

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

Escuela profesional de Educación



**Importancia del juego desde la concepción constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial de una institución educativa de la región Ica.**

Trabajo Académico

Para optar el título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora:

Elvira Elizabeth Tipiana Caico

JAEN, 2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Escuela profesional de Educación



### **Importancia del juego desde la concepción constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial de una institución educativa de la región Ica.**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoó (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Dra. Ana María Javier Alva (vocal)

JAEN, 2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Escuela profesional de Educación



Importancia del juego desde la concepción constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial de una institución educativa de la región Ica.

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

Elvira Elizabeth Tipiana Caico (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

JAEN, 2020



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


**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**


Jaén, a los diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid 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: *Importancia del juego desde la concepción constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial de una institución educativa de la región Ica*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **TIPIANA CAICO ELVIRA ELIZABETH**


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, **TIPIANA CAICO ELVIRA ELIZABETH**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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

  
Dr. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado  
DNI: 00230120

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado  
DNI: 43852105

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado  
DNI: 07038746

## Importancia del juego desde la concepción constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial de una institución educativa de la región Ica

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>19%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>17%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>1%</b> PUBLICACIONES	<b>11%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional de la Rioja</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>es.readkong.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.unsm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

  
Dr. Segundo Alfredo Aburtoque Silva  
(Asesor)

<https://orcid.org/0000-0002-2629-6155>

8	Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	< 1 %
11	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	< 1 %
12	fr.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
13	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
14	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	d.documentop.com Fuente de Internet	< 1 %
16	Submitted to CONACYT Trabajo del estudiante	< 1 %
17	Submitted to North Eastern Regional Institute of Science and Technology Trabajo del estudiante	< 1 %
18	juridia.co Fuente de Internet	< 1 %
19	biblioteca.itson.mx Fuente de Internet	< 1 %

  
 Dr. Segundo Alfredo Aburguence Silva  
 (Autor)  
<https://orcid.org/0000-0001-3629-6251>

		< 1 %
20	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
21	Submitted to BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA Trabajo del estudiante	< 1 %
22	core.ac.uk Fuente de Internet	< 1 %
23	app.uff.br Fuente de Internet	< 1 %
24	investigacion.assitej.net Fuente de Internet	< 1 %
25	repositorio.unesum.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %



Dr. Segundo Placido Albarqueque Silva  
(Autor)

<https://orcid.org/0000-0002-3629-6135>

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words

## **DEDICATORIA**

A mis padres por ser la razón de mi existencia

A mis niños y niñas quienes generan en mí, la motivación y fuerzas a seguir fortaleciendo mis competencias profesionales.

A los profesionales de la casa de estudio de Tumbes por permitirme fortalecer mis capacidades profesionales.



## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	6
RESUMEN.....	11
ABSTRACT.....	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	14
EL JUEGO DESDE LA CONCEPCIÓN CONSTRUCTIVISTA.....	14
1.1. El constructivismo.....	14
1.1.1. Principios del constructivismo.....	15
1.1.2. Concepción constructivista del proceso enseñanza-aprendizaje.....	16
1.2. Concepción constructivista de Jean Piaget.....	17
1.2.1. Juegos de simple ejercicio.....	17
1.2.2. Juegos simbólicos.....	18
1.2.3. Juegos reglados.....	19
1.3. Concepción constructivista de Lev Vygotsky.....	20
1.3.1. El juego como valor socializador.....	20
1.3.2. El juego como factor de desarrollo.....	21
1.4. Concepción constructivista de David Ausubel.....	22
CAPÍTULO II.....	25
EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE INFANTIL.....	25
2.1. El juego.....	25
2.2. Importancia del juego.....	26
2.3. Características del juego.....	27
2.4. Principales funciones del juego.....	28
2.5. Tipos de juego.....	30
2.6. El juego en el aprendizaje infantil.....	31
CAPÍTULO III.....	34
PROPUESTA DE ACTIVIDADES QUE INVOLUCRA EL JUEGO.....	34
3.1. Fundamentos.....	34
3.2. Variables que configuran las situaciones de juego.....	35
3.3. Objetivos.....	36
3.4. Propuesta de actividades.....	36
CONCLUSIONES.....	38

RECOMENDACIONES .....	39
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	40

## **RESUMEN**

El proceso educativo se constituye en un acto social en el cual el niño interactúa con su entorno social y la forma natural de interactuar es mediante el juego. La investigación monográfica tiene como objetivo analizar la importancia del juego desde la concepción constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial de una institución educativa de la región Ica, para tal fin se ha empleado el método de análisis documental e interpretativo sobre los aportes del constructivismo en relación al juego. Se concluye que el juego es una actividad natural en la que el niño debe participar, ya que le permite desarrollar y fortalecer un conjunto de capacidades que favorecen su formación integral.

Palabras claves: Juego, constructivismo y aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The educational process constitutes a social act in which the child interacts with his social environment and the natural way to interact is through play. The monographic research aims to analyze the importance of the game from the constructivist conception as a didactic strategy for learning in boys and girls of initial education of an educational institution in the Ica region, for this purpose the documentary analysis method has been used and interpretative on the contributions of constructivism in relation to the game. It is concluded that play is a natural activity in which the child must participate, since it allows him to develop and strengthen a set of capacities that favor his comprehensive training.

Keywords: Game, constructivism and learning.

## INTRODUCCIÓN

La niñez se caracteriza por esa libertad que se expresa por medio del juego, no hay actividad más placentera para los niños que el jugar, ellos son los protagonistas quienes marcan sus normas o reglas y a la vez sus metas que deben superar en su actividad. El juego les permite a los niños expresar sus emociones y manifestar su conducta de justicia ante el cumplimiento de las reglas del juego. Se debe tener en cuenta que este tipo de actividad es tan antigua como la propia existencia del hombre y no es facultad de un determinado espacio, sino que es universal, no existe niño o niña que no lo practique y lo promueva. Constituyéndose en una actividad tan rica, no podía quedar fuera de las aulas escolares.

Desde la perspectiva de Aquino, F. & Sánchez, I. (1999). El juego es importante para el correcto y normal desarrollo del infante, por ende, es necesario que se encuentre presente en sus quehaceres diarios. Respetar su deseo de jugar, crear e inventar es uno de los principales elementos a partir de los cuales debe partir la educación que se fundamente en el respeto por las características e intereses del infante.

El trabajo está organizado mediante capítulos, en el Capítulo I, se denomina el juego desde la concepción constructivista en el cual se desarrolla los puntos del constructivismo, la concepción constructivista de Jean Piaget, la concepción de Vygotsky y la de David Ausbel. En este capítulo se realiza la sistematización de información referente a el constructivismo. El Capítulo II, denominado el juego en el aprendizaje infantil, se desarrolla lo referente al juego como herramienta pedagógica, describiendo su importancia, características, funciones, tipos y el juego en el aprendizaje infantil. En el Capítulo III se trabajan propuestas que involucran el juego. El trabajo se culmina formulando las conclusiones a las que se arriban de la investigación, así mismo se formulan las recomendaciones y se presenta la bibliografía consultada.

# CAPÍTULO I

## EL JUEGO DESDE LA CONCEPCIÓN CONSTRUCTIVISTA

Este capítulo tiene por propósito abordar el juego desde las diferentes concepciones de la teoría constructivista, por ello se presentan las definiciones y teorías de aquellos autores que más destacan en esta corriente del constructivismo, cada uno de ellos con su modelo, dentro de los que se encuentra la concepción de Jean Piaget, con los juegos de simple ejercicio, juegos simbólicos y juegos reglados; la concepción de Lev Vygotsky el juego como valor socializador y el juego como factor de desarrollo; finalmente la concepción de David Ausubel con su teoría del aprendizaje significativo.

### 1.1. El constructivismo

El constructivismo se origina con las posturas de Vico y Kant, las cuales fueron desarrolladas en el siglo XVIII (Zapata, 2015), es así que Araya et al. (2007) afirma que su origen data desde mucho antes, con los griegos. El más primitivo sería un filósofo napolitano, quien redactó un tratado de filosofía en el año 1710, en el que exponía que los seres humanos, como seres que elaboraban explicaciones sobre lo que acontece en la tierra, sólo podía tener conocimiento de lo que sus estructuras cognitivas le permiten construir.

En tanto, en el texto, *Crítica de la razón pura*, elaborado por Kant (1724-1804) señala que el hombre sólo puede conocer aquellos fenómenos o expresiones de las cosas, esto significa que solamente es posible conocer el plano fenomenológico, más no la esencia de las cosas en sí (Zapata, 2015).

Desde los años cincuenta, muy en especial cuando se publica el texto titulado *Teoría de los sistemas* de Ludwig von Bertalanffy, se hace cuestión muy a profundidad el paradigma del positivismo. Esta proposición se ve sostenida por los hallazgos en la física, puesto que Einstein destacó el papel del hombre y del contexto cuando se interpreta la realidad, luego, se apoya de Heisenberg, quien formula su principio de incertidumbre, éste dice que es imposible que se determine exactamente

la posición de una partícula, ya que se encuentra alterada por la velocidad y al determinarse su velocidad es imposible ubicar exactamente su posición (Zapata, 2015). El constructivismo es una teoría que poco a poco se fue solidificando con los aportes de sus primeros autores, los cuales reflejan la idea principal de que el ser humano es aquel que va construyendo sus ideas, con aquello que se le brinda o tiene a su alcance.

Todos estos componentes apoyaron y llevaron el concepto de que el hombre es un ser activo que construye su realidad, con ello, el constructivismo implanta ciertos principios fundamentales (Zapata, 2015).

### **1.1.1. Principios del constructivismo**

La corriente del constructivismo posee tres principios fundamentales, los cuales apoyan la teoría y han sido respaldados por los primeros autores:

1º) El conocimiento es una construcción del ser humano: Cada individuo tiene una percepción de la realidad, la cual ordena y le otorga un sentido a manera de constructos, esto se debe a la actividad del sistema nervioso central, esto coadyuva a un todo coherente que otorga sentido y unicidad a la realidad.

2º) Existen múltiples realidades construidas individualmente y no gobernadas por leyes naturales: cada ser humano tiene una percepción particular de la realidad, esto dependerá de sus capacidades físicas y del estado emocional en el que esté, asimismo, de sus condiciones culturales y sociales. Para una mejor explicación de este principio existe una anécdota, la cual cuenta que se encontraban dos picapedreros trabajando en una mina de mármol, a uno se le notaba de mal humor y el otro muy sonriente en su trabajo, el capataz, acercándose al primero, le pregunta el motivo de su malhumor para lo que el trabajador responde que era muy aburrido trabajar en la mina, posteriormente preguntó al otro trabajador el motivo de su sonrisa y él le contesta que se sentía orgulloso de su trabajo porque posteriormente esas piedras se convertirían en grandes obras. Con esta pequeña anécdota se puede entender cómo es que el hombre construye su propia realidad, ya que uno tenía una percepción de

aburrido con respecto a su trabajo, por otro lado, existía una percepción de contribuir hacia algo mucho más grande.

3º) La ciencia no descubre realidades ya hechas, sino que construye, crea e inventa escenarios: de este modo se busca dar sentido a lo que pasa en el planeta, en la sociedad y en los seres humanos (Segal, 1986).

### **1.1.2. Concepción constructivista del proceso enseñanza-aprendizaje**

Tomando en cuenta los postulados sobre el constructivismo, es importante resaltar su intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en relación a ello Ortiz (2015) señala que, desde el criterio constructivista puede pensarse en el proceso enseñanza-aprendizaje como la relación dialéctica entre los conocimientos del educador y educandos, los cuales se ponen en oposición, discusión y diálogo para lograr una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje. No obstante, es necesario considerar que éste y la manera de efectuarse, aunque constructivistas, se ven determinados por un contexto determinado que influye en ambos participantes: educador y educandos, esto se debe a sus condiciones biológicas, sociales, psicológicas y económicas, además de las históricas y políticas (p.97).

Son diversas las formas en que se define el aprendizaje, de las cuales se toma el aporte de Pulgar Burgos (2005) quien señala que es el desarrollo integral y armónico de las competencias psicomotoras, intelectuales, actitudinales y aptitudinales del hombre. El aprendizaje incluye la totalidad de destrezas y habilidades del hombre, en todos los aspectos que lo caracterizan. Asimismo, se entiende como un proceso a través del que un individuo adquiere habilidades o destrezas prácticas (intelectuales o motoras), incluye contenidos formativos o adopta nuestras estrategias de conocimiento y/o acción (p.19).

Existen diferentes autores que han planteado sus teorías sobre el aprendizaje, muchas están relacionadas en base a una u otra corriente, en el caso del aprendizaje en relación al constructivismo se encuentran tres grandes pioneros, los cuales son Piaget, Vygotsky y Ausubel.



## 1.2. Concepción constructivista de Jean Piaget

La teoría de Piaget es conocida como evolutiva porque se basa en un proceso de lento y progresivo avance, de acuerdo a la maduración física y psicológica del infante. Este aporte teórico señala que el proceso de maduración biológica lleva a desarrollar estructuras cognitivas que poco a poco se hacen más complejas, esto origina una mejor relación con el entorno en el que se desarrolla el sujeto, consecuentemente, se produce un mejor aprendizaje, el cual conlleva a una mejor adaptación (Ortíz, 2015). Además, (Piaget, 1959, p.98) sostiene que el juego evoluciona de forma paralela a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del hombre. Asimismo, señala que no es más que una parte de un proceso de la mente, que se incluye dentro de los componentes de la propia inteligencia del hombre. Piaget señala tres tipos genéricos de juego (Figura 1):

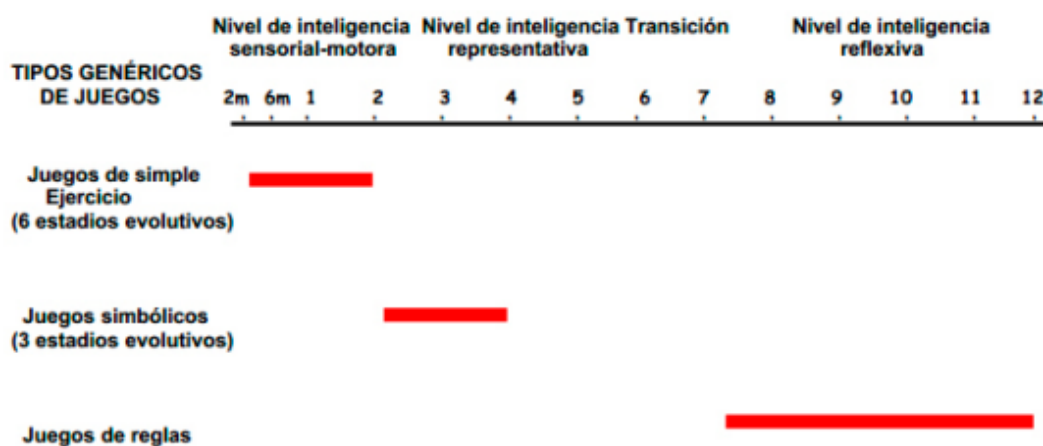


Figura 1. *Tipos genéricos de juegos (Piaget, 1959)*

### 1.2.1. Juegos de simple ejercicio

Estos se conocen como aquellos que son característicos de las conductas animales. En estos casos no existen las reglas ni la ficción. Se manifiestan en el estado pre-verbal del niño, no obstante, pueden desaparecer periódicamente durante la infancia. Este tipo de juego se presenta en la primera fase de evolución de la inteligencia. Suele ser en el transcurso los primeros dos meses de vida, no hay presencia de actividad lúdica, es en el segundo mes en el que se origina el juego en el infante (Piaget, 1959).

I Estadio (0 a 2 meses): El bebé aprende a través de movimientos repetitivos, es así que ejercita diferentes esquemas motores básicos.

II Estadio (2 a 6 meses): A través del movimiento con reacciones circulares primarias lúdicas, empieza a ejecutar actividades lúdicas, de modo que obtiene placer mediante el juego. A este nivel ya hay dominio de sus motores básicos.

III Estadio (6 a 10 meses): En este nivel se produce una manipulación persistente de los objetos. Las acciones ante cualquier cosa se transforman en juego, al ser entendida y asimilada la acción, y no brinda ningún incentivo a la búsqueda.

IV Estadio (10 a 14 meses): Se presentan dos características fundamentales, el niño empieza a aplicar esquemas motores que ya conoce a otros nuevos y este hecho le permitirá formar combinaciones lúdicas, esto favorece el origen de los primeros juegos simbólicos.

V Estadio (14 a 18 meses): Va en aumento el fenómeno de ritualización de los esquemas motores, se llega a un tipo de combinaciones motoras. En este nivel el niño pasa de un esquema motor a otro, sólo porque le causa placer. Es una etapa de transición entre los juegos de ejercicios y simbólicos.

VI Estadio (18 a 24 meses): La ritualización de los estadios que le anteceden lo llevan al simbolismo. La principal característica se basa en que existe imitación y asimilación lúdica en el juego, antes estas características eran independientes e incluso contrarios.

### **1.2.2. Juegos simbólicos**

Piaget (1959) describe los juegos simbólicos en relación a cada estadio del niño y a las principales características que desarrolla en función a su capacidad y desarrollo de acuerdo a su edad.

Segunda Fase	Inteligencia representativa	
<b>B.- Juegos simbólicos</b>	I Estadio (1 a 4 años)	IA.- Proyección de esquemas simbólicos sobre esquemas nuevos. IB.- Proyección de esquemas de imitación sobre esquemas nuevos. IIA.- Asimilación simple de un objeto a otro. IIB.- Asimilación del cuerpo propio al otro.
	II Estadio (4 a 7)	Simbolismo colectivo
	III Estadio (7 a 12)	Aparición de los juegos reglados

Figura 2. *Juegos de esquemas simbólicos (Piaget, 1959)*

En la figura 2, Jean Piaget (1959) expone los juegos simbólicos, además los divide de la siguiente forma:

a) Juegos de esquemas simbólicos: Se considera así a la representación de un esquema motor que se encuentra fuera de su contexto y en ausencia de su habitual objetivo. Se considera como la forma más arcaica del juego simbólico.

b) Juegos simbólicos: Se considera desde el segundo año de vida. Se trata de una representación artificial (de condición lúdica) de un objeto ausente., a través de la comparación de un objeto presente y uno imaginativo. El símbolo aparece en la segunda fase de evolución.

### 1.2.3. Juegos reglados

La regla lúdica se genera como una idea implícita o explícita, se acepta por el grupo y ordena o regula la actividad lúdica (Piaget, 1959). Señala dos tipos de reglas:

a) Reglas transmitidas: Incluyen todos los juegos institucionalizados a lo largo del tiempo y que se originan de una transmisión entre generaciones.

b) Reglas espontáneas: En este caso las reglas las crea el grupo y por lo general son de carácter temporal.

En este caso los juegos tienen ciertas limitaciones, sin embargo, no dejan de ser divertidos para quienes lo practican puesto que estas reglas han sido impuestas por los mismos participantes o bien ya vienen impuestas por juegos que se han transmitido

de generación en generación. Las reglas son importantes para el niño y que las vaya conociendo con juegos es fundamental, pues es una actividad recreativa y satisfactoria para él, estas reglas hacen crecer su capacidad de competencia y querer conseguir su objetivo, además, le enseña que todo tiene cierto límite y no puede pasarse de ello.

### **1.3. Concepción constructivista de Lev Vygotsky**

Lev Vygotsky se considera como el pionero del constructivismo social, ya que desde él se han ido desarrollando diferentes concepciones sociales acerca del aprendizaje. Muchas de estas concepciones modifican o amplían sus supuestos, sin embargo, la esencia social de este enfoque persiste. Lo más resaltante de Vygotsky es que el ser humano es el efecto de un proceso social e histórico en el cual el lenguaje desempeña un papel fundamental (Silva, 2011, p.22).

Ortíz (2015) señala que esta teoría señala que el aprendizaje resulta de la relación entre el sujeto con el entorno. Cada ser humano alcanza la conciencia clara de quién es, así como aprende a utilizar símbolos que apoyan al desarrollo de un pensamiento que se hace más complejo, en la sociedad de la que es parte (p.99).

Vygotsky señala que aquello que es característico del juego es que en éste se inicia el comportamiento conceptual o guiado por las ideas. De este modo, la actividad del niño a través del juego se da fuera de la percepción directa, en un escenario imaginario, la esencia del juego apunta principalmente en ese escenario imaginario, el cual altera todo el comportamiento del niño, lo que lo obliga a definirlo en sus actos y proceder mediante una situación únicamente imaginaria (Silva, 2011, p.23).

#### **1.3.1. El juego como valor socializador**

Silva (2011) señala que sobre la teoría de Vygotsky se tiene que el hombre hereda toda la evolución filogenética, sin embargo, el resultado final de su desarrollo se ve resuelto por lo que caracteriza al medio social en el que se encuentra (p.24).

Vygotsky sostiene que la socialización implica el contexto social, escolar, familiar y los amigos. Silva (2011) en su trabajo de investigación trata sobre la teoría de Vygotsky, señalando que considera el juego como una actividad espontánea de

quienes lo practican, la cual está orientada a la socialización. Además, mediante esta práctica se transmiten costumbres, valores, hábitos, manías u otros (p.24).

En este apartado el autor de la teoría señala que mediante el juego el niño empieza a socializar, desde muy pequeño cuando lo hace con actividades comunes en su casa, posteriormente lo hará en la escuela y con los amigos. Por ende, se considera al juego como un medio de aprendizaje, ya que, a través de esta socialización, que se origina del juego, el niño intercambia hábitos, costumbres, valores u otras prácticas.

### **1.3.2. El juego como factor de desarrollo**

El juego como una necesidad de conocer, saber y dominar objetos, de este modo se confirma que el juego no es un rasgo resaltante de la niñez, más bien, es un factor fundamental en el desarrollo. La imaginación asiste en el desarrollo de ideas abstractas, lo que es el juego simbólico. Asimismo, el juego forma parte del motor del desarrollo mientras va creando Zonas de Desarrollo Próximo; considerándose el intervalo entre el nivel de desarrollo, establecido por la competencia de resolución de problemas sin apoyo de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencia, establecido por la competencia de resolución de problemas con apoyo, sea de un compañero capacitado o un adulto (Zona de Desarrollo Potencial) (Silva, 2011, p.24).

Vygotsky señala que lo principal en el juego es la naturaleza social de los papeles que representa el infante, lo cual contribuye a desarrollar las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural del autor y los estudios que se han realizado dan por superada el pensamiento de Piaget, la que sostiene que el desarrollo del infante se debe entender como un descubrimiento de exclusividad personal, asimismo pone realce en la interacción entre el infante y el adulto, o entre el infante y otro; esto como un hecho fundamental para el desarrollo del niño (Silva, 2011, p.25).

Mediante el juego el niño va desarrollando diversas capacidades, competencias y habilidades; muchas de estas nacen con el juego y otras se van perfeccionando. A través del juego el niño puede resolver problemas que se le presenten, muchos de estos lo harán solo y otros con ayuda de algún compañero o un

adulto. Además, es importante recalcar que el juego en el desarrollo del lenguaje del niño supone un rol esencial, puesto que al interactuar con otros niños va aprendiendo palabras nuevas o a interpretarlas, lo mismo sucede con capacidad psicomotora fina y gruesa.

#### **1.4. Concepción constructivista de David Ausubel**

David Ausubel, reconocido pedagogo y psicólogo norteamericano, se da a conocer por su teoría basada en el aprendizaje significativo. Ausubel (1998) señala en su teoría que: La teoría del profesor radica en presentar el material en forma que alienten a los alumnos a darle sentido relacionándolo con lo que ya conocen. Ello nos deriva a comprender que los alumnos aprenden significativamente cuando encuentran sentido a lo que aprenden (Djamane & Zine, 2017, p.12).

Ausubel sostiene que la persona conecta los nuevos conocimientos recibidos con aquellos que ya poseía, de esto se origina un nuevo significado personal y único (Ortíz, 2015, p.98). Esta sucesión se ejecuta a través de la interrelación de tres aspectos fundamentales (Baráibar López, et al., 2003, p.78).

a) El aspecto lógico supone que el material que se va aprender debe contar con cierto grado de coherencia interna para el favorecimiento de su aprendizaje.

b) El aspecto cognitivo considera el desarrollo de habilidades de pensamiento y de procesamiento de la información.

c) El aspecto afectivo considera las condiciones emocionales, ya sea para estudiantes como para el educador, las cuales van a ser de favorecimiento o entorpecimiento del proceso de formación.

Por lo tanto, actualmente, el aprendizaje significativo de Ausubel es caracterizado principalmente como un punto de vista de transmisión, elemento crucial y muy influyente en el aprendizaje significativo de cualquier nuevo pensamiento en el estado de la estructura cognoscitiva del sujeto existente en la circunstancia del aprendizaje. Además, Ausubel destaca la enseñanza de cuerpos de conocimientos organizados, los cuales se estructuran en torno a ideas clave, y recomienda formas en

que los educadores pueden estructurar el contenido de sus educandos. Asimismo, sostiene que el aprendizaje significativo se trata de la modificación de esquemas de conocimientos, esto es producido por la generación de cierta contradicción con conocimientos que el estudiante tiene, cuando se rompe el equilibrio inicial de estos esquemas, se resuelve en respuestas regulares en el estudiante con la finalidad de estimular el aprendizaje activo, así como garantizar que cada paso se domina antes de seguir con el siguiente, por ende es crucial que el estudiante codifique elementos con sus propio lenguaje y sea aplicado en nuevos contextos, para esto se emplean analogías, comparaciones u otras herramientas que sean de ayuda para que el educando vincule lo nuevo con lo que ya conoce (Djamane y Zine, 2017, p.13).





## **CAPÍTULO II**

### **EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE INFANTIL**

En este capítulo se abordan conceptos sobre el juego y cómo este puede llegar a formar parte de una estrategia didáctica para el aprendizaje del niño, siendo esta una concepción moderna y una gran propuesta para la pedagogía infantil. El capítulo contiene conceptos sobre el juego, la importancia de este y sus características principales, las funciones del juego, los tipos de juego y finalmente el juego en el aprendizaje infantil.

#### **2.1. El juego**

El juego es fundamental para el correcto y normal desarrollo del infante, por ende, es necesario que se encuentre presente en sus actividades diarias. Respetar el deseo y las ganas de jugar del niño, de que utilice su creatividad e invente escenarios es uno de los principales componentes con los que debe iniciar toda educación que se base en el respeto por las características e intereses del niño (Aquino y Sánchez, 1999, p.133).

El término jugar es entendido como aquella actividad que se realiza por placer y gratuidad, puesto que estas son sus principales características. Se juega por el placer y gusto de hacerlo, es por ello que esta cualidad que posee el juego hace que se contraponga con otras acciones utilitarias o que se relacionen con la productividad, como es el trabajo. Es por este motivo que se ve el juego infantil como el comienzo del trabajo, así lo dice una reflexión antigua, el juego es el trabajo del niño, no obstante, este concepto posee varios enfoques y aristas en particular y de acuerdo a cada cultura, que no se definen en la investigación puesto que no son contempladas para el análisis (Aquino y Sánchez, 1999, p.133).

El juego es una actividad que aparece desde mucho tiempo atrás, puesto que no es aprendida, simplemente se da por pura naturaleza del hombre. Es así que desde tiempos antiguos se le conoce como los inicios de trabajo del niño, puesto que es la

actividad que realizan la mayor parte de su vida de infantes, además que no lo hacen por obligación de sus padres o tutores, lo hacen por el placer y el agrado que le provoca.

Otras de las propuestas que definen al juego es la de Huitzinga, quien afirma que es una actividad de tipo voluntario que se ejecuta al interior de ciertos límites de espacio y tiempo, de acuerdo a deliberadas reglas consentidas pero imperiosas, provista de un fin en sí misma, además se acompaña de sentimientos de alegría y tensión (Caillois, 1986, p.28).

Ríos (2013). señala que el juego es una actividad que nace con el hombre. Mediante este se aprende a relacionarse en el entorno familiar, cultural, material y social. Se considera como un concepto extenso y de diversos matices, lo que hace que sea más difícil su caracterización. Asimismo, los primeros estudios señalan el juego proviene del latín iocum y ludus-ludere, el cual se refiere a la diversión y expresión de una acción lúdica que provoca placer.

## **2.2. Importancia del juego**

El juego, a través del tiempo, se ha considerado como una manera de aprender. Asimismo, sirve para promover el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, apoya a la sociedad de acuerdo al contexto cultural y social y desarrolla la capacidad de creatividad, crítica y comunicativa del individuo (Campos et al., 2006, p.50).

La actividad del juego es muy importante porque desarrolla un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo del niño, ya que mediante este el niño empieza a socializar, primero con su propia familia y posteriormente con otros niños. Es así que el niño adquiere nuevas capacidades y desarrolla o fortalece otras como la del habla o mejora su habilidad para caminar, saltar, etc.

De todos los significados que se le otorga al juego, la que resalta más es la función que posee para con el aprendizaje y la interacción social. Desde este punto de vista resulta indispensable que la educación integre el juego como elemento pedagógico, puesto que, mediante este, el niño aprende de forma divertida y

placentera, se comunican y expresan. Asimismo, hay una producción, exploración y comparación de los aprendizajes que ya se poseen con la realidad exterior, esto supone la participación activa del sujeto. De tal manera se produce un crecimiento y desarrollo íntegro, el cual lo prepara para la vida adulta (Campos et al., 2006, p.50).

El juego como parte del aprendizaje del niño también es fundamental porque por medio de este puede aprender hábitos, costumbres y valores cuando el aprendizaje no es necesariamente intencional, sino que se da por naturaleza propia del juego. Cuando el aprendizaje en el juego es intencional, por ejemplo, cuando los maestros enseñan mediante el juego, el infante puede llegar a aprender otros conocimientos que probablemente le servirán a lo largo de su vida.

Es así que Campos et al. (2006) señala que el juego es crucial, ya que es una actividad que no está limitada solamente a la etapa del niño y adolescente, esta se encuentra a lo largo de toda la vida, favoreciendo el desarrollo personal de manera integral y con armonía, estimulando la fantasía y creatividad, a través de la interacción y la comunicación entre el individuo y el ambiente favorece la capacidad de imaginación y representación, consigue que se inserten valores y habilidades sociales como la cooperación y respeto a través de sus reglas consensuales y, en suma, es un recurso eficaz para el logro de aprendizajes (p.51).

### **2.3. Características del juego**

Es fundamental conocer las características principales del juego del niño para llegar a comprenderlo, por ello Aquino y Sánchez (1999). nos señalan las siguientes:

- a) Aquel que juega disfruta, esto se debe a que en el juego existe un contenido de placer.
- b) El juego agota su objetivo en sí mismo, no es utilitario, tampoco busca concentrarse en otras áreas.
- c) Es espontáneo, puesto que se el niño es libre de elegir jugar y nadie puede obligarlo a hacerlo.
- d) Es simbólico, al hacer como sí, posee significación indirecta que le da la posibilidad que, mediatizado por el símbolo, de cauce a la imaginación.

e) Por definición todo juego es social, entonces es una preparación para el niño en su rol con la sociedad y le permite entender el mundo de los adultos (p.134).

Por lo general el adulto no comprende al niño que juega, aunque éste haya pasado por lo mismo en su momento, por ello es necesario conocer las características del juego y una de ellas es que le permite al niño desarrollar roles sociales al momento de interactuar con otros niños, puesto que por propia lógica o naturaleza el juego es una actividad que por lo común se realiza en grupo o por lo menos con dos personas.

#### **2.4. Principales funciones del juego**

El juego cumple múltiples funciones, desde provocar placer y satisfacción en el niño, como también que es la principal fuente mediante la cual el niño, y en general el hombre, empieza a desarrollar su capacidad de socialización. De acuerdo a las afirmaciones del psicólogo Bruner (1986). el juego cuenta con las siguientes funciones fundamentales:

a) El juego es una actividad placentera, fuente de gozo: Todo juego se considera una actividad de diversión, por lo general genera excitación en quien lo practica, refleja mucha alegría, incluso carcajadas. Incluso cuando no se acompaña de estos signos, siempre se ve de forma muy positiva en quien lo practique. Asimismo, promueve y desarrolla la capacidad de goce del infante. Además, Brunner resalta el carácter lúdico y divertido que posee el juego, mediante este se produce la asimilación de resolver problemas, haciéndolo de un modo más grato.

b) El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida: Sería muy raro que el juego fuera elegido de modo aleatorio o causal, puesto que no admite que sea impuesto, el infante se siente libre de proceder como desee, debe tener libertad de elección de la figura que desee interpretar y los medios para hacerlo. El juego es tan espontaneo en el niño que muchas veces se afirma que está enfermo cuando no quiere jugar.

c) El juego es una finalidad sin fin: El juego no tiene finalidades o metas extrínsecas, puesto que sus motivaciones son intrínsecas. El infante se ve inmerso en él sin ninguna inquietud del efecto que genera, no existe el temor de fracasar debido a que la actividad no se hace por lograr un resultado concreto.

d) Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción, hacer como si: Es por este motivo que cualquiera que sea la actividad puede convertirse en juego, ya sea

lanzar una roca o saltar. Además, a menor edad del niño es mayor su inclinación a transformar una actividad en juego, éste no se caracteriza por la actividad, sino por el niño frente a ella.

e) El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego: El juego se ha vinculado con la creatividad, el desarrollo del lenguaje, la solución de problemas o los papeles sociales. Ciertos gestos en los niños puede que no tengan razón de ser, pero al ser ejercitados mediante el juego los preparan para la presión o el caminar, así como las vocalizaciones que hace el niño sólo por placer pueden significar el desarrollo del lenguaje.

f) El deseo de ser mayor como motor del juego: Aquello que desencadena el juego es el deseo de hacerse grande, de ser mayor o ser adulto, de poseer funciones, capacidades y privilegios de adulto. Entonces, el juego es considerado el ejercicio excepcional en el que el niño se convierte en adulto y hace uso de su poder como tal.

g) El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo: Bruner señala que es visto como una repercusión de la vida interior hacia el mundo, es lo contrario al aprendizaje, puesto que en este se trata de interiorizar el mundo externo y hacerlo parte de uno mismo. En el juego el niño transforma el mundo en relación a sus deseos. Es por ello que es importante para el crecimiento del niño, mediante esta actividad se auto descubre, explora y experimenta a sí mismo.

h) Es una actividad seria, prueba y afirmación de la personalidad del niño: Para los niños es lo mismo al trabajo de los adultos, puesto que en él consolidan su personalidad, ya que en sus aciertos sería lo mismo que el adulto mediante el trabajo. Además, el juego es una prueba para la personalidad del niño, por lo común busca público, por sus aciertos aumenta su autonomía.

i) El juego en el niño implica progresión y en el adulto regresión: En el niño el juego prospera hacia etapas nuevas, lo que significa evolución y progresión, por otro lado, en el adulto que juega, se toma como un descanso. Para un niño pequeño el juego significa toda su actividad.

j) El juego puede requerir un gran esfuerzo: En ciertas ocasiones el juego puede requerir que el niño utilice mucha energía, incluso mucho más de la que utilizaría para una actividad que sea obligatoria. Pero el niño no juega porque es algo fácil, ya que muchas veces lo hace para superar alguna dificultad o algún reto.

k) El juego es una actividad creadora: Sirve como un medio de exploración, así como de invención. Asimismo, para el niño no es una actividad inquietante, puesto que sólo cambian lo que hacen para dejar cabida libre a su fantasía.

l) El juego es un lenguaje de símbolos, es representación: Se considera como el primer lenguaje del niño, ya que mediante éste se expresa de forma natural, expresa sus deseos, fantasías, experiencias, sentimientos, preocupaciones y pensamientos.

## **2.5. Tipos de juego**

Establecer una calificación de los juegos es muy importante ya que así se entenderá de mejor forma los juegos que realizan los pequeños y sirve de ayuda para la busca y selección de propuestas de juegos para los maestros. Silva (2011). señala que por lo general los juegos son clasificados en relación a sus contenidos o al número de participantes, lo que significa que existen juegos individuales, colectivos o sociales. Asimismo, plantea la siguiente subdivisión:

a) Juegos psicomotores: Son de conocimiento corporal, motores y sensoriales.

b) Juegos cognitivos: Estos son manipulativos (de construcción), exploratorios o de descubrimiento, de atención y memoria, juegos lingüísticos y juegos imaginativos.

c) Juegos sociales: Son simbólicos o de ficción, cooperativos y de reglas.

d) Juegos afectivos: Son aquellos que involucra la autoestima, de roles o de juegos dramáticos.

e) Juegos funcionales: En este caso las acciones están centradas en el conocimiento del cuerpo, en su entorno y funcionamiento. Esto le conlleva al infante desarrollarse con su exterior, los colores, las formas, entre otros, asimismo, desarrolla sus sentidos, esto se da hasta el momento en que el niño incluye juguetes o cosas que chupa. Generalmente estos juegos permanecen en la niñez.

f) Juegos de imaginación: Estos le llevan al niño desarrollar su imaginación y asumir todas las situaciones que se quieren emitir de modo que parezca más agradable, esto es importante para desarrollar el lenguaje y manejo de símbolos.

g) Juegos de construcción: En este grupo se encuentran aquellos juegos que generan problemas que en su desarrollo intervienen diversos factores intelectuales,

motores y afectivos. Esta actividad abre la posibilidad de crear hábitos de orden, manejar mejor la formación de colores, soluciones y texturas.

h) Juegos de normas: Se consideran así a los que incluyen reglas en su desarrollo, éstas pueden conocerse y ser aceptadas o pueden ser impuestas por los propios participantes, incluyen una organización previa, además se puede ejecutar en grupos lo cual genera un entorno de convivencia-socialización.

## **2.6. El juego en el aprendizaje infantil**

El aprendizaje es aquel proceso mediante el cual el sujeto recepciona conocimientos y los relaciona con aquellos que ya posee para crearse una nueva idea, pensamiento o concepto sobre alguna cosa o fenómeno. El aprendizaje posee ciertos aspectos propios de él, los cuales son mencionados por Ortiz (2015). quien señala como primer aspecto el desarrollo, ya que todo proceso de aprendizaje supone ampliar, consolidar e integrar contenidos, destrezas y habilidades para lograr una tarea de forma distinta. El aprendizaje no se considera como un hecho, puesto que se refiere a diferentes pasos enlazados que llevan a integrar y organizar diferentes contenidos, los cuales configuran una identidad profesional. Este proceso resulta en un cambio necesario, lo cual significa que tiene que existir una diferencia entre el momento inicial y el final (p.97).

Entonces, para que se hable de aprendizaje se necesita que exista un cambio apreciable en los sujetos, puede ser duradero en el tiempo y poseer resultados diferentes (Baráibar López, et al., 2003, p.60). Con esta concepción se refiere a que se necesita del cambio puesto que cada ser humano puede desarrollar nuevas destrezas que le permitan adaptarse a la nueva situación, por ello también debe permanecer en el tiempo o ser duradero, para que de este modo sea posible la evolución, por último, es importante destacar que el aprendizaje no es igual para todos, ya que cada ser humano tiene una percepción diferente, por ende, los resultados no serán iguales.

Las características que posee el juego componen un medio ideal de aprendizaje y comunicación para desarrollar la inteligencia emocional y personalidad del infante. Al momento de ser una actividad de diversión y gozo al aprender, produce crecimiento y cambio en el niño, esto hace que sea lo más principal en el proceso

educativo. Asimismo, la enseñanza irá rumbo a una intervención más activa del infante durante este proceso. Deben estimularse los ejercicios lúdicos como medio pedagógico, las cuales unidas a otros ejercicios como musicales o artísticos, sirven de ayuda para el enriquecimiento de la personalidad creadora, la cual es esencial para el afrontamiento de retos en la vida (Campos, et al.,2006, p.59).

De acuerdo a estas afirmaciones se puede decir que el juego desempeña gran importancia en el desarrollo del niño, lo cual implica el proceso de aprendizaje. Además, resulta muy ventajoso para la enseñanza puesto que sería mucho más fácil que el niño quiera aprender jugando a que quiera aprender con método de enseñanza antiguos como leer el pizarrón. Por ello es que se le considera como un método aplicado para la pedagogía moderna, ya que ha sido implementado recientemente y se han encontrado buenos resultados.

Campos et al., (2006). en su investigación, afirma que la pedagogía moderna comprende que el juego desempeña un rol educador crucial y particular, puesto que el eslogan de aprender jugando se ha llegado a convertir en un lugar universal. Esto significa que el juego posee un lugar importante en el desarrollo integral de los infantes, ya que mediante este se despliegan aspectos intelectuales, motores, sociales y afectivos. Con respecto a estas afirmaciones, Marín (1995). sostiene que el juego en periodo infantil posee un valor psicopedagógico visible, que le permite un armónico crecimiento del cuerpo, la afectividad, inteligencia, sociabilidad y creatividad, convirtiéndose en la fuente principal de progreso y aprendizaje (p.59).

Si nos detenemos a pensar, el niño cuando juega lo ve como un momento de diversión y distracción en el cual siente placeres por satisfacer sus necesidades de jugar y recrearse, entonces sería muy provechoso relacionarlo con el aprendizaje, se convertiría en un excelente potencial pedagógico, de este modo el niño aprendería con la mejor actividad para él o la que más le gusta y de esta forma se van construyendo los aprendizajes.

Molina (1990). señala que el juego es principalmente un medio de aprendizaje, ya que desde este se hacen llegar aprendizajes al niño que de una forma distinta no resultarían interesantes, puesto que esta actividad le genera placer, por ende,



se mostrará con disposición para el aprendizaje de todo aquello que le provoque éxito en su juego (Campos et al., 2006).

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES QUE INVOLUCRA EL JUEGO**

En el presente capítulo se presenta la fundamentación de una propuesta de actividades que involucran el juego en el proceso de aprendizaje del niño, trata temas como fundamentos teóricos, variables que configuran las situaciones de juego, objetivos y una propuesta de actividades.

#### **3.1. Fundamentos**

En los últimos tiempos pareciera que solamente se trata de niveles, competencias y contenidos educativos, sin embargo, en los primeros años de vida, la educación debería verse desde otra perspectiva. Esta investigación se ejecuta para realzar lo importante que es el juego en el contexto educativo, sobre todo en las primeras etapas de vida, puesto que el juego es crucial y genera mayor producción en el momento del aprendizaje y desarrollo en general. Por ende, se requiere del conocimiento para saber adaptarse a las necesidades de los niños en general, así como de cada uno de ellos, teniendo presente de que su evolución y desarrollo de uno no pueden ser comparadas con otro, puesto que cada individuo es único junto con su evolución (Ríos, 2013).

En los centros escolarizados las actividades de juego se encuentran presentes cuando los infantes se ven en la posibilidad de construir y organizar sus propios juegos, al interactuar en circunstancias de transición de actividades, así como cuando el educador hace la propuesta de un juego. La experiencia en la escuela se considera como la oportunidad de ampliación y diversificación del conocimiento que los estudiantes portan sobre esta actividad social. En este marco, el papel del educador tiene un punto clave, ya que se encarga de la selección, organización y diseño de propuestas de juego en relación a los intereses y características de los niños, así como de los fines educativos específicos por cada nivel. Asimismo, el educador debe enseñar el método de juego, al participar como un jugador más, incluyendo textos instructivos,

así como imágenes que sirvan para un mejor entendimiento de las normas y dinámica del juego.

### **3.2. Variables que configuran las situaciones de juego**

El Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología (2019). considera que en el juego intervienen cuatro constructos que se involucran independientemente y configuran las situaciones de juego, estas son:

a) **Tiempo:** En el marco de la educación a domicilio y en hospitales, el tiempo se relaciona con las necesidades y características de cada estudiante, por ende, es fundamental conocer su duración para hacerlo en relación al tiempo que se tenga a disposición.

b) **Espacio:** Es importante la valoración de opciones que posee cada ambiente, esto permitirá una mejor planificación de actividades de juego, ya que estas pueden ser en un aula, una sala u otro ambiente con el que cuente la institución.

c) **Materiales:** En contextos educativos producir materiales de juego por el educador abre la posibilidad de adaptar el juego a las necesidades pedagógicas del estudiante, de modo que se respeten las características que se requieren desde el plano preventivo de la salud, como objetos limpios y desinfectados de acuerdo a criterios de asepsia que indique un profesional de la salud.

d) **Compañeros de juego:** Cuando se practica el juego en grupo, se hace muy favorable para la internalización. El juego grupal es favorable para aprendizajes múltiples y desarrollar de forma integral. Por ende, el juego en parejas o de grupos resultan interesantes opciones que en efecto son alternativas y complementarias.

La organización de momentos de juego tomando decisiones en relación a estos constructos hará más fácil la labor de enseñar a jugar y enseñar diversos juegos. De este modo el educador asume diferentes funciones como de un participante del juego, instructor o apoyo para que recuerden las reglas, esto promueve que el niño reconstruya sus juegos a través de relatos, comparando acciones, reflexionando el proceso del juego, anotando puntajes, así como se enseñen unos a otros, tomando decisiones, elaborando estrategias y resolviendo problemas de forma colaborativa.

### **3.3. Objetivos**

- 1) Promover el empleo de la actividad del juego en las aulas de educación inicial con la finalidad lograr aprendizajes significativos.
- 2) Desarrollar el aprendizaje colaborativo en los niños y niñas de educación inicial
- 3) Revalorar la actividad del juego en el aula como estrategia pedagógica.

### **3.4. Propuesta de actividades**

1º) Juego dramático: En esta actividad interviene la reconstrucción imaginativa del conocimiento social, el cual es construido por los niños mediante su participación en diferentes y variadas situaciones sociales. Roles interdependientes, diálogos, acciones y materiales realistas y no realistas forman parte de los componentes que posibilitan la configuración de las escenas. Se consideran materiales realistas a las representaciones en miniatura de elementos de la realidad, como muñecos, ollas, carros. Es necesario que los elementos que sean seleccionados para el juego dramático, puedan permitir que se organice y representen diferentes escenas, como condición para que configuren oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo integral.

2º) Juego de construcción: Los juegos de construcción son caracterizados porque se manipulan y combinan materiales guiados a la concreción de un elemento. Este objetivo está orientado a la acción de los participantes de forma planeada y el avance de las habilidades en relación a las características de los elementos y del objeto que se desea construir. Como material constructivo se consideran los rompecabezas, con ello se busca el propósito del armado de la figura. Esta característica señala sus usos y dirige el juego de forma explícita. Las imágenes que se encuentran en los rompecabezas funcionan como referente para que los participantes elijan y ubiquen las piezas. En este caso los elementos del juego deben ser livianos, de fácil transporte y limpieza. Este recurso amplía la capacidad representativa de los niños, y, al mismo tiempo, forman referencias que potencian la actividad compartida, las comparaciones y la planificación. Las imágenes pueden ser pegadas en piezas de cartón y organizadas en ficheros con criterios pedagógicos.

3º) Otros juegos: Los juegos de memoria tienen por finalidad de juntar dos fichas idénticas. De forma alterna, cada participante voltea dos fichas, así todos las podrán ver, si coinciden en igualdad las tendrá que apartar, si son diferentes las tendrá que colocar nuevamente hacia abajo. Los juegos de tablero son como las loterías, estas tienen tableros individuales, el juego consiste en completar el tablero con las fichas que le corresponda. El ganador será el participante que complete en primer lugar el tablero. La dinámica del juego está orientada a completar el tablero con todas las fichas correspondientes. Será el ganador el primer jugador que complete su tablero. Los juegos de recorrido están organizados mediante un circuito con diversos casilleros, en el cual se diferencia el casillero de salida y llegada, es así que cada participante avanzará con una ficha con dirección a la meta, puede ser tirando un dado o sacando un papelito.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** El sistema educativo promueve el desarrollo integral del estudiante, en esa perspectiva asume una formación bajo los lineamientos del constructivismo, el cual centra su atención en el quehacer del estudiante, asumiendo un rol activo y protagónico, el estudiante es el promotor y constructor de su propio aprendizaje.

**SEGUNDA:** El constructivismo es un enfoque que asume diferentes perspectivas teóricas, tanto Piaget, Ausbel y Vygotsky entre otros, se centran en el actuar del estudiante como agente protagónico en el proceso de aprendizaje, como construyen su aprendizaje, el conflicto cognitivo, el aprendizaje significativo o la zona de desarrollo proximal, son categorías que involucran el quehacer del estudiante.

**TERCERA:** Es el juego la actividad genuina del ser humano, no hay persona que no sea seducida por participar del juego, pero son nuestros niños los que alcanzan o demuestran un alto nivel de seducción y satisfacción ante el juego. No hay actividad que le genere mayor interés y motivación que el juego.

## RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Las autoridades de las instituciones educativas en coordinación con los órganos de gestión local deben realizar talleres de fortalecimiento a las competencias profesionales en materia de actividades lúdicas.

**SEGUNDA:** A las autoridades de las instituciones educativas considerar como eje transversal el juego en sus prácticas pedagógicas.

**TERCERA:** A las maestras y maestros incorporar en sus actividades técnico pedagógicas el juego como herramienta metodológica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino, F. & Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 1(2):131-153.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31100207>
- Araya, V., et al. (2007). Constructivismo: Orígenes y perspectivas. *Laurus Revista de Educación*, 13(24), 76-92. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, 16(1):79-85.  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Juego%2C+pensamiento+y+lenguaje&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Juego%2C+pensamiento+y+lenguaje&btnG=)
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. *Crónicas*, (4), 161-163. Fondo de Cultura Económica.  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Los+juegos+y+los+hombres.+La+m%C3%A1scara+y+el+v%C3%A9rtigo&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Los+juegos+y+los+hombres.+La+m%C3%A1scara+y+el+v%C3%A9rtigo&btnG=)
- Campos Rocha, M., et al. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa*. [Tesis de pregrado, Universidad de Chile].  
[https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos\\_m.pdf?sequence=3](https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos_m.pdf?sequence=3)
- Djamane, N. y Zine, A. (2017). *El aprendizaje cooperativo y las teorías. Modelo de trabajo: “el aula de ELE”* [Tesis de doctorado, Universidad Tlemcen]. [http://dspace1.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/11311/1/El\\_aprendizaje\\_cooperativo\\_y\\_las\\_teor%C3%A1Das\\_Modelo\\_de\\_trabajo%3A\\_%E2%80%9Ccel\\_aula\\_de\\_ELE%E2%80%9D.pdf](http://dspace1.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/11311/1/El_aprendizaje_cooperativo_y_las_teor%C3%A1Das_Modelo_de_trabajo%3A_%E2%80%9Ccel_aula_de_ELE%E2%80%9D.pdf)
- Baráibar López, et al. (2003). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. Narcea S.A. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ikMaj24Z-igC&oi=fnd&pg=PA13&dq=La+construcci%C3%B3n+de+procesos+formativos+en+educaci%C3%B3n+no+forma&ots=x2e57xJzgL&sig=4olHWwqSrAyYYovHHvvNRc2iNEQ#v=onepage&q=La%20construcci%C3%B3n%20de%20procesos%20formativos%20en%20educaci%C3%B3n%20no%20forma&f=false>
- Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología (2019) Propuestas de juego y actividades lúdicas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza, *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 93-110.



[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=El+constructivismo+co+mo+teor%C3%ADa+y+m%C3%A9todo+de+ense%C3%B1anza&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=El+constructivismo+co+mo+teor%C3%ADa+y+m%C3%A9todo+de+ense%C3%B1anza&btnG=)

Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=La+formaci%C3%B3n+del+s%C3%ADmbolo+en+el+ni%C3%B1o&ots=VyxmpZmCc5&sig=3ES4YHNFFkclW5EBgf6qjeN1vRk#v=onepage&q=La%20formaci%C3%B3n%20del%20s%C3%ADmbolo%20en%20el%20ni%C3%B1o&f=false>

Pulgar Burgos, J. L. (2005). *Evaluación del aprendizaje no formal: Recursos prácticos para el profesorado*. Narcea S.A.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eZsDR6D00h8C&oi=fnd&pg=PA11&dq=Evaluaci%C3%B3n+del+aprendizaje+no+formal&ots=GOIDOK-zib&sig=hwzs2w\\_KDV3FupiMs0bcT3kW8j0#v=onepage&q=Evaluaci%C3%B3n%20del%20aprendizaje%20no%20formal&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eZsDR6D00h8C&oi=fnd&pg=PA11&dq=Evaluaci%C3%B3n+del+aprendizaje+no+formal&ots=GOIDOK-zib&sig=hwzs2w_KDV3FupiMs0bcT3kW8j0#v=onepage&q=Evaluaci%C3%B3n%20del%20aprendizaje%20no%20formal&f=false)

Ríos Quilez, M. P. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* [Tesis de grado, Universidad Internacional de La Rioja].

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DE%20L\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DE%20L_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Segal, L. (1986). *Soñar la realidad: el constructivismo de Heinz von Foerster*. Paidós Iberica

Silva, M. (2011). *Estudio sobre la pedagogía lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño en el preescolar*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca].

<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1110531>

Zapata, M. (2015). Las corrientes constructivistas y los modelos autoestructurantes. En: N.N., *Los modelos pedagógicos*, 143-185. Universidad San Buenaventura.