

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial

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

Autora:

Lujana Herrera Morales

JUANJUI – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial.

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

Lujana Herrera Morales. (Autora)

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

JUANJUI – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaenajui, a los dieciocho días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. N°018 Maximino Cerezo Barredo, 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. Oscar Calixto La Rosa Fajoo, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escaroto (Secretaría) y Mg. Jorge Luis Arzaga Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora Lujana Herrera Morales.


A las DIEZ horas CINCUENTA 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Lujana Herrera Morales, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las DOCE horas con VEINTE 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. Oscar Calixto La Rosa Fajoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escaroto
Secretaría del Jurado


Mg. Jorge Luis Arzaga Salazar
Vocal del Jurado

INDICE

DEDICATORIA	
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: CONCEPTO DE JUEGO	7
CAPÍTULO II: JUEGO E INFANCIA	10
2.1. EL JUEGO EN LA INFANCIA	10
CAPÍTULO III: IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL	11
3.1. TRASCENDENCIA DEL JUEGO	11
3.1.1. Importancia y valor del juego	12
3.1.2. El juego facilita el desarrollo	12
3.1.3. El juego facilita el aprendizaje	12
3.2. JUEGO Y DESARROLLO	13
3.3. EL JUEGO: UN DERECHO DE LOS NIÑOS Y UNA RESPONSABILIDAD DEL NIVEL INICIAL	15
3.4. LAS CONFIGURACIONES DEL JUEGO	16
3.4.1. El juego trabajo	17
3.4.2. El juego dramático	18
3.4.3. El juego como instrumento de enseñanza	19
3.4.4. El juego libre	20
3.5. EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA	21
3.6. LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO	23
3.7. TIPOS DE JUEGO SEGÚN LA EDDAD DEL NIÑO	25
3.8. EL JUEGO Y SU VALOR DIDÁCTICO	25
CAPÍTULO IV: TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	28
4.1. TEORÍA DEL JUEGO COMO ANTICIPACIÓN SOCIAL	28
4.2. TEORÍA PIAGETIANA	29
4.3. TEORÍA VIGOTSKYANA	30
4.3.1. Teoría Vygotsky: Escogencia Personal	31
4.4. DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORÍAS	31

4.5. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA	32
CAPÍTULO V: DESARROLLO CREATIVO	34
5.1. PENSAMIENTO DIVERGENTE	34
5.2. PENSAMIENTO CONVERGENTE	34
5.3. EL PAPEL DE LA PERCEPCIÓN EN LA CREATIVIDAD	35
5.4. JUEGO Y CREATIVIDAD	37
5.5. LA EDUCACIÓN INICIAL Y LA CREATIVIDAD	39
5.6. OTRAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	42
5.6.1. El juego es una actividad libre	43
5.6.2. El juego se ajusta a ciertas reglas que lo mantienen	44
5.6.3. El juego siempre tiene un destino incierto	44
5.7. AREAS QUE DESARROLLA EL JUEGO	44
5.7.1. El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo Psicomotor	45
5.7.2. El juego contribuye al desarrollo afectivo	45
5.7.3. El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales	45
5.7.4. El juego fomenta las relaciones sociales	46
5.7.5. Permite desarrollar el lenguaje	46
5.8. CLASES DE JUEGO	46
CAPÍTULO VI: ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	46
6.1. ESTRATEGÍAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD	47
6.2. ESTIMULACIÓN INICIAL, CREATIVIDAD Y DESARROLLO 50 PSICOMOTOR	
6.3. ALGUNAS TÉCNICAS PARA TRABAJAR LA CREATIVIDAD 56	
CONCLUSIONES	58
REFERENCIAS	60

RESUMEN

El presente trabajo académico se desarrolla en el campo de la educación y aborda el tema del juego como medio para desarrollar la creatividad, este trabajo es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. Es sabido en la formación docente y en la amplia literatura científica pedagógica que el juego es por excelencia en principal medio de aprendizaje y de formación. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

