

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en
niños de 5 años

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

Melita Lozano Díaz

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en
niños de 5 años

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma.

Melita Lozano Díaz. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, el Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en niños de 5 años", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Melita Lozano Díaz.

A las ONCE horas QUINIENTOS minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADA por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Melita Lozano Díaz, APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorgue el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las ONCE horas con CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A mi esposo y hijos, quienes me inspiraron cada momento que con su amor y paciencia me motivaron para la consecución de mi meta

INDICE

DEDICATORIA.....	03
RESUMEN.....	06
INTRODUCCION.....	07
CAPITULO I.....	10
1.1. Objetivo general.....	10
1.2. Objetivos específicos.....	10
CAPITULO II.....	11
MARCO TEORICO.....	11
2.1. Globalización y educación.....	11
2.2. Teorías del juego Socio constructivismo.....	13
2.2.1. Desarrollo cognitivo y aprendizaje.....	14
2.2.2. Aprendizaje social.....	16
2.2.3. La psicología cognitiva de Ausubel.....	18
2.3. El juego como actividad lúdica.....	18
2.4. Características del juego.....	19
2.4.1. Ausencia de finalidad.....	19
2.4.2. Motivación intrínseca.....	19
2.4.3. Libertad y arbitrariedad.....	20
2.4.4. Diferentes grados de estructuración.....	20
2.4.5. Ficción.....	20
2.4.6. Efecto catártico.....	21
2.4.7. Seriedad.....	21
2.4.8. No agotamiento físico y psicológico.....	21
2.4.9. Carácter innato.....	22
2.5. Clasificación del juego.....	22
2.5.1. Desde el punto de vista cognitivo.....	22

2.5.2.	Desde el punto de vista social.....	24
a.	Juego solitario.....	24
b.	Juego paralelo.....	24
c.	Juego asociativo.....	24
d.	Juego cooperativo.....	24
2.5.3.	Desde el punto de vista físico.....	25
a.	Estereotipias rítmicas.....	25
b.	Juego de ejercicio.....	25
2.6.	El juego y los niños.....	26
2.7.	Juego infantil y aprendizaje.....	27
2.8.	Desarrollo infantil y juego.....	28
2.9.	Fundamentos del juego como estrategia didáctica.....	29
2.9.1.	Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	31
2.9.2.	El juego estimulante.....	32
2.9.3.	El juego simbólico.....	32
2.9.4.	El juego social.....	34
2.10.	Competencias y educación.....	36
2.11.	Relación del juego con las competencias.....	36
	CONCLUSIONES.....	39
	REFERENCIAS CITADAS.....	41

RESUMEN

El juego es el primer acto creativo del ser humano, constituye la ocupación principal del niño desde que es bebé a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social que contribuyen en el incremento de sus capacidades creadoras, y siendo la etapa preescolar el primer eslabón donde se tiene que motivar y crear las condiciones necesarias para que los niños del nivel inicial logren desarrollar competencias a través de la aplicación de diferentes estrategias lúdicas. Por lo tanto esta investigación tiene como objetivo Identificar, las diferentes estrategias de juegos para niños y niñas de 5 años, que les permiten desarrollar competencias.

Palabras clave: juego, estrategia, competencias.

INTRODUCCIÓN.

“La educación, por muchos años, ha centrado su acción en la transmisión de saberes culturales y sociales, de acuerdo a la época y al contexto desarrollado, por ello los distintos acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo, un mero receptor, que solo almacenan los conocimientos verdaderos y absolutos suministrados por el profesor, por educandos crítico, reflexivos y competentes capaces de construir su propio aprendizaje” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

“Tras años de considerar este tipo de enseñanza, distintas perspectivas del saber sugieren una nueva forma de hacer educación, conforme a las exigencias de un mundo globalizado, en constante cambio y crecimiento, en donde progresivamente el aprendizaje deje de ser un condicionamiento basado en estímulo-respuesta y pase a ser más significativo y contextualizado, centrándose en el niño y en la niña. Al respecto, Jacques Delors, señala que la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social. En la actualidad, se refleja una mayor preocupación por la educación. Las políticas educativas nacionales e internacionales buscan, de algún modo, regular el proceso de enseñanza aprendizaje, entregando los recursos y la información adecuada, enmarcada en una nueva perspectiva del aprendizaje como construcción de significado, en que se potencia un “aprender a aprender”, que propende a la formación de estudiantes mucho más activos y autónomos en la construcción del saber, considerando sus experiencias previas y el contexto dentro del cual están insertos” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

“De lo anteriormente expuesto, podemos decir que nuestra realidad educativa ha buscado, a través de las distintas reformas implementadas, reorganizar la labor pedagógica, enfocando la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más activo, significativo y centrado en los procesos, que integren valores y actitudes de respeto y colaboración en sus estudiantes, dando importancia al desarrollo de competencias. Si bien sabemos que se utiliza el juego en la actividad pedagógica con los niños preescolares, nosotras no hemos visto que éste se considere como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, por lo que desde nuestra perspectiva podemos afirmar que aún existe una brecha entre la escuela y el entorno que no favorece aprendizajes más lúdicos y contextualizados, dado que no se considera del todo los intereses ni las necesidades de niños y niñas” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006).

“Ahora bien, es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. Además, a través de la experiencia del juego se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos mediante el logro de competencias” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006)

“Considerando la realidad de la educación formal en nuestro país y la importancia que tiene el juego en el desarrollo de competencias, podemos señalar que esta actividad lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje sino como una forma de entretenimiento usada en los tiempos libres. Con todo, el presente trabajo monográfico titulado “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en niños de 5 años” tiene por objetivo proponer elementos del juego, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de 5 años, donde el niño es el centro del quehacer docente, es un ser activo, participativo, creativo, pues bien la lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su

autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño.

Un reconocimiento especial a la excelente plana docente de la Escuela de Educación de la Universidad “Nacional de Tumbes” por dirigir nuestros aprendizajes e incrementar favorablemente nuestra labor educativa en bien de los niños y niñas de nuestro país”.

CAPITULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA

1.1. Objetivo general

Comprender al juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en niños y niñas de 5 años de edad

1.2. Objetivos específicos.

- a. Identificar, las diferentes estrategias de juegos para niños y niñas de 5 años, que les permiten desarrollar competencias.
- b. Proponer lineamientos generales que permitan utilizar el juego como estrategia pedagógica.
- c. Utilizar diferentes estrategias de acuerdo al contexto de los niños y niñas.
- d. Favorecer la creatividad, la autonomía, la responsabilidad y la interacción, entre docentes y estudiantes.

CAPITULO II

MARCO TEORÍCO

2.1. **Globalización y Educación**

“La sociedad actual se caracteriza por pertenecer a una época de continuos cambios, de acelerado y permanente desarrollo de la ciencia y la tecnología, por el aumento explosivo del conocimiento, de la información y de nuevos productos y servicios en función de nuevas necesidades. Es una sociedad de carácter global, unida a través de una gran red de computadoras y en que la concepción del tiempo y espacio ha pasado a ser transparente o quizás imperceptible para el hombre en sus interacciones virtuales con otros. En la actualidad los problemas socio-culturales, históricos, políticos y económicos, en general, y los de la infancia, en particular, no son sólo responsabilidad de las sociedades que concretamente los viven, sino también del contexto global en el que éstas se insertan. Si bien la modernidad nace y se desarrolla en Europa, una de sus características contemporáneas es su mundialización, siendo un rasgo característico la masificación de las ciudades modernas. Este proceso ha generado una serie de transformaciones en la sociedad y da cuenta de múltiples fenómenos que se viven de manera distinta en un mismo territorio, por ejemplo, las diferencias de clases vivenciadas por los sujetos en los distintos campos sociales de los que forman parte. Actualmente, mientras las superpotencias de Norteamérica, la Comunidad Europea y Japón exportan modernización y se disputan los mercados en un proceso creciente de globalización económica, amplios sectores de la población viven situaciones de marginalidad y permanecen en sectores periféricos de las ciudades en condiciones de evidente pobreza, exclusión e ignorancia” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

“Dentro de este marco global, y sobre todo en las últimas décadas, América Latina ha experimentado profundas transformaciones en el desarrollo político, económico y cultural. Vivenciamos una realidad bastante compleja producto de situaciones y hechos externos, así como también de variados aspectos internos como lo es el lento e inestable crecimiento del ingreso en la región latinoamericana y su mala distribución. Al igual que el modelo económico, el modelo de escuela fue trasplantado a nuestros países, dada su funcionalidad y adecuación al sistema capitalista y a que, en definitiva, se constituyó en lo que es bajo su amparo. Sin embargo, las promesas de equidad, igualdad de oportunidades, movilidad social, progreso y, en definitiva, el paso del subdesarrollo al desarrollo, terminaron en un estruendoso fracaso” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

“Las políticas económicas capitalistas no hicieron otra cosa que consolidar el sistema imperante y yuxtaponer estáticamente, dentro de cada país, las sociedades desarrolladas a las subdesarrolladas. La inflación, el desempleo, la desnutrición, el analfabetismo, la concentración del capital en manos de unos pocos, la pobreza de las mayorías, más la corrupción en los últimos años enquistada en el poder judicial, político, entre otros, hacen crecer la frustración y la protesta de los oprimidos ante las soluciones propuestas por los distintos capitalismo latinoamericanos. El escenario descrito anteriormente demanda cambios en las políticas de educación, los que deben ser una prioridad para el gobierno si lo que se busca es desarrollar las competencias necesarias para actuar en la sociedad del conocimiento del siglo XXI” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“Jacques Delors, señala que la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social. La Comisión Internacional sobre Educación para el Siglo XXI de la UNESCO, se desarrolló con la finalidad de discutir el tema y presentar lineamientos de base para la formulación de políticas educacionales en los países.” Delors (1997), “al respecto dice que dichas políticas propician la educación a lo largo de la vida basada en tres pilares: “Aprender a conocer”, teniendo en cuenta los rápidos cambios derivados de los avances de la ciencia y las nuevas formas de la actividad económica

y social; “Aprender a hacer”, referida a adquirir una competencia que permita hacer frente a numerosas situaciones, algunas imprevisibles, y que facilite el trabajo en equipo y; “Aprender a ser”, lo que incluye autonomía y capacidad de juicio, junto con el fortalecimiento de la responsabilidad personal en la realización del destino colectivo” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.2. **Teorías del juego y socio constructivismo.**

“Uno de los grandes cambios que se ha producido a nivel mundial en las concepciones de política educacional es dar importancia al aprendizaje y sus procesos. Es evidente que sin enseñanza no hay aprendizaje, la enseñanza es una condición del aprendizaje, lo que importa en última instancia es que el estudiante aprenda. De allí que el foco principal es el aprendizaje, lo cual significa cambiar cualitativamente la visión metodológica y conceptual de educación. Esa es la importancia estratégica del diseño del actual currículo de la educación peruana la cual está sustentada sobre la base del enfoque socio constructivista, que fomenta el aprendizaje activo por competencias. El enfoque socio constructivista exige una concepción diferente del docente así como una práctica diferente en el aula. La gran mayoría aún continúa orientando sus acciones en el aula con un enfoque de tipo conductista y, en el mejor de los casos, se preocupan por el desarrollo de habilidades cognitivas o por la formación de actitudes y valores positivos en los niños y niñas; es necesario mencionar que la Reforma se nutre básicamente del aporte de tres conocidos psicólogos del área educacional, a saber: Jean Piaget, Lev Vygotsky y Ausubel” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.2.1. **Teoría del juego con anticipación funcional**

Para Karl Groos (1992), “filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia” (Salcedo, M, 2016)

“Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida” (Salcedo, M, 2016)

“Este teórico, estableció un precepto: el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el como si con sus muñecos)” (Salcedo, M, 2016)

“En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande” (Salcedo, M, 2016)

2.2.2. Desarrollo cognitivo y aprendizaje.

Para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (Salcedo, M, 2016).

“Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego

simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (Salcedo, M, 2016)

“Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es una inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior” (Salcedo, M, 2016)

“Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas” (Salcedo, M, 2016)

“En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del

pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas” (Salcedo, M, 2016)

“Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo” (Salcedo, M, 2016).

“Jean Piaget exploró el crecimiento de los procesos del pensamiento en los niños, para ello observó el desarrollo cognitivo en distintas edades. Piaget, describió varias etapas o estadios del crecimiento cognitivo, son períodos cuantitativos y cualitativamente distintos. En cada uno de esos estadios hay una serie de progresos y tareas que el individuo debe realizar antes de pasar al otro estadio, y esto lo realizará a través del descubrimiento y manipulación de los elementos que se le presenten” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“Para Piaget, el aprendizaje consta de cuatro procesos: el de asimilación, acomodación, desequilibrio y equilibrio, lo cual se diferencia de la explicación tradicional de que el aprendizaje era una acumulación de conocimientos. Considera al sujeto un agente activo en su proceso de aprendizaje, el que construye a partir de la exploración de la información utilizando como recurso la experiencia previa que posee sobre la misma, los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla, de tal modo el juego es esencialmente de asimilación de la realidad por el yo.

2.2.3. Aprendizaje social.

Según Lev Semyónovich Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño”. Vygotsky (1991) “destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria”.

“ La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que

aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

La teoría sociocultural del psicólogo ruso Lev Vigotsky analiza la manera en que las prácticas específicas de una cultura afectan el desarrollo evolutivo de las y los niños. Este autor no sólo señala que el conocimiento es producto de la interacción social y cultural sino que, además, plantea que los procesos psicológicos superiores lenguaje, razonamiento, comunicación, entre otros se adquieren en interrelación con los otros. En este sentido, lo que un individuo puede aprender, será su nivel real de desarrollo, definiendo zona de desarrollo próximo (Z.D.P.) como un nivel en el que un individuo casi puede realizar una tarea por sí mismo. Un buen profesor es aquel que identifica la ZDP de cada educando y lo ayuda a aprender dentro de ella para luego retirar, poco a poco, el apoyo, hasta lograr que el niño o la niña pueda realizar la tarea sin ayuda 2(Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.2.4. **La Psicología cognitiva de Ausubel.**

“Para este psicólogo, no sólo se aprende cuando se realiza una actividad física como manipular, interpretar, etc., sino que se aprende cuando el contenido tiene un verdadero significado para el educando (aprendizaje significativo) y éste se basa en una información o conocimiento previo, lo que le otorga un esquema para la nueva información. Para Ausubel, no todos los contenidos pueden ser descubiertos por los alumnos, por lo tanto, es necesario que los sujetos puedan relacionar lo que ya saben con los nuevos conocimientos” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“Ausubel define que aprender es comprender, dejando así, teóricamente de lado el aprendizaje memorístico promulgado por las teorías conductistas. Como es posible observar, en esta breve síntesis de las fuentes del constructivismo, encontramos ideas claves de la reforma educacional -aprendizaje significativo, aprendizaje por descubrimiento, aprender a aprender, propiciar el trabajo grupal, entre otros- que nos permiten entender el concepto de educación que actualmente se busca desarrollar en nuestras aulas educativas” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006).

2.3. **El juego como actividad lúdica.**

“El juego ha sido, desde tiempos considerado como una de las actividades menos importantes del hombre, desatendiendo la amplia gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo de los niños y niñas, es decir es una actividad que se ocupa mayormente en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006)

“El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio; sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje. En la segunda mitad del siglo XIX, la corriente de los métodos activos de aprendizaje despertó el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar. Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006)

2.4. **Características del juego**

2.4.1. **Ausencia de finalidad - producto.**

“El juego es fin en sí mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.4.2. **Motivación intrínseca.**

“El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se gatillen sus propias motivaciones” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.4.3. **Libertad y arbitrariedad.**

“El juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

2.4.4. **Diferentes grados de estructuración.**

“El juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

2.4.5. **Ficción.**

“La ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el como si de la realidad, teniendo al mismo tiempo

conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad, el juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez que afirman que a través del juego, el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes pero también como si ese mundo creado por él fuera real” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006).

2.4.6. **Efecto catártico.**

“Esta característica se refiere a que el niño o niña puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real. Desde un enfoque psicoanalítico el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros”.(Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006)

2.4.7. **Seriedad.**

“En el niño, el juego es una actividad seria porque en ella pone en juego todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales, absorbiéndolos y comprometiéndolos en toda su globalidad (nivel corporal, intelectual, afectivo” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006)

2.4.8. **No agotamiento físico y psicológico.**

“Otra de las características que distingue el juego es que el tiempo que esta actividad implica suele ser mayor al involucrado en otras actividades. Al respecto, Martínez Criado señala que los niños mantienen durante intervalos prolongados de tiempo su actividad lúdica, o al menos lo hacen durante más tiempo que cualquier otra actividad, ya que el juego es prácticamente incompatible con los estados de agotamiento físico y psicológico” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006)

2.4.9. Carácter innato.

“Otra de las cualidades que diferencian al juego de otras actividades es aquella referida al carácter innato de las conductas que lo componen, así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador. El juego es siempre expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo. El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural, ya que jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador, movilizándolo a la acción. La activación lúdica tiene motivaciones intrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.5. Clasificación del juego.

2.5.1. Desde un punto de vista cognitivo.

“El principal exponente de este punto de vista que atiende a las estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego y de aquellas que se emplean para resolver problemas, es Jean Piaget, quien parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo. Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas. En los dos primeros años el juego es mayoritariamente de tipo funcional. Entre los 2 y los 6 años, predomina el juego simbólico, el juego funcional no desaparece y aparece el juego de construcción. Entre los 6 y 11 años predomina el juego de reglas simples y sobre los 11 el juego de reglas con mayor grado de complejidad. En ambos periodos se puede observar en la actividad lúdica del niño momentos dedicados al juego funcional, al juego simbólico y al de construcción” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“El juego funcional o de acción, se enmarca durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento

simbólico. Se incluyen dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. La mayor parte de las actividades de juego que el niño realiza en esta etapa se producen en solitario o en interacción con los adultos, los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño. Durante los dos primeros años, el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limitan a mirar el juguete del compañero y tratar de hacerse con él o a esporádicos intentos por entrar en contacto físico con el otro niño” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“El juego de construcción, se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensorio motor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

“El juego simbólico, representacional o socio dramático surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. Este tipo de juego es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, acomodando o modificando la realidad a sus intereses. El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“El juego de reglas, el juego de reglas está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad. Asimismo, los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico; una de las dificultades que se pueden encontrar al iniciarse los juegos de reglas son aquellas que el niño presenta para controlar sus deseos y motivaciones personales, llegando éstas, en ocasiones, a interrumpir el desarrollo de la actividad. Además para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento pre operacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006)

2.5.2. Desde un punto de vista social.

- a. **Juego solitario.** “En este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma, no realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros” (Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P, 2006). En este tipo de juego el niño o niña ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso.
- b. **Juego paralelo.** En esta modalidad de juego el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro. Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física.
- c. **Juego asociativo.** “En este tipo de juego emergen las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminados a obtener un único objetivo. Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o

distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

- d. **Juego cooperativo.** “Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los 7 años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego. El juego cooperativo y el de reglas constituyen el contexto adecuado en el que el niño puede aprender relaciones de carácter cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos si no es el momento apropiado, aprende a respetar a los demás. A partir de los dos años, el niño empieza a mostrar mayor interés por sus iguales y decrece la cantidad de juego con adultos. Además, a medida que su edad aumenta, los niños y las niñas mejoran sus competencias lingüísticas, superan su egocentrismo y comienzan a aceptar reglas y normas, lo que hace que sus interacciones sociales sean cada vez más fluidas” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.5.3. **Desde un punto de vista físico.**

“Una tercera forma de clasificar las actividades lúdicas es hacerlo desde una perspectiva motriz. Al respecto, Pellegrini Smith (1998) dividen al juego de actividad física en tres grandes categorías: estereotipias rítmicas, juego de ejercicio y juego de acoso y derribo” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006):

- a. **Estereotipias rítmicas.** “En esta categoría se incluyen aquellas actividades repetitivas en las que aparecen movimientos motores globales centrados en el cuerpo del niño, con ausencia de objetivo, entre los que encontramos patadas, balanceos y movimientos de brazos. Este tipo de actividad podría incluirse perfectamente dentro del juego funcional, sería un subtipo de juego funcional, y alcanza su máxima manifestación a los 6 meses de edad” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

- b. **Juego de ejercicio.** “Estos juegos se definen como el “conjunto de movimientos locomotores globales o gruesos que aparecen en un contexto lúdico. Su manifestación es a partir de los 12 meses y se caracteriza por el vigor alcanzado en la actividad física. Este tipo de juegos puede darse en actividades individuales o grupales y se destaca porque los niños y niñas corren, saltan, escalan, empujan y arrastran. Su máxima expresión se da a los 4 años y decae cerca de los 6-7 años” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

2.6. **El juego y los niños.**

Garvey (1985), “apoyada en sus resultados empíricos, sostiene que el juego infantil posee una naturaleza sistematizada y regida por reglas, producto y huella de la herencia biológica del hombre y su capacidad creadora de cultura. Además, refiriéndose al juego en la infancia, afirma que, el juego se observa con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como de los sistemas de comunicación; por tanto, se encuentra íntimamente relacionado con éstas áreas de desarrollo” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

Winnicott (1972), “agrega que el niño juega en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no siempre se admiten intrusiones. Los niños reúnen objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usan al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior. Al respecto, Borja señala que la acción de juego centra al niño en el tiempo y en el espacio y le permite, de forma original y propia, situarse en la vida para la exploración de su persona y de su entorno” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“Asimismo, el juego en los niños es la expresión de la relación de ellos con la totalidad de la vida, entendiendo por esa relación todas las actividades que los niños

realizan espontáneamente y que tienen su finalidad en sí mismas. En este sentido, el juego infantil, puede ser comprendido en torno a cuatro propósitos: como medio del niño para establecer contacto con el ambiente, como puente entre la conciencia del niño y su experiencia emocional, como la expresión externalizada de la vida emocional y como relajación, diversión, placer y descanso. Teniendo en cuenta la rica diversidad de juegos, es aconsejable que no se los considere únicamente como instrumento facilitador del aprendizaje, ni únicamente como descanso y recreación, sino que se observe, propicie y desarrolle toda clase de juegos como medio de maduración y aprendizaje, pues constituyen un elemento básico en su desarrollo global como individuo” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“El juego favorece el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo. El juego desempeña una función catártica, liberando al niño de sus tensiones internas y favoreciendo la formación de una personalidad equilibrada. A nivel mental, la actividad lúdica fomenta el desarrollo de la imaginación, la creatividad, y la fantasía, así como también la inteligencia y la mejora del rendimiento escolar” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“El juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño. Desde su nacimiento, el niño va integrándose en el mundo de los adultos, va conquistando su independencia a través de la actividad lúdica. En los juegos, sobre todo en los cooperativos, el niño ha de pensar en los demás, aceptando sus actitudes y propuestas de juego y reaccionando con flexibilidad ante las mismas. Es decir, el niño va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas. En el juego con los demás o de imitación de otras personas, los infantes necesitan del lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas, esto permite que el niño y la niña desarrollen su capacidad lingüística” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

2.7. **Juego infantil y aprendizaje.**

“Las características del juego hacen que éste sea un vehículo de aprendizaje y comunicación ideal para el desarrollo de la personalidad y de la inteligencia emocional del niño. Divertirse a la vez que aprender, sentir y gozar en el aprendizaje hace que el

niño crezca, cambie y se convierta en lo más importante del proceso educativo. En este sentido, la enseñanza debe caminar hacia una participación más activa por parte del niño en el proceso educativo. Se debe estimular las actividades lúdicas como medio pedagógico, que junto con otras actividades como las artísticas y las musicales ayudan a enriquecer la personalidad creadora, necesaria para afrontar los retos en la vida” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

Al respecto, Lanuza, Pérez (1980), “ajustándose a las definiciones más actuales sobre el juego y las teorías del desarrollo evolutivo y de la educación, han indicado, como aspectos pedagógicos del juego, la socialización, el desarrollo del lenguaje, la relación entre adultos y niños, la actuación al aire libre, la adecuación a la psicomotricidad. El lema de aprender jugando se ha convertido en un lugar común, es decir, da cuenta que el juego tiene gran importancia en el desarrollo integral del niño y de la niña, a través de él, es posible desplegar aspectos motores, intelectuales, afectivos y sociales” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“El juego en la infancia tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, afectividad, creatividad y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje. En este sentido, el juego educativo, como medio globalizador, se ha tratado como una actividad que posee las características del juego y las mismas propiedades, pero que no procede espontáneamente del niño. El juego educativo es propuesto por el adulto con una intención dirigida selectivamente hacia uno o varios factores que se sitúa en el terreno afectivo, cognoscitivo, social o motor; preparación para la vida personal y social. A lo anterior se agrega que, este tipo de juego, además de la satisfacción de los jugadores, deja un resto que se va acumulando en forma de enseñanzas, que van interiorizando los participantes y que a su debido tiempo serán rentables” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

“Ahora bien, como educadoras y educadores, es necesario considerar, al momento de planificar nuestras actividades educativas y organizar nuestros recursos, esta tendencia natural del niño y la niña y potenciarla al máximo en pro de los objetivos educativos pues, toda práctica didáctica que intente centrarse en el niño, que contemple

los intereses de los alumnos, que quiera ser activa y participativa, creativa y gozosa, tendrá que considerar el juego como elemento pedagógico de primordial importancia. Finalmente, y considerando lo anteriormente señalado, podemos concluir que “la educación es mucho más que juego, pero muy poco sin él” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006)

2.8. **Desarrollo infantil y juego.**

“Basándonos en lo que hemos mencionado a través de los temas que dan origen al presente trabajo, es posible señalar que uno de los contextos naturales de mayor estimulación y desarrollo de potencialidades en los niños y niñas es el juego. A medida que el niño crece, su organismo responde de distintas formas y utiliza distintas actividades lúdicas, es decir, el juego evoluciona con el desarrollo integral, intelectual, emocional, afectivo y físico del niño y se adecua a los períodos críticos de su desarrollo. El juego crece con el niño hasta la edad adulta y con él se instala y viaja hasta llegar a la vejez. Los diferentes juegos infantiles nos señalan el modo en cómo los infantes actúan, comprenden y se relacionan con el entorno que les rodea. Además, a través de los juegos, los educandos conforman las estructuras de su personalidad y refuerzan los aspectos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural de su desarrollo. Mediante el juego, el niño aprende unas pautas de comportamiento para crecer y aprender a vivir en la sociedad de una manera integral. El juego fomenta la capacidad para la elaboración de normas desde la niñez hasta el estado adulto” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

“El niño crece aprendiendo hábitos de convivencia necesarios para vivir en sociedad, tal como lo afirman González, Álvarez” (1993), “el juego es fundamental en el desarrollo y crecimiento del individuo y su falta repercutirá negativamente en su adaptación y socialización a la vida real, pues es mediante las distintas clases de juego como el niño aprende. De este modo, el juego se convierte en una prueba de su personalidad y contribuye a la conquista progresiva de su inteligencia, e intenta convertir al niño en un ser creativo dotado de autonomía, imaginación y fantasía” (Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P, 2006).

2.9. **Fundamentos del juego como estrategia didáctica.**

“En la actualidad el juego es la forma de expresión infantil en la que el niño proyecta su mundo, en el produce sus viviendas y relaciones con su entorno e intenta imitar al adulto. Hablar de juego es hablar de aprendizaje, pedagogos como Rousseau ha afirmado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje, el niño a través del juego va conociendo y perfeccionando sus capacidades y aprende a modificar su entorno de forma activa.

El niño juega por placer, no busca otro objetivo, para él, el juego es una fuente de alegría, se produce de forma espontánea, es decir no requiere una motivación y preparación el niño siempre está prepara o para iniciar otro tipo de juego. En el juego encontramos un medio para el aprendizaje, pudiendo ejercitar en él muchas facultades del conocimiento del entorno y relaciones sociales.

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo. El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales. Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia” (Salcedo, M, 2016)

“Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo” (Salcedo, M, 2016)

“Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa, es decir” (Salcedo, M, 2016)

- “Genera placer. Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera” (Salcedo, M, 2016).
- “Propicia la integración. El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer” (Salcedo, M, 2016).
- “Construye la capacidad lúdica. Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica” (Salcedo, M, 2016).
- “Acelera los aprendizajes. Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes y ¿por qué algunos docentes manifiestan desinterés del juego como estrategia de enseñanza?” (Salcedo, M, 2016)

- “Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales” (Salcedo, M, 2016)
- “Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica” (Salcedo, M, 2016)
- “Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos” (Salcedo, M, 2016)
- “Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundiéndose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo” (Salcedo, M, 2016).

Importancia del juego en el desarrollo del niño.

“Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos. El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y

sabía labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

2.9.1. **El juego estimulante.**

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad, el juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta” (Salcedo, M, 2016).

2.9.2. **El juego simbólico.**

El juego durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio, porque a través de las actividades lúdicas se adquiere gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. Los juegos que realizan los niños dependen de su nivel de desarrollo intelectual, porque es necesario para la maduración del niño y ésta no se alcanza hasta el final de la infancia. La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir en la creación de representaciones mentales que serán de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura. A partir de los dos años inicia una nueva etapa para el niño que se refleja claramente en sus actividades lúdicas. Representa el pensamiento egocéntrico del niño que mediante el juego deforma la realidad para satisfacer sus necesidades. Conforme

el niño se va desarrollando se puede observar claramente como este tipo de juego se va haciendo cada vez más complejo.

El juego simbólico según Jean Piaget. Si el niño jugando con su cuerpo y los objetos desarrolla sus habilidades físicas y cognitivas y con la práctica logra formar las huellas mentales de su experiencia. Recordemos como al rededor del año repite acciones en momentos que no son los habituales por ejemplo acostarse para hacer como si fuera a dormir, usar la cuchara como si fuera a comer, las cuales pueden ser consideradas el nacimiento de conductas simbólicas, es decir son la representación de un hacer algo como se da en la vida cotidiana pero jugando, estas son conductas que hablan de una transición del juego de ejercicio al juego simbólico.

En el juego simbólico Piaget distingue también varios estadios y tipos que evolucionan y que es común que se sobrepongan unos a otros pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño. Después de las conductas en que el niño juega a hacer, empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción por ejemplo i en la etapa anterior hacía como que dormía, ahora hace como si su gato duerme o hace como que la muñeca camina o llora, situaciones que identifica en sí mismo, pero que ahora juega a que otros las hagan.

