

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



El juego durante el trabajo en el nivel inicial

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial

Autora.

María Nelsy Pérez Guerrero

Jaén – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



El juego durante el trabajo en el nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente) 

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) 

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) 

Jaén – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



El juego durante el trabajo en el nivel inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma

María Nelsy Pérez Guerrero (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Jaén – Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a los siete días del mes de agosto de dos mil diecinueve, se reunieron en la LE. Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego durante el trabajo en el nivel inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **PEREZ GUERRERO, MARIA NELSY**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16.

Por tanto, **PEREZ GUERRERO, MARIA NELSY**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Osvaldo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueras Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios y a mi hijo, por formar parte de mi vida y ser motivación para seguir adelante con mi segunda especialidad.

La autora

.

INDICE

DEDICATORIA.	4
ÍNDICE.	5
RESUMEN	6
ABSTRAC	7
INTRODUCCIÓN	8
CAPITULO I. LA ACTIVIDAD RECREATIVA	11
1.1. Definición	11
1.2 ¿Qué es el juego? .	12
1.3 Teorías sobre el juego	15
1.3.1 Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX	12
1.3.2 Las teorías de la primera mitad del siglo XX	13
1.3.3. Las teorías de la segunda mitad del siglo XX	14
1.4. Características y funciones del juego	16
1.5. Un acercamiento del juego en la etapa de educación inicial	24
CAPITULO II. EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL	25
2.1 Características del juego de 0 a 6 años	26
2.2 El juego en la educación inicial	28
2.3 La motivación dentro del juego	30
2.4 Tipos de juego según la edad del niño	32
2.4.1 ¿Por qué utilizar el juego en el aula?	34
2.4.2 El juego y su valor didáctico	35
CONCLUSIONES	37
RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS CITADAS	39

RESUMEN

La presente investigación se precisa como una aproximación a los fundamentos teóricos acerca del juego, la importancia del juego y una interrogante: ¿Cuándo los niños juegan, puede haber un desarrollo cognitivo? El juego en los niños de 0 a 5 años, siendo el juego el motor de actividad física del niño, es el medio de socialización primario y a través de los juguetes se establecen las primeras interacciones con el adulto, primero, y con sus iguales, además, el juego donde el habla pública del niño comienza a hacerse lenguaje interno para auto-dirigir su conducta y planificarse, y lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. La presente monografía brindará a los docentes a mejorar su enseñanza aprendizaje

Palabras Claves: Juegos, Teorías, didáctica.

ABSTRACT.

The present investigation is specified as an approach to the theoretical foundations about the game, the importance of the game and a question: When children play, can there be cognitive development? Play in children from 0 to 5 years old, with play being the motor of physical activity of the child, it is the primary means of socialization and through toys the first interactions are established with the adult, first, and with their peers, in addition , the game where the child's public speech begins to become internal language to self-direct their behavior and plan, and external language to take initiatives, discuss, negotiate, reach agreements. This monograph will provide teachers to improve their teaching-learning

Keywords: Games, Theories, didactics.

INTRODUCCION

Rouus (2014) señala “Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego.”

También se conocerá acerca de cuál es la importancia bajo todos los aspectos (desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc.) que tiene el juego en la vida de los niños. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es una de las principales importancias del juego para los niños. (Rouusx, 2014)

Pepita Gominola (2014) señala El juego es motor de actividad física del niño y medio de socialización, el niño comienza a hacerse lenguaje interno para auto-dirigir su conducta y planificarse, y lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. Por ello, el juego simbólico es usado como herramienta para la evaluación del desarrollo madurativo. Y las canciones también forman parte del juego. Éstas les entretienen. Sin duda, forman parte del bagaje cultural de cualquier niño y nos recuerdan nuestra propia infancia. Además, jugar cantando refuerza la atención y la memoria. Amplía el vocabulario y trabaja la rima, se aprende a discriminar sonidos, tonos, timbres y ritmos. Ayuda a coordinar el cuerpo cuando la canción se acompaña de baile, gestos o mímica.

Desarrolla su imaginación, capacidad creativa y habilidades artísticas. Mejora la socialización cuando cantan en grupo. Se aprenden a exteriorizar emociones. Puede ayudar a crear hábitos, por ejemplo, la canción del baño, la de la hora de dormir, etc. (Pepita Gominola, 2014)

En las primeras edades sirven para aprender cosas de la vida diaria, por ejemplo, los días de la semana, los números, las estaciones del año, las partes del cuerpo, etc. Y, por fin, pueden servir para aprender otros idiomas desde muy pequeños. (Pepita Gominola, 2014)

El uso del juguete también debe servir como elemento de aprendizaje. Jugar es divertido, y aprender también debe serlo. Desde muy pequeños, los niños pasan mucho tiempo entre juguetes. Si esos momentos se emplean no solo para el ocio, sino también para aprender, se puede estimular su desarrollo según el momento evolutivo en que el que esté. El juguete puede llegar a ser uno de los mejores recursos educativos. Que aprendan jugando. (Pepita Gominola, 2014)

Lo importante es que el juguete sea un medio para canalizar diversión, fantasías, estímulos e inquietudes, de forma compartida y dentro de su desarrollo óptimo y aprendizaje. (Pepita Gominola, 2014)

De los 0 a 3 años juego y movimiento están muy relacionados. En estas primeras edades, el desarrollo psicomotor grueso (desplazarse, saltar, correr, etc.) y fino (manipulación) cobran mucha importancia, además en el desarrollo del niño el surgimiento de la capacidad de simbolización (hacer que una cosa sea otra diferente a lo que es en la realidad; por ejemplo, hacer que un simple palo sea un peine, o un avión que vuela, un micrófono para cantar, una cucharita para darle de comer a la muñeca, etc.). Junto al juego simbólico aparece una poderosa herramienta de expresión de los propios intereses y de la forma personal de interpretar las cosas: el lenguaje oral. Las acciones del juego en estas edades son repetitivas. Es un juego sin finalidad determinada que se repite de una forma monótona una y otra vez. (Pepita Gominola, 2014)

De los 3 a los 6 años el juego sigue siendo movimiento sin perjuicio de la comunicación y la representación. Es en este momento en el que los juegos de casitas, papás y mamás, de médicos, etc., sirven para que los niños/as puedan entender el mundo adulto y sus relaciones entre ellos, con los niños/as y con el medio. En este momento las acciones del juego son un reflejo de las acciones que el niño observa en su vida cotidiana y real. (Pepita Gominola, 2014).

Objetivo General

Analizar la importancia del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje para niños de 0 a 6 años.

Objetivos Específicos

- Describir el marco teórico de la actividad recreativa.
- Describir la importancia del juego en la etapa de educación inicial.

El contenido del trabajo se describe de la siguiente manera

El capítulo I, brinda los aspectos teóricos de las actividades recreativas

El capítulo II, contiene la importancia que tiene el juego en la educación inicial.

Así mismo se dan a conocer las conclusiones a las que se ha llegado así como las recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO. I

LA ACTIVIDAD RECREATIVA.

1.1. Definición

Concepto de (2019) señala “La actividad de recreación, que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva al alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.”

Wikipedia (2019) señala “Juego es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión”. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. Asimismo, el juego se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 A.C., además los juegos, son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En el siglo V, el juego se encuentra relacionado con la palabra paideia, y significa la crianza de los niños o cosas de niños. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

El disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos juegos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere.

1.2. ¿Qué es el juego?

Hablar de juego, son muchos los autores que lo hacen y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. Algunos autores y en su mayoría consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (Ruiz, 2017)

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños. Aunque hemos comenzado aportando una definición sobre el juego existen, como venimos comentando, algunos elementos del juego que son comunes para la mayoría de los autores. (Ruiz, 2017),

Montañés y otros (2000) “destacan que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego”. Esto puede deberse en parte a que como hemos comentado anteriormente, el juego ha existido a lo largo de toda la historia de la humanidad y al igual que ha cambiado a lo largo del tiempo el concepto de infancia hasta verlo como lo vemos hoy en día, esto también ha sucedido con el concepto de juego. Debido a que como hemos comentado no existe una única forma de definir el juego, observaremos a continuación algunas de las definiciones más relevantes que a nuestro juicio se dan sobre él.

Para ello se comienza por describir el juego desde un punto de vista etimológico. De este modo podremos sentar la base del significado que nos da la palabra. La palabra juego viene del latín *iocus* o *ludus* haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido.” (Ruiz, 2017)

Según la RAE (2010) el juego es un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde Como vemos, estas definiciones son demasiado amplias por lo que pasaremos a analizar las definiciones que algunos autores han aportado sobre el juego a lo largo del tiempo. (Ruiz, 2017)

La definición de Spencer (1855), que se encuentra en Montañés y otros (2000), para él el juego es el resultado de un exceso de energía. Los autores referidos recogen otra definición, en este caso de Gross (1989) quien concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta (Ruiz, 2017)

Se hace referencia a las ideas de Piaget, y teniendo en cuenta las ideas comentadas por Delgado (2011), este considera que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad. Ortega Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce

placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo, este afirma que, aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego. Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas (Delgado, 2011; Ortega Ruiz, 1992; citados por Ruiz, 2017)

Ortega Ruiz (1992) nos facilita también una definición de Vygostki (1934) acerca del juego, ésta afirma que Vygostki definió el juego como: Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo” (Ruiz, 1992; Vygostky, 1934; citados por Ruiz, 2017).

Por otro lado, se encuentra la definición de Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013) en la que afirma que: El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente. (p.2) Zabalza (1987) nos acerca a una definición del juego de Bruner (1986) quien describe el juego como: Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. (Huizinga, 1968; Toro, 2013; Zabalza, 1987; Bruner 1986; citados por Ruiz, 2017)

Por su lado Montañés y otros (2000) definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una

actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso. Y por último comentaremos la definición de López Rodríguez quién, a través del libro de Bañeres y otros (2008), se refiere al juego como: Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. (p. 9). Este afirma además que los niños se desarrollan completa y armónicamente todas sus habilidades y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego.” (Ruiz, 2017)

Roger Caillois (1987), estableció que el juego sigue una clasificación: “Los juegos de competencia (*Agon*), juegos de azar (*Alea*), juegos de simulacro (*Mimicry*) y juegos de vértigo (*Ilinx*); los cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos.”

Oposición entre el *agon* y el *alea*: Tenemos excepciones como los naipes o dominó que combinan al *agon* y el *alea*, puesto que la mano se obtiene por suerte y su uso es según la habilidad.

De la turbulencia a la regla: Cuando el juego adquiere una existencia institucional las reglas se vuelven parte de su naturaleza, convirtiéndose en un instrumento de cultura fecundo y decisivo. Los juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura, además de contribuir a precisarlos y desarrollarlos.

Finalmente, llego determinar que el juego es una actividad libre, donde se experimenta placer, es de carácter desinteresado, en determinado tiempo y espacio, tiene un enlace y desenlace; permanece en el recuerdo como creación o un tesoro que se puede repetir en cualquier momento.

1.3. Teorías sobre el juego.

A continuación, y una vez analizadas las definiciones más relevantes del juego se hará un breve recorrido en cuanto a las teorías que algunos autores hacen de este. Cabe resaltar que no se mencionan todas, pues como hemos comentado

anteriormente y teniendo en cuenta la diversidad de definiciones, así como la complejidad de su naturaleza y funciones, las teorías existentes sobre el juego son muchas. Para hablar de aquellas seleccionadas nos basaremos principalmente en las ideas expuestas por Garaigordobil” (2003), Ortega Ruiz (1992), Delgado (2011) y Romero y Gómez (2008) “en sus respectivos libros. Estas teorías estarán agrupadas cronológicamente y divididas en tres periodos diferentes que son”:

- A. “Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX”
- B. “Las teorías de la primera mitad del siglo XX”
- C. “Las teorías de la segundo”
- D. “Mitad del siglo XX”

1.3.1. Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX

a) Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:

El Juego en La Educación Preescolar (2018) explica Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas. Por tanto, podemos destacar que la finalidad del juego para estos autores, lejos de ser una finalidad natural tiene una finalidad recreativa. Éstos además afirman que este exceso de energía no lo tienen solo los humanos sino también los animales (cuanto más poderosa sea la especie, más energía les sobra). Pero la diferencia entre este gasto de energía de los animales y los humanos es que nosotros, los humanos, se consume esa energía a través de actividades estéticas.

b) Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:

Esta teoría se presenta como una teoría contraria a la anterior. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es, por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria.

c) Teoría el ejercicio preparatorio o pre ejercicio

Karl Gross Karl Gross considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos. La idea que defiende este autor se entiende a la perfección a través del ejemplo que pone en su libro Garaigordobil (2003) cuando dice: Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo.

1.3.2. Las teorías de la primera mitad del siglo XX.

a. Teoría de la recapitulación de Stanley Hall Para Hall:

Cuando los niños juegan lo que están haciendo es revivir las actividades de las generaciones pasadas. De esta forma disfrutaban algunas de las actividades que desarrollaban sus antepasados y detecta actividades antiguas e inútiles para el hombre, que, por tanto, no llevarán a cabo. Unos años más tarde, Hall enuncia otra teoría cumplimentando la anterior, en la que afirma que el juego tiene una función preparatoria para la vida adulta.

b. Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr

“A través del juego carr afirma que los niños ejercitan el cerebro estimulando de este modo el crecimiento físico y neurológico. éste manifiesta que a través del juego los niños se desahogan.”

c. Teoría general del juego de Buytendik

Buytendik contrapone totalmente la teoría de Gross, este considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además, Buytendink considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios no se está jugando ya que, para él, el juego

es una actividad propia de la infancia, una de sus características. Es decir, según él el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio yo. (El Juego en La Educación Preescolar, 2018)

Para Buytendik el juego es posible debido a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez, pues el juego surge cuando esos impulsos coinciden primero con los objetos conocidos por los niños. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego, Al mismo tiempo considera que cuando los niños juegan se dan las siguientes condiciones.

“En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos.” (El Juego en La Educación Preescolar, 2018)

- “El carácter impulsivo de los movimientos.”
- “La timidez.”
- “La actitud emotiva ante la realidad.”

d. Teoría de la ficción de E. Claparède

Claparède opina que el juego viene definido por quién juega, que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño.

e. El psicoanálisis de Sigmund Freud

Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica.

1.3.3. Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

a. Teoría socio histórica de Lew Vygotski

Vygotski defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales. Esto viene a decir que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar. No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de Zona de desarrollo próximo (ZDP) refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno.

b. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.

- Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

c. Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y, considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva.” (El Juego en La Educación Preescolar, 2018)

d. Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillois:

Huizinga y Caillois consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello por lo que en las diferentes culturas los juegos cambian.

e. El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon:

Para Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias, de trabajo, de aprendizaje...) tienen la misma materia, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción. Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

1.4. Características y funciones del juego

A continuación, y una vez investigadas y desarrolladas las diferentes definiciones y teorías sobre el juego, podemos comentar una serie de características y funciones del juego que nos parecen importantes y defienden la mayoría de los autores. En este caso para poder llevar a cabo una buena selección de estas vamos a hacer referencia a los siguientes autores: Zabalza (1987), Palacino (2007), Romero y

Gómez (2008), Chacón (2008), Antón (2007), Bañeres y otros (2008), Delgado (2011) y Torres (2002).

Por tanto, reformulando sus ideas, las funciones y características quedarían definidas de la siguiente forma” (Ruiz, 2017):

- **El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano:**

El juego es una actividad necesaria no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos. Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desenvolverte en el mundo que te rodea, sino que además las personas aprendemos a través de la actividad lúdica a identificar nuestras capacidades y limitaciones, es decir, qué cosas somos capaces de hacer y cuales no y, aprendemos a manejarnos ante otras personas. La actividad lúdica es además algo que surge en todas las culturas. Al mismo tiempo, el juego es un gran elemento de socialización, cuestión imprescindible para el ser humano. No menos importante es el hecho de que a través del juego las personas eliminamos el estrés que tenemos y nos deshacemos por un momento de todas nuestras preocupaciones.

- **Debemos entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre:**

El juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Antón (2007) explica que: Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos.

Aunque como hemos resaltado en el punto anterior, el juego es necesario para todas las personas (tanto niños como adultos), es fundamental la función lúdica que tiene sobre todo para los niños, debido a que éstos no tienen

a su disposición una variedad de actividades tan amplia para conseguir divertirse, distraerse y entretenerse, como tienen los adultos.

Por su lado, Chacón (2008) citado por Ruiz (2017) “considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia”:

- El juego es además un fin en sí mismo: es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.
- El juego surge de manera voluntaria y libre: Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca. El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego. Zabalza (1987) define por tanto el juego como una actividad justificada y autoalimentada”
- El juego implica actividad: En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que implica cierto esfuerzo.
- Al mismo tiempo debemos considerar el juego como una actividad seria: Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.
- Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje: A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo y por tanto debemos aplicar

nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto del juego como de su función potenciadora del aprendizaje está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia por lo que el temor al fracaso desaparece o se reduce ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello. Sin embargo, el miedo al fracaso puede volver a aparecer si el adulto presiona de alguna manera al niño, por ejemplo, imponiéndole algún objetivo que este deba cumplir.

- El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional: Los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima.
- La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización: El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos. Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a

través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar.

- Para finalizar y como hemos podido observar a través de todas estas características y funciones, nos gustaría resaltar, el carácter holístico que tiene el juego, es decir, el juego le proporciona al ser humano un desarrollo integral y significativo. Esto podemos también observarlo con las palabras de Antón (2007) quién afirma que: toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje (p.129). Al mismo tiempo, Torres (2002) afirma como el juego favorece a los niños en el crecimiento mental, biológico y emocional y Bañeres y otros (2008) desarrollan la idea de que el juego favorece el desarrollo de los niños tanto psicomotor, como el intelectual, social y el afectivo emocional.

1.5. El juego infantil

Reyes y Hernández (s.f) señala, Está considerado como delicado, encantador, alborotador, turbulento, ingenioso o tan solo aburrido o molesto, a veces; Sin embargo, cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en las pautas de asombrosa regularidad y consistencia. Ahora podemos decir que el juego infantil es exponer su naturaleza sistematizada y regida por reglas, que, es a un tiempo, producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura.

El juego infantil se caracteriza por la variedad de investigadores que lo estudian, como:

- a) “El juego es placentero, divertido por qué se siente a gusto el niño, aun cuando no demuestra signos de regocijo.” (Buenas Tareas, 2015)
- b) “El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. Es más, es un disfrute de

los niños, pero no un esfuerzo destinado a un fin particular.” (Buenas Tareas, 2015)

- c) “El juego es espontáneo y voluntario. No es obligado, sino libremente elegido por el que no lo practica.”(Chocce y Conde, 2018)
- d) “El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.” (Chocce y Conde, 2018)

CAPITULO II

UN ACERCAMIENTO AL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

2.1. Características del juego de 0 a 6 años

“Como se ha hecho referencia anteriormente, según la teoría psicoevolutiva de Jean Piaget, los niños durante la Educación Infantil se encuentran en las siguientes etapas del desarrollo intelectual: La etapa sensoriomotora y la preoperacional.”

“La primera de estas, la etapa sensoriomotora va desde el nacimiento hasta los 2 años.” (Ruiz, 2017)

En esta etapa los niños utilizan los sentidos y los reflejos como la manera principal de construir el conocimiento del mundo y, en ella predominan los juegos motores. Lo que hacen los niños a través de este tipo de juego es descubrir el mundo experimentando con su propio cuerpo. Como vemos con Garaigordobil (2003), los niños al inicio de este juego comienzan a repetir incansablemente diferentes movimientos y gestos con su propio cuerpo, más adelante van introduciendo los objetos que tiene a su alcance y comienzan a explorar de forma intencionada con objetos que buscan para manipular.

Estas actividades ayudarán a los niños a alcanzar un buen desarrollo sensoriomotor durante sus tres primeros años de vida.

La siguiente etapa, la preoperacional abarca la franja de edad de los 2 a los 7 años. En esta etapa el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y los niños cada vez tienen una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos. Aquí los juegos son fundamentalmente simbólicos. En este momento los niños cuando juegan están imitando a los adultos y es de este modo como van

comprendiendo el mundo que les rodea. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) defienden el interés por promover el juego simbólico ya que posee grandes funciones cognitivas, sociales y afectivas. (Thió de Pol, et al, 2007 citados por Ruiz, 2017)

Como bien afirma Ortega Ruiz (1992), Piaget considera que entre estos dos tipos de juego comentados hasta el momento (el juego motor y el juego simbólico) hay un innegable parentesco pues entre ellos hay una gran relación. Sin embargo, aunque estos son los juegos que caracterizan a cada etapa según Piaget, hay dos tipos de juego que son también muy comunes, que son el juego de construcción y el juego de experimentación. (Ruiz 1992 citados por Ruiz 2017)

Romero y Gómez (2008) afirman que el juego de construcción comienza alrededor del primer año y lo definen como un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico –crear elementos más próximos a la realidad- donde los materiales utilizados cobran especial relevancia (p. 42). Estos además afirman que cuando un niño construye un elemento de la realidad no la está representando, sino que está imitando la realidad, de modo que ya necesita tener cierto conocimiento sobre ella. (Romero y Gómez citado por Ruiz, 2017)

El otro tipo de juego que se da durante toda la etapa de Educación Infantil es el juego de experimentación. Este juego les gusta a los niños desde sus primeros meses de vida que ya intentan descubrir el mundo que les rodea. (Ruiz, 2017)

Thió y otros (2007) afirman que cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de juego de experimentación.

2.2. El juego en la educación inicial

Jugando aprendo (2014) “Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres”

Como adultos se tiende a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando. La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño; para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus inventos les encantan. Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. La procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc. La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario. El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que

posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

2.3. La motivación dentro del juego

El juego es fundamentalmente una actividad libre. La persona cuando juega lo hace 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. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos. La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que

aparece muy ligada al juego infantil. Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

Talleres Creando Torres (2012) puntualiza “El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos.”

En su desarrollo socioemocional, ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. Cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad.

En su desarrollo cognitivo, al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño.

Ahora que sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que aprenda jugando, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas, y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente, también lo vera como un estímulo para el crecimiento. También se logra el desarrollo cognitivo orientado a retos de la vida, a aceptar perder o ganar cuando se está jugando, y va modelando la personalidad y autoestima de cada niño.

2.4. Tipos de juegos según la edad del niño

El Juego en la Educación Inicial (2012) en su blog sostiene “Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos”

Fase sensoriomotora de 0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego solitario es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.

Esta etapa es la única forma que tiene el niño de relacionarse con su entorno, es a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interactuar con ellas. Durante esta fase, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista. Para ellos un objeto que no ven, no existe. Se distinguen estas fases

Primer mes

Durante este mes se aprecian los reflejos del bebé, movimientos automáticos a los que responde ante un estímulo externo. Desaparecen poco a poco a medida que aprende a controlar sus músculos. Por ejemplo, entre estos movimientos podemos apreciar: el de la búsqueda, si le tocas en la comisura de la boca, tiende a girarse hacia ese lado. El de la marcha o intento de andar, si lo pones de pie sujetándolo de tal forma que apoye los pies, intenta dar pasos como si quisiera caminar. El de la succión.

Desde el segundo mes hasta el cuarto

El bebé repite conductas que va aprendiendo de los mayores o mismos niños. Por ejemplo, si meterse el dedo en la boca le gusta, lo repite constantemente. El bebé va adquiriendo nuevas habilidades motoras que se centran en manos y antebrazos.

Desde el quinto hasta el octavo mes

En esta etapa el bebé, empieza a adquirir coordinación visión-presión, ver y apretar todo aquello que agarra. Le gusta manipular los objetos y escuchar los sonidos que emiten para explorar su entorno. Le encantan los juegos corporales como ponerse el pie en la boca, meterse la mano, hasta escuchar sonidos agradables o desagradables, reflejándose en el rostro de cada bebé.

Desde el noveno hasta el primer año

El bebé está creciendo físicamente, aumenta de peso y desarrolla el concepto de intención, realiza acciones para conseguir algo, le gusta que le escondas cosas y las encuentre, risas y siente placer por los gustos y sabores.

Desde el primer año hasta el año y medio

Continúa él bebe creciendo, aumentando de peso, así como la parte de aprendizajes de baile, risas, alegría, seguridad y explora, Por ejemplo, tira un objeto lejos y le gusta buscarlo hasta encontrarlo.

Desde el año y medio hasta los dos años

A partir de este momento ya es consciente que las cosas que no ve, o no están al alcance de sus sentidos, existen. Que no han desaparecido. Ya no sufre tanto si los papás se marchan, porque sabe que siguen estando ahí.

Fase pre operacional

Esta fase comprende desde los 2 a los 7 años. Durante esta fase creen que los objetos inanimados tienen los mismos sentimientos y percepciones que ellos. Esta fase es característica por el egocentrismo y la fantasía con la que ven todo. Sus estructuras mentales se van desarrollando y ya son capaces de asociar imágenes u objetos a significados distintos del que tienen. Por ejemplo, pueden coger una caja y pensar que tienen un coche. Es lo que se llama el juego simbólico o de ficción.

Desde los 2 a 3 años: Esta edad comprende el juego paralelo, a los niños les gusta jugar en compañía de otros pero aún no interactúan completamente con ellos. Da

vida a todo lo que le rodea, arrastra una caja pensando que es un coche, corta el pelo a sus muñecos, les da de comer, los viste.

Desde los 3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros, pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo). Es la etapa donde se inventa amigos imaginarios con los que juega con roles más complejos que las anteriores etapas, donde sólo era vestirlos o darles de comer.

Desde los 4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina juego cooperativo. Pasa del juego simbólico a juegos imaginarios de grupo, colectivos.

Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados.

2.4.1. ¿Por qué utilizar el juego en el aula?

- **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.
- **Propicia la integración:** El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayores aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.
- **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.

- **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.
- **Mejora la comunicación:** Permite a los niños desarrollar la expresión, el lenguaje y pronunciación fluida, y en caso no ocurre, sirve para detectar posibles problemas de audición, comprensión, pronunciación, emisión de fonemas, problemas de expresión oral o vocabulario.

Aquí te hemos mostrado los juegos más comunes, que todos conocemos, pero hay muchísimos más con los que trabajamos y que son más específicos para cada problema, pero el objetivo de este artículo era trasladaros problemas comunes de los niños que vemos en nuestro día a día a juegos conocidos por todos.

Es muy importante para los padres contemplar una amplia variedad de juegos y actividades que nos permitan, junto con determinados indicadores, comprobar el correcto desarrollo del potencial de nuestros hijos y así detectar posibles problemas. Cuanto antes detectemos un problema en nuestros hijos, antes podremos darle solución. Hay problemas que, si los atajamos tarde, ya no podremos solucionarlos porque la ventana del tiempo o periodo crítico del niño para aprender esa habilidad se ha cerrado.

Si conoces algún juego que haya ayudado a tu hijo a mejorar o a detectar un problema, déjanos tu comentario aquí abajo del todo para compartirlo con otros padres

2.4.2. ¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?

- a. Por inseguridad personal, ya que ciertos maestros desconocen los beneficios de los juegos, donde los niños son participantes de diversas estrategias, que implica su desarrollo cognitivo, emocional y social.

- b. Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica y falta de actualización por parte de la maestra, ya que este tema se viene trabajando en cuantiosas investigaciones, ya sea por parte de psicólogos o docentes.
- c. Por falta de conocimiento de los diferentes juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos, especialmente por desconocimiento de juegos tradicionales porque hoy en día, hay muchos juegos cibernéticos que hacen uso de la Tablet, computadora, celular.
- d. Por creer que es opuesto al 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.

Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación. Incluso, una propuesta de tipo tradicional, remozada, con una actitud más libre, creativa, más participativa, en una palabra, más lúdica, suele salir ventajosamente cambiada. Probablemente en estos últimos días de clase, de calor y de cansancio, de ensayos y de carnés, las palabras mágicas serán: hoy, niños, vamos a jugar.

El juego, como experiencia cultural, es determinante en la formación de un ser integral: cuando se liga al amor potencia la creatividad, si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia.

CONCLUSIONES

PRIMERO. El juego se promueve como estrategia de enseñanza aprendizaje para niños de 0 a 6 años, que coinciden en el sano desarrollo infantil, argumentando que entran en un estado de placer, de bienestar, de concentración, de comunicación y que les permite poner en práctica tanto sus habilidades motrices como cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas.

SEGUNDO. El juego es importante, porque se fundamenta con las teorías psicológicas del mencionado, como herramienta ideal de enseñanza aprendizaje, que ayuda a desarrollar la toma de decisiones; la capacidad de comparar valores, conceptos matemáticos, trabajar verbalmente alternativas, estimular danza, pintura, dibujo, juegos que estimulen equilibrio, hasta utilizar palabras de una lengua extranjera. Resultando ser un desafío divertido que pretende desarrollar habilidades hasta aprendizajes significativos.

TERCERO. Se logra identificar los diferentes tipos de juego de acuerdo a las edades, al desarrollo de habilidades cognitivas, siendo el juego un medio estimulador, eficaz, influenciado por las inteligencias múltiples, pero es importante tener claro, que el juego es espontáneo, placentero, y surge por propia iniciativa de quien juega.

CUARTO. El juego estimula la construcción de nuevos aprendizajes en los niños, sin intervenciones de ningún adulto, se trata de que el niño descubra, utilice la imaginación y creatividad, especialmente de los juegos tradicionales.

REFERENCIAS

- Buenas Tareas. (2015). juegos deportivos. Recuperado de:<https://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos-Deportivos/74642581.html>
- Chocce, E., y Conde, D. (2018). Juegos Populares Para Desarrollar Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 5 Años De La Institución Educativa “pomatambo” De Oyolo, Paucar De Sara Sara (Trabajo de Segunda Especialidad). Universidad Nacional De Huancavelica. Huancavelica. Perú
- Concepto de. (2019). Juego. Recuperado de:<https://conceptodefinicion.de/juego/>
- El Juego en la Educación Inicial. (2012). El juego como aprendizaje y enseñanza [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- El Juego en La Educacion Preescolar. (2018). El Juego en La Educacion Preescolar. Recuperado de:<https://es.scribd.com/document/391024951/El-Juego-en-La-Educacion-Preescolar-Arreglado>
- Etapas de Piaget y los juegos. (s.f). Etapas de Piaget y los juego. Recuperado de:<https://emowe.com/juegos-etapas-de-piaget/>
- Jugando aprendo. (2014). Jugando aprendo [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://juegoss122.blogspot.com/>
- Moreno, J. (2002). La motivación en el juego. Barcelona, España. Editorial Vilamalia.
- Pepita Gominola. (2014). El juego no es un juego [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://pepitagominola.blogspot.com/2014/04/el-juego-no-es-un-juego.html>
- Reyes, A., y Hernández, J. (s.f). Las actividades Directrices del desarrollo en la infancia temprana. Recuperado de:http://upnmorelos.edu.mx/2013/documentos_descarga_2013/Antologias_LIE/Septimo_semestre_LIE/act_direc_des_inf_temp.pdf

Romance, M. T. (2010). Importancia de la Educación Mental. Sevilla, España.

Rouusx. (2014). El Juego. Recuperado de:<https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/El-Juego/1804948.html>

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado de:<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?s=>

Ruiz, M. G. (2012). “El juego en la primera infancia”. México.

Sequera, I. (2011). El juego en la educación inicial. Venezuela.

Talleres Creando Torres. (2012). Importancia Del Juego En La Infancia [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://tallerescrandotorres.blogspot.com/2012/02/importancia-del-juego-en-la-infancia.html>

Wikipedia. (2019). Juego. Recuperado de:<https://es.wikipedia.org/wiki?curid=1555>

El juego durante el trabajo en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de Educación	2%
	Trabajo del estudiante	
2	es.wikipedia.org	2%
	Fuente de Internet	
3	www.coursehero.com	1%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.unprg.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to Universidad de Murcia	1%
	Trabajo del estudiante	
6	leerimagen.com	1%
	Fuente de Internet	
7	www.redcreacion.org	1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD	1%
	Trabajo del estudiante	

9	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
10	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to The Manchester College Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
16	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.