Palabras Clave: Lúdico, estrategias, didáctica

INTRODUCCIÓN

"El seguimiento de experiencias y el análisis de las prácticas educativas señalan que es escasa la presencia del juego en los jardines. Es este dato de la realidad el que orienta el sentido de este texto con la intención de recuperar y enriquecer el juego como actividad social y cultural en el ámbito de las escuelas."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Este marco permite establecer dos tareas simultáneas. Por un lado reflexionar sobre la propia práctica para poder tomar conciencia del lugar que el juego ocupa en cada escuela. Poder rescatar información acerca del juego de un modo ordenado para reconocer las posibilidades y limitaciones de cada experiencia. En otros términos evaluar cuándo, cómo y a qué se juega en cada escuela. Por otro lado instalar una zona de construcción de consenso. Una manera de pensar acerca del juego que fundamente propuestas sobre el juego, el jugar y los materiales de juego compatible con la intencionalidad educativa del jardín de infantes."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

Hoy día se habla en los ámbitos educativos de apelar a la creatividad como el camino acorde para favorecer el aprendizaje. Pero mucho se habla y poco se hace, y ¿en realidad que es lo que se sabe de ella?.

Si optamos por trabajar a partir de la creatividad primero es necesario definirla para poder entender de qué estamos hablando.

Creatividad: es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible. Esta conlleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena.

CAPÍTULO II:

JUEGO E INFANCIA

2.1. EL JUEGO EN LA INFANCIA

Hace ya mucho tiempo que la infancia está ligada al juego. Podríamos decir que esta ligazón quedó sellada cuando los niños fueron reconocidos como sujetos con características y necesidades propias. Cuentos, películas, chistes y rimas dejan establecida una asociación profunda, particular y hasta incuestionable entre los niños y esta actividad. Indicadores de lo que la sociedad cree y piensa desde sus expresiones más diversas acerca de la infancia y el juego. Significados que atraviesan geografías manifestándose de distintas maneras.

En algunos lugares el juego se estimula y se festeja socialmente. En otras regiones el juego se vivencia a hurtadillas casi como temiendo un castigo. Cuando el juego se valora se dirige la atención sobre él enriqueciéndolo a través de materiales y habilitando tiempos y espacios para jugar. Otros contextos aún reconociendo la relación entre el juego y los niños no valoran positivamente esta actividad. Posición que favorece la persistencia de formas de juego repetitivas y empobrecedoras por ausencia de aportes. De este modo el juego de los niños queda limitado en tiempo, espacio y recursos. Limitación que atenta contra su complejización y evolución.

Sabemos que los chicos son todos diferentes en tanto sujetos singulares integrantes de grupos culturales con atributos propios. Valores, normas, costumbres, relatos, que ofician de referencia, marco y sostén para cada familia. Matrices de crianza que valoran y promueven aprendizajes puntuales. Formas de enseñar que al mismo tiempo delimitan una manera de aprender. Los chicos llegan a la escuela con modos de pensar, de hacer y de hablar aprendidos en la vida familiar. Estos modos de organizar y comprender la realidad devienen en saberes, intereses y preguntas que se

problematizan y enriquecen a través de distintas estrategias educativas orientadas hacia la construcción y apropiación del conocimiento escolar.

Las escuelas forman parte del contexto social y cultural al que pertenecen los alumnos y al mismo tiempo forman parte de un contexto más amplio que las integra a un proyecto educativo de carácter nacional. Es decir, tienen saberes y prácticas cercanas a la cultura propia del lugar y también deben sostener propósitos que son diversos y más amplios. Propósitos que integran a cada escuela con otras, construyendo zonas de intercambio y producción conjunta que no sólo acercan a las escuelas y a los maestros sino que a través de estas acciones y pautas comunes los alumnos se acercan en términos de desarrollo cultural, cognitivo y social.

Sabemos que no hay “una” infancia, un modo de ser niño único y universal. Los contextos de crianza se organizan a través de particulares significados y creencias que van configurando a los niños con atributos singulares y de pertenencia cultural.

Este reconocimiento no implica caer en el relativismo absoluto que cristaliza la heterogeneidad al modo de fragmentación social y cultural. En otras palabras, reconocer lo plural no descarta sostener necesidades y derechos comunes a todos los chicos. El respeto por la diversidad se integra al objetivo de construir experiencias educativas escolares sostenidas en el propósito de revertir desigualdades. Cuando los educadores hacemos esta tarea de ponernos de acuerdo estamos interviniendo para achicar la distancia en las diferencias injustas entre los chicos. A través de nuestros acuerdos estamos haciendo efectivos sus derechos. Este proceso de creación de consenso integra el reconocimiento del juego como derecho universal de los niños.

CAPÍTULO III:

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL

3.1. TRASCENDENCIA DEL JUEGO

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida. El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

3.1.1. Importancia y valor del juego en la niñez:

- El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación. Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.
-

3.1.2. El juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.
-

3.1.3. El juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- Su personalidad- intereses, preferencias.
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

3.2. JUEGO Y DESARROLLO

"Comprendemos y analizamos la realidad a través de modelos que integran representaciones y saberes teóricos. Estos modelos orientan la mirada, la búsqueda de datos específicos y regulan el proceso de reflexión. Afirmar que, a través del seguimiento de experiencias escolares, se ha podido constatar que los chicos no están jugando el tiempo que necesitan revela el marco de comprensión desde el cual se trabaja la relación juego e infancia. Si la poca presencia del juego es una preocupación se está pensando desde un cuerpo teórico que ubica al juego como indicador de desarrollo saludable. Explicitar el marco desde el cual conceptualizamos el desarrollo permitirá intercambiar experiencias y construir consenso a partir de principios conscientes y compartidos."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Pensar y reflexionar acerca de qué se entiende por desarrollo es el marco básico

que ubica al juego en el centro de la discusión. Cuando hablamos de desarrollo nos estamos refiriendo a como evolucionan las facultades intelectuales de las personas.

Existen fundamentalmente dos modelos de comprensión de desarrollo. Los supuestos de estos modelos se integran a las representaciones que sostienen las prácticas escolares y las maneras de analizar la experiencia. Develar estos implícitos es el primer paso para conceptualizar y establecer criterios comunes."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Distintos aportes teóricos se sostienen en una perspectiva universal que establece un recorrido que avanza por etapas hacia la adquisición de específicas capacidades motrices, sociales, intelectuales y morales. Este modelo al sostenerse en principios universales establece las mismas metas para todos los chicos determinando que toda variación es un déficit. Esta manera tradicional de pensar y ordenar la evolución pautando habilidades, tiempos y edades se caracteriza por la persistencia de un supuesto orden natural. Este enfoque casi inevitablemente hace responsable a cada niño de lo que trae, de lo que tiene significando al estado actual del desarrollo como fatalidad intrínseca producto de la genética o de la pertenencia cultural y familiar."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Otros aportes señalan que el desarrollo de las diferentes capacidades se basa en las características de las experiencias, en las expectativas de los padres y educadores y en el reconocimiento y apoyo de los aprendizajes de los niños por parte de adultos significativos. Tanto las habilidades alcanzadas como la edad en que se las adquiere están condicionadas por el valor que se les atribuye en los entornos educativos del niño, tanto la familia como la escuela. Las aspiraciones de padres y maestros, la lectura de las capacidades y limitaciones de los niños, los objetivos de cada contexto educativo van configurando un recorrido evolutivo. Desde esta perspectiva el desarrollo es una construcción social de relaciones afectivas, cognitivas y culturales.

Trascender la perspectiva universalista, y prescriptiva es una tarea compleja y sistemática en tanto sus supuestos forman parte de aprendizajes sociales y culturales de cada uno de nosotros. Aprendizajes que se integran a nuestra práctica como educadores de una manera implícita conformando supuestos acerca de lo que hay que hacer, de lo permitido, de lo posible, de lo inevitable, de lo valioso."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

Cuestionar estas representaciones acerca del desarrollo permite recuperar o descubrir la potencialidad de las experiencias educativas estableciendo nuevas pautas para la evaluación y el diseño de propuestas."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"El concepto de facultades en evolución integra los aportes teóricos acerca del desarrollo en etapas aclarando que el mismo está determinado por el entorno. El niño alcanzará el despliegue y complejización de su potencialidad sólo si los contextos educativos (familia y escuela) en los que participa se organizan desde el marco que establece que las habilidades y competencias se deben adquirir de manera progresiva. En otras palabras, las pautas evolutivas que señalan los modelos teóricos se cumplen cuando las prácticas de crianza y educativas se diseñan tomando estos aportes como base y parámetro de las acciones."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Conceptualizar al desarrollo en términos sociales significa comprender a las capacidades, habilidades y aprendizajes específicos como contenidos subjetivos valorados y estimulados afectiva y socialmente. Problematizar este aporte con relación al juego nos permite afirmar que el juego es motor de desarrollo cognitivo desde el punto de vista teórico y lo será desde la experiencia de vida de los niños en la medida en que los adultos se comprometan en este sentido. Desde esta posición trabajaremos sobre dos dimensiones de análisis: el juego como motor de desarrollo y el juego como contenido cultural. Dos dimensiones que en términos de la práctica se organizan de modo amalgamado."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a sostener las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas (significados en mente) organizadas y

ordenadas en secuencias a través de la acción y el lenguaje (esquema narrativo)."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo hay que explicar –de tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

3.3. EL JUEGO: UN DERECHO DE LOS NIÑOS Y UNA RESPONSABILIDAD DEL NIVEL INICIAL

En la actualidad la escuela inicial vuelve a poner la mirada y la atención sobre el juego como ordenador del desarrollo en la infancia al constatar que muchos alumnos no pueden variar sus juegos y sus maneras de jugar porque no cuentan con oportunidades de juego. Que los chicos puedan jugar depende del significado que los adultos otorguen a esta actividad. Aprender a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de juego. La relación entre estos cuatro elementos constituyen al juego como trama interna de cada niño y es para los niños un permiso para jugar. Cuando los chicos preguntan: Señor, ¿Cuándo jugamos?, están pidiendo esta oportunidad.

Reconocer al juego como clave para el desarrollo integral es para la escuela inicial no sólo marco que orienta la acción educativa sino que es al mismo tiempo una responsabilidad. La responsabilidad de garantizar el juego en la vida educativa de los niños. Hacer que los niños jueguen, que sigan jugando, que jueguen de distintas maneras a distintos juegos pasa a ser responsabilidad de la escuela. Diseñar entonces propuestas escolares que inviten y convoquen a los chicos a jugar, que les enseñen a jugar diferentes juegos que impliquen acciones y procesos variados. Rescatar,

enriquecer y muchas veces instalar la capacidad para jugar es un objetivo básico, general y obligatorio de la escuela inicial. Este marco le permite al maestro reconocer y evaluar la capacidad de juego de los chicos integrando esta temática a otros indicadores de desarrollo y aprendizaje que valora en el seguimiento de sus alumnos. En algunas regiones del país el juego es una actividad presente que el maestro ampliará con su disposición y saberes. En otros lugares, en otras escuelas asisten niños que no saben jugar, que no han jugado, realidad que convoca al docente como presentador de esta actividad cultural y social. En estos casos el maestro tiene que enseñarles a jugar. ¿Cómo se enseña a jugar? Jugando. Un nuevo aspecto del rol que convoca la disponibilidad del maestro con relación al juego y que a veces despierta dudas o miedos por sentir que cuando juega está perdiendo el tiempo, que no está cumpliendo con su tarea de maestro. Afectos e ideas que pueden ir transformándose con ayuda del texto de los NAP que establece marcas que guían el sentido de los recorridos escolares con relación al juego en las escuelas. Cuando se afirma que el juego orienta la acción educativa en el jardín de infantes se está diciendo que en el jardín está permitido jugar, que en el jardín hay que jugar.

3.4. LAS CONFIGURACIONES DEL JUEGO

"El juego desde la perspectiva que estamos sosteniendo es un contenido a enseñar independiente de las áreas; independiente en tanto se lo considera un contexto de producción cognitiva indispensable para promover aprendizajes de contenidos específicos. El juego es como dibujar, hablar, recordar para los chicos. Hablar de contexto de producción cognitiva significa que el juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Los chicos no se dan cuenta, no sienten esta compleja y estructural actividad mental pero lo cierto es que solo el juego hace que ellos trabajen tanto intelectualmente pasándola tan bien."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Si a jugar se enseña jugando pensaremos en distintos formatos de juego para poder enseñar a jugar de distintas maneras y a distintos juegos. Conceptualizar al juego como formato significa pensar al juego desde un modelo relacional. Las acciones de los

jugadores son interdependientes, reguladas entre sí y por las reglas y metas del juego. En este sentido el juego es un contexto de encuentro y producción que presenta atributos propios. Modos de hacer, comunicarse y producir que no se dan con ese orden y atributos en otros contextos."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Los juegos pueden presentarse de distintas maneras en el jardín. En este escrito pensaremos sobre el juego trabajo, el juego con intención educativa y el juego en el patio."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

3.4.1. JUEGO TRABAJO

"En esta propuesta el aula se sectoriza en función de criterios, datos recogidos en las observaciones, creatividad del maestro, recursos materiales disponibles. La característica central y específica del juego trabajo es que se trata de un tiempo de tarea en el jardín sostenido en la elección de los chicos. Elección que devela los contenidos y actividades que han resultado más interesantes para ellos. La tarea de elegir es un desafío para los niños ya que los ubica como protagonistas: una situación de clase que les va enseñando a ser autónomos. Quizás solo en la escuela los niños tienen la oportunidad de hacer este aprendizaje social que será fundamental a lo largo de toda su vida."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"En la propuesta de juego trabajo pondremos especial énfasis en el juego de construcciones y en el juego dramático."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Los juegos de construcciones implican la relación entre medios y fines. Los chicos establecen una meta a partir de la cual el juego se inicia y se va organizando con la selección y combinación de materiales e instrumentos. Las características físicas y funcionales de los materiales a los que tengan acceso los chicos impacta directamente en la posibilidad de potenciar procesos de combinación, anticipación y resolución de situaciones problemáticas."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Estos juegos requieren de los jugadores habilidades técnicas: recortar papel, cartón, tela, pegar con cinta de papel, cinta scotch, boligoma, plasticola. En otros términos, establecer relaciones entre características de la superficie y tipo de adhesivo, entre tipo de textura y filo de la herramienta, entre grosor y tipo de corte, entre otros. Por otro lado, ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio.

Los juegos de construcciones facilitan secuencias de juego más largas, ricas en verbalizaciones y combinaciones, prósperas en términos cognitivos por incluir situaciones problemáticas concretas."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"La experiencia sistemática con relación a este tipo de juegos permite a los niños ir superando procesos de exploración para ir hacia la construcción de objetos y escenarios de juego. La imagen (lo que los chicos quieren armar) inicia el proceso de juego-construcción. Regula la selección y disposición de materiales y de las herramientas ocupando el lugar de referente y parámetro de la propia acción. En otras palabras, los chicos mientras están construyendo evalúan su propio producto recuperando en mente los atributos propios de los objetos de la realidad. Se trata de un proceso cognitivamente muy complejo, que permite a los chicos organizarse de un modo autónomo y focalizado tanto en el proceso de juego como en el de análisis sobre el producto del juego."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"El juego de construcción muchas veces se integra al juego dramático en tanto permite el armado del escenario y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

3.4.2. EL JUEGO DRAMÁTICO

"El juego dramático integra todos los atributos propios de una narración: personajes, tiempo, espacio, tema, conflicto, resolución de conflicto, cierre. Los personajes son adjudicados y asumidos en el mismo proceso de juego. La trama se va construyendo a través del intercambio entre los distintos roles diseñando el territorio (escenario) del juego, seleccionando utensillos, vestimenta y adornos como soporte de los significados. Estos juegos remiten en su gran mayoría a actividades sociales significativas de la vida cotidiana de los chicos (familia y comunidad) y por lo tanto facilitan la comprensión y aprendizaje social de roles y actividades. En otros casos dan cuenta de saberes más amplios ligados a los cuentos y a los medios de comunicación (dibujitos animados, películas, noticieros)."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Los materiales que conformen el sector de dramatizaciones enmarcan y guían los temas de los juegos, y por lo tanto es fundamental que el maestro anticipe y

planifique alternativas de recursos que posibiliten a los chicos variar y ampliar los temas que juegan dramáticamente. Para analizar cognitivamente a los juegos dramáticos es valioso diferenciar entre tema y contenido. El tema del juego da cuenta de a las condiciones de vida de los niños; el contenido revela el nivel de aprendizaje alcanzado con relación a estas condiciones de vida. Por lo tanto un tema puede jugarse durante bastante tiempo estableciendo diferencias con relación al contenido. En otras palabras, es necesario variar la oferta de objetos, ideas y recursos para promover y lograr que los chicos amplíen y complejicen el contenido de los juegos."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Tanto el juego dramático como el juego de construcciones pueden también presentarse como actividades de juego con intencionalidad educativa en tanto estén planificadas con relación a contenidos curriculares"(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

3.4.3. EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE ENSEÑANZA

"Se trata de seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir juegos pensados como estrategias didácticas. Esta decisión requiere pensar en dos dimensiones. Por un lado en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado sobre la especificidad del contenido a enseñar. Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y por lo tanto le permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"Algunas pautas y atributos para la selección del juego: grupal o de a parejas porque esta característica promueve procesos de comparación de las acciones (descentración cognitiva), con reglas preestablecidas (reglamentos) que facilitan la evaluación del juego a través de un parámetro compartido e independiente del docente □ consignas que expliciten que es un juego con intención educativa que lo diferencia de otras maneras de jugar en el jardín."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

"□ reflexión posterior al juego para promover abstracción (conciencia) de las acciones. Aprender a jugar un juego lleva tiempo, un tiempo en el que cada chico necesita de

otro que le ayude a aprender la legalidad (el orden interno) de ese juego. Otro que es a veces el maestro, a veces un par. Esto es así para todos los tipos de juegos: para jugar a los Power, a la pelota, a armar una torre, a jugar a La Oca, a la casita robada, a la mancha, a la familia. Para los chicos la sensación de estar jugando está presente cuando hay dominio intelectual del juego: cuando se entiende que hay que hacer. Que tengo que hacer, que tienen que hacer los otros, como me está yendo en el juego, si puedo o no puedo llegar a ganar, que necesito para seguir jugando. Esta sensación de estar jugando es reveladora para el docente del desarrollo del juego como trama interna y capital cognitivo en cada niño."(Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2005)

3.4.4. EL JUEGO LIBRE

Es una forma de juego que los niños organizan autónomamente en tanto no hay propuesta del docente. El espacio físico del patio con los recursos que contenga es el territorio para jugar juntos. La observación de los recreos ofrece al maestro información sobre el jugar y los juegos que los chicos pueden sostener sin mediación por parte del adulto. Es un tiempo espacio que a veces también requiere de las ideas y propuestas de juego del maestro como intervenciones tendientes a enriquecer los saberes de los chicos con relación a los juegos tradicionales, regionales, a la resolución de situaciones sociales y problemáticas.

3.5. EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

"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" (El juego en Educación Inicial, 2017)

"Como adultos tendemos 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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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. Necesita de esta gimnasia." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 en Educación Inicial, 2017)

"El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

3.6. LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO

"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 en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"En su desarrollo psicomotriz, pues le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

3.7. TIPOS DE JUEGO SEGÙN LA EDAD DEL NIÑO

"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" (El juego en Educación Inicial, 2017):

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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)" (El juego en Educación Inicial, 2017).

"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"(El juego en Educación Inicial, 2017).

"Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados." (El juego en Educación Inicial, 2017)

3.8. EL JUEGO Y SU VALOR DIDÁCTICO

"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 en Educación Inicial, 2017)

"El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individual y grupal." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

¿Por qué utilizarlo en el aula?

Porque:

- **"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"(El juego en Educación Inicial, 2017)
- **" 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."(El juego en Educación Inicial, 2017)
- **" 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."(El juego en Educación Inicial, 2017)
- **"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?"(El juego en Educación Inicial, 2017)

A) " Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales" (El juego en Educación Inicial, 2017)

B) " Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica."(El juego en Educación Inicial, 2017)

C) " Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos."(El juego en Educación Inicial, 2017)

D) " 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, confundándose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 en Educación Inicial, 2017)

"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. "(El juego en Educación Inicial, 2017)

CAPÍTULO IV:

TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

4.1. Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

"Para Karl Groos (1902), 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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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". (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 bebés verdades, hace el como si con sus muñecos). " (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 bebé cuando sea grande"(El juego en Educación Inicial, 2017).

4.2. Teoría Piagetiana:

"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. "(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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)."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de sutrabajo 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 a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior."(El juego en Educación Inicial, 2017)

" Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensoriomotriz (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)."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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 como controlar el mundo. "(El juego en Educación Inicial, 2017)

4.3. Teoría Vygotskyana:

"Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), 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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"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)." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"Finalmente Vigotsky 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." (El juego en Educación Inicial, 2017)

4.3.1. TEORÍA DE VYGOTSKY. ESCOGENCIA PERSONAL

De las tres Teorías referidas y planteadas, considero que la de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

Para culminar, Vygotski señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente (entorno).

4.4. DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORÍAS

"Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil." (El juego en Educación Inicial, 2017)

"El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget)," (El juego en Educación Inicial, 2017)

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

4.5. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

"Al respecto, Silva, establece que para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona de desarrollo próximo, una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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."(El juego en Educación Inicial, 2017)

"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. Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio."(El juego en Educación Inicial, 2017)

CONCLUSIONES

PRIMERA: La tarea del maestro se centra en descubrir y cultivar al máximo el potencial creativo de cada niño, para lo cual primero ha tenido que ser capaz de descubrir su propio potencial creativo. Este camino conlleva a la autorrealización y autoestima por parte del alumno y del maestro.

SEGUNDO: El aprendizaje en el nivel inicial se centra en fomentar la actividad lúdica como proceso que conlleva al niño a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, o sea, a participar activamente en actividades de investigación.

TERCERO: Según Jean Piaget, en su teoría del desarrollo, que el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad efectiva, pero, por otra parte, se aleja de ella.

REFERENCIAS

El juego en Educación Inicial. (2017). El juego en Educación Inicial [Entrada de Blog]. Disponible en:http://pedagogiainfantil28041994.blogspot.com/2017/09/el-juego-en-educacion-inicial_23.html

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (2005). Encuentro Regional De Educacion Inicial. Disponible en:<http://docplayer.es/6738376-Encuentro-regional-de-educacion-inicial.html>

JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

IMPORTE DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	7%
2	fr.slideshare.net Fuente de Internet	5%
3	guvasmay.blogspot.com Fuente de Internet	2%
4	angelicatq.blogspot.com Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
6	juanairisjimenez.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	juegoydesarrollocognitivo.blogspot.pe Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Pontificia de Salamanca Trabajo del estudiante	1%
10	www.bnm.me.gov.ar Fuente de Internet	1%
11	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es Fuente de Internet	1%
12	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1%
13	www.cari1.org.ar Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
15	prezi.com Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo