

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Las acciones lúdicas en los niños del nivel inicial

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

Autora:

Erica Beberly Zarate Heredia

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Las acciones lúdicas en los niños del nivel inicial

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

Erica Beberly Zarate Heredia (Asesor)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los once días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "***Las acciones lúdicas en los niños del nivel inicial***", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora **ERICA BEBERLY ZARATE HEREDIA**.

A las ONCE horas CUARENTA 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, **ERICA BEBERLY ZARATE HEREDIA** queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada.
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A nuestro Padre Celestial por ser la luz que ilumina el sendero de mi vida y el que me guía en mis decisiones.

A mis hijos que constituyen el motor de mi vida y por quienes mis metas y objetivos son realizables.

A los docentes, que son mis paradigmas y permitieron lograr mis expectativas profesionales.

INDICE.

RESUMEN	5	
INTRODUCCIÓN	6	
CAPÍTULO 1: EL JUEGO Y SU NATURALEZA SIMBÓLICA		
1.1. Definiciones de juego	7	
1.2. El juego simbólico	11	
CAPÍTULO 2: EL JUEGO DIDÁCTICO		
2.1. Concepciones	13	
2.2. Elementos del juego didáctico	14	
CAPÍTULO 3: TEORÍAS PSICOLÓGICAS		17
3.1. Vigotsky y el juego.....	17	
3.2. Jean Piaget y el juego	19	
CAPÍTULO 4: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO		
4.1. Definiciones de actividades lúdicas.....	22	
4.2. Importancia del juego.....	25	
CONCLUSIONES	27	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29	

RESUMEN

En la presente monografía, haremos un recorrido por conceptos claves relacionados con el juego y sus principales concepciones, para luego detenernos en aquellos relacionados a de las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del niño, así como en el tratamiento de las teorías psicológicas, que constituye el eje central en este trabajo.

La presente investigación bibliográfica tiene como objetivo principal: Analizar la importancia de las actividades lúdicas escolares en el niño del nivel inicial y, para su realización, se ha considerado como metodología la selección de diversas fuentes bibliográficas fiables que permitieron obtener los conceptos y las teorías pertinentes para esta investigación.

Palabras claves: Juego, actividades lúdicas, juego didáctico, teorías psicológicas.

INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo de investigación aborda la importancia de las acciones lúdicas escolares en los niños del nivel inicial, y considera diversos aspectos teóricos como conceptuales, autores y teorías tratados desde diversas perspectivas.

La investigación está enmarcada, esencialmente, desde un enfoque psicológico con las teorías de Piaget y Vigotsky enfocados desde el juego simbólico.

Para encaminar esta revisión bibliográfica partimos de algunos cuestionamientos claves para introducirnos en la temática de la importancia del juego lúdico y que trataremos de ir dilucidando a lo largo de este trabajo: ¿Qué es en realidad un juego lúdico?, ¿a qué llamamos juego simbólico?, ¿qué teorías psicológicas han tratado el accionar de los niños en los juegos?, ¿qué relación existe entre el juego y las acciones lúdicas? Y ¿Son importantes las acciones lúdicas?

Para este acopio bibliográfico se consideró como objetivo general: Describir la importancia de las actividades lúdicas escolares en el niño del nivel inicial, el mismo que se alcanzará con los siguientes objetivos específicos: Determinar la importancia del juego didáctico en el aprendizaje de los niños, considerando su influencia y Precisar el aporte de las teorías psicológicas que han tratado el accionar de los niños en relación al juego.

En el capítulo I se presenta referencias etimológicas, así como concepciones referidas al juego en su relación simbólica. El capítulo II, expone la concepción del juego didáctico y sus elementos. El capítulo III, refiere las teorías psicológicas de Piaget y Vigotsky que precisan el aporte del juego en el desarrollo del niño, finalmente el capítulo IV, precisa la definición y de importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo del niño en edad preescolar.

CAPÍTULO I

EL JUEGO Y SU NATURALEZA SIMBÓLICA

1.1. Definiciones de juego

Recurriendo un poco a la historia, podemos decir que los juegos infantiles estuvieron determinados por el entorno familiar y los cambios sociales y urbanísticos experimentados por las grandes ciudades, sobretodo, las metrópolis. No es inverosímil evocar que, en décadas pasadas, era cotidiano observar a los niños jugar en plazas y calles al elástico, la escondida o la rayuela, con el único objetivo de demostrar las habilidades para el salto, el equilibrio y demás destrezas físicas. Hoy, en cambio, la incorporación de la tecnología, la inseguridad, la televisión, el aumento del tránsito y la sobrecarga de tareas extraescolares están impidiendo que los niños puedan seguir jugando en plena calle.

Con el transcurrir de los años, los juegos de los niños se han ido modificando poco a poco de acuerdo a los intereses que los mueven; algunos se han ido transmitiendo de generación en generación, otros se fueron modificando por la influencia moderna y otros han desaparecido o tienden a desaparecer porque ya no los motivan.

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría (...) en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

El juego es un una actividad intrínseca guiada que permite al niño, crear por sí mismo, un espacio imaginativo en donde puede intercalar respuestas a situaciones complejas, muy por encima de sus posibilidades, pero sobre todo, sin temor a fracasar. Esto origina que el niño logre desprenderse de la significación

real de los objetos para representarse una realidad alterna posible de ser alcanzada.

La idea de juego trasciende en un recurso pedagógico promovido o utilizado en situaciones de interacción entre un adulto y un niño. También es entendido como una actividad espontánea, cotidiana y deliberada propuesta en un contexto de enseñanza planificado.

El juego puede definirse como una actividad lúdica que se organiza para lograr fines específicos fomentando la propia creatividad y despertando por sí misma la curiosidad y el interés en el niño.

“El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.” (Huizinga, citada por Dávila, 2003, p. 7).

El juego es un medio gratificante para adquirir habilidades cognitivas y sociales, pues permite crear escenarios donde los niños son capaces, no solo de imitar la vida, sino también de transformarla y recrearla.

Los juegos requieren de la comunicación para activar los mecanismos de aprendizaje. Por consiguiente, si la clase se impregna de un ambiente lúdico, y permite permitirá a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias para aprender.

Según, (Garrido, R. Rosemberg, C. Rodríguez, I. Sarlé, P., 2008), desde el punto de vista psicológico, existen tres características del juego que son útiles para la didáctica docente: la motivación interna, la simbolización y la relación medio – fin. Esto a decir, los docentes saben que:

- a. La expresión “vamos a jugar” los entusiasma y se sienten motivados a realizarla.
- b. Crear un mundo de ficción donde la imaginación y la fantasía se fusionan, trasciende sus posibilidades de pensar y genera participaciones constantes.

- c. Buscar diversas alternativas para lograr un fin (aprendizaje) puede ser una opción útil para resolver problemas mucho más complejos. (Garrido, R. Rosemberg, C. Rodríguez, I. Sarlé, P., 2008),

El jugar, entendido como una experiencia de substitución y ruptura con lo real y la vida cotidiana, no desaparece en la vida adulta.

El juego es una actividad ecuménica que no distingue razas ni credos y que evoluciona en sociedad asimilándose, incluso, a la propia cultura. Este impulsa al niño a explorar, conocer y dominar el mundo real utilizando los sentidos. Por ello, Un valor esencial del juego y, también, los juguetes es el de desarrollar y alimentar la imaginación.

“El juego es una estrategia metodológica que permite desarrollar los saberes y aptitudes, como parte básica del desarrollo integral del niño; ya que estos por naturaleza biológica e intuitiva juegan, convirtiéndose, sin duda, en el mejor medio para propiciar un aprendizaje.” (Cárdenas, I., 2017:10).

Gracias al juego el niño aprende y desarrolla su pensamiento porque imagina, crea y, sobretodo, construye nuevos conocimientos. Además, le permite renovar sus experiencias para ampliar su acervo cognitivo del contexto vivencial, así como para comunicarse y cooperar con sus semejantes.

Según la UNESCO (1990), Existen cuatro grandes categorías que clasifican a los juegos:

- a. Los que incorporan una idea de competición, de duelo, dirigido a un adversario o a uno mismo, en un contexto que, en un principio, supone igualdad de oportunidades.
- b. Los que están basados en el azar, o en una categoría que se opone fundamentalmente a la anterior.
- c. Los de simulacro, los dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que representa en la realidad.

- d. Los que se basan en la búsqueda del vértigo y que pretenden destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de miedo voluptuoso.

Caillois (1968), a partir de las definiciones dadas por Huizinga, precisaba las características que distinguen el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces como una actividad:

- a. **Libre:** en la que no se puede forzar al jugador sin que el juego pierda su carácter de diversión atractiva y placentera.
- b. **Separada:** reducida a límites de espacio y de tiempo rígidos y fijados de antemano.
- c. **Incierta:** donde no puede determinarse su desarrollo, y cuyo resultado no puede fijarse con anterioridad, dejándose, necesariamente, cierta latitud en la necesidad de inventar a la iniciativa del jugador.
- d. **Improductiva:** que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo, salvo transferencias de bienes dentro del círculo lúdico, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
- e. **Reglamentada:** que sometida a reglas convencionales suspenden las leyes ordinarias e instauran, de momento, una legislación nueva que llega a regir.
- f. **Ficticia:** que va acompañada de una conciencia específica de una realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Caillois (1958) “distribuye el juego en dos dimensiones contrapuestas según el modo de jugar: en una prevalece un principio común de diversión y turbulencia, improvisación y expansión en donde se manifiesta una fantasía incontrolada (paidia) y en la otra se hacen visibles la disciplina, las convenciones arbitrarias e imperativas que exigen esfuerzo, la paciencia y el ingenio (ludus). Ambos extremos se contraponen y se complementan.”

“Algunos expertos han identificado cuatro mecánicas universales a lo largo de la historia en las diferentes culturas y que se corresponden con algunas actividades fundamentales de supervivencia y desarrollo del hombre. Estas

mecánicas son la recolección, captura y caza, construcción e invención y habilidad y carreras.” (Unknown, 2016)

1.2. El juego simbólico

El juego simbólico “se inicia en el segundo año de vida del niño y, durante este periodo, en que se desarrollan tanto la representación como el lenguaje, postula la aparición de una función semiótica o simbólica.” (Guerra, 2010). Este tipo de juego está entendido como toda actividad de juego en la que el niño representa un objeto, una persona o una situación mediante símbolos a partir de una referencia exterior.

“El juego simbólico es considerado también, un signo precoz de la capacidad comunicativa y subjetiva de los niños pequeños. El dominio de las interacciones sociales se basa en esta capacidad para entender y leer el pensamiento, predecir conductas y adecuar las acciones propias a situaciones determinadas.” (Del Castillo, s.f. p.3)

Las funciones de los juegos simbólicos son en general **afectivas** (por ejemplo, la simbolización del objeto de amor en un objeto preferido: osito, rosa, etc. según las culturas), de **identificación con un modelo** (por ejemplo, la representación de la madre en el caso de la niña y del padre en el del niño, con una interpretación de los roles y cualidades del modelo), o **socioafectivas: identificación con un modelo profesional** (por ejemplo, jugar al cazador, a la maestra, al policía, etc.), o de **jerarquía social** (por ejemplo, jugar al jefe o al director técnico de fútbol).

Vygotsky, “en relación al lenguaje simbólico, logra describir cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte gracias a su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado. Por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esta fuese un caballo real.” (Rodríguez, 2013)

“El juego simbólico es un medio de enseñanza central dado que su sistematicidad y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles, es decir, el niño se implica más, ya que los contenidos afectivos incluidos en el juego son

un elemento facilitador del aprendizaje de importancia capital. (Guerra, M., 2010, p. 10).

“En esta categoría se incluyen juegos tales como: jugar a la mamá y al papá, a la enfermera, a la doctora, las representaciones de roles sociales o personajes, disfrazarse, etc. Estos juegos utilizan un abundante simbolismo formado a partir de la imitación. El niño es capaz de reproducir escenas de la vida real modificándolas de acuerdo a sus necesidades e intereses. A través de este tipo de juego, el niño internaliza los roles sociales, canaliza los conflictos y las angustias transformando lo real, por asimilación a las necesidades del yo” (Piaget, 1961).

No será difícil en esta etapa, observar por ejemplo, que si estuvieron enfermos, se transformen de pronto en médicos y les den un jarabe o pastillas a sus muñecos o que si llegan de la consulta del dentista, terminen abriendo el hocico a la mascota de la casa. Asimismo, prepararán alimentos sabrosos o poco apetitosos que les darán de comer a sus muñecos o peluches. También, podrán convertir su lugar de juego en mercados y tiendas y ellos mismos serán los emprendedores que venden comidas o regalos.

Para Ortega, R. (1992) “el juego simbólico proporciona al niño la emoción de creación, de triunfo, del placer estético, de calidad” (p.4). El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. En otras palabras, este tipo de juego se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación.

El niño, en el epílogo del periodo sensorio-motor, asociado a la aparición de la función semiótica o de representación, empieza a realizar actividades en las que utiliza símbolos simulando realizar una acción, pero sin ejecutarla realmente.

“Los símbolos adquieren su significado en la actividad; los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión. Para este tipo de juegos, muchos juguetes son un apoyo para su realización. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le

rodean: el maestro, el médico, el vendedor, el conductor, y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.” (Piaget, 1946)

CAPÍTULO II

EL JUEGO DIDÁCTICO

2.1 Concepciones

“El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. El juego es una función necesaria y vital, tanto para el ser humano como para el animal. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos” (Meneses y Monge, 2001).

“El juego natural tolera todo el rango de habilidades, las normas o reglas, las actividades espontáneas e individuales. En otras palabras, constituye un reflejo del entorno que rodea al individuo y una actividad necesaria, pues contribuye al desarrollo integral del infante.” (Meneses y Monge, 2001).

Aunque, afirmamos que el juego desarrolla un papel determinante en la educación y contribuye enormemente al crecimiento intelectual, emocional y físico, también es factible aclarar que las reglas explícitas que rigen a estos no siempre son acatadas rigurosamente; sobre todo si hablamos de niños.

Esto quiere decir que, si un juego se llega a repetir, la esencia del mismo no siempre será igual. Entonces, resulta discutible la funcionalidad que tiene el juego en la adquisición de conocimientos para el niño, pues este solo ejercita lo que de alguna u otra manera ya sabe, crea y recrea un mundo que ofrece a los demás, luego de haberlo aprendido.

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido 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 y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

Según, Mantilla (1991):

“El niño a través del juego aprende solamente una cosa: aprende a jugar, pero este aprendizaje no es nada irrelevante, significa recrear de manera placentera, representarse a sí mismo y a su entorno de manera simbólica, ejercer su facultad humana de operar en un mundo de significados que él mismo - jugando - experimenta como susceptibles de ser transformados; interioriza la cultura, negocia con ella, escenifica sus esquemas fundamentales y lo hace de manera divertida, espontánea y ligera.” (p.117).

“Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que posee para que este sea didáctico y manejar así su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.” (Chacón, 2008)

2.2. Elementos del juego didáctico

La elección de un juego didáctico - que busca desarrollar habilidades específicas - trasciende en el logro de ciertos objetivos, como, por ejemplo: plantear un problema cuya resolución exija un nivel de comprensión con cierto grado de dificultad o complejidad. (Chacón, 2008)

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

a. El objetivo didáctico:

Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como frutas, objetos, etc. (Chacón, 2008)

El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

b. Las reglas del juego:

Son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas y, además, dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas.

En otros términos, las reglas de juego constituyen un elemento organizativo del mismo.

c. Las actividades lúdicas:

Las actividades lúdicas son un elemento activo que desliga la potencialidad excesiva de todas sus formas. Esto quiere decir, que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, que a su vez necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo.

En la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información, se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual. “(Blanco, s.f, Parra, 42)

Es menester enfatizar que, el contenido que se compromete en los juegos didácticos se selecciona tomando en cuenta que cada estudiante posee determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace ineludible que, antes del juego, se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo.

Si hablamos de la escuela, el juego se puede observar desde dos perspectivas:

En primer lugar, “todo parece ser un juego” para los niños, aunque el docente no los haya invitado a ello. Esto sucede porque los infantes tienen la habilidad de transformar cualquier propuesta que no les agrada o no les interesa, en juego. Ellos se comunican y aprenden en su ambiente, y es este, armonizado en colorido, piezas, música y espacio, el que los invita a jugar.

En segundo lugar, debido a que la escuela es un espacio destinado al aprendizaje de cosas novedosas, esta influye en sus deseos de jugar. Esto se explica debido a que, los niños encuentran en la escuela diferentes maneras de jugar, muy distintas a las cotidianas que suelen tener en casa. Más aún, si estas son requisitos para otros aprendizajes que implican el juego.

La escuela, en relación al juego, es el espacio que enriquece la imaginación y las posibilidades de crear situaciones imaginarias que mejorar su propio aprendizaje.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar.

CAPÍTULO III

TEORÍAS PSICOLÓGICAS

3.1 Vigotsky y el juego

Al decir de Vigotsky, el juego, dentro de las actividades realizadas por el niño en su progreso de aprendizaje, se convierte en la actividad principal. Prioriza el carácter medular del juego en la vida del niño, por sobre el simple rol funcional y expresivo.

“El juego permite en el niño, participar en la cultura, en su actividad típica, tan igual como lo hará de adulto e incluso en el trabajo. En otras palabras, el juego resulta una actividad cultural que permite el desarrollo de la Zona de Desarrollo Próximo” (Vigotsky, citado por Baquero, 1997, p. 5).

Eso quiere decir que, la estricta sumisión a las reglas cotidianas es totalmente imposible en la vida real; sin embargo cuando nos enfrentamos al juego simbólico esto resulta viable, por lo tanto, a decir de este modo, el juego crea una ZDP en el niño.

Aunque es menester, aclarar que incluso la estrategia de enseñanza como toda actividad lúdica no asegura su progreso, pero este, dentro de una sujeción imaginaria, termina aceptando reglas de conductas, entendidas estas como “reglas de juego”.

Entonces, una situación de juego puede considerarse como generadora potencial de desarrollo próximo en la medida en que involucre al aprendiz en grados mayores de cognición de las reglas de conducta, y los comportamientos previsibles o reales dentro del escenario construido.

“Como señala Vigotsky, el niño ensaya durante el juego, actitudes y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que poseen cierto

carácter anticipatorio o preparatorio (seguramente a la par con el elaborativo). De esta manera, es interesante notar la aparición de ciertos elementos comunes en las situaciones de juego con las situaciones escolares:”

- a. “La presencia de una situación o escenario imaginarios (la representación de roles o el ejercicio de habilidades oriundas o destinadas a contextos no presentes);”
- b. “La presencia de reglas de comportamiento socialmente establecidas;”
- c. “La presencia de una definición social de la situación.”

“El desarrollo de la identidad se logra a través del juego. En un primer momento, los gestos, sonidos y movimientos juegan un rol principal, hasta que este se consolida con el juego simbólico. Esto es cuando representan a sus semejantes y se convierten en padres, médicos, soldados haciendo uso de la imitación y recreación.” (López, 2013, p.24)

Para la autora, “La fantasía y la imaginación son elementos fundamentales para que el niño aprenda más sobre la relación entre las personas, sobre él mismo y sobre el otro”.

Algunas capacidades como la atención, la imitación, la memoria, la imaginación y la socialización, se ven favorecidas por el juego a través de la interacción y de la utilización y experimentación de reglas y papeles sociales.

Asimismo, si hablamos del juego libre, este es una de las formas más efectivas para dinamizar el aprendizaje dentro de un ambiente reflexivo, libre y creativo porque el niño experimenta, dialoga, interactúa con su grupo de iguales, elabora y resuelve conflictos, construye y crea; promoviendo así su desarrollo integral.

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

3.2. Jean Piaget y el juego

Para Jean Piaget (1980), “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.”

Sostenía, además, que la dificultad que implica a cada juego va en concordancia con el desarrollo de su propia inteligencia y que el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Piaget (1982) afirma, que “el niño tenderá a interactuar con los objetos para conocerlos y formar sus propias estructuras, ya que este proceso requiere de la acción del sujeto sobre las cosas” (...) “desde los niveles más elementales del desarrollo, el conocimiento no es jamás copia pasiva de la realidad externa, pálido reflejo de la transformación social, sino creación continua, asimilación transformadora (p.14).

Piaget cree que ningún niño puede saltarse una etapa, ya que en cada una de ellas toma algo de las realizaciones anteriores. Cada nueva experiencia se inserta en lo existente, ya que siempre hay una relación entre las capacidades y creencias del niño y las de su pasado, que van a la par con la evolución de conocimiento.

Piaget, proponía tres formas de adaptación a la realidad: asimilación, acomodación y equilibración.

- a. **Asimilación:** Etapa en que el niño adaptándose a su entorno externo va recibiendo experiencias del mismo. Va acoplando sus conocimientos anteriores con los esquemas que ya posee. Recoge conocimientos nuevos.
- b. **Acomodación:** Etapa en que el niño da cabida a las experiencias externas. Esto implica que el niño modifica la estructura de pensamiento que posee (organización cognitiva) como respuesta al cambio externo.
- c. **Equilibración:** Etapa que consiste en equilibrar las dos estructuras anteriores. Esto quiere decir que, mientras no haya acomodado correctamente lo asimilado con anterioridad, no se inicia un nuevo

proceso de asimilación. Esto significa que no se asimila nada, sin haberlo procesado antes.

Comprendiendo estas tres formas, podremos entender cómo el niño, a través del juego, va pasando de una etapa a otra, asimilando, acomodando y equilibrando y volviendo a empezar.

En los estadios de desarrollo de Piaget, el Periodo Preoperatorio corresponde al estado en que el niño posee el lenguaje y es capaz de desarrollar un pensamiento simbólico, manejar imágenes y símbolos, así como acciones patentes. Por ejemplo, el niño de dos años de edad tratará un objeto de madera como si fuera un auto y lo hará moverse en distintas direcciones, imitando un ruido de motor.

En este estadio preconceptual, el niño semeja ser un investigador asiduo, explora su ambiente de tal manera, que a diario recrea nuevos símbolos que utilizan en la comunicación consigo mismo y con otros. Esta capacidad para tratar a los objetos como si fuesen cosas simbólicas es una característica esencial de la etapa preoperativa. Etapa que Piaget la considera como una perspectiva egocéntrica.

El niño de dos a cuatro años utiliza preconceptos, en esta etapa el pensamiento del niño es diferente de la lógica adulta, pero finalmente tiene su propia lógica para explicarles las cosas en forma coincidente a sus incipientes estructuras.

A partir de los cuatro años (periodo intuitivo para Piaget) se evidencia una mayor integración social, por la repetida convivencia con otras personas, lo que les permite ir reduciendo poco a poco su egocentrismo anterior. En este momento su principal arma es el lenguaje y ya exhibe los primeros indicios reales del razonamiento.

Según, Piaget, para el niño es difícil comprender dos ideas a la vez, ya que no es capaz aún de relacionar el todo de una experiencia con las partes. Esto se debe a que el niño no puede sintetizar las partes y el todo en un conjunto relacionando esta entre sí.

El niño de 4 a 6 años se desarrolla jugando; vive para el juego, en el juego y para el juego, cualquier actividad que emprenda, la realizará bajo la misma operatividad. Es decir los niños aprenden a través del juego y ensayo.

CAPÍTULO IV

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO

4.1. Definiciones de actividades lúdicas

“La tendencia del juego en los primeros años es que tanto el niño como la niña juegan solos, es decir que existe un predominio de la actividad individual; posteriormente, la actividad lúdica de los infantes se torna más paralela, porque les gusta actuar con otros niños, pero siempre unos al lado de los otros. Este accionar constituye el primer nivel de participación dentro de la actividad asociativa, la misma que se caracteriza por existir una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; ya que cada jugador actúa como lo desea, sin subordinar sus intereses o sus acciones al accionar del grupo.” (Rios, s.f.pp7-8)

“La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado.” (Hall, 1904).

Una marca característica de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando se une las piezas de un rompecabezas del cuerpo humano, ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman mientras intentan armarlo.

Es por ello que, que las actividades lúdicas constituyen la gran parte del contenido y significado del juego infantil en las que el niño representa algún rol e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas.

Asimismo, Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales.

“La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana.” (López, 2010).

Que un estudiante esté motivado hacia las actividades lúdicas, requiere que el nuevo contenido sea significativo para que le pueda atribuir sentido. (Ballesteros, 2011, p. 22). Este es el caso estándar de cada niño cuando explora un juguete u observa un nuevo juego que deberá intentar realizar con éxito.

La evolución, tanto del niño como del juego, está relacionada con el medio en que se interrelacione, el cual va a terciar en el desarrollo de las habilidades y destrezas.

“Se ha comprobado con cierto éxito que la intervención dirigida a la mejora de las relaciones interpersonales en escenarios de actividad lúdica, promueve tanto la competencia para el aprendizaje y el desarrollo social como la calidad de las relaciones interpersonales” (...). (Romera, Eva M; Ortega, Rosario; Monks, Claire, 2008, p. 1).

“La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.” (Cárdenas, 2017, p.10).

La lúdica, que permite la adquisición de saberes y el desarrollo psico-social del niño, se manifiesta en una serie de actividades que permiten la interacción del placer, la creatividad y el conocimiento.

Por ello, gracias a los progresos desarrollados por la psicología, hemos comprendido que la didáctica no puede consistir solo en el uso de técnicas o estrategias destinadas a “fijar en la cabeza” los datos o conocimientos, sino que esta debe favorecer el aprendizaje partiendo de las diferentes manipulaciones de lo real para llegar a su deseada representación abstracta e intelectual. Esta debe ser el verdadero rol que deben cumplir las actividades lúdicas.

“Las actividades lúdicas son imprescindibles en el juego didáctico. Estas acciones deben ser evidentes y, si no están presentes, no existe un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico” (Chacón, 2008, p.33).

Lo primordial en estas acciones es que estimulan la actividad, hacen más divertido el proceso de la enseñanza e incrementan la atención deliberada de los educandos.

“El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Solo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño”. (Vigotsky).

Debemos considerar que la didáctica moderna debe adaptarse más al niño, antes que este deba hacerlo hacia sus fines, porque no hay razón para abrumarlos con diversos objetos y actividades lúdicas constantes, ya que estos deben ser inspiradores para lograr una actitud pertinente para el logro de sus propios aprendizajes.

“Si hablamos de sus manifestaciones, el juego de ejercicio evoluciona y se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos.” (Piaget, 1990).

Finalmente, la actividad lúdica o juego permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de las experiencias negativas, ya que es un importante medio que permite expresar los pensamientos más profundos y emociones del ser. Además, fortalece el desarrollo de la autoestima,

de la creación y mejora el vocabulario equilibrando el desarrollo integral del individuo, en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales.

4.2. La importancia del juego

Gracias al juego, los niños desarrollan la imaginación y la capacidad creativa porque mientras ellos juegan, resuelven conflictos, enfrentan nuevos desafíos, experimentan conductas, aprenden contextualmente y se adaptan a situaciones nuevas. En definitiva, el juego es su forma de aprender que contribuye a desarrollar las bases del aprendizaje, del desarrollo emocional, social, cognitivo y motriz.

Jugar es realizar algo con alegría con la única finalidad de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño lo es con toda seguridad logrará aprendizajes. Es así que mientras juegan y se divierten van adquiriendo una serie de conocimientos y capacidades sin necesidad de esforzarse.

Es por ello que, jugar se convierte en el primer acto creativo del ser humano que trasciende al mismo acto de indagar, conocer o descubrir todo lo que se necesita para volverse adulto.

El juego es tan importante como dormir y comer, este es vital en el desarrollo físico, social y mental de los niños. El juego más adecuado para el desarrollo integral de los niños es el juego guiado por ellos mismos. En otras palabras, el que ellos puedan escoger con qué y cómo jugar, sin que un adulto planifique o estructure previamente esa experiencia.

Para Muñoz (2008), citado por Cárdenas (2017) “el juego impacta positivamente en el rendimiento escolar, ya que los niños aprenden con libertad y, sobre todo, con felicidad, ya que tienen la posibilidad de explorar, tocar, morder, saborear, oler, escuchar y buscar información a través de los sentidos”.

La importancia del juego en el desarrollo del niño se destaca en que...:

- a. Refuerza la convivencia porque permite relaciones saludables que puede mejorar y modificar las relaciones interpersonales. Esto es factible gracias al grado de libertad que el juego permite.
- b. Equilibra cuerpo y alma porque actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- c. Sirve para explorar el mundo que nos rodea.
- d. Induce a nuevas experiencias; ya que permite aprender de los errores y así reiniciar un juego nuevo.
- e. Puede transformar lo siniestro en fantasía, pero siempre dentro de un clima de diversión.
- f. Vuelve a las personas más libres.
- g. Produce normas, valores y actitudes, esto es que el mundo real puede ser usado dentro del juego gracias a la fantasía.

Los niños, al jugar aprenden a llevarse bien con otros, descubren lo que se sentiría siendo otra persona, aprenden a apreciar lo positivo del dar y del tomar. Los juegos de los niños entre los 4 y 5, principalmente, nos dicen mucho de sus intereses, de sus ideas y de su estado de desarrollo, ya que jugar para ellos es una manera de vivir.

Si el juego le otorga a la persona la oportunidad de trasmutar la realidad de manera placentera, produciendo satisfacción y deleite, podemos considerarlo como sinónimo de recreación.

Por eso, el juego representa un pertinente medio terapéutico, que contribuye al fortalecimiento de la personalidad, permitiéndonos exteriorizar sentimientos de frustración, agresión, inseguridad o tensión en lugar de reprimirlos.

Es por ello que, el juego trasluce su importancia en el desarrollo de la socialización, de la emoción y de la cognición.

CONCLUSIONES.

Del tratamiento de la investigación bibliográfica, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

PRIMERO: No solo se puede considerar el juego como un agente de placer y de socialización, sino como una actividad que, sin perder su carácter informal y espontáneo y utilizándose de forma continua y previamente planificada, puede ser de gran valor beneficioso en el aprendizaje y desarrollo del niño. Por tanto, el juego simbólico proporciona el medio, así como la oportunidad para el ejercicio de habilidades de desarrollo tales como la representación y la comunicación.

SEGUNDO: La importancia del juego lúdico radica en que no se esquematiza en el aprendizaje memorístico de conceptos o contenidos, sino en la creación de un entorno que estimula a los discentes para construir su propio conocimiento e, incluso, darle su propio sentido.

TERCERO: Para Piaget, el juego desarrolla la imaginación y la creatividad a través del simbolismo que resulta de las experiencias vividas en diversos contextos; mientras que para Vigotsky, la socialización es la base del juego simbólico,

ya que los niños asumen un rol determinado que es compartido con sus semejantes.

CUARTO: La importancia de las actividades lúdicas no se deben orientar al simple uso de técnicas o estrategias destinadas a “fijar en la cabeza” los datos o conocimientos, sino que estas deben favorecer el aprendizaje partiendo de las diferentes manipulaciones de lo real para llegar a su deseada representación abstracta e intelectual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baquero, R. (1997). Vigotsky y El Aprendizaje Escolar. Aique Grupo Editor S.A. II Ed. Argentina.

Ballesteros, O.P. (2011). La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias. Bogotá, DC, Colombia recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgaballesteros.2011.pdf>

Cárdenas, I. (2017) Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la institución educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en educación inicial. Uladech Católica. Recuperado de: [file:///C:/Users/Mercedes%2048/Downloads/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Mercedes%2048/Downloads/Uladech_Biblioteca_virtual%20(3).pdf)

Caillois, R. (1958). Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo [Play and men: The mask and the vertigo]. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Caillois, R. Les jeux et les hommes (Le masque et le Encyclopedia Universalis. Artículo “Jeu” . Encyclopédie de la Pléiade. Jeux et Sports. Paris, Gallimard, 1968.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*(16). Obtenido de <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31505080/PaulaChacon.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1528927913&S>

signature=p0CZ%2BuZdAPB%2FhbgA8kIMqPdqGjM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_Juego_Didactico_como_estrat

Garrido, R. Rosemberg, C. Rodríguez, I. Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Noveduc.

Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Eduinnova Revista Digital*. Nº 27 – diciembre 2010. ISSN 1989-1520.

Hall, S. (1904). *Adolescence*. Nueva York. Appleton.

López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista de la Educación en Extremadura. ISSN: 1989-9041, Autodidacta, Tálaga, Badajoz.

file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/i_1_chamorro.pdf

Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, IV (12), 101-123.

Meneses Montero, M. y. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Revista Educación*(2), 113-124. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/440/44025210/>

Muñoz, D. (2008). "El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física". Recuperado el 10 de mayo de 2016, Recuperado de:

<http://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacionfisica.htm>

Ortega, R. (1992). *Jugando a comprenderse*: Editorial Paidós, México.

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño [The formation of the symbol in the child]. México: Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. Introducción a la Epistemología Genética. El pensamiento Matemático, Paidós, Buenos Aires, 1982, p. 14.

Piaget, J. (1990). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, p. 129.

Romera, Eva M; Ortega, Rosario; Monks, Claire. Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. International Journal of Psychology and Psychological Therapy; Almería Tomo 8, N.º 2, (Jun 2008): 193-202.

Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar. España: Marsiega.

UNESCO (1990): El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París. Estudios y documentos de educación. N° 34. ISBN 92-3-301658. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Las acciones lúdicas en los niños del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.redalyc.org Fuente de Internet	2%
2	babyradio.es Fuente de Internet	1%
3	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.scielo.org.ar Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	unesdoc.unesco.org Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	issuu.com Fuente de Internet	1%
9	emowe.com Fuente de Internet	1%

10	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
12	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	1%
13	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	1%
14	altillo.com Fuente de Internet	1%
15	Submitted to Universidad Ort Trabajo del estudiante	<1%
16	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1%
17	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1%
18	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	<1%
19	psicodesarrolloaprendizaje83solano.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
20	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1%

21	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
22	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
23	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	<1%
24	core.ac.uk Fuente de Internet	<1%
25	Submitted to Universidad de Córdoba Trabajo del estudiante	<1%
26	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
27	www.grupodidactico2001.com Fuente de Internet	<1%
28	m.monografias.com Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo