

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial de
3 a 5 años.

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

Autora.

Miriam Haydee Cajusol Chapoñan.

PIURA – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial de
3 a 5 años.

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

Miriam Haydee Cajusol Chapoñan. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

PIURA – 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 Piura, a los cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E.P. Pontificia, 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 Alvarquesuega Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial de 3 a 5 años", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora MIRIAM HAYDEE CAJUSOL CHAPONAN.

A las OCHO horas TRIENTA 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 QUINCE.

Por tanto, MIRIAM HAYDEE CAJUSOL CHAPONAN, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las NOBRE horas con CEERO 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 Alvarquesuega Silva
 Presidente del Jurado


 Dr. Andy Figueroa Cárdenas
 Secretario del Jurado


 Mg. Ana María Javier Alva
 Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, MIRIAM HAYDEE CAJUSOL CHAPOÑAN estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL DE 3 A 5 AÑOS, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

MIRIAM HAYDEE CAJUSOL CHAPOÑAN

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a todos mis seres queridos, quienes me acompañaron en mi formación profesional y crecimiento personal. A mis padres, quienes con su sabiduría e inagotable amor, paciencia y comprensión me han apoyado en todas las etapas de mi vida y en especial a mi hija Angelica Jhajayra, quien llegó a mi vida a entregarme cada día su alegría y su amor.

INDICE

RESUMEN.....	8
INTRODUCCION	9
CAPITULO I.....	10
OBJETIVOS	10
CAPITULO II	11
DEFINICIÓN DE JUEGO.....	11
2.1. Concepto:	11
2.2. Concepto sociológico:	12
2.3. Teorías sobre el juego.....	13
2.3.1. Teoría del juego como anticipación funcional:	13
2.4. Teoría Piagetiana:	14
2.5. Teoría Vygotskyana:	16
2.6. Diferencias y semejanzas entre las teorías	16
2.7. Conclusión de la teoría de Vygotsky.....	17
CAPITULO III.....	19
EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	19
3.1. Concepto	19
CAPITULO IV.....	21
EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APREDIZAJE.....	21
4.1. Concepto:	21
4.2. El juego como fenómeno cultural	23
4.3. Valor del juego en el desarrollo de la inteligencia.....	24
4.4. El juego y la educación	25
4.5. El juego, el recurso educativo por excelencia.....	26
4.6. El maestro y su rol en el juego en la escuela.....	27
4.6.1. Diseño de espacios del juego	27
4.6.2. Materiales para el juego	27
4.6.3. Estructuración y organización de los tiempos de juego.....	27

4.6.4. Actitudes del maestro respecto al juego.....	28
4.7. La motivación dentro del juego.....	29
4.8. Tipos de juegos según la edad del niño.....	31
4.9. El juego y su valor didáctico.....	32
4.10. ¿Por qué utilizarlo en el aula?.....	33
4.11. ¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?	34
CONCLUSIONES.....	36
REFERENCIAS CITADAS	37

RESUMEN

El Presente trabajo se desarrolla dentro del campo de la educación , un tema fundamental para el profesional de la educación especialmente el docente que trabaja con niños, nos referimos al juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudara a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva a base de metodologías lúdicas. Introducir el juego en las aulas supone adaptar las clases al método natural del aprendizaje de los alumnos y, para constatarlo, la primera parte de este trabajo se detallan los objetivos generales-específicos, la segunda parte se hablará sobre la definición de juego, tratado de varios autores. En el tercer capítulo se describe al juego como herramienta y por último en el cuarto capítulo se tratará sobre el tema del juego como actividad de enseñanza-aprendizaje.

Palabras Clave: Juego, aula, enseñanza.

INTRODUCCION

“Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 1).

“El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad”. (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 4)

“¿Por qué juegan los niños? Esta pregunta, a priori, simple ha suscitado el interés de filósofos y pedagogos, los cuales han ofrecido diversas teorías y aportaciones que desgranaremos más adelante, pero con un punto en común: los niños no juegan como forma de “pasar el rato”, sino como una técnica de aprendizaje. Tanto en los humanos como en algunos animales superiores, la práctica del juego es parte del proceso de aprender a socializarse, a superarse, a convivir, a vivir” (Sanchez, 2016, p. 7).

“Por ello el juego es un elemento inherente al ser humano, presente en todas las culturas y que se pone en práctica de innumerables maneras dependiendo de la edad en la que se practique. Lo cierto es que, a lo largo de la historia, su papel ha estado unido no solo al entretenimiento, sino también al aprendizaje, a explorar y descubrir de las personas desde su niñez” (Sanchez, 2016, p. 7).

“Finalmente, mediante los juegos, los niños logran entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es más que eso, es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. “ (Cosali, 2014, pp. 33-34)

CAPITULO I

1. OBJETIVOS

1.1. Objetivo general:

Entender el aprendizaje en entornos dinámicos, atractivos y divertidos; a través de la gamificación en los niños del nivel inicial.

1.2. Objetivos específicos:

- a) Reconocer la importancia del juego como una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje.
- b) Analizar la relación entre el juego y la enseñanza-aprendizaje en los niños del nivel inicial.
- c) Determinar de que manera el maestro intervienen dentro del proceso básico de aprendizaje en los niños de nivel inicial .

CAPITULO II

MARCO TEORICO: DEFINICIÓN DE JUEGO

2.1. Concepto:

“El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.” (Tortolero, s.f. pàrr. 1)

“En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.” (Tortolero, s.f. pàrr. 2)

“Según el autor (PUGMIRE STOY, 1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 7)

“En el mismo orden de ideas, (GIMENO & PÉREZ, 1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.” (Tortolero, s.f. pàrr. 8)

“Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho". (Tortolero, s.f. pàrr. 9)

“Según Guy Jacquin, citado por (PUGMIRE STOY, 1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 10)

“Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma" (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 11).

2.2. Concepto sociológico:

“Según Huizinga en su libro Homo Ludens, citado por (HILL, 1976) dice: el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". (Tortolero, s.f. pàrr. 12)

“Por otra parte, (FREIRE, 1989) relata sobre el juego educacional: ...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados." (Tortolero, s.f. pàrr. 13)

“En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar

haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.”
(Tortolero, s.f. pàrr. 14)

2.3. Teorías sobre el juego

“Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:”
(Tortolero, s.f. pàrr. 15)

2.3.1. Teoría del juego como anticipación funcional:

“Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 16)

“Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida" (Tortolero, s.f. 17)

“Este teórico, estableció un precepto: el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).” (Tortolero, s.f. pàrr. 18)

“En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 19)

2.4. Teoría Piagetiana:

“Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 20).

“Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.” (Tortolero, s.f. pàrr. 21)

“Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).” (Tortolero, s.f. pàrr. 22).

“Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.” (Tortolero, s.f. pàrr. 23)

“ Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la

etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).” (Tortolero, s.f. pàrr. 24)

“La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.” (Tortolero, s.f. pàrr. 25)

“Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas”. (Tortolero, s.f. pàrr. 26)

“En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.” (Tortolero, s.f. pàrr. 27)

“Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.” (Tortolero, s.f. pàrr. 28)

“Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida

de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre como controlar el mundo.” (Tortolero, s.f. pàrr. 29)

2.5. Teoría Vygotskyana:

“Según (Vigotsky, 2012), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 30)

“Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social),” (Tortolero, s.f. pàrr. 31)

“Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.” (Tortolero, s.f. pàrr. 32)

2.6. Diferencias y semejanzas entre las teorías

“Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental

de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.” (Tortolero, s.f. pàrr. 33)

“La teoría de (Piaget, 2012) trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 34)

“También es importante resaltar que para (Gross, 2012), el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.” (Tortolero, s.f. pàrr. 35)

“El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget). (Tortolero, s.f. pàrr. 36).

“A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.” (Tortolero, s.f. pàrr. 37).

2.7. Conclusión de la teoría de Vygotsky

“De las tres Teorías referidas y planteadas, considero que la de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más

utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes”. (Tortolero, s.f. pàrr. 38)

“La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.” (Tortolero, s.f. pàrr. 39)

“Para culminar, Vygotski señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente (entorno).” (Tortolero, s.f. pàrr. 40)

CAPITULO III

3. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

3.1. Concepto

“Autores como Silva (1995) refieren que las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo". (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 41)

“Al respecto, Silva, establece que para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona de desarrollo próximo, una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda. Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 42)

“Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 43)

“La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.” (Tortolero, s.f. pàrr. 44)

“Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.” (Tortolero, s.f. pàrr. 45)

“Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.” (Tortolero, s.f. pàrr. 46)

“Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.” (Tortolero, s.f. pàrr . 47)

CAPITULO IV

4. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APREDIZAJE

4.1. Concepto:

Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego. Sin embargo, en los países europeos en proceso de industrialización el juego fue considerado como cosa inútil y aun perjudicial, y fueron precisos los primeros trabajos de Claparede en 1916 para rehabilitar las actividades lúdicas a los ojos de los pedagogos más avanzados. En su investigación sobre las posibilidades de educación de los deficientes mentales, el doctor Ovide Decroly debía llamar la atención sobre las utilizaciones prácticas de esta verdadera herramienta pedagógica. (UNESCO, 1980, pág. 5)

“Uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.” (Mundo futbol base, 2017, párr. 1-2)

“Como plantea (Benítez, 2009), El juego es una actividad propio del ser humano y se presenta en todos los niños aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje”. (Herrera, 2016, p. 11)

“Ahora la educación se ha visto intervenida por el tema de las actividades Lúdicas, las cuales son enfocadas para solucionar problemas de aprendizaje y contribuyen a los niños en su desarrollo psicomotriz, entre esas expresiones podemos mencionar el teatro, la música, la danza, entre otras. En este planteamiento nos referimos al juego como una herramienta de aprendizaje, esto fundamentalmente como un proceso pedagógico. Si bien el juego cumple una función, si se quiere, más esencial que lo educativo, relacionada con el desarrollo del ser, con su estar en este mundo, con su vida misma.” (Herrera, 2016, p. 8)

“Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan predominante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible del juego, hacen que se marchite la personalidad.” (Castro, Carrillo, & Ortega, 2016, pp. 27-28)

“Es importante tener presente, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes es una invasión que debe ser entable para ellos desde el momento en que se sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha” (Santos & Jimenez, 2018, p. 51)

“Pero también es importante reflexionar acerca del papel que cumple el juego en el diario vivir del niño, como los números están relacionados a sus actividades desde el momento que se levanta, hasta el momento de acostarse, el juego forma parte de su estructura emocional del niño por tal motivo según la (UNESCO, 1980, pág. 5) todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan prepotente en su existencia que se diría que es la razón de la infancia. Efectivamente el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu” (Herrera, 2016, p. 28)

4.2. El juego como fenómeno cultural

“Desde que el historiador holandés Huizinga escribió en 1938 su famoso libro *Homo ludens*, al que Ortega y Gasset calificó como «libro egregio», todo el entramado del saber conoce que el juego es para el hombre en general un elemento tan importante como el trabajo intelectual o el fabril. En cierto modo, Huizinga se apoyó en una idea orteguiana, la del sentido deportivo de la vida, y reconstruyó una imagen del hombre, distante del ‘homo sapiens’ así como del ‘homo faber, a la que denominó ‘homo ludens’” (La ludica como herramienta, 2015, párr. 1)

“En su obra, Huizinga se alejó de las consideraciones biológicas, etnológicas y psicológicas del juego que predominaban en el pensamiento de su época y dejó fijado para la posteridad la idea dominante en nuestro tiempo entre psicólogos, pedagogos, maestros y toda la sociedad en general: el juego es un fenómeno cultural, una actividad libre y desinteresada: (HUIZINGA, 1990) «Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y, tras ella, un juego de palabras.»” (La ludica como herramienta, 2015, párr. 2)

“Es primordial para un maestro porque tal sedimento cultural impregna el espíritu del niño y las formas como mejor se manifiesta son todas ellas formas de carácter lúdico. Por eso, el juego presenta un sinfín de posibilidades educativas que contribuye a la mejora del niño como ser humano. El juego va evolucionando conforme se van

desarrollando las edades más tempranas del niño, del mismo modo que lo hizo la propia cultura humana, que, en sus fases primarias, tuvo en cada organización social algo de lúdica, pues se desarrolló en las formas y con el ánimo de un juego”. (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 7)

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Por lo que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura” (Herrera, 2016, p. 25)

“En el juego hay in gran placer en representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos del que juega. Las niñas y los niños representan en sus juegos la cultura en la que se crecen y se desenvuelven” (Ministerio de educacion de Colombia, s.f. pàrr. 4)

“la riqueza de ver el juego desde esta perspectiva permite aproximarse a su realidad ya la manera en que la sumen y la transforman. Así el juego se manifiesta toda la diversidad del patrimonio cultural con el que cuenta su país y en tal sentido, favorecer el juego en la educación inicial.” (Ministerio de educacion de Colombia, 2014, p. 20)

4.3. Valor del juego en el desarrollo de la inteligencia

“Un maestro tendrá que comprender esos momentos evolutivos: comprender el parangón entre el juego infantil y la cultura como forma de juego. En efecto; lo primero que el docente debe tener en cuenta es que el juego constituye la actividad fundamental del niño y que, gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad. El juego es un modo de expresión importantísimo en la infancia, una forma de expresión, una especie de lenguaje, la metáfora de Huizinga, por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad. Por esta razón el juego es una actividad esencial para que el niño se desarrolle física, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse sino también, y este

aspecto es muy importante, para aprender y comprender el mundo”. (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 7)

“Lo mismo que Huizinga, al interrogar al ‘Homo ludens’, identificaba la cultura con el fundamento del juego, muchos psicólogos y pedagogos han tratado de resolver cuestiones paralelas que surgen en la época de la infancia: ¿Por qué juega el niño?, ¿Por qué es tan importante el juego para el desarrollo del niño? Creo que la mejor respuesta fue ofrecida por Piaget: el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensoriomotor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas”. (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 8)

4.4. El juego y la educación

“La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 9)

“En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 10)

“Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil.” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 12)

4.5. El juego, el recurso educativo por excelencia

“Teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que «el juego es el recurso educativo por excelencia» para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula”. (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 13)

“Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo.” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 14)

“Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel”. (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 15)

4.6. El maestro y su rol en el juego en la escuela

“Nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentren en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de «animador-estimulador» del juego, una serie de elementos” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 16):

4.6.1. Diseño de espacios del juego

“El profesor debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo que sea posible. El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que tendremos en cuenta las condiciones del patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela, los diferentes espacios culturales de la zona” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 17).

4.6.2. Materiales para el juego

“Los materiales lúdicos que van a utilizar nuestros alumnos deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente. El juguete es una especie de «pretexto» que debemos tener en cuenta. Seleccionaremos materiales lúdicos que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes como pueden ser los puzles, ábacos, marionetas, cuentos, canciones” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 18).

4.6.3. Estructuración y organización de los tiempos de juego

“Todo niño debe desarrollar tanto el juego libre como el juego organizado, debe jugar individualmente y en grupo. Diversas investigaciones señalan que el juego entre dos

niños dura más tiempo y es más productivo que el individual o el de tres o más niños; sin embargo, debemos añadir que el juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el maestro debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 19).

4.6.4. Actitudes del maestro respecto al juego

“El maestro debe procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego. Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. Esto implicará” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 20):

- a) “una gran capacidad para aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de maduración y desarrollo del niño” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 21);
- b) “la creación de un clima relajado sin tensiones y permisivo: el niño debe trabajar en un ambiente de libertad pero con el firme respeto hacia las normas; no debe sentirse sometido ni mucho menos obligado. El maestro debe crear una relación amistosa con el niño, pero siempre guardando las distancias, es decir, teniendo muy presente que el alumno se tiene que sentir como lo que es y tiene que ver al maestro como un adulto que se encarga de su educación” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 22);
- c) “una actitud permanente de escucha y diálogo: el maestro debe mantenerse abierto a todo y a todos, estando dispuesto a desarrollar la comunicación y comprensión del niño” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 23);
- d) “no anticipar las soluciones: debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 24);
- e) “no acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar la secuencia del juego. El maestro no debe instigar al niño a acelerar de forma desmedida su proceso de evolución” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 25);

f) “ofrecer posibilidades de éxito: el niño necesita incentivo y aprobación; situaciones que le permitan mejorar su autoestima, que demuestren al niño de que es un persona «capaz»” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 26);

g) “la acogida de preguntas, ideas y sugerencias, ofreciendo al niño oportunidades de ensayar, experimentar y poner en práctica sus iniciativas” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 27).

“En suma, debemos hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta. Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.” (Mundo futbol base, 2017, pàrr. 28)

4.7. La motivación dentro del juego

“El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.” (El juego en la educacion inicial , 2012, pàrr. 20)

“¿Quién quiere jugar? ¿A qué jugamos? Es que estamos jugando...Le encanta jugar con el agua. Yo jugaba con las coquitas de barro a que eran la comida. Todas estas expresiones nos remite al JUEGO en mayúsculas, al juego que se considera que debe hacer presencia en el entorno educativo, al juego que tiene valor en sí mismo: el que surge espontáneamente de la imitación de las niñas y los niños con el espacio y con los objetos, los que proponen los otros y aquellos que se necesitan ser enseñados para que no se pierdan, como los juegos traicionales.” (Jimenez, 2017, pàrr. 1-2)

·”El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego

se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.” (Jatziri, s.f. p. 1)

“Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.” (Jatziri, s.f. p. 1)

“La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.” (Jatziri, s.f. p. 1)

“Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.” (Jatziri, s.f. p. 1)

“El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos. (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 24)

“En su desarrollo socioemocional, ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. Cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 25)

“En su desarrollo psicomotriz, pues le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad.” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 26).

“En su desarrollo cognitivo, al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño.” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 27)

“Ahora que sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que “aprenda jugando”, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente.” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 28)

4.8. Tipos de juegos según la edad del niño

“Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 29):

- **“0 a 2 años:** En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 30)
- **“2 a 3 años:** Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros pero aún no interactúan completamente con ellos.” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 31).

- **“3 a 4 años:** En esta etapa el niño juega con otros compañeros pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño “ (El juego en la educacion inicial , 2012, pàrr. 32)
- **“4 a 5 años:** Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”. (El juego en la educacion inicial , 2012, pàrr. 33).

“Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados.” (El juego en la educacion inicial , 2012, pàrr. 34)

4.9. El juego y su valor didáctico

“Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.” (El juego en la educacion inicial , 2012, pàrr. 35)

“El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individual y grupal.” (El juego en la educacion inicial , 2012, pàrr. 36)

·Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia”. (El juego en la educacion inicial , 2012, pàrr. 37)

“Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 38)

“Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 39)

4.10. ¿Por qué utilizarlo en el aula?

Porque:

a) “Genera placer: Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 40).

b) “Propicia la integración: El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayores aún será la interacción y por ende la alegría y el placer” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 41).

c) “Construye la capacidad lúdica: Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica” (El juego en la educación inicial , 2012, pàrr. 42).

d) “Acelera los aprendizajes: Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño

realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 43)

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

A. “Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 44).

B. “Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 45).

C. “Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 46).

D. “Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundándose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 47)

“Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación. Incluso, una propuesta de tipo tradicional, remozada, con una actitud más libre, creativa, más participativa, en una palabra, más lúdica, suele salir ventajosamente cambiada.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 48)

“Probablemente en estos últimos días de clase, de calor y de cansancio, de ensayos y de carnés, las palabras mágicas serán: hoy, niños, vamos a jugar.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 49).

“El juego, como experiencia cultural, es determinante en la formación de un ser integral: cuando se liga al amor potencia la creatividad, si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 50).

CONCLUSIONES

Primero: El juego recibe un tratamiento diferente por parte del maestro. Existe una gran variedad de situaciones identificadas como lúdicas. A simple vista podría decirse, que para el maestro jugar puede ser parte de una propuesta, “vamos a jugar a los rincones”; un recurso para cambiar de tarea, “mientras esperamos a la profesora jugamos a...”; o un llamado de atención a los niños frente a la tarea planificada para un momento especial, “ahora no se juega, trabajen”. No se espera que todas las prácticas de enseñanza deban facilitar el juego. Jugando se aprende, pero no solamente jugando; pero como concepto clave, el juego reúne en sí mismo, los aspectos tradicionales del jardín de infantes .

Segundo: El juego es un elemento inherente al ser humano que asume una complejidad y una riqueza hasta ahora no explorada. Debemos armar un tejido que sostenga el territorio de lo lúdico desde la mirada de la didáctica y brindar elementos nuevos para estudiar las vinculaciones entre juego y enseñanza.

Tercero: Si consideramos que la educación que recibe el niño en el nivel inicial, es el punto de partida en su formación como sujeto social, y el maestro debe de procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego y conductor capaz que le niño pueda comunicarse, participar realmente, cooperar, entre otros.

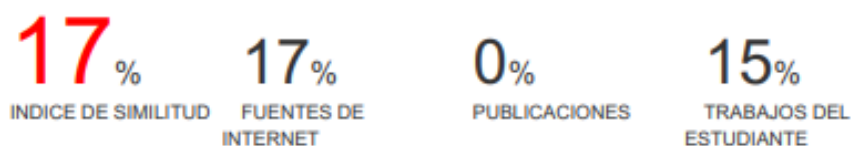
REFERENCIAS CITADAS

- Castro, O., Carrillo, L., & Ortega, S. (2016). *psicomotricidad y desarrollo tricerebral: una estrategia para mejorar el desempeño academico de los estudiantes* . Bucaramanga: Universidsd cooperativa de Colombia .
- Cosali, A. (2014). *El uso de la simulacion y el juego para favorecer el aprendizaje de exploracion de la naturaleza y la sociedad en primer grado de primaria* . Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/alecosali/1-portada-introduccion>
- El juego en la educacion inicial . (2012). *El juego como aprendizaje y enseanza* . Obtenido de El juego en la educacion inicial : <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- Gracia, E., Cortes, F., & Portillo, L. (2015). *Investiacion documental sobre el juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales* . Bogota: Universidad santo tomas.
- Herrera, L. (2016). *El juego como herramienta de aprendizaje* . Cartagena de indias: Fundacion universitaria los libertadores.
- Jatziri, K. (s.f.). *Que tan importante es que el niño juegue*. Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario:Katia_Jatziri
- Jimenez, A. (2017). *Una ventana para observar el juego* . Obtenido de pedagogiando con adriana [blogspot:](http://pedagogiandoconadriana.blogspot.com/2017/09/una-ventana-para-observar-el-juego.html) <http://pedagogiandoconadriana.blogspot.com/2017/09/una-ventana-para-observar-el-juego.html>
- La ludica como herramienta. (2015). *¿como influye la ludica en el proceso de enseñanza y aprendizaje?* Obtenido de La ludica como herramienta blogspot: <http://laludicacomoherramienta.blogspot.com/2015/10/>
- Ministerio de educacion de Colombia. (s.f.). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educacion inicial* . Obtenido de Mineducacion gov : <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178032.html>

- Ministerio de educación de Colombia. (2014). *El juego en la educación inicial* . Bogotá: Ministerio de educación de Colombia.
- Mundo futbol base. (2017). *El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje* . Obtenido de Mfb mundo futbol base: <http://mundofutbolbase.es/art/2609/el-juego-como-actividad-de-ensenanza-aprendizaje>
- Perera, J. (2016). *Aprender jugando* . Toronto: Conferencia del ib en las americas.
- profesora do nivel inicial. (2009). *Juego en la escuela y el nivel inicial* . Obtenido de profesora do nivel inicial blogspot: <http://profesoradonivelinicial.blogspot.com/2009/03/juego-en-la-escuela-y-en-el-nivel.html>
- Sanchez, S. (2016). *La importancia del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera* . Palencia: Universidad de valladolid.
- Santos, A., & jimenez, N. (2018). *Juegos geográficos que resignifican la práctica educativa del preescolar* . Tunja : Universidad pedagógica y tecnológica de colombia .
- Tortolero, E. (s.f.). *Uso del juego como estrategia educativa* . Obtenido de Monografias: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>

El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial de 3 a 5 años

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
2	craalhama.larioja.edu.es Fuente de Internet	2%
3	belkyscasanova.blogspot.com Fuente de Internet	2%
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	1%
6	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	juegoeranlosdeantes.blogspot.com Fuente de Internet	1%
10	www.webquestcreator2.com Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
12	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.pe Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1%
14	www.tesis.luz.edu.ve Fuente de Internet	<1%
15	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
16	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
18	fjperoe.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
19	prezi.com Fuente de Internet	<1%

20 Submitted to Universidad Nacional de Colombia <1%
Trabajo del estudiante

21 www.ugr.es <1%
Fuente de Internet

22 Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo <1%
Trabajo del estudiante

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo