

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en los estudiantes pre escolares.

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial

Autor.

Shyrley Karina Rosales Huamán

Piura – Perú

2020.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en los estudiantes pre escolares.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

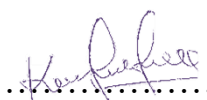
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en los estudiantes pre escolares.

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

Shyrley Karina Rosales Huamán. (Autor)

.....

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

.....

Piura – Perú

2020.



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a quince días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio 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 Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"El juego en los estudiantes pre escolares"*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor (a) **ROSALES HUAMAN SHYRLEY KARINA**.

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

Por tanto, **ROSALES HUAMAN SHYRLEY KARINA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las 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 los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Rod Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios, quién guía siempre mi camino, me da fuerzas para seguir adelante y no desmayar ante las dificultades.

A mi familia; en especial a mis padres e hijos por su comprensión y apoyo moral, por su paciencia y ayuda para que siempre persevere y luche por la consecución de mis objetivos personales y profesionales.

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I	14
ESTADO DE LA CUESTIÓN	14
1.1. Presentación de los Antecedentes	14
1.2. Definición conceptual de juego	16
1.2.1. El juego. -	16
1.3. Resolución de problemas desde el juego. -	17
1.4. Posturas teóricas que explican el desarrollo del pensamiento infantil desde el juego	18
1.4.1. Teoría de Jean Piaget que explica el desarrollo del pensamiento infantil.	18
CAPÍTULO II	21
FORMATOS DE JUEGO Y ANIMACIÓN EN LA ENSEÑANZA	21
2.1. Juego y Enseñanza. -	21
2.2. El juego como sistema de reglas. -	22
2.3. El juego como objeto específico. -	23
2.3.1. El juego como hecho en sí mismo. -	23
LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE COMO METODOLOGÍA DE TRABAJO	26

3.1. Algunas ideas creativas para la puesta en acción de los proyectos de aprendizaje con formato lúdico. -	26
3.2. Secuencia de trabajo del juego dramático en el aula. -	27
3.2.1. Primero: Formato de juego	27
3.2.2. Segundo: La delimitación del espacio de juego para facilitar la construcción de la trama narrativa.	28
3.2.3. Tercero: Recordamos nuestro juego.	29
3.3. Dinámicas y emociones positivas. –	29
3.3.1. El cuerpo como recurso de aprendizaje	29
CONCLUSIONES.	31
RECOMENDACIONES.	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33

RESUMEN

La pedagogía actual se apoya con las teorías psicológicas y la neurobiología del cerebro que pone interés en cómo aprende el cerebro humano; así como su sentido motivacional del contexto en que aprenden los niños en esta etapa de vida y de las situaciones que entretienen y divierten a los niños, por ello se plantea como objetivo precisar el juego como actividad importante para un desarrollo saludable en el nivel inicial. La metodología empleada es el análisis documental; donde se destaca que las formas lúdicas no sólo entretienen y divierten, sino que desencadenan un estado ideal para aprender y bienestar emocional que experimentan los niños al jugar y que se conecta con el éxito escolar.

Palabras claves: Lúdico, juego, bienestar.

ABSTRACT

Current pedagogy is supported by psychological theories and the neurobiology of the brain that puts interest in how the human brain learns; as well as its motivational sense of the context in which children learn at this stage of life and the situations that entertain and amuse children, therefore, the objective is to specify play as an important activity for a healthy development at the initial level. The methodology used is the documentary analysis; where it is emphasized that the ludic forms not only entertain and amuse, but also trigger an ideal state for learning and emotional well-being that children experience when playing and that is connected with school success.

Key words: Playfulness, play, well-being.

INTRODUCCIÓN

La educación entre otras cosas debe conectar al estudiante con los saberes culturales de su propia comunidad, recoger el saber vernacular con los sabios de las comunidades; como bien lo señaló en la Conferencia General de la Unesco en su 19a. reunión se “estimulará el uso de tecnologías apropiadas y de formas sencillas y poco costosas de organización de los recursos humanos y material destinados al desarrollo de la educación”. El presente estudio rescata el juego con materiales cercanos del mundo infantil, pero sobre todo conecta al niño con lo cultural y social de su mundo cotidiano.

Las concepciones teóricas reconocen que somos seres que nos desarrollamos en convivencia con otros, en interacción recíproca con otros, biológicamente estamos dotados para establecer relaciones y vínculos desde la más tierna edad desde interacciones lúdicas con otros; que en un primer momento aparece esta actividad “consigo mismo”, luego se recrea en el encuentro con el “otro” que puede ser su par o el adulto referente como persona cercana y con quien mantiene una relación vincular.

En este capítulo se presenta de manera resumida las principales líneas de la problemática en que se circunscribe el juego de los niños; o las consecuencias de lo que ocurre cuando existe ausencia de oportunidades de juego en la vida de los infantes. Se tiene que a nivel mundial, las competencias comunicativas y de expresión oral son más importantes que en otras épocas lo cual permitirá a los estudiantes desarrollarse como persona y, de esta manera, contribuir al desarrollo de una sociedad democrática y de equidad que permita enfrentar el mundo del tercer milenio. En Bolivia, en una investigación realizada se observó que el 67% de los estudiantes presentan múltiples carencias para expresarse verbalmente, así como también notorias dificultades para interactuar con los demás, iniciar discursos conversacionales y mantener una comunicación fluida. (Gallo, 2017).

En el Perú, en cuanto a esta problemática de expresión oral, el Centro Peruano de Audición, Lenguaje y Aprendizaje CPAL (2014), señalan que es los padres, familiares

directores y/o cuidadores, deben estimular el lenguaje de los bebés, relacionándose con ellos en todo momento, a través de frases simples, asociadas al momento y buscando que vayan relacionando las palabras con los objetos, acciones o gestos. Es importante estimular los gestos, pues el bebé podría imitar primero el gesto antes de emitir la palabra y de esta forma expresarlas. Además, la educación en el Perú viene sufriendo una serie de disloques y deficiencias, a parte de los problemas comunes llámese económico, social y político, que existe en el plano educativo es la falta de práctica de los juegos verbales en las distintas áreas de los centros educativos estatales y privados. La falta de definición de un esquema específico de juegos verbales y expresión oral, como también la falta de capacitar al docente en utilizar los juegos verbales como estrategias para trabajar y mejorar la expresión oral de cada estudiante, de esa forma lograr en el futuro unos buenos niños expertos oralidad (MINEDU, 2018).

Estos argumentos son suficientes para señalar la importancia del juego en la vida de los niños, pues el juego crea las mejores condiciones para el desarrollo de la oralidad entendida como competencia fundamental en la vida de las personas mucho antes que la expresión escrita, al crear los vínculos de comunicación y relación con los otros; para comunicar desde lo que se hace, desde lo que se experimenta y lo que se vive; y es que el juego es vivencia, es emoción es acción interiorizada y expresada luego en una acción desbordante con propósitos que son válidos para los niños *en un tiempo y espacio que no es interno ni externo sino una zona intermedia.* (WINNICOTT 1975)

La presente investigación se realiza para presentar la relevancia e importancia del juego en la vida de los niños y para reconocerla como una de las actividades más importantes de esta etapa de vida en un contexto complejo y difícil porque cada vez más los adultos; principalmente los padres se esfuerzan por conectar a los niños con aprendizajes más formales pensando que el juego es una pérdida de tiempo en la vida de los niños; y esta situación condiciona el rol de los maestros por privilegiar otras actividades en el escenario escolar y dejar de lado el juego como actividad natural y espontánea de los niños, o se realiza con tiempos esporádicos y cortos dejando vacíos existenciales en los niños pequeños. Además, por efectos de la presencia de la pandemia mundial a causa de la Covid 19 en el caso peruano los niños han trabajado actividades o experiencias de aprendizaje que difícilmente han recogido

el juego, desde los hogares no se encuentra disponibilidad en los adultos que puedan atender estos requerimientos de los niños, a ello se suma las propias condiciones de la pandemia que exige el distanciamiento social; todo este conjunto de condiciones determinan que los niños no dispongan de condiciones adecuadas para el desarrollo de su juego en consecuencia con esta investigación se declara la urgente necesidad de atender estos requerimientos lúdicos de los niños. Esto quiere decir que se puede conocer acerca de la importancia del juego, pero en la práctica no se percibe así, además difícilmente las formas didácticas de trabajo de los maestros recogen estos formatos para desarrollar aprendizajes a pesar que exista abundante teoría que reafirme su importancia. Por ello se requiere difundir y sensibilizar a los adultos que están presentes en la vida de los niños: padres, maestros, cuidadores u otros para que utilicen el juego, se generen oportunidades para su desarrollo y de este modo garantizar oportunidades efectivas para el éxito escolar.

Por otro lado los niños hoy se enfrentan en un contexto complejo y difícil porque cada vez más los adultos; principalmente los padres se esfuerzan por conectar a los niños con aprendizajes más formales pensando que el juego es una pérdida de tiempo en la vida de los niños; y esta situación condiciona el rol de los maestros por privilegiar otras actividades en el escenario escolar y dejar de lado el juego; además, por efectos de la presencia de la pandemia mundial a causa de la Covid 19 en el caso peruano los niños han trabajado actividades o experiencias de aprendizaje que difícilmente han recogido el juego, desde los hogares no se encuentra disponibilidad en los adultos que puedan atender estos requerimientos de los niños, y dadas estas condiciones las oportunidades del juego con otros niños ha cambiado rotundamente, así como las interacciones que se desprenden de esta actividad. Esto quiere decir que se puede conocer acerca de la importancia del juego, pero en la práctica no se percibe así, además difícilmente las formas didácticas de trabajo de los maestros recogen estos formatos para desarrollar aprendizajes a pesar que exista abundante teoría que reafirme su importancia y en consecuencia no existe un equilibrio entre las prácticas habituales de los docentes y la teoría; por ello el problema queda declarado en el modo siguiente:

Pregunta general

¿Cómo es el juego de los niños de educación inicial?

Preguntas específicas

- a) ¿Qué características presenta el juego en los niños?
- b) ¿cómo son las interacciones de los niños durante el juego?
- c) ¿Qué rol cumple el adulto durante el juego de los niños?

Formulación de los objetivos

Objetivo general

Describir el juego de los niños de educación inicial y cómo se relaciona con los aprendizajes.

Objetivos específicos

- Precisar las características del juego en los niños de educación inicial.
- Identificar las interacciones de los niños durante el juego.
- Precisar el rol cumple el adulto durante el juego de los niños.

La relevancia temática del presente trabajo monográfico se expresa a través de los capítulos de que consta su contenido; así el Capítulo I denominado: **descripción de la realidad problemática** resume la perspectiva global del problema que se investiga, se presentan datos cuantitativos y cualitativos que ilustran este aspecto; Capítulo II denominado: **Estado de la cuestión** presenta antecedentes internacionales y nacionales que permiten tener un balance del comportamiento del problema que se investiga; el capítulo III denominado: **Formatos de juego y animación en la enseñanza** presenta al juego y animación como posibilidad enriquecedora y más cercana para el trabajo con infantes y finalmente Capítulo III denominado: **Los proyectos de aprendizaje como metodología de trabajo** plantea orientaciones respecto al trabajo de las dinámicas y el uso del cuerpo, enfocando el aprendizaje vivido y experimentado desde el propio cuerpo del niño.

CAPITULO I

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Si bien desde la revisión y consulta con diversas fuentes de información el tema lúdico ha sido abordado desde la investigación educativa, en este apartado sólo se insistirá en aquellos aportes que ayuden a la comprensión e interpretación del juego y cómo repercute en la vida de los niños.

1.1. Presentación de los Antecedentes

Cáceres, Granada, & Pomés (2018) en su estudio: *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana de la Universidad Católica del Maule, Chile*, se planteó como objetivo un acercamiento teórico del concepto de juego para favorecer procesos de inclusión en la infancia temprana en niños con desarrollo típico o aquellos que presentan retrasos en el desarrollo o discapacidad. Los resultados plantean que se requiere privilegiar el acompañamiento del juego de estos niños sin invadir los intereses manifiestos en la propia actividad partiendo del reconocimiento del perfil real de los usuarios; así como pensar en una intervención multidisciplinaria que integra a la familia sin dejar de lado los aspectos afectivos y socioemocionales como elementos centrales en el desarrollo de habilidades a partir del juego; además se destaca que la participación sostenida en actividades lúdicas permitiría desarrollar funciones cognitivas, comunicativas y sociales, transitando hacia el logro de habilidades complejas.

Gallardo & Gallardo (2018) en su investigación *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil de la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, España* cuyo objetivo es evidenciar los beneficios que aporta el juego como herramienta didáctica para el desarrollo social y educativo. La metodología empleada corresponde a las investigaciones teóricas para el análisis de la productividad

científica del fenómeno. Los datos obtenidos permiten hacer un balance de su evolución. En este trabajo de investigación se define el concepto de juego, se muestra la importancia del juego en la sociedad y la cultura como herramienta educativa, y se exponen y comparan las teorías sobre el desarrollo del juego de Claparède, Piaget, Vygotsky y Elkonin, Chateau y Sutton-Smith y Roberts.

Tamayo & Restrepo (2017) en su estudio: El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos en la Universidad de Caldas Manizales, Colombia planteó como objetivo comprender los sentidos y las prácticas que sobre el juego están presentes en la comunidad de la Fundación Funpaz. Metodología: investigación cualitativa de corte descriptivo e interpretativo. Resultados: se logró con el grupo de profesionales interdisciplinarios facilitar ciertas transformaciones positivas en los niños que padecen algunos desórdenes comportamentales, quienes están en estado de vulnerabilidad o discapacidad mental psicosocial. Conclusiones: el juego es un espacio en donde los niños (as) dan apertura a todas sus emociones y experiencias de vida, convirtiéndose en un generador de transformaciones comportamentales para su desenvolvimiento dentro de la sociedad; lo que aporta al valorar el papel del juego como estrategia que permite acercamientos más espontáneos con este grupo que tiene estas características.

Gil, Romance, & Nielsen, (2017) en su estudio: Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil, de la Universidad de Málaga (España), se realiza una puesta en común entre legislación y conocimiento científico en relación al juego y la actividad física en Educación Infantil finalizando con una propuesta de aplicación práctica. Los hallazgos destacan que es necesario que las actividades educativas tengan un nexo con el juego a manera de andamiaje. Este equilibrio se logra a través del juego creativo e interactivo, que soporta y proporciona andamiaje a todas las áreas de desarrollo y de contenido curricular. Ello da lugar a un replanteamiento metodológico que se sustenta en una metodología globalizadora, significativa y motivante que aporte calidad al proceso formativo del alumnado en la etapa de educación infantil

que puede complementarse con la utilización de recursos digitales y tecnológicos para el aprendizaje.

1.2. Definición conceptual de juego

1.2.1. El juego. -

A continuación, se recogen algunos teóricos que ilustran respecto al juego, lo destacan como actividad libre y placentera desde todo punto de vista; desencadena gozo y satisfacción. El juego es transformación de objetos y hechos se combina la realidad y la fantasía con el más alto grado de libertad; así lo señala (Cañeque, 1991): En “Juego y Vida” expone: *Esta conducta para su realización “necesita “sine qua non” el más alto grado de libertad interna y externa, con respecto a la persona o grupo que la ejecute”* (pág. 21)

Es importante rescatar la capacidad del niño de acomodarse y de adaptarse a las posibilidades, ante el deseo de jugar, el juego se produce inevitablemente, va encontrar el lugar, el tiempo, los objetos, etc., para que su juego sea una realidad. (Ajuriaguerra, 1981): “es jugándose que el juego puede transformarse y es jugando que el individuo puede descubrir sus nuevas posibilidades”

(Silva, 2009):

El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. “Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo. (pág. 32)

La infancia como etapa de vida está caracterizada por la presencia de un juego muy diverso, pero también con presencia marcada de símbolos recreados por el propio niño que emergen desde el juego imaginario dando vida a los objetos producto de la función simbólica que contribuye con el desarrollo de otras facultades importantes como el lenguaje, la capacidad representacional para evocar sucesos ocurridos y transformarlos y vivirlos nuevamente desde el juego simbólico. Además, se les proporciona la libertad para expresar, reconocer y vivenciar el mundo que los rodea, y favorece su interacción con los demás y con el medio. En definitiva, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo de la personalidad infantil.

En resumen, se concibe el juego como actividad del propio niño, a iniciativa de ellos y bajo su propio curso de acción; esta actividad tiene un sentido por contribuir con el desarrollo integral en esta etapa de vida, pero sobre todo porque humaniza y sienta las bases de la personalidad futura. Colateralmente va de la mano con procesos importantísimos del desarrollo cerebral, la mielinización de neuronas y la sinapsis progresiva que sólo es posible si el niño desarrolla sus competencias lúdicas, experiencias kinestésicas, el movimiento. Será de suma importancia si esto es asumido desde las situaciones didácticas que propone el docente, donde pueda conjugar el movimiento, el ludismo y el aprendizaje; donde se pueda establecer un diálogo entre el juego y la enseñanza. Existen suficientes argumentos teóricos desde diversas perspectivas para que la didáctica de trabajo con los niños se estructure desde formatos lúdicos, desde el trabajo colaborativo, desde situaciones de movimiento, entretenimiento como las dinámicas, que genere placer, gozo y bienestar.

1.3. Resolución de problemas desde el juego. -

El juego como actividad libre y natural que proviene del propio niño tiene como intención divertir al niño; desencadenar placer; también desde esta experiencia los niños

pueden enfrentarse a muchas situaciones que requieran solucionarse, ensayar procedimientos, buscar soluciones y comprobar e interpretar los resultados.

El niño se enfrenta a problemas que requieren soluciones desde el juego; no es lo mismo plantear situaciones problemáticas con formato lúdico para desarrollar aprendizajes; serán interesantes la propuesta que puedan estructurar las docentes a favor del aprendizaje y mucho mejor si pueden acercarse a la formas naturales de los propios niños a través del juego, teniendo en cuenta esto la docente debe proponer situaciones lúdicas como juegos tradicionales y actividades lúdicas que despierten el interés al responder a las necesidades vitales de los niños (la autonomía, la exploración y el movimiento).

Al respecto el Ministerio de Educación (2015) señala:

Consideramos situaciones lúdicas aquellas que comprenden los juegos tradicionales y las actividades lúdicas propuestas por la o el docente. Estas promueven el disfrute de nuevas formas de explorar la realidad, permite desarrollar la creatividad al pensar diferentes alternativas para dar soluciones (pág. 11)

1.4. Posturas teóricas que explican el desarrollo del pensamiento infantil desde el juego

1.4.1. Teoría de Jean Piaget que explica el desarrollo del pensamiento infantil.

De acuerdo a Piaget el niño pasa por cuatro etapas del desarrollo cognitivo, el autor resalta con su teoría del desarrollo de la inteligencia que el ser humano pasa por un conjunto de estadios concordantes con la edad explicando la ontogénesis del pensamiento infantil, para ello (ERMEL, 1990) destaca las siguientes etapas:

a) Etapa sensoria - motora o sensomotriz: Tiene lugar entre el momento del nacimiento hasta aproximadamente los 2 años de edad, hay énfasis del desarrollo motor, de la actividad de exploración del niño en su insaciable búsqueda por descubrir su entorno

desea su propia acción; además hay presencia del lenguaje articulado en oraciones simples (hacia los dos años de edad). Tienen un comportamiento egocéntrico en el que la principal división conceptual que existe es la que separa las ideas de “yo” y de “entorno”.

- b) Etapa pre operacional:** Aparece más o menos entre los dos y los siete años. Se desarrolla en esta etapa de manera marcada la función simbólica entre ellas el lenguaje continúa su desarrollo además de otras actividades que evidencian el uso de las memorias traducida en su capacidad de representar roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico, aquí se aprecia que los niños son capaces de crear sus propios símbolos dando un sentido a los objetos desde la propia situación del juego simbólico. Empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los otros.
- c) Etapa de las operaciones concretas:** Aproximadamente entre los siete y los doce años de edad se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas. En esta etapa los niños comprenden mejor las relaciones espaciales y temporales que en el otro estadio les costaba comprender.
- d) Etapa de las operaciones formales:** Aparece desde los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta. Se gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano.

Desde las etapas evolutivas de Piaget diremos que los niños de Inicial: están en un nivel preoperacional. Son capaces de utilizar símbolos para representar objetos, el juego es más rico por las múltiples variantes que los niños aportan. Además como se ha señalado las actividades en equipo, las lúdicas y de movimiento contribuyen a que los niños se puedan descentrar, desarrollen habilidades sociales y las pro-sociales tan necesarias para la vida en comunidad y las interacciones con los demás, de allí la importancia que la docente de educación inicial las situaciones que planifique con los niños para desarrollar el pensamiento matemática estén marcadas por ser actividades colaborativas, actividades en equipo, actividades en patio, para entretener y divertir al niño, nada como generar emociones positivas a favor del aprendizaje.

Todo este conjunto de situaciones de trabajo permitirá que los niños evolucionen estas etapas que marcan el desarrollo de su inteligencia y pensamiento; tal y como se ha señalado en este apartado el aprendizaje de los niños debe estar asociado a las situaciones lúdicas y de movimiento las mismas que generan sensaciones de placer y gozo además de dar oportunidades para la expresión de la emoción, la autorregulación desde estas situaciones que viven los niños.

Desde las etapas evolutivas de Piaget diremos que los niños de Inicial:

- Están en un nivel preoperacional
- Son capaces de utilizar símbolos para representar objetos
- El lenguaje es egocéntrico, por lo tanto, las palabras pueden tener un significado diferente, para diferentes niños. Por lo que en ciertos casos es necesario preguntar a los niños a que se refieren con aquellas expresiones que nos causan confusión.
- Aprenderán por medio del juego y la exploración, necesita tener experimentar y realizar actividades, ya que le costará mucho entender el material conceptual si se le presenta exclusivamente en forma verbal.
- Necesitan una indicación clara y directa del docente, así como demostraciones y ayudas visuales, que den al niño un modelo concreto que pueda imitar.
- Si se usa material impreso, éste debe contener muchos elementos no verbales, por ejemplo, renglones que sirven para separar las partes de los contenidos, flechas, celdas entre otros.

CAPÍTULO II

FORMATOS DE JUEGO Y ANIMACIÓN EN LA ENSEÑANZA

El juego abre puertas para trabajar muchas habilidades en los niños las de tipo emocional, las sociales, las pro-sociales, de convivencia de manejo de acuerdos, reglas convenciones sociales entre otros, los aspectos más significativos del juego pueden inspirar al maestro para despertar, motivar, crear andamiajes más allá de sólo querer generar aprendizajes.

2.1. Juego y Enseñanza. -

(Silva, 2009):

El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. “Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo. (pág. 32)

La infancia como etapa de vida está caracterizada por la presencia de un juego muy diverso, pero también con presencia marcada de símbolos recreados por el propio niño que emergen desde el juego imaginario dando vida a los objetos producto de la función simbólica que contribuye con el desarrollo de otras facultades importantes como el lenguaje, la capacidad representacional para evocar sucesos ocurridos y transformarlos y vivirlos nuevamente desde el juego simbólico.

En resumen, se concibe el juego como actividad del propio niño, a iniciativa de ellos y bajo su propio curso de acción; esta actividad tiene un sentido por contribuir con

el desarrollo integral en esta etapa de vida, pero sobre todo porque humaniza y sienta las bases de la personalidad futura. Colateralmente va de la mano con procesos importantísimos del desarrollo cerebral, la mielinización de neuronas y la sinapsis progresiva que sólo es posible si el niño desarrolla sus competencias lúdicas, experiencias kinestésicas, el movimiento. Será de suma importancia si esto es asumido desde las situaciones didácticas que propone el docente, donde pueda conjugar el movimiento, el ludismo y el aprendizaje; donde se pueda establecer un diálogo entre el juego y la enseñanza.

La escuela es un colectivo social y cultural, lugar que debería ser aprovechado de manera multifactorial, interdisciplinar, con mayor pluralidad pedagógica. No hay que descuidar el tiempo para jugar y divertirse, para generar placer y bienestar, para conectar al niño con sus emociones positivas, este es el estado ideal para sentirse bien, adaptado y enganchado en su contexto cercano a partir de estas condiciones; en lo posible los maestros de niños pequeños puedan conectarlos con ciertos aprendizajes previstos. Que la presión por iniciar tempranamente la alfabetización integral de los niños y el trabajo previsto y declarado en el currículo nacional que no lleve a mutilar las oportunidades porque, jugar es.....jugar.

2.2. El juego como sistema de reglas. -

Esto nos lleva a pensar que el juego es intercultural y social, puede adoptar particularidades con un sentido e interpretación que sólo pueden ser entendidas en la connotación que les pueda dar el jugador, ello permite identificar el juego por sus propias reglas que lo condicionan y hace que este exista casualmente por ese tipo de reglas. Estas reglas ayudan a la autorregulación a la memoria de trabajo, a tomar conciencia de las reglas y acuerdos tomados desde la estructura del juego. Todos los juegos tienen su sistema de reglas.

En este caso, el ajedrez es un juego que implica determinadas reglas y se juega de una manera. Cambiar las reglas es cambiar el juego porque esas reglas son el juego. Esto nos lleva a pensar en la originalidad de los juegos, aunque a nivel de países pueden existir algunas reglas que los hacen diferentes, pero que son aceptados y entendidos en el contexto en que se da el juego.

2.3. El juego como objeto específico. -

(Lacan, 1977)

El objeto señala al juego que se esconde tras él. Por ejemplo, jugar al "trompo" requiere ese objeto y no se puede jugar sin él. Se pueden inventar "trompos" con diferentes objetos, pero siempre el "formato" del objeto es el mismo. Por esto, estos objetos que nominan juegos son diferentes de los juguetes no tanto por su uso, sino por el "tipo de juego" escondido en el objeto (pág. 11).

Esta particularidad del juego caracterizado por el "objeto específico" hace pensar que se puede reinventar el objeto, pero que el juego no pierde su esencia ni su originalidad; además que hay objetos lúdicos que existen sólo para ese juego, que lo determinan, que lo condicionan, además que tienen un significado particular desde ese contexto del juego, son objetos que hacen posible la existencia primigenia del propio juego, sin estos objetos el juego no existe; de allí la importancia de que muchos juegos se mantienen inalterables en el tiempo y en las culturas, el juego es cultura, es significado social e individual.

2.3.1. El juego como hecho en sí mismo. -

El juego es cultura y manifestación social, cambia también con las dinámicas intergeneracionales, con el significado que le otorgan los objetos lúdicos. Por eso el juego

puede tener infinidad de matices y variaciones, desde los ámbitos a donde se genere el juego a los significados desde los propios objetos utilizados como objetos lúdicos.

En el caso de la escuela, el juego tendrá un significado particular según la función que se le asigne, pero el juego como actividad natural y espontánea del propio niño que emerge de su propio mundo es de él; la escuela puede apropiarse de formas de trabajo lúdico y de movimiento para generar aprendizajes pues son los formatos más cercanos para el niño.

Dentro de este singular punto de vista el contexto social determina en gran medida la interpretación y función del juego en sí mismo, como oportunidad de deleite y disfrute; o con fines didácticos que puede divertir, pero que al mismo tiempo se puede establecer un diálogo entre el juego y la enseñanza. Lo más significativo de este hecho es que los niños se puedan conectar indistintamente con todas estas acepciones del juego como hecho social y como actividad particular única y espontánea del propio niño.

En el contexto escolar se condiciona el juego, algo así como que hay un direccionamiento de parte del maestro en la situación lúdica, porque muchas veces es utilizado para generar aprendizajes desde esta óptica puede ser hábilmente aprovechado por el maestro, sin perder de vista que se puede aprender disfrutando al mismo tiempo. El maestro de niños pequeños puede transformar y recrear muchos juegos existentes conocidos por los propios niños, diseñar secuencias didácticas que recojan la recreación y el movimiento, poner en acción una matemática de patio donde las posturas y el movimiento se conjuguen, con la emoción, con el bienestar, con la producción de neurotransmisores como el cortisol, la adrenalina y la dopamina, eso trae placer y gozo, bienestar y plenitud, lo que un niño necesita.

En la escuela de infantes se ven ambos tipos de materiales, los primeros que conectan al niño con su mundo cotidiano y que lo invitan a re-presentar; es decir “volver a vivir” lo experimentado; y lo segundo utilizados para desarrollar ciertos conocimientos,

para transformar las estructuras mentales de los niños, para adaptar un conocimiento nuevo con los ya existentes, netamente los que tienen propósitos pedagógicos.

CAPÍTULO III

LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE COMO METODOLOGÍA DE TRABAJO

3.1. Algunas ideas creativas para la puesta en acción de los proyectos de aprendizaje con formato lúdico. -

En los capítulos de este trabajo monográfico se insiste en la idea de proponer formatos de trabajo para los niños de educación inicial muy cercanos a ellos, estructuras lúdicas que inviten a la acción, a la elección de materiales, a ponerse de acuerdo con sus pares activando sus capacidades prosociales; pero sobre todo se les puede conectar con el lenguaje dramático que es propio a sus intereses, esto ayudará al desarrollo integral de los niños.

Los ejes específicos de trabajo pueden ser propuestas por ellos o por la docente, ello llevará a planificar lo que se requiera, ver los escenarios, decidir la trama narrativa, los guiones y la puesta en acción de estas ideas creativas.

Como recomendación importante con los niños las propuestas deben variar recogiendo sus intereses o sus propuestas, la creatividad como capacidad importante debe ser puesta en acción, se puede recrear o hacer variaciones también a propuestas conocidas por ellos; cuanto más temprano comencemos con ideas creadoras será mejor, el desarrollo de las competencias en los niños debe invitar a la invención, el currículo de los niños debe prestarse a la flexibilidad y hacer los énfasis curriculares para responder a las demandas de los niños.

3.2. Secuencia de trabajo del juego dramático en el aula. -

Considerando la gran importancia del juego en la vida de los niños, se presenta esta propuesta de trabajo pedagógico que responde no sólo a los intereses de los niños; sino fundamentalmente a las características evolutivas de su desarrollo y aprendizaje.

El niño en esta etapa de vida se conecta y vincula con el mundo de los símbolos, además es la etapa propicia en donde se desarrolla el simbolismo verbal y no verbal; desde la perspectiva de J. Piaget, en consecuencia, el momento propicio para desarrollar “sus propios símbolos” como herramientas de su aprendizaje y desarrollo.

A continuación, se describe una posible secuencia de trabajo para desencadenar proyectos de juego dramático, tomando como referencia la propuesta de Patricia Monica Sarlé, desde una propuesta bien pensada y articulada con el ludismo del niño.

3.2.1. Primero: Formato de juego

(Bruner, 1989): El juego como “formato de interacción” ha sido definido por Bruner: “...los juegos son un formato idealizado, cerradamente circunscripto... El formato del juego puede ser concebido como si fuera una ‘estructura profunda’ y un conjunto de reglas de realización con las cuales se maneja la superficie del juego” (p.46-47).

Muy interesante las ideas de este estudioso Bruner al concebir el juego dramático como formato de interacción y comunicación, que divierte y deleita al niño; también esta actividad se planifica e invita a los niños a predecir, a plantear supuestos, relacionar causa y efecto o anticipar acciones antes del juego.

Se conoce la gran importancia de las acciones de anticipar, ello ayuda a preparar la acción; fluye las interacciones de todo tipo y naturaleza, las de tipo cognitivo, las sociales, de tipo afectivo y emocional; la puesta en acción de aprendizajes innatos y aprendidos.

Sarle por su parte acota la profundidad del juego, hay los profundos y los de estructuras superficiales; más allá de las propias reglas en torno al juego, reglas que los niños conocen y las respetan pues sin ellas no hay juego; la autora resalta la estructura misma del juego, su circuito de trabajo, su sentido y significación que le otorga el niño a la acción.

Las propuestas por su parte deben recoger las experiencias cotidianas de los niños, las situaciones del día a día, lo conocido por ellos. En cuanto a los roles que se pueden desencadenar utilizando diferentes materiales entre ellos los títeres, se puede señalar que hay que brindar diversas opciones, pues pueden utilizar los títeres e iniciar este tipo de prácticas de trabajo con el teatro; una opción bastante alejada de las salas de los niños. Con estas actividades los niños se entrenan en sus aprendizajes fundamentales, aprendizajes que son innatos, para más tarde conectarse con los aprendizajes aprendidos; desde esta experiencia los niños experimentan el lenguaje en sus diversas expresiones.

La acción compartida con otros niños desde un diálogo cercano, desde un intercambio verbal lleva a los niños a coordinar acciones, ponerse de acuerdo, colaborar, respetar acuerdos y socializar acciones. Dentro del juego se establece un marco de comunicación y colaboración entre los jugadores. Entrenan habilidades de escuchar atentamente al otro, de intercambiar ideas, saber esperar turnos, responder adecuadamente, respetar puntos de vista de otros, tomar decisiones.

3.2.2. Segundo: La delimitación del espacio de juego para facilitar la construcción de la trama narrativa.

Esta segunda fase de trabajo convierte la sala en el escenario de la puesta en acción del juego dramático, la escenografía y ambientación lista y preparada por el docente. En esta actividad como se verá se puede incorporar a la familia como los principales colaboradores del trabajo educativo e igualmente a los niños, es mucho mejor que las ideas de los propios niños también estén en esta fase que es de preparación de lo que se

necesita para este proyecto. Se puede aprovechar para trabajar con mapas o sencillos croquis que serán interpretados y leídos por los propios niños como textos discontinuos, el maestro brinda, el “mapa” sobre el que se va a armar el juego.

3.2.3. Tercero: Recordamos nuestro juego.

Hay muchas interesantes experiencias con los proyectos integradores como metodología de aprendizaje integrador; más allá de divertir es una excelente forma de trabajar con los niños en un currículo que también exige un abordaje integrador.

No hay que perder de vista el propio sentido del juego, el juego es para divertirse y recrearse; y si desde esta situación se puede generar aprendizajes será mucho mejor. Se pueden tomar notas, levantar registros de observación, fotografías o videos de algunas escenas para dialogar luego con los niños.

Lo más importante de esta parte es que se puede documentar la práctica en aula, los niños desde el juego dramático, aprenden a moverse en un mundo creado y recreado por ellos, transformado desde su propia realidad, que no es la realidad física a veces entendida por el adulto sino es la realidad del propio juego del niño que existe solo en la mente de los niños, de sus símbolos creados y existentes en el juego, actuando desde un terreno de la posibilidad.

3.3. Dinámicas y emociones positivas. –

3.3.1. El cuerpo como recurso de aprendizaje. –

(BERRUEZO, 2000) Citando a Damasio señala: *“Nuestro cuerpo no es una maquinaria al servicio de un ente superior. El grado de evolución al que ha llegado la especie humana le permite utilizar sus posibilidades corporales (el cerebro también es cuerpo) para crear, comunicarse, resolver problemas, percibir, tener sensaciones,*

relacionar, tener sentimientos, comprender, desear, creer, recordar, proyectar, organizar, sacar conclusiones, etc., en definitiva, para realizar actividades, de forma más o menos controlada o espontánea, que constituyen la especificidad de su conducta, lo que le identifica como ser humano, además de su forma humana”

En el contexto de estas ideas de Damasio; el ser humano es tal por la propia evolución que le permite sintonizar y armonizar con su propio cuerpo como posibilidad corporal capaz de desarrollar todas sus competencias y capacidades con el cuerpo, esto quiere decir que la entrada del conocimiento es el cuerpo. En otro momento histórico Piaget defendió la tesis que la construcción de las estructuras mentales era posible gracias a la acción del niño, lo que permitía la transformación progresiva de estas estructuras mentales al entrar en contacto con la realidad guiado por el impulso epistémico de que es objeto el ser humano, la exploración se guía por la propia curiosidad del niño, para descubrir sensaciones en un primer momento interoceptivas (sensaciones de hambre, sueño), para luego evolucionar en las propioceptivas (regulación del movimiento, reacciones y respuestas automáticas que dan cuenta del cuerpo); que lo habilitan a percibir el mundo, resolver problemas, lo que constituye la génesis del pensamiento matemático.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego entretiene se puede hacer uso de tiempo de manera entretenida y divertida.

Las dinámicas son juegos sencillos que pueden utilizar los materiales disponibles en casa; sobre todo ahora que la familia tiene mayor tiempo de estar juntos; lo pueden hacer de manera divertida y entretenida. Habitualmente, los jugadores se pueden reunir y trabajar juntos de manera colaborativa; hoy en día se pueden seguir haciendo estas actividades utilizando las diversas plataformas disponibles y que las encontramos de manera gratuita; lo más importante es que los niños y jóvenes pueden hacer muchas actividades aún desde los entornos virtuales, que facilite el juego exploratorio y la sensorialidad.

SEGUNDA: El aprendizaje de los niños de educación inicial se desencadena desde la resolución de problemas cotidianos; cobra especial importancia si éste se desencadena desde estructuras lúdicas o formatos lúdicos; que acerquen al niño al descubrimiento y exploración de las características de los objetos, estableciendo relaciones y clasificaciones entre y con los objetos que le rodean. Sin perder de vista que el principal objeto de exploración será su propio cuerpo. Con todas estas actividades no sólo logramos divertir ni entretener, sino que se genera neurotransmisores importantes en el cerebro como el cortisol, la adrenalina, la dopamina; que causan una sensación de bienestar y de gratificación; factor importante en el aprendizaje.

TERCERA: El juego posibilita el trabajo colaborativo desde la resolución de problemas para mejorar su autoestima y valoración del otro por medio de trabajos grupales. Esto significa garantizar desde la convivencia de trabajo la práctica de valores, de normas de trabajo que les den oportunidades para consensuar, para ponerse de acuerdo, para comunicar resultados, para usar materiales y equipos, para representar resultados y socializar la experiencia llevada a cabo.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- A las autoridades educativas, implementar talleres de capacitación a docentes sobre la importancia del juego, así como manejo de estrategias educativas que permitan plantear nuevas formas de enseñanza en los niños con el apoyo de actividades recreativas.
- A los docentes, implementar estrategias en las que se promueva el juego como actividad motivadora y creativa para desarrollara aprendizajes en los niños.
- A los padres de familia, apoyar a sus menores hijos así como brindar las condiciones básicas para un buen desarrollo físico y mental.

REFERENCIAS CITADAS

- Ajuriaguerra, J. (1981). *Psicomotricidad infantil*. Barcelona, España.: Médica y Técnica S.A.
- Alsina, A. (2013). Procesos matemáticos en Educación Infantil: 50 ideas clave. *Revista Didáctica de la Matemática Universidad de la Girona. España*, 28.
- Barriga, D. (2009). *Pensar la didáctica*. . Medellín Colombia: Editorial Amorrortu.
- BERRUEZO, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. . *En Bottini, P. (ed.) Psicomotricidad*., 34.
- Brunner, J. (1989). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. adrid, España: Alianza Psicológica.
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida, la conducta lúdica en el niño y el adulto*. Argentina.: El Ateneo.
- CACERES ZUNIGA, Francisca; GRANADA AZCARRAGA, Maribel y POMES CORREA, María. Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Rev. latinoam. educ. inclusiva* [online]. 2018, vol.12, n.1 [citado 2021-11-15], pp.181-198. Disponible en: <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-73782018000100181&lng=es&nrm=iso>. ISSN 0718-5480. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>.
- Champagnat, U. M. (2007). *Desarrollo del Pensamiento Matemático y su didáctica*. . Lima Perú: Selección de textos.
- Coll, C. (1987). *Reflexiones sobre un marco curricular para una escuela renovadora*. Centro Nacional de Recursos para la Educación Especial. . Madrid España : MEC.
- Educación, M. d. (15 de Marzo de 2016). Fascículo de Matematica . *Ruta del Aprendizaje del área de matemática*. Lima Perú, Lima, Perú: Editores S.A.
- ERMEL. (1990). *APRENDIZAJES NUMERICOS Y RESOLUCION DE PROBLEMAS*. . INSTITUTO NACIONAL DE INVESTIGACION PEDAGOGICA DE PARIS.: INAI.
- Gallardo & Gallardo (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. España: Universidad Pablo de Olavide de Sevilla.
- Godino, J. (2004). *Didáctica de las matemática para maestros*. España: Universidad de Granada.: Grao.

- González, C. (2017 de 01 de 22). *Monografías.com*. Obtenido de Monografías.com:
http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-14291999000200003
- Lacan, J. (1977). *El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. En *El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica* (pág. 87). . Francia: Paidós.
- Lora, J. (1984). *La educación corporal*. Lima, Perú: Amauta.
- Ochoa, T. (2001). *Guía para elaborar material didáctico en educación en nutrición y alimentación*. 1ª edición. México D.F: Universidad Iberoamericana.: Trillas.
- Ogalde, I. B. (1991). *Los Materiales pedagógicos* . Ciudad de México: Trillas.
- Parcerisa, A. (1996). *Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. . Barcelona España.: Graó.
- Rencoret, M. (2000). *Iniciación Matemática*. . Barcelona, Buenos Aires, Mexico D.F., Santiago de Chile: Andrés Bello: Graó.
- Rojas, L. (2003). *Los materiales educativos en el nuevo enfoque pedagógico*. . Lima Perú: Editorial San Marcos.
- Sigarreta, J. y. (2003). *Estrategia para la resolución de problemas como un recurso para la interacción sociocultural*. . Cuba: Universidad de Moa.: Americana.
- Silva, G. (2009). *Guía del juego libre*. Lima Perú: Versión 9. Talleres Gráficos .
- Tamayo A. & Restrepo J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Colombia. Universidad de Caldas Manizales, Colombia.

El juego en los estudiantes pre escolares.

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	17%	1%	17%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	4%
2	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.terras.edu.ar Fuente de Internet	1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
8	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	1%

Trabajo del estudiante

10	www.redalyc.org Fuente de Internet	1 %
11	revistasoj.s.ucaldas.edu.co Fuente de Internet	1 %
12	1library.co Fuente de Internet	1 %
13	delaprendizajealexito.wordpress.com Fuente de Internet	1 %
14	es.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
15	core.ac.uk Fuente de Internet	1 %
16	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
17	journal.espe.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
19	redined.educacion.gob.es Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

21	www.grupopedronicolas.es Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Central del Este Trabajo del estudiante	<1 %
23	revistas.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
24	revistavarela.uclv.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	www.uclm.es Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
28	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
Asesor.