

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Teoría del juego como recurso estratégico en el aprendizaje del nivel
inicial.

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

Autor.

Francisco Florentino Córdova Pando

JAEN – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Teoría del juego como recurso estratégico en el aprendizaje del nivel inicial.

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

Francisco Florentino Córdova Pando. (Autor)

Dr. Segundo Alburqueque Silva. (Asesor)

JAEN– PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaén, a los veintidós días del mes de julio del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. Jaén de 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 Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Artaza Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Teoría del juego como recurso *estratégico en el aprendizaje del nivel inicial*", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor Francisco Florentino Cárdena Pando.

A las ONCE hora CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

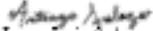
Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon aprobado por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO

Por tanto, Francisco Florentino Cárdena Pando, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorgue el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escarate
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Artaza Salazar
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, FRANCISCO FLORENTINO CÓRDOVA PANDO estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: TEORÍA DEL JUEGO COMO RECURSO ESTRATÉGICO EN EL APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL, 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

FRANCISCO FLORENTINO CÓRDOVA PANDO

Con dedicación especial a mis estudiantes, familiares y maestros (as) que propiciaron en mí la vocación de ser docente .

ÍNDICE

	pág.
ÍNDICE	
RESUMEN	
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I: CONCEPCIONES BÁSICAS SOBRE EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE_.....	09
1. Definiciones conceptuales sobre el juego	09
2. Características del juego como recurso de aprendizaje.....	12
3. Funciones del juego	14
4. Importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes.....	17
 CAPÍTULO II: TEORÍAS DEL JUEGO	 19
1. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855).....	19
2. Teoría de la relajación de Lazarus (1833).....	20
3. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898).....	20
4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904).....	21
5. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939).....	22
6. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932).....	24
7. La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)....	25
 CONCLUSIONES	
REFERENCIAS	

RESUMEN

El presente trabajo tiene el objetivo informar sobre los aspectos más relevantes del juego y su relevancia en el proceso del aprendizaje en el nivel inicial, asimismo sustenta las bases teóricas que dan mayor relevancia al presente, también propone sugerencias prácticas para todos los actores educativos.

Se aborda en dos subtemas importantes: la muestra las definiciones conceptuales básicas, las características más relevantes, la funcionabilidad e importancia que tiene el juego como un recurso educativo; también se hace un abordaje detallado de las distintas bases teóricas que sustentan la importancia del juego como un recurso de aprendizaje y que los maestros debemos considerar en nuestra práctica pedagógica. .

Palabras clave: Juego, Aprender, Infancia .

INTRODUCCIÓN

El juego es una herramienta didáctica y pedagógica que bien dirigida y contextualizada puede convertirse en un aliado estratégico de los maestros (as) al momento de promover aprendizajes, y poder combatir de una forma más lúdica los distintos problemas a los que se enfrenta, al momento de dirigir sus clases.

Por ello, el juego como recurso educativo, puede ser parte de la solución para mejorar los paupérrimos resultados en torno al rendimiento académico que anualmente el Ministerio de Educación evalúa y da a conocer a la opinión pública.

Es importante destacar que en la actualidad ,los maestros de la Educación Básica Regular llevamos a cabo cambios y transformaciones en nuestra práctica educativa, con el afán de encontrar estrategias para enseñar a nuestros alumnos a aprender a aprender, esto quiere decir, aprender para la vida, fortaleciendo las competencias establecidas en Currículo Nacional, usando el término como aquello que permite adquirir, organizar y aplicar saberes de diverso orden y complejidad creciente.

En esta medida, es función de los maestros promover actividades lúdicas, para que las sesiones sean más recreativas, liberadas de las tensiones que en algunas veces ello ocasiona.

En este sentido el presente trabajo monográfico presenta dos capítulos que abarca de manera sucinta las aspectos esenciales del juego y las distintas bases teóricas que lo sustentan.

Este trabajo tiene por OBJETIVO GENERAL: Comprender la incidencia de las teorías del juego como recurso estratégicos en los aprendizajes de niños del nivel inicial; en

esta investigación nos planteamos los siguientes **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Conocer el marco conceptual de juego; también 2 Conocer el marco teórico del juego y sus implicancias en el aprendizaje

CAPÍTULO I

CONCEPCIONES BÁSICAS SOBRE EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE

El presente capítulo expone de manera didáctica y sustancial las definiciones conceptuales básicas, para comprender de manera más dinámica y oportuna los distintos aportes teóricos que sustentan el trabajo monográfico y poder tener un mayor conocimiento y aprehensión sobre el juego, características, su importancia, su rol como agente socializador y de valores.

1.1. Definiciones conceptuales sobre el juego.-

Son muchos los autores que han delimitado este tema, ya que desde la escuela tradicional se lo consideraba como un agente socializador, de distracción entre los estudiantes y a medida que las teorías educativas han ido marcando tendencia en este tema es que cobra mayor relevancia y más aún en el nivel inicial, donde el mundo natural de los niños es el juego.

Entendiendo que el juego es un aliado estratégico del maestro (a) para promover aprendizajes, resulta interesante preguntarse ¿Cómo hacer que los niños jugando aprendan? ¿Cómo debo promover los aprendizajes desde el juego?, en esta perspectiva y haciendo uso de las distintas fuentes bibliográficas sujetas de análisis e investigación, detallo a continuación que:

“[Según] Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) consideran que el juego es”:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

“Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños”. (Ruiz, 2017, p. 6)

Para Benítez (2009) en su revista de innovación y experiencias educativas señala que:

“Los niños se desarrollan a través del movimiento, y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello considera que el maestro desde ser consciente que el juego adquiere un gran significado en el aprendizaje y desarrollo sano de los estudiantes”. (p. 2)

Asimismo Benítez (2009), indica que

“No todos los juegos son iguales, a medida que van transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hace también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio, y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización”. (p. 6)

Por ello, desde la afirmación de Benítez (2009) es:

“Necesario respetar el juego de cada niño y permitirles jugar, porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco de niños”. (p. 2)

Como se puede apreciar el juego es un interés natural del ser humano, desde el ser más indefenso, hasta el adulto más capaz, tienen la naturaleza de jugar para satisfacer una necesidad, y el maestro debe aprovechar este recurso, para promover aprendizajes que resulten beneficiosos para los infantes.

Asimismo, al investigar sobre Piaget, quien lidero la teoría cognitivista, encontramos investigaciones como la de Delgado (2011), citado por Ruiz (2017) quien indica “que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo podrá comprender y asimilar la realidad” (pp. 6-7).

En esta misma de línea de delimitar el juego como un recurso que deben aprovechar los maestros (as) para promover aprendizajes mucho más significativos encontramos a Ruiz (2017) quien considera:

“Que los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además cabe menciona que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, indica que es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños”. (p. 6)

De igual forma Ortega Ruiz (1992) citado por Ruiz (2017):

“Nos facilita también una definición de Vygostki (1934) acerca del juego, éste afirma que Vygostki definió el juego como”:

“Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo”. (p. 8)

Como se indica en el párrafo anterior, el juego permite al estudiante poder adquirir habilidades, destrezas y conocimientos de una forma más flexible, acorde con su ritmo y naturaleza de aprender (ritmos y estilos de aprendizaje).

También encontramos la definición de Zabalza (1987) citado por Ruiz (2017) quien en su investigación

“Nos acerca a una definición del juego de Bruner (1986) quien describe el juego como”:

“Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo”. (p. 8)

Benítez, M. (2009), indica:

“Que el juego es una forma de aprender, no solo es una diversión, sino una preparación para vida adulta, es parte esencial del crecimiento de cada niño y niña que requieren hacer del movimiento la vía por la cual se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación, también considera que a través de los juegos los estudiantes elaboran vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos”. (p. 2)

Por ultimo recurrimos a la definición de Bañeres y otros (2008), citado por Ruiz (2017) quien “considera que el juego es”:

“Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. Este afirma además que los niños se desarrollan completa y armónicamente todas sus habilidades y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego”.
(p. 9)

1.2. Características del juego como recurso de aprendizaje.-

Según García (2010):

“La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica, en la misma línea el autor considera que los docentes podemos sugerir a un niño y/o niña que juegue a tal o cual cosa, se le puede estimular a que juegue con otros niños y niñas pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva al niño y/o niña a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo. El juego posee características fundamentales como actividad propia que los niños y niñas saben manejar con naturalidad”. (párr. 1-3)

“El juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características”:

- “Es una actividad espontánea y libre”,
- “No tiene interés material”,
- “Se desarrolla con orden”,
- “El juego manifiesta regularidad y consistencia”,
- “Tiene límites que la propia trama estable”,

- “Se auto promueve”,
- “Es un espacio liberador”,
- “El juego no aburre”,
- “Es un fantasía hecha realidad”,
- “Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción”,
- “Se expresa en un tiempo y un espacio”,
- “El juego no es una ficción absoluta”,
- “Puede ser individual o social”,
- “Es evolutivo”,
- “Es una forma de comunicación”,
- “Es original”. (García, 2010, párr. 8-9)

Asimismo Escuela de animadores (1996) resalta que el juego es importante y debe considerarse como una herramienta orientadora de los aprendizajes por tener las siguientes características:

- “Espontaneidad: en el juego, sobre todo a edades tempranas, nunca se sabe qué viene después. Todo es imprevisible”.
- “Imaginación”
- “Creatividad: una faceta muy importante a desarrollar en la educación, fundamental en la Animación Sociocultural”.
- “Agilidad mental”
- “Memoria”
- “Atención”
- “Observación”. (Accent. Escuela de animadores, 2014, p. 5)
- “Sentidos”
- “Capacidad de movimiento”
- “Sensibilización: hacia los demás, hacia el mundo que nos rodea”.
- “Sociabilidad: el juego debe servir para que establezcamos relaciones de respeto y convivencia con los demás”.

- “Condiciones y aficiones: el juego nos ayuda a descubrir aptitudes y gustos que, de otra manera, quizá pasarían inadvertidos”.
- “Libertad: necesidad de ser, algo que debe surgir de forma espontánea, desde la misma evolución del juego”.
- “Ficción: desarrollo de una situación inexistente”.
- “Alegría: la muestra de alegría y disfrute son los mejores indicadores del juego”.
- “Improductividad: actividad que carece de trascendencia”.
- “El resultado es consecuencia de la propia actividad y no va más allá”.
- “Incertidumbre: la atención que se mantiene en el juego es fruto del desconocimiento del resultado del mismo”.
- “Placer: en el juego hay un gusto por la actividad en sí”. (Accent. Escuela de animadores, 2014, pp. 5-6)

1.3.Funciones del juego.-

Ruiz (2017) en su investigación “**El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil**”, y después de considerar a diferentes autores especialistas en el tema como

“Es el caso de Zabalza (1987), Palacino (2007), Romero y Gómez (2008), Chacón (2008), Antón (2007), Bañeres y otros (2008), Delgado (2011) y Torres (2002), planteo un análisis detallado sobre las funciones que el juego ejerce en el desarrollo integral de los estudiantes las cuales detallo a continuación”: (p. 14)

- “**Debemos entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre:** El juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Antón (2007) explica que”:

“Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”. (Ruiz, 2017. P. 14)

“[Ruiz (2017)] resalta en el punto anterior, donde considera que el juego es necesario para **todas** las personas (tanto niños como adultos), es fundamental la función lúdica que tiene sobre todo para los niños, debido a que éstos no tienen a su disposición una variedad de actividades tan amplia para conseguir divertirse, distraerse y entretenerse, como tienen los adultos”. (Ruiz, 2017, p. 15)

Ruiz (2017), plantea un conjunto de funciones, que se debe tener en cuenta, entre las más resaltantes consideramos las siguientes:

- “**El juego es además un fin en sí mismo:** es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso”.
- “**El juego surge de manera voluntaria y libre:** Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego **tiene una motivación intrínseca**. El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego. Zabalza (1987) considera al juego como una actividad “justificada y autoalimentada””. (Ruiz, 2017, p. 15)
- “**El juego implica actividad:** En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero

incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que **implica cierto esfuerzo**".

- “Al mismo tiempo se debe considerar **el juego como una actividad seria**: Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje”.
- “**Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje**: A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas **encuentran una motivación para aprender**, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto del juego como de su función potenciadora del aprendizaje está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia por lo que el temor al fracaso desaparece o se reduce ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello. Sin embargo el miedo al fracaso puede volver a aparecer si el adulto “presiona” de alguna manera al niño, por ejemplo imponiéndole algún objetivo que este deba cumplir”. (Ruiz, 2017, pp. 15-16)
- “El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional: Los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y

preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima”.

- La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización: El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos. Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar”.
- “Para finalizar se resalta el carácter holístico que tiene el juego, es decir, el juego le proporciona al ser humano un desarrollo integral y significativo. Esto podemos también observarlo con las palabras de Antón (2007), quien afirma que”:
“Toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje”. (Ruiz, 2017, pp. 16-17)
- “Al mismo tiempo, Torres (2002) afirma como el juego favorece a los niños en el crecimiento mental, biológico y emocional y Bañeres y otros (2008) desarrollan la idea de que el juego favorece el desarrollo de los niños tanto

psicomotor, como el intelectual, social y el afectivo emocional”. (Ruiz, 2017, p. 17)

1.4.Importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes.-

Según el Alonso (2017):

“Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos”. (Alonso, 2017, párr. 1)

Asimismo la autora hace referencia y énfasis en que el juego es importante porque indica que el ser humano comienza a jugar cuando es solo un bebe y, lo hace

“Espontáneamente, porque es una necesidad que tenemos desde niños para poder comprender todo lo que sucede a nuestro alrededor. Los niños se sienten atraídos por el juego y, está en las manos de los adultos saber aprovechar esta situación para que aprendan sin esfuerzo de manera natural y pasando un buen rato”. (Alonso, 2017, párr. 3)

En esta línea de análisis de la importancia del juego la autora considera las siguientes consideraciones más importantes del juego que detallo a continuación:

- “Participar en los juegos de los niños desde que son pequeñitos es hacer que se sientan muy queridos, por eso, **si jugamos con ellos tendremos niños seguros y con una autoestima alta**”.
- “**A través del juego los niños exteriorizan su personalidad, es decir, nos muestran cómo son**”.
- “Cuando saltan o corren están desarrollando sus capacidades motoras”. (Alonso, 2017, párr. 6-8)
- “Si juegan en grupo adquieren habilidades sociales, aprenden a cooperar y a saber respetar a los otros y, por si fuera poco, a través de los juegos perfeccionan el lenguaje y aumentan su desarrollo intelectual”.

- “También aprenden a memorizar y, lo que es más importante, a razonar pues se crean situaciones en las que los niños tendrán que buscar soluciones”. (Alonso, 2017, párr. 9-10)

Como se puede apreciar, el juego es un estupendo recurso de aprendizaje por las consideraciones antes expuestas, además favorece notablemente en desarrollo psicosocial, emocional, cognitivo del estudiante, en consecuencia los maestros debemos adoptar como estrategia didáctica al juego para favorecer de manera más divertida y sencilla la aprehensión de las competencias descritas en el Currículo Nacional del Perú.

CAPÍTULO II

TEORIAS DEL JUEGO

En el presente capítulo detalla la evolución del juego a través de las distintas corrientes teóricas desde el punto de vista pedagógico y nos brindan las bases que sustentan al juego como un recurso didáctico, el cual según lo detallado en el capítulo anterior favorece notablemente la aprehensión del aprendizaje de los estudiantes en los diferentes niveles de la Educación Básica Regular y muy especialmente en el nivel inicial.

2.1. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855).-

“A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno”. (Gallardo, 2018, p. 6)

“La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la

intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas (Sáenz, 2015, p. 17)”.

“Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico”. (Gallardo, 2018, p. 6)

2.2. Teoría de la relajación de Lazarus (1833).-

“La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias”.

“En opinión de López de Sosoaga (2004, p. 54), esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía”. (Gallardo, 2018, p. 6)

2.3. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898).-

Siguiendo con el análisis detallado de las teorías que sustentan las bases del juego y basados en las investigaciones de Gallardo (2018) quien detalla que en el año 1898, Groos propuso:

“La denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto”.

“La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73)”.

“Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle (López de Sosoaga, p. 56)”. (Gallardo, 2018, pp. 6-7)

2.4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley

Hall (1904).-

Según el estudio de Gallardo (2018) en el año 1904, “Hall formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie” (p. 7).

“Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El

juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarse sus pieles o armas; para este autor, “existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura” (Navarro, 2002, p. 74)”.

“Los defensores de esta teoría se apoyan en la idea de que se juega porque recordamos tareas de vida de nuestros antepasados. López de Sosoaga (2004, p. 56) hace las siguientes críticas a la teoría de Hall: (1) es erróneo suponer que las prácticas culturales se heredan genéticamente; (2) el juego simbólico y el de los adultos no son explicables desde el punto de vista de esta teoría; y (3) no explica la conducta del juego, ni el proceso psicológico que lo sustenta”. (Gallardo, 2018, p. 7)

2.5. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939).-

“[Sigmund] Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar”. (Gallardo, 2018, p. 7)

“Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros. La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas. Las tres fuentes de energía –o instinto– son, la sexualidad (denominada a veces libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte”.

“Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el “ello” (así lo denomina) es el depósito de la energía instintiva, una especie de caldera de hirvientes estímulos, abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación. A medida que crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el “super-yo”, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. Cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo armoniosamente, a pesar del hecho de que el “ello” pide placer y el “super-yo” el cumplimiento de deberes. La función del “yo” es la de actuar de mediador prudente entre ambos, es decir, el “ello” y el “super-yo”, que es lo mismo que decir entre las apetencias y las obligaciones”.

“Para Freud, el individuo pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración. Las etapas psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se va pasando de unas a otras”.

“Las etapas psicosexuales del desarrollo propuestas por Freud son las siguientes: etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital (Schultz y Schultz, 2002, pp. 65-69)”. (Gallardo, 2018, pp. 7-8)

“La teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional”.

“Freud (1898, 1906) vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente”.

“Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas: (1) la infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño; y (2) el contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior (López de Sosoaga, 2004, pp. 57-58)”. (Gallardo, 2018, p. 8)

2.6. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932).

Asimismo Gallardo (2018) nos explica que:

“La teoría del juego elaborada por Claparède recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo-emocional del niño. Según este autor, cuya

interpretación de los juegos infantiles es conocida como “Teoría de la derivación por ficción”, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real. (Mora, 1990, p. 49)”.

“La teoría de Claparède “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”. Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega (Navarro, 2002, p. 75)”. (p. 8)

“Para este autor, el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse”.

“Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que tiene el niño (Ortí, 2004, p, 57). Este autor concibe el juego como el medio más útil para movilizar al niño en lo que se podría considerar como escuela nueva o activa. En este sentido, afirma que el juego es el puente que va a unir la escuela y la

vida; el puente levadizo mediante el cual la vida podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyos muros y torreones parecían separarla para siempre (López de Sosoaga, 2004:58)”.

“Su teoría del juego aporta una interpretación de lo que se conoce como “juego de ficción”. Sin embargo, no ofrece una explicación para otros tipos de juegos propios de la niñez (juegos funcionales o sensoriomotrices, juegos de construcción y juegos de reglas)”. (Gallardo, 2018, pp. 8-9)

2.7.La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935).-

Por último se expone la teoría de Buytendijk (1935) quien:

“Interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego (Lavega, 1997). Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo.

“Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su ‘dinámica’ le impulsan a no hacer otra cosa que jugar”. (Gallardo, 2018, p. 9)

“Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos (Paredes, 2003, p. 89) : jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad)”.

“La teoría del juego de Buytendijk no explica la existencia de formas de juego en las etapas del desarrollo de la adolescencia y de la edad adulta, y asimismo

restringe el concepto de juego al limitarlo sólo a juego con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas únicamente por el componente físico/motriz (Martínez, 2002, p. 37)”. (Gallardo, 2018, p. 9)

CONCLUSIONES

PRIMERA.- El juego entendido como una actividad libre, donde los niños y niñas expresan de manera espontánea sus habilidades y destrezas debe promoverse de manera más articulada y constante en los diferentes niveles de la Educación Básica Regular.

SEGUNDA.- Existen diferentes teorías del juego propuestos por educadores, psicólogos y teóricos sociales sobre las implicancias del juego en aprendizaje, sin embargo, todos hacen hincapié en la importancia de la participación de los diferentes actores educativos (padres, maestros, sociedad en su conjunto) deben promover desde su espacio, actividades lúdicas para desarrollar y promover las distintas habilidades, capacidades y competencias que se evidencian cuando se juega y muy especialmente desde la etapa de la infancia.

En las escuelas públicas y privadas se deben fomentar espacios donde se desarrolle la actividad lúdica como recurso para aprender y socializar.

REFERENCIAS CITADA

Accent. Escuela de animadores. (2014). *El juego como recurso educativo*. Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/YPoche8/dossier-tematico-08recursosjuego1>

Alonso, M. (2017). *La importancia del juego para el aprendizaje del niño*. Obtenido de Guía Infantil: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>

Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*. (16), 1-11.

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Sevilla, España: Innovagogia. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.

García, H. (2010). *Características del juego*. Obtenido de Blog Heidy David: <https://heidydavid.blogspot.com/2010/06/>

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. [Tesis de grado]*. Cantabria: Universidad de Cantabria.

Teoría del juego como recurso estratégico en el aprendizaje del nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	17%	0%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	rio.upo.es Fuente de Internet	7%
2	repositorio.unican.es Fuente de Internet	6%
3	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
7	Itmservice.dk Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words