la comida Diálogo entre pares Verbaliza sus intenciones en el juego	El 100% de las acciones de lenguaje se presentan ya que constantemente se produce una interacción comunicacional Se observa en situaciones en torno a problemas de toma de decisión con 65%
	Cognitivo	Organiza y participa en situaciones problemáticas, para subir a compañeras más pequeñas en escala de acceso	El 100% de las acciones en todos los tiempos observados
	Motricidad	Realizan acciones de motricidad fina al utilizar utensilios de cocina, poner la mesa barrer En cuanto a motricidad global , subida de escala de la casa , subir y bajar por la baranda con dominio	
CICLO VIA	Lenguaje:	Verbaliza sus intenciones en el juego Realiza comentarios Previene en forma verbal a sus amigos sobre obstáculos en la vía Incorpora vocabulario nuevo a su repertorio , ejemplo "salgan del taco" , "no vayas a tan velocidad"	El desarrollo del lenguaje se explicita en las diferentes acciones con la interacción de los materiales que los niños utilizan Incorporando vocabulario nuevo , en un 70% Manifiestan modelos del hogar en su lenguaje en un 60%

	<p>Motricidad</p> <p>Afectivo Social</p> <p>Cognitivo</p>	<p>Desarrolla la coordinación global en el manejo de la bicicleta, triciclos y carros de madera</p> <p>Pedalea con dominio la bicicleta y el triciclo</p> <p>Traslada con eficacia neumáticos por la ruta , saltando obstáculos</p> <p>Se integra con el grupo en el traslado de neumáticos</p> <p>Expresa afectos cuando ayuda a niños más pequeños</p> <p>Tira la bicicleta en pendientes a compañero</p> <p>Inventa situaciones en el traslado de los diferentes vehículos como triciclos, bicicletas o carros de arrastre</p> <p>Sugiere nuevas formas de usar el material. Socializa con sus compañeros las señales del tránsito</p> <p>Respeto normas</p>	<p>El 100% de las acciones se registra en la ciclo vía</p> <p>Si bien se produce una interacción positiva en relación a lo afectivo social No obstante se observan situaciones de conflicto y rencillas por lograr los vehículos con un 20%</p> <p>Se registra un 75% de las acciones en el periodo registrado</p>
BARCO SUPER ESTRUCTURA	<p>Motricidad:</p> <p>Lenguaje</p> <p>Afectivo Social</p> <p>Cognitivo</p>	<p>Sube y baja escaleras del barco</p> <p>Trepa por cuerda, sube y baja con dominio</p> <p>Se desliza por el tobogán en grupo</p> <p>Manipula el panel de las diferentes texturas</p> <p>En lenguaje comprensivo , comienza la actividad sin esperar indicaciones</p> <p>Sigue instrucciones de la educadora</p> <p>Escucha atentamente indicaciones de la educadora</p> <p>Expresa afectos</p> <p>Respeto turnos , en el tobogán y se agrupan para la bajada del resfalin</p> <p>Se ayudan entre compañeros en la subida de las dificultades de la soga o tobogán</p> <p>Adquiere nociones espaciales, arriba , abajo, dentro fuera, temporalidad con las diferentes estructuras del panel de texturas, tobogán y resfalin</p>	<p>Acciones de motricidad con los indicadores expuestos se observan constantemente , el 100% de las observaciones realizadas</p> <p>Un 25% del registro del lenguaje , ya que se enfatiza mayormente la motricidad</p> <p>Se observa un 80 % de conductas afectivas</p> <p>Un 15% de actitudes de competición y rencillas por lograr subir primero en algunos casos</p> <p>En un 100% por las posibilidades de interacción que presenta la estructura del barco</p> <p>Cabe destacar que se incluye pertinencia cultural, ya que la ciudad en que se encuentra el centro educativo es puerto</p>
PLAZA : PANEL DE ARTE	<p>LENGUAJE</p> <p>Afectivo Social</p>	<p>Verbaliza comentarios, como "que lindas las flores , me gusta esta plaza</p> <p>Manifiesta verbalmente lo lindo de la pintura de su amigo</p> <p>Crea dibujos y pinturas con tiza de color</p> <p>Expresa sentimientos de afecto con sus pares</p> <p>Experimenta sensaciones, plasma sentimientos</p>	<p>Se observa en un 60% de las observaciones , los niños se concentran en su creación artística en silencio , con un 35% del total de las experiencias registradas</p> <p>La creatividad se manifiesta con un 75% , lo cual se evidencia a través de sus creaciones</p>

	<p>Motricidad</p> <p>Cognitivo</p>	<p>Desarrolla la praxia fina , cuando utiliza tiza de color y realiza creaciones plásticas en el panel de la plaza</p> <p>Trabaja con greda o arcilla</p> <p>Juega al cojín musical en la plaza</p> <p>Al utilizar y componer las creaciones plásticas con diferentes materiales y colores</p> <p>Agudiza sus sentidos</p> <p>Experimenta relaciones de causa efecto y razonamiento lógico matemático</p> <p>Cuando cuenta , clasifica materiales de plástica entre otros</p>	<p>Se registra una frecuencia de un 45% del total de las observaciones realizadas</p> <p>Del tiempo registrado se observa una frecuencia de 60% Del total de observaciones realizadas.</p>
--	------------------------------------	---	--

Estas opiniones fueron registradas a través de conversaciones directas con los niños y niñas del jardín infantil en el mismo espacio del parque de juegos antes de su construcción.

Los niños hablan: A las preguntas de las educadoras: ¿Cómo se llama este lugar?

¿Qué les gustaría tener?Y ellos comenzaron a hablar: "La casa está sucia, llena de tierra".

"No hay nada para jugar, tacitas, ollas, algo para comer" "Yo quiero una cocina y tacitas".

"El barco es muy chico, no cabemos todos, queremos un barco pirata", "Casa pintada está muy fea", "troles, coches, bicicletas", "túnel para los autos", "escoba para barrer bien el piso porque hay mucha tierra", "Pista de Autos", "un Raid Max para que se vayan todas las moscas"

De los aspectos observados se puede señalar que los aspectos más significativos, con mayor frecuencia, de acuerdo a la pauta de observación son el N° 1: imaginativo, el N° 3 expresa afectos, el N° 10 muestra expresiones faciales de agrado, el N° 15 supera dificultades, el N° 18 expresa emociones positivas hacia el juego.

Dentro de los que se destacaron menos es el N° 11 correspondiente a muestra expresiones faciales de desagrado, y el N° 14 sigue el ritmo del juego; la explicación en este caso se debe a que los niños están continuamente cambiando de espacios y estructuras de juego, con el propósito de probar y utilizar el máximo de posibilidades de juego.

Los niños y niñas pudieron aportar con ideas creativas sobre cómo llevar a cabo las actividades tanto en la implementación, como en la creación de las diferentes estructuras del parque de juego multidimensional.

Además, se convirtió en fortaleza la forma de relacionarnos como equipo, de planificar las actividades, etc. que fue en diálogo horizontal, abierto, respetuoso, creativo, donde cada opinión importaba, se incorporaba.

Y, sobre todo, las capacidades de organización de los niños en las diferentes estructuras del parque de juego

Por otro lado, destacar la generosidad, del personal del centro educativo y su apertura a mostrarnos su realidad, sus vidas, sus experiencias, sus sabidurías respecto a las experiencias de juego, al trabajo desde el afecto y el respeto con los niños y niñas así como con sus familias.

Después de que comprendimos y comprendieron que nuestro trabajo iba a fortalecer sus saberes, sus prácticas, su trabajo cotidiano, logramos diálogos respetuosos y un trabajo colectivo y colaborativo muy enriquecedor y fructífero.

Contar con las herramientas que nos permitieron establecer puentes comunicativos y de intercambio de saberes entre la academia y las comunidades educativas involucradas.

Además de poner a disposición las capacidades de nuestros investigadoras, académicos, funcionarios y colaboradores para fortalecer iniciativas que estén trabajando con el parque de juego multidimensional, especialmente en aquellos lugares en que la Universidad dispone.

Al mismo tiempo, que en el Jardín Infantil Colmenita ya estuvieran desarrollando el juego en el espacio exterior y lo tuvieran más integrado en sus procesos educativos- sin duda que enriqueció y facilitó el trabajo realizado.

4. CONCLUSIONES

Se puede concluir que el parque de juego es una estrategia que favorece los aprendizajes de los niños, ya que se mostraron más alegres, dispuestos, resolvieron situaciones problemáticas, reforzaron el trabajo entre pares y adultos, socializando las diferentes actividades desarrolladas e incluso en el aula. Se observó de manera muy significativa la ayuda y cooperación con sus compañeros más pequeños, potenciando de manera significativa su desarrollo próximo.

Respecto a los objetivos: se cumplieron en su totalidad, pues las educadoras se sintieron sustentadas y apoyadas por que consiguieron relacionar la práctica in situ desarrollada y mediada por ellas y los niños con la teoría propuesta.

Igualmente se actualizaron las teorías de juego y sus respectivos precursores de la educación infantil, con el personal del centro educativo, potenciando su rol profesional.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Campo, L. A., Mercado, L. C., Sánchez-Lozano, L. M., & Roberti, C. (2010). Importancia de la estimulación de las aptitudes básicas del aprendizaje desde la perspectiva del desarrollo infantil. *Psicogente*, 13(24), 397-411.

Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordon*, 65(1), 103-117.

Marín Martínez, N. (2013). Nuevas opciones constructivas en la teoría de Piaget sugeridas por las ideas de Vygotsky. *Revista Virtual EDUCyT*, 1.

Milicic, N. et al. (2012). Jugar y crecer. Un juego para cada día. Aguilar Chilena de Ediciones S.A, Chile.

Ministerio de Educación de Chile (2011). Experiencias de aprendizaje sobre Corporalidad y movimiento. Niñas y niños de cuatro a seis años de edad. Chile, Ministerio de Educación.

Salguero, M. J. C. (2011). Importancia de la inteligencia emocional como contribución al desarrollo integral de los niños/as de Educación Infantil. *Pedagogía magna*, (11), 178-188.

Sen, A., Escobar, A., Jiménez, F., Hernández, A. R., López, A. V., Rivera, S., ... & D Gitli, E. (2007). *Primero la gente: una mirada desde la ética del desarrollo a los principales problemas del mundo globalizado* (No. 306.3 S474). Programa Democracia y Transformación Global (Perú) Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima (Perú). Facultad de Ciencias Sociales.

Unicef. (1989). *Convención sobre los derechos del niño: 20 de noviembre de 1989*. UNICEF.

Fecha de recepción: 13/4/2016
Fecha de aceptación: 13/6/2016