Piaget menciona un tipo de juego que es complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros, estas acciones las observa y las copia, todos recordamos al niño que imita al gato, usa los zapatos de mamá, se pinta como mamá, lee el periódico como papá, etc. Ambos tipos de juegos consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este ir de la conducta concreta a la conducta como si, es el inicio de la simbolización determinante como la característica humana por excelencia, el lenguaje, porque realizar una conducta que significa algo en otro momento, lo prepara para poner una palabra en lugar de un objeto, una persona y una acción. Además se hace experto a la representación de la vida jugando a la comidita y a la mamá a la bicicleta y a la modista. Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples, valiosas y variadas, que hasta los cuatro años aproximadamente el juego se

hace cada vez más compleja utilizando y jugando con las palabras, imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario.

Piaget plantea la importancia del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento cuando podemos observar en el juego infantil un desarrollo en espiral que cada vez se hace más rico y complejo, un juego que con cada aprendizaje el niño es impulsado hacia nuevas metas y nuevos logros. De los dos a los siete años pasa de un juego de ejercicio a l nacimiento de las acciones simbólicas, esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosa y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar. A partir de esta edad el juego se vuelve compleja por las combinaciones que desarrolla y es donde se complica distinguir las etapas por las que pasa, porque la estimulación que recibe del medio su nivel de madurez y la experiencia que ha acumulado hacen que cada niño pase por estas etapas lúdicas con diferente intensidad proyectando sus propios deseos y problemáticas y con un ritmo acorde a su manera de ser.

Algunos ejemplos de este tipos de juegos son las conversaciones de la niña sobre lo que vio en el parque o en casa de su tía y practica consigo mismo o con sus juguetes, así toma un muñeco como un amigo y lo mueve como si éste actuara en realidad o con un caro hace como que le cargara gasolina, o canta para dormir con la muñeca, o sea cambian escenas reales con escenas y hechos imaginarios.

2.9.3. **El juego social.**

La más adecuada para la actual educación es la teoría de Vygotsky, porque insiste en que la inteligencia es un producto social, que el aprendizaje es preferentemente socializado y que éste puede acelerar la maduración. Así, el desarrollo natural, puede ser estimulado o retardado por el aprendizaje, y viceversa, en un proceso interactivo mutuo. Uno de los argumentos para justificar esta virtud de estimular el desarrollo que tiene el aprendizaje, proviene del concepto de Zona de Desarrollo Próximo, y que según el autor no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema,

y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz.

Con esto se viene a indicar que en el individuo existe un nivel de desarrollo potencial (desarrollo al que podrá llegar en función de los recursos puestos a su disposición), y un nivel de desarrollo efectivo, o nivel evolutivo real (lo que realmente es capaz de hacer con su capacidad personal). La Zona de Desarrollo Próximo sería la distancia entre ambos niveles de desarrollo, que se sitúan entre lo que es capaz de realizar el niño por sí mismo, y aquello que sólo lograría aprender con el apoyo y ayuda de otras personas. Las personas que rodean al niño no son sujetos pasivos en su desarrollo, sino que contribuyen a facilitar, dar sentido y significación a la experiencia infantil.

Maduración y aprendizaje son dos procesos distintos pero relacionados, y ambos necesarios para el desarrollo infantil. La interacción social juega un papel importante en el aprendizaje, pero no por su valor en sí misma, sino en la medida en que, en el intercambio comunicativo, se producen contradicciones y, consecuentemente, reorganizaciones cognitivas. El papel del maestro sigue siendo fundamental, consiste más que nada en despertar la curiosidad del niño y estimular su investigación. Esto lo logra animando al niño a plantear sus propios problemas y no imponiéndole problemas o dándole soluciones de manera que el niño pueda corregir sus propios errores y encontrar nuevas soluciones por medio de su propia actividad.

Así, el desarrollo natural, puede ser estimulado o retardado por el aprendizaje, y viceversa, en un proceso interactivo mutuo; ya que, el aprendizaje tiene la virtud de estimular y ampliar los procesos de aprendizaje si bien es verdad no de forma ilimitada. Vygotsky creó la teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores: considera al juego como valor socializador, es decir el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive y como factor de desarrollo. El juego es una necesidad de saber, de conocer y dominar los objetos, en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un

factor básico en el desarrollo. Además el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea zonas de desarrollo próximo.

2.10. **Competencias y Educación.**

En el Currículo Nacional de la Educación Básica, la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar; evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla, es decir, identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.

Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar.

El desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y la Institución Educativa. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad.

El desarrollo de las competencias del Currículo Nacional a lo largo de la Educación Básica permite el logro del Perfil de Egreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida.

2.11. **Relación del juego con las competencias.**

Como se ha visto en estos dos ejemplos, el fin último la propuesta de los “juegos intencionados” es la búsqueda del desarrollo integral de los alumnos desarrollando al máximo todas sus capacidades, donde la capacidad motriz sea un medio para el desarrollo del resto de capacidades (cognitiva, afectiva-motivacional, de relaciones interpersonales y de inserción social). Así se ha podido comprobar cómo con pequeñas modificaciones en los juegos, éstos contribuirán de una forma clara e intencionada tanto al desarrollo de las capacidades anteriormente mencionadas, a modo de ejemplo a través de estos dos juegos modificados se puede ver como se contribuye claramente a dos competencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal y para aprender a aprender: ya que en todo momento se busca que los alumnos adquieran conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos, además también se potenciará la adquisición de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo: ponerse en el lugar del otro, valorar las ideas de los demás, dialogar y negociar, la asertividad para hacer saber adecuadamente a los demás las propias decisiones, y trabajar de forma cooperativa y flexible y que además desarrollen actitudes relacionadas con el liderazgo de proyectos, que incluyen la confianza en uno mismo, la empatía, el espíritu de superación, las habilidades para el diálogo y la cooperación, la organización de tiempos y tarea.

Por lo tanto mencionaremos las competencias que se puede lograr a través del juego:

- a. Favorecer el desarrollo afectivo-social.
- b. Desarrolla la capacidad de imaginación y la creatividad junto a su grupo de iguales.
- c. Que tenga la habilidad para exponer sus ideas o lo que siente.

- d. Que desarrolle una gran capacidad de relacionarse con los demás.
- e. Que se apropie del trabajo en el aula y el jardín desde su campo de acción como es el juego.
- f. Que la creatividad, la espontaneidad, el optimismo, las interacciones personales hagan que el niño tenga variadas perspectivas del mundo que lo rodea.
- g. Que la actitud lúdica produzca en el niño confianza y seguridad.

CONCLUSIONES.

PRIMERA. La actividad lúdica es atractiva y motivadora para los estudiantes, pues capta su atención hacia la materia, la clase se convierte en un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje, así como de sus competencias.

SEGUNDA. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, y somos sólo facilitadores del proceso de enseñanza- aprendizaje.

TERCERA. El juego permite a los niños aprender

REFERENCIAS CITADA.

Alves De Mattos, Luis. Compendio de didáctica general. Universidad de Texas: Editorial Kapelusz, 1963.

Ausubel, David P. el desarrollo infantil: aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1975.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. España: Editorial Narcea, 2009.

Castellanos, Doris. Aprender y enseñar en la escuela. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.

Calero Pérez, M. Educar Jugando. Colección Educadores Alfaomega: Editorial. San Marcos. Lima Perú, 2009.

Chacón, Paula. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Madrid: Editorial Santillana, 2007

Campos, M., Chacón, I., & Gálvez, P. (2006) EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA, Tesisuchile, recuperado de:http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc

Comenio, Juan. Didáctica magna. Madrid: Editorial Akal. 1986.

Coronado, M. Competencias Sociales y Convivencia. Argentina: Editorial Novedades Educativas, 2008

- De Borga, Solé M. el juego infantil: organización de ludotecas. Barcelona: Editorial Oikos, 2009.
- Delors, Jaques. La educación encierra un tesoro, París, UNESCO, 1997.
- Jiménez, C. A. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Mesa Redonda, 2009.
- Goleman, Daniel. La inteligencia emocional aplicada a las organizaciones, Barcelona: Editorial Kairos, 2000.
- Gardner, Howard. Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples, México: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Gravery, A. Creatividad y Aprendizaje El Juego Como Herramienta Pedagógica. Madrid España: Editorial Narcea, 1985.
- Gonzales, Avars. El cuento y la didáctica. Colección para Educadores Tomo 4, Ediciones Madrid 1993.
- Karl, Croos. Estrategias para un aprendizaje significativo. 2 ed. México, 1992.
- Ministerio de Educación. Diseño Curricular Nacional por Competencias. Lima: Editorial Abedul, 2016.
- Núñez, P. Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá: Editorial Loyola, 2002.
- Pérez, Lorenzo. El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación, Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. 2ª edición Madrid, 1980
- Pellegrine, Smith, Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Editorial Manantial, 1985.

Rodríguez, L. La teoría del aprendizaje significativo (Ausubel). 2ed. Santa Cruz de Tenerife: Editorial Pamplona, 2009.

Salcedo, M, (2016) En Juego En La Educación Inicial. Slideshare, recuperado de:<https://www.slideshare.net/MariaCamilaSalcedoAm/eljuegoenlaeducacioninicial-uc-blogspotcomco-66884890>

Winnicott, Gary. Estrategias para la Creatividad. Paidós Educador. Buenos Aires, 1972.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.cervantesvirtual.com Fuente de Internet	6%
2	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	5%
3	pt.slideshare.net Fuente de Internet	2%
4	articulosparaleerycompartir.blogspot.mx Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
8	documents.mx Fuente de Internet	1%

9	revistas.unicartagena.edu.co Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	1%
11	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
12	docplayer.es Fuente de Internet	1%
13	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	1%
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
15	adhades.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
16	actm9221.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
17	memoriascimted.com Fuente de Internet	<1%
18	ghervas87.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
19	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Submitted to Universidad Continental

20	Trabajo del estudiante	<1%
21	Submitted to Universidad Distrital FJDC Trabajo del estudiante	<1%
22	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
23	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1%
24	www.ladosis.com Fuente de Internet	<1%
25	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1%
26	issuu.com Fuente de Internet	<1%
27	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo