

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial  
Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda  
Especialidad Profesional de Educación Inicial

Autora:

Aguado Cerrón, Erika Rosario

TUMBES – PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial

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

Aguado Cerrón, Erika Rosario (Autora)

Segundo Alburqueque Silva (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente); Dr. Saúl Eunció Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal); con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial" optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora Agueda Cerrón, Erika Rosario.


A las ocho horas cinuenta 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 del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por lo tanto, Agueda Cerrón, Erika Rosario. Queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las nueve 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

  
Dr. Saúl Eunció Ynfante  
Secretario del Jurado

  
Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima  
Vocal del Jurado

*A Dios por iluminar mi camino y poder concluir con una de mis metas, y a mis familiares por sus infinitos gestos de amor, comprensión y apoyo que me brindan a diario.*

## ÍNDICE

### DEDICATORIA

### RESUMEN

### INTRODUCCIÓN

<b>CAPÍTULO I: EL JUEGO Y SU APORTE A LA EDUCACION.....</b>	<b>6</b>	
1.1. El juego como una actividad de aprendizaje.....	7	
1.2. Teorías sobre el juego dentro del aprendizaje.....	9	T
1.2.1. Teoría del excedente energético.....	10	T
1.2.2. Teoría del pre ejercicio.....	11	T
1.2.3. Teoría de la recapitulación.....	12	T
1.2.4. Teoría de la relajación.....	13	T
1.3. Importancia de los juegos educativos.....	14	
1.4. El juego y el nivel socioeconómico.....	16	
<b>CAPÍTULO II: EL JUEGO COMO APRENDIZAJE.....</b>	<b>19</b>	
2.1. Oportunidades de juego y desarrollo infantil.....	20	O
2.2. Entorno lúdico.....	21	E
2.2.1. Entorno lúdico físico.....	22	E
2.2.2. Entorno lúdico actitudinal.....	23	E

<b>2.3.</b>		<b>C</b>
clasificación del juego desde la perspectiva evolutiva.....	25	
<b>2.3.1.</b>		<b>J</b>
juego funcional o de acción.....	25	
<b>2.3.2.</b>		<b>J</b>
juego de construcción.....	26	
<b>2.3.3.</b>		<b>J</b>
juego simbólico.....	26	
<b>2.3.4.</b>		<b>J</b>
juego de reglas.....	27	
<b>2.3.5.</b>		<b>J</b>
juego cooperativo.....	28	
<b>2.3.6.</b>		<b>O</b>
cuatro tipos de juego.....	31	
<b>2.4.</b>	Tipos de acompañamiento en el juego.....	32
<b>2.4.1.</b>		<b>E</b>
el acompañamiento desde el ser corporal.....	32	
<b>2.4.2.</b>		<b>E</b>
el acompañamiento por medio de la observación.....	33	
<b>2.4.3.</b>		<b>E</b>
el acompañamiento a través de la interacción.....	34	
<b>2.4.4.</b>		<b>E</b>
el acompañamiento desde una intencionalidad específica.....	35	
<b>2.4.5.</b>		<b>E</b>
el acompañamiento en la enseñanza de los juegos.....	36	

## **CONCLUSIONES**

## **REFERENCIAS CITADAS**

## **RESUMEN**

Los niños por naturaleza buscan divertirse, y que mejor mediante el juego que es motivador para captar su atención, momento propicio en el que el niño se encuentra apto a captar lo que se desea desarrollar, es por ello que se puede decir que el niño aprende jugando.

El juego permite que el niño socialice con su entorno, que exprese sus pensamientos y sentimientos, además de explorar su propio cuerpo y el ambiente que le rodea, asimilando sin dificultad alguna, aprendizajes empíricos y científicos. El niño aprende a tomar sus propias decisiones, desarrolla habilidades motrices, analiza objetos, siendo este sus primeros razonamientos y actividades de análisis y síntesis.

El juego cobra importancia como metodología de aprendizaje.

**Palabras claves:** Juego, aprendizaje, socialización.

## **INTRODUCCIÓN**

El ser humano es un ser complejo, que se encuentra en constante aprendizaje desde su concepción, la educación cobra gran importancia desde el nivel inicial dentro del sistema educativo, siendo necesario que todo niño inicie su formación escolar. La Educación Inicial es la base para el desarrollo del ser humano, empezando nuevas prácticas de enseñanza que sean capaces de ayudar al niño a apropiarse de los contenidos de enseñanza, a organizar y comprender la realidad en la que vive, es allí donde aparece de manera trascendental el juego. El juego como metodología de enseñanza aprendizaje produce en el niño un desarrollo integral desde el desarrollo de la capacidad intelectual, emocional y conductual hasta la resolución de problemas.

La presente monografía, pretende dar a conocer el juego como actividad principal en el desarrollo de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial, la importancia del juego radica especialmente en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida.

El trabajo monográfico está dividido en dos capítulos, donde trata de la incorporación de la actividad del juego dentro del sistema educativo inicial.

En el primer Capítulo: “El juego y su aporte en la educación”, se refiere a los aportes del juego en la educación del niño del nivel inicial, así como la importancia y las diferentes teorías realizadas para incorporar el juego en la educación.

En el segundo Capítulo: “El juego como aprendizaje”, se ofrece la información de los diferentes tipos de juego y sus aportes a la educación, y el rol del acompañante en el juego.

También, se presenta las conclusiones y las correspondientes referencias bibliográficas en que se sustenta la investigación monográfica.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego como estrategia docentes para mejorar el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**:  
1. Entender el papel de las estrategias docentes en el aprendizaje, también 2. Conocer el marco conceptual del juego

## CAPÍTULO I

### EL JUEGO Y SU APOORTE A LA EDUCACIÓN

“La Real Academia de la Lengua Española define a la palabra juego como “la acción de jugar”, estando definida también como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Así mismo, menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto”. (Camacho, 2012, p. 7)

De acuerdo a esta definición podemos decir que el juego es una actividad placentera que predispone al niño a la adquisición de aprendizaje, a la vez a la toma de decisiones. Ortega Daniel y Humberto (1992) como se citó en Camacho (2012), menciona que:

“El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al momento jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Entonces, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea”. (p. 7)

“En su libro “Aprendizaje a través del juego”( Moreano Murcia Juan Antonio), menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (2002) por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño”. (Camacho, 2012, p. 8)

Zapata (1988) como se citó en Camacho (2012) indica que:

“El juego infantil es como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”. (p. 8)

“Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas” (Camacho, 2012, p. 8).

### **1.1. El juego como una actividad de aprendizaje**

“El juego es el recurso educativo por excelencia para aprender en la infancia ya que juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades psicomotoras, cognitivas y socioemocionales... ayuda a que los niños se diviertan, motiven e involucren en el proceso de aprendizaje... los más pequeños requerirán el juego simbólico y sensorial, mientras que los niños mayores requerirán juegos más estructurados y con mayores reglas”. (UNOI, 2016, párr. 3)

La consigna aprender jugando no es reciente. Hace 37 años la UNESCO publicó un documento en el que se propone al juego como estrategia pedagógica. Jugar “es la razón de ser de la infancia”,

“Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediamente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación”. (UNOI, 2016, párr. 6)

Pero también “ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor el niño y renovar los métodos pedagógicos”. En la actualidad algunos docentes aún consideran el juego como pérdida de tiempo, desatendiendo esta actividad innata.

“Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección”. (Cepeda, 2017, párr. 7)

La necesidad del niño por jugar fue atendida por los primeros educadores preocupados por la educación infantil. Cuando Froebel, Friedrich crea el primer Kindergarden en 1840, centra su visión en los juegos y lo va jerarquizando a través del tiempo, ubicándolo como el método privilegiado de la educación inicial. De allí en adelante, en la pedagogía se aplicó, mediante diferentes materiales didácticos, involucrando los juegos para aprovechar la tendencia espontanea del niño y motivar el momento de enseñanza. Según los expertos, uno de los indicadores importante de la calidad educativa en los programas infantiles es el empleo de una metodología basada en el juego.

“Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño, entre los cuales se puede mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante”. (Leyva, 2011, p. 64)

El tipo de enfoque de la educación inicial, su calidad y otras características pueden tener un impacto importante en la vida de los niños cuando cursen a la educación básica. Estudios peruanos muestran que un buen porcentaje de padres y madres piensan que el juego es “una pérdida de tiempo”, que se halla desarticulado del aprendizaje formal y puede interferir con este. Mientras que los docentes de educación inicial, incorporan el juego en sus prácticas pedagógicas, expresado en la estructura curricular básica para la educación inicial, establecida en 2001, donde el juego ocupa aún un lugar secundario en la concepción de educación.

## **1.2. Teorías sobre el juego dentro del aprendizaje**

“En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer”. (Bardallo, 2013, p. 1)

“Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación). Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción”. (Bardallo, 2013, p. 2)

A continuación se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por José Antonio Moreno Murcia.

### **1.2.1. Teoría del excedente energético**

Herbert Spencer (1855) como se citó en Caamcho(2012):

“A mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres”. (p. 10)

Spencer (1985) como se citó en Club Ensayos (2015):

“Defiende que el origen del juego consiste en un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía superflua acumulada en el ser vivo. Si se consideran las distintas especies, se observa que cuánto más desarrolladas están más juegan, ya que tienen que destinar menos tiempo a satisfacer sus necesidades. El juego del niño se justifica como medio de canalizar la energía que no gasta, como forma de entrenamiento y expansión, que no tiene más sentido que la descarga de exceso de energía”. (párr. 3)

### **1.2.2. Teoría del pre ejercicio:**

“Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. Para Ortega (1992) el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño. En esta teoría, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora”: (Camacho, 2012, p. 10)

Para Karl Groos, el juego es una actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta. Las personas y animales tienen 2 actividades que realizar en las primeras etapas de su vida:

- “Las dirigidas a cubrir necesidades básicas.
- Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica” (Juguem, 2013, párr. 19).

“El juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo, pues es un empuje para practicar los instintos, que es lo que obliga al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose” (Juguem, 2013, párr. 21).

“Este hecho ocurre porque se considera que todas las funciones naturales del organismo se pueden desarrollar en y durante el juego” (Juguem, 2013, párr. 49).

### **1.2.3. Teoría de la recapitulación:**

Propuesta por Stanley Hall, Granville (1904), como se citó en Camacho(2012) “la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es

producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético” (p. 19).

- “Los juegos se suceden según etapas de desarrollo, definidas, a su vez, por el contenido propio de sus actividades lúdicas.
- Tales contenidos corresponden a comportamientos ancestrales, cuyo orden de aparición ha sido similar en el transcurso de la historia. El animismo infantil, por ejemplo, sería similar al de los hombres primitivos y al de su arte rupestre.
- El juego infantil podría tener la función de permitir superar a los seres humanos de tales actitudes, permitiendo el desarrollo de una evolución superior”. (Tripero, s.f., párr. 19)

Según esta teoría, las actividades propias del juego recapitularían las acciones más primitivas y atávicas.

“Pero la importancia del juego estriba, precisamente, en que gracias a esas acciones primitivas, ingenuas e incondicionadas puede acceder a conductas más eficaces, elaboradas y modernas. Entre aquellos que tomaron a S. Hall como referente intelectual se encuentra destacados pensadores como Cattell, Dewy y Terman”. (Tripero, s.f., párr. 24)

“En la Exposición Universal de 1893 de Chicago, para conmemorar el cuarto centenario del descubrimiento de América, Hall dirigió un congreso sobre "*Psicología Experimental y Educación*" en el que, no sólo se dio a esta ciencia una mayor popularidad social, sino que abundaron, además, las intervenciones sobre psicología del niño y sobre el papel trascendental del juego en su desarrollo”. (Tripero, s.f., párr. 16)

#### **1.2.4. Teoría de la relajación:**

“Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Moritz Lazarus (1883). Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos

de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Moritz Lazarus (1883), el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga. Moritz Lazarus (1883), creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos)". (Camacho, 2012, pp. 10-11)

“Para Moritz Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas”. (Camacho, 2012, p. 11)

### **1.3. Importancia de los juegos educativos**

“La importancia del juego radica especialmente en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al momento de jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social”. (Camacho, 2012, p. 8)

Huizinga (2009) como se citó en Camacho (2012):

“En su libro *Homo Ludens* presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo. El libro de

“Juegos para entrenar el cerebro”. Batlori (Narcea, 2005) da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego”. (p. 8)

Siendo estas las siguientes:

- “Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal.
- Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Establece valores.
- Ayuda al desarrollo físico y mental.
- Fomenta el respeto a las demás personas.
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas”. (pp. 8-9)

“El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “enseñar deleitando”, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés”. (Innovación en Formación Profesional, 2019, párr. 1)

“Pero el **juego** no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un **objetivo educativo** por sí mismo. El juego no tiene que

estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender”. (Innovación en Formación Profesional, 2019, párr. 2)

Según Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de “El juego infantil y su metodología”, la actividad lúdica contribuye al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño:

- Físico-motor: aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.
- Intelectual: facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias.
- Creativo: estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales.
- Emocional: potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático.
- Social: aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente.
- Cultural: imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica”. (Innovación en Formación Profesional, 2019, párr. 6)

#### **1.4. El juego y el nivel socioeconómico.**

“En la década de los noventa se supuso un decrecimiento en la investigación que buscaba vincular la calidad de juego con factores socioeconómicos. Esto estuvo relacionado al descubrimiento de que, en general, los factores provenientes del contexto micro social (factores proximales) tenían mucho mayor impacto en las conductas humanas que las variables macro sociales (factores distales). El problema de las investigaciones anteriores a esta década

era que habían establecido falazmente que los niños pertenecientes a NSE bajos presentaban “deficiencias lúdicas”, como escasa imaginación o menor despliegue de juego socio dramático”. (Silva, 2004, pp. 198-199)

“Algunos estudios analizan la repercusión de la clase social en el ambiente del hogar. Un estudio compara los puntajes de OHMA Observación del hogar para la medición del ambiente, escala que realiza un estudio del número de libros en casa, la presencia de juguetes desafiantes que fomenten el desarrollo de conceptos y la medida en que la madre toma parte en el juego de su hijo. Evalúa la manera como la madre y el hijo se hablan y le da una calificación amplia a una madre que tenga actitudes amigables y no punitivas hacia su hijo”. (Viguer y Serra, s.f., p. 3)

Stevens y Bakeman (1985) como se citó en Viguer y Serra (s.f.)

“Compararon las puntuaciones e OHMA en niños de dos años provenientes de familias con bajos ingresos, con los puntajes de los niños en la prueba de Stanford Binet dos años después. Encontraron que el único factor y el más importante para predecir una gran inteligencia era la habilidad de crear y estructurar un ambiente que fomentara el aprendizaje. Se identificó este mismo factor en el Harvard Preschool Project, como la influencia más importante en la competencia de los niños. Las madres cuyos niños tendrían posteriormente altos cocientes intelectuales eran aquellas que proporcionaban a sus hijos libros y juguetes que animaban el pensamiento conceptual y el desarrollo del lenguaje”. (p. 4)

“Estas madres les leían a los niños con regularidad, prestaban atención a sus juegos y tomaban parte de ellos, también hablaban más con ellos y los castigaban menos que las otras madres, Aquellas que tenían un nivel educativo superior y proporcionaban a su hijo un ambiente enriquecedor, eran las que tenían hijos con cocientes intelectuales altos”. (p. 4)

“Otro aspecto importante es que, en realidad, el juego menos desarrollado se observa en niños que no han tenido o no tienen oportunidad de recibir soporte lúdico de un adulto o un par más experimentado. En ese sentido, la

competencia lúdica no tiene necesariamente relación con el NSE. El despliegue lúdico está más asociado a factores motivacionales que a diferencias en las habilidades subyacentes. En ese sentido, no es posible determinar generalizaciones en torno a la relación juego, cultura y NSE, ya que el juego de un niño supone el compromiso de otras variables que lo afectan y determinan, como las diferencias en la personalidad, el género, la edad y otras variables internas al niño y contextuales”. (Silva, 2004, p. 99)

## CAPÍTULO II

### EL JUEGO COMO APRENDIZAJE

En este capítulo se describe la importancia del juego con sentido educativo, el juego debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica, creada a medida de su imaginación maravillosa, su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado.

“Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades”. (Pedagogía Infantil, 2017, párr. 2)

“El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable”. (Pedagogía Infantil, 2017, párr. 18)

“Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión” (Pedagogía Infantil, 2017, párr. 17).

### **2.1. Oportunidades de juego y desarrollo infantil**

“El desarrollo humano y el desarrollo del juego se encuentran íntimamente conectados: el juego evoluciona junto con el desarrollo general. El desarrollo general permite acceder a los diferentes niveles de juego, y al mismo tiempo, por medio del juego podemos llegar a elevar los niveles de desarrollo”. (Silva, 2004, p. 201)

Según Johnson (1999) como se citó en Silva (2014), existen tres modos de considerar la relación entre las oportunidades de juego y desarrollo infantil:

- a) “La conducta de juego de un niño puede servir de “ventana” o “espejo” de su desarrollo, al revelar su estado evolutivo en varias áreas.
- b) El juego puede reforzar las nuevas adquisiciones evolutivas. El juego sirve como contexto y medio para la expresión y consolidación de los logros evolutivos.
- c) El juego puede servir como un instrumento de cambio evolutivo: puede generar transformaciones cualitativas en el funcionamiento del organismo y la organización estructural”. (p. 201)

“El juego es el principal vehículo para el desarrollo de la imaginación y la inteligencia, el lenguaje, las habilidades sociales, las habilidades perceptivas y motoras en infantes y niños jóvenes. El desarrollo ocurre naturalmente cuando a los niños sanos se les permite explorar ricos entornos. Si bien es cierto que los progresos evolutivos se logran por diversas rutas y a través de diferentes modalidades (a este principio se le denomina la equifinalidad), también es cierto que muchas veces los progresos evolutivos asociados al juego ocurren en compañía de otras variables que pueden ser ignoradas (epifenómeno); ello implicaría que el juego en sí mismo no es el responsable del progreso evolutivo, aunque si un componente que lo mediatiza”. (Silva, 2004, pp. 201-202)

## 2.2. Entorno lúdico.-

Super y Harkness (1986) como se citó en Silva (2004):

“Propusieron que el juego y las relaciones con los padres no pueden entenderse si no se toma en cuenta el entorno (factores contextuales) en el cual se despliegan. Este entorno incluye tanto los aspectos materiales, como los psicológicos, y puede verse en tres dimensiones”. (p. 205)

- (a) “Los entornos físicos y sociales.
- (b) La “psicología interna” de los participantes, especialmente las representaciones mentales de los cuidadores primarios del niño sobre el desarrollo, socialización y educación.
- (c) Las costumbres culturales sobre cuidado y prácticas educativas” (Silva, 2004, p. 205).

“Nuestro concepto de entorno lúdico hace referencia al conjunto de factores externos al niño que tienen un rol directo en el desenvolvimiento de la actividad lúdica” (Silva, 2004, p. 205).

“Por lo tanto, nos referimos a los factores contextuales que tienen relación inmediatamente con el juego y no se incluye en este concepto a los factores distales. Si bien estos factores generales son tomados en cuenta para comprender el marco general que contextualiza una realidad, el concepto de “entorno lúdico” se refiere fundamentalmente a dos dimensiones”. (Silva, 2004, p. 205)

- a) “Condiciones físicas tangibles que contextualizan el juego, como escenarios y materiales con los que el niño cuenta para desplegar su juego. A estas las hemos denominado entorno lúdico físico (Silva, G, 2004)
- b) Condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones mentales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que se expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas. En esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación (enseñanza-aprendizaje). A estas las hemos denominado entorno lúdico actitudinal”. (Silva, 2004, p. 205)

### **2.2.1. Entorno lúdico físico.-**

“Los factores ambientales — es el espacio disponible para jugar, siendo este espacio arreglado y seleccionando los juguetes y equipamiento, entre otros — pueden tener un impacto considerable en la conducta de juego de los niños. Los escenarios físicos pueden influir en el tipo, cantidad, duración y calidad de las actividades de juego. La investigación indica que los niños tienden a ser atraídos a formas de juego cognitivamente distintas en escenarios internos y externos: el juego motor grueso es más común en escenarios externos, mientras que el juego de construcción tiende a ocurrir en espacios internos. No obstante, estudios en escenarios exteriores han demostrado que los ambientes de recreo en patios al aire libre estimulan tanto o más el juego social, que los ambientes interiores”. (Silva, 2004, pp. 205-206)

“Dentro de las características de los ambientes interiores está la densidad espacial. Smith y Connolly encontraron que la reducción del espacio por niño resulta en una disminución de la cantidad de actividad motora gruesa durante el juego. Cuando la densidad espacial aumenta, hay un marcado incremento en la agresión y una reducción significativa del juego grupal. Una segunda característica de los espacios interiores de juego son las áreas de juego. Diferentes estudios han comparado los patrones de juego de los niños en las diferentes áreas de juego. Los resultados han favorecido las áreas de juego dramático y de bloques, indicando que estas contribuyen a niveles más altos de juego social y cognitivo”. (Silva, 2004, p. 206)

“La investigación conducida en escenarios pensados para la infancia temprana indica que las áreas pequeñas y divididas resultan en un juego de más alta calidad que los espacios grandes y abiertos. Los espacios de juego dividido han sido relacionados con el incremento de interacción verbal, cooperación, juego de pretensión y actividad con materiales educativos mientras que las áreas abiertas han sido asociadas con el incremento en la cantidad de conductas alborotadas, fortuitas y distraídas”. (Silva, 2004, p. 206)

### **2.2.2. Entorno lúdico actitudinal**

“Ante la ausencia de un entrenamiento en juego en los programas de preparación profesional, los maestros caen en el mito tradicional de que el juego es una “pérdida de tiempo” y de que es improductivo. La falta de observación del juego infantil en la formación profesional del maestro genera que las percepciones de los niños y profesores sobre las actividades y preferencias lúdicas difieran de manera significativa. Adicionalmente, esta falta de entrenamiento parece afectar las actitudes de los maestros frente a los materiales y equipos, la relevancia del juego, así como su rol en el mismo. Para interactuar durante el juego de los niños es necesario que los profesores sean capaces de ponerse en la perspectiva del niño”. (Silva, 2004, p. 208)

“Estudios en Inglaterra y Estados Unidos han revelado una aparente brecha entre la teoría y la práctica con relación al rol del juego en las aulas de centros preescolares. Bennet, Wood y Rogers estudiaron los factores que pueden contribuir a esta brecha. Los maestros indicaron que tenían un fuerte compromiso de usar el juego como parte integral del currículo y que creían que el juego provee condiciones ideales para el aprendizaje. Sin embargo, la observación reveló que, a pesar de su fuerte compromiso con el juego, los maestros devaluaban su participación en este y centraban su atención en actividades más formales y de trabajo”. (Silva, 2004, p. 208)

“Esta desvalorización del juego fue causada a menudo por limitaciones de tiempo, espacio y de la relación maestra-niño, por la presión curricular para enseñar habilidades básicas y por la creencia de los maestros de que los adultos no deben intervenir en el juego. Además, los maestros a menudo hicieron suposiciones no reales acerca de cómo respondían los niños a las actividades de juego, sobreestimando o desestimando las competencias de los niños o el grado de desafío dado por el contexto de juego. Estos hechos disminuyeron su seguridad para usar el juego como un medio de aprendizaje”. (Silva, 2004, p. 208)

“Los padres continuamente influyen de diversa manera en los estilos de juego de los niños pequeños. Existen dos posiciones distintas con relación a la intervención de los adultos en el juego de los niños. Por un lado, está la tutoría en el juego o la enseñanza directiva a los niños de cómo jugar; y por otro, la visión de que el adulto debe tener muy poca presencia durante el juego libre del niño. La tutoría mejora la calidad del juego de los niños y la creatividad, la solución de problemas, la adquisición de perspectiva, la inteligencia verbal, el desarrollo del lenguaje y la fluidez. También se ha confirmado que la tutoría genera un juego de mayor fantasía y complejidad. Los adultos y profesores generalmente son observadores pobres del juego infantil. Ellos tienen muy poca idea de lo que realmente juegan los niños”. (Silva, 2004, pp. 209-210)

### **2.3. Clasificación del juego desde la perspectiva evolutiva**

Según Moreno (2002) como se citó en Camacho (2012) el juego puede clasificarse en 5 tipos:

#### **2.3.1. Juego funcional o de acción.-**

“Este tipo de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer. Los primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado”. (p. 11)

Deval (1994) como se citó en Camacho (2012) indica que:

“El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta”. (p. 11)

### **2.3.2. Juego de construcción.-**

“Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto. Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa. (Camacho, 2012, p. 12)

### **2.3.3. Juego simbólico**

“El juego simbólico para Huizinga (1972) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir. A partir de los 2 años surge por parte del niño la capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático (Moreno 2002). Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad”. (Camacho, 2012, p. 12)

“El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad. En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos. Para Garvey (1985) el juego es un tipo particular de comportamiento simulativo, parecido al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto”. (Camacho, 2012, p. 12)

#### **2.3.4. Juego de reglas.-**

“A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego. En todos los tipos de juego mencionados, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social”. (Camacho, 2012, p. 13)

“Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”. Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo. Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros”. (Camacho, 2012, p. 13)

“El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir. Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad”. (Camacho, 2012, pp. 13-14)

“A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría. Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés”. (Camacho, 2012, p. 14)

### **2.3.5. Juego cooperativo.-**

“Se trata de un tipo de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las

personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros”. (Camacho, 2012, p. 14)

“Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño. El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano”. (Camacho, 2012, p. 14)

“Juegos que no plantean “ganar” o “perder”: la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos. Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación es el rechazo y la desvalorización; el juego se tiene que tratar de incluir y no excluir”. (Camacho, 2012, p. 15)

“Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir. Para Orlick (1998) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con una muestra de Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos. Johnson, Johnson y Stanne (2000) realizaron una meta-análisis en el que estudiaron las conclusiones a que habían llegado los diferentes investigadores en más de 150 trabajos, sobre la aplicación de diferentes métodos de aprendizaje cooperativo”. (Camacho, 2012, p. 15)

Éstas fueron las siguientes:

- “La cooperación fomenta una mayor productividad y rendimiento que la competición interpersonal o que los esfuerzos individuales.
- La cooperación llevaba a utilizar un razonamiento de más alta calidad que la competición o el individualismo.
- Se produce una mayor transferencia, una mayor relación entre los alumnos, y en la realidad cotidiana las recompensas grupales son percibidas como más justas que las recompensas individuales. Ruiz (2005) Señala que el juego cooperativo emerge una creatividad desbordante en los niños, haciendo de este un instrumento útil para poder encontrar herramientas para la solución de conflictos, para el movimiento corporal y disfrute del programa de juegos”. (Camacho, 2012, p. 15)

### **2.3.6. Otros tipos de juego**

“Los juegos de reglas son aquellos que suponen la participación de dos o más niños y cuentan con pautas acordadas por los jugadores. Aparecen alrededor de los 5 años y suponen la puesta en marcha de habilidades sociales y cognitivas elevadas, por lo que tienen incidencia en el manejo de la vida grupal”. (Silva, 2004, p. 204)

- ✓ “Los **juegos didácticos**, son aquellos que suponen la resolución de un problema por parte del niño. Los hay de varios tipos, pero en este estudio llamamos así a los juegos que tienen una alternativa de respuesta, como la resolución de un rompecabezas o una pieza de encaje.
- ✓ Los **juegos musicales**, son aquellos que estimulan la audición del niño y la combinación de sonidos a fin de buscar una expresión musical.
- ✓ Los **juegos literarios**, son aquellos que involucran la narración o creación de cuentos de manera lúdica o los juegos con palabras. Los juegos mediáticos son aquellos que emplean un intermediario electrónico como una PC o un derivado como los videojuegos (play station, pinball, etcétera).
- ✓ Los **juegos físico-corporales**, más que poner en marcha habilidades motoras, suponen el concurso del cuerpo como objeto de juego (cosquillas, empujones, etcétera).
- ✓ Los **juegos gráfico-plásticos**, podrían ser clasificados como simbólicos en la medida en que, por lo general, el niño busca representar la realidad a través de medios como el dibujo, el modelado o la pintura. Sin embargo, dada su especificidad, los hemos considerado como una categoría aparte”. (Silva, 2004, p. 204)

## **2.5. Tipos de acompañamiento en el juego.-**

Cuando se habla del acompañamiento del maestro y el agente educativo dentro del juego se reconoce que hay varias maneras de hacerlo.

“El lugar que el docente o adulto puede ocupar en el juego infantil: ya no podemos hablar sencillamente que el docente “juega” con sus alumnos simplemente porque participa de la situación; en este caso por ejemplo, si aceptamos que un niño nos convida al té armado con materiales no convencionales estamos aceptando actuar como soporte de su juego: somos, a fin de cuentas, un recurso u objeto más que el niño necesita para... y que está resignificando, simbolizando en el juego que él está jugando: no juega

con el maestro como miembro de ese espacio lúdico, sino que lo utiliza para su espacio lúdico”. (Harf, 2008, p. 16).

### **2.5.1. El acompañamiento desde el ser corporal**

“Las interacciones en el juego se relacionan con el placer que produce estar con otros, comunicarse con ellos, interpretar sus gustos, intereses, necesidades y expectativas; no obstante, para que esa comunicación realmente sea efectiva, oportuna y pertinente, es importante la empatía, el conocimiento y el lazo afectivo que se haya construido entre las personas que interactúan en el juego”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 32)

“El acompañamiento del adulto desde su ser corporal es fundamental para potenciar y enriquecer los momentos de juego de los niños(as); se necesita de otro que propone, que espera su turno, que desea que el otro continúe las acciones, que encuentra en el cuerpo del otro un potencial afectivo que da rienda suelta a la generación de vínculos, de risas y de complicidad en el juego”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 32)

“La implicación corporal que se establece entre el docente y las niñas(os) en sus primeros años desencadena diálogos que posibilitan la construcción de diferentes juegos. Las maestras, los maestros, los padres y las madres y los agentes educativos son sensibles a las manifestaciones corporales de los niños(as) más pequeños. Podría afirmarse que a medida que se conocen y construyen un vínculo, construyen también una serie de significados que están llenos de afectos que, sin lugar a dudas, se revierten en el juego, donde el placer y la seguridad son evidentes”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 32)

### **2.5.2. El acompañamiento por medio de la observación.-**

“El acompañamiento al juego desde la observación participante es una de las maneras ideales de acercarse a la complejidad del mundo infantil, a su

contexto sociocultural, sus intereses y sus expectativas. Generalmente se tiene la creencia de que si no se interactúa en el juego, desde una concepción del “hacer” con la niña o el niño, no se puede desarrollar otro acompañamiento, y resulta que sí: la observación, con cierta rigurosidad, permite a la maestra, el maestro y a los agentes educativos reconocer el momento preciso para interactuar, para proponer o para mantenerse a distancia”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 33)

“La observación es la condición de posibilidad que se tiene para diseñar experiencias y ambientes que provoquen el juego en donde el niño(a) encuentren su lugar, de manera que también puedan ser protagonistas y dejar su huella en el ambiente que ha sido diseñado por la maestra, el maestro y el agente educativo. Es importante destacar que la presencia del adulto es fundamental para el juego, en tanto da la seguridad que el niño(a) necesitan para entrar en ese mundo imprevisto y lleno de desafíos que lo constituye”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 33)

### **2.5.3. El acompañamiento a través de la interacción.-**

“El juego puede ser potenciado por el adulto, ya sea por iniciativa propia, a través de experiencias especialmente diseñadas o porque retroalimenta el juego espontáneo de los niños(as). El acompañamiento por medio de la interacción tiene una gran carga afectiva que se evidencia en el contacto físico dando seguridad y confianza en ellos mismos y en los demás juegos”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 33)

“Ahora bien, el acompañamiento del juego desde la interacción es, según Martha Glanzer (2000), disponernos a respetar sus iniciativas y manifestaciones; ponderar y respetar los límites de sus posibilidades físicas e intelectuales, alentar sus propios logros y aceptar sus esfuerzos, aunque aún no alcancen los resultados esperados. El respeto hacia cada niña y cada niño, y sus juegos es una de las bases para comprender los esfuerzos que realiza para entender el mundo en el que está inmerso”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 34)

“Los juegos de escondite o de persecución, por ejemplo, se convierten en acciones simbólicas en las que tanto los maestros y los agentes educativos como los niños(as) cumplen papeles complementarios, como el ser perseguido y perseguir, los cuales se van consolidando en el transcurso del juego”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 34)

“Asumir un rol dentro del juego implica compromisos que para los niños(as) son fundamentales, pues el hecho de que el adulto se asuma como par en estos espacios contribuye a hacer eco en los juegos propuestos por ellos y a potenciarlos con nuevas ideas que contribuyen a construir el universo lúdico. Este acompañamiento en la interacción también puede estar dado por las preguntas que hace el adulto frente al juego que está observando, del tipo “¿qué pasaría si...?”, para buscar complejizarlo y enriquecerlo”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 34)

#### **2.5.4. El acompañamiento desde una intencionalidad específica**

“El juego tiene una intencionalidad que busca encauzar las propuestas de los niños. Dicha intencionalidad tiene que ver con la observación, la exploración, la construcción de estrategias y la transformación de objetos y espacios. El juego se debe pensar desde sus propias características para respetar su carácter autotélico, dicho de otro modo, la finalidad del juego es jugar, sin caer en objetivos que conlleven a la instrumentalización del mismo como, por ejemplo, el juego para hacer clasificaciones o para alcanzar habilidades y destrezas motrices”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 34)

“Si bien es cierto que no se puede negar que dentro del juego se consolidan estos aprendizajes, no son su finalidad: más bien contribuyen a enfrentar el reto mismo del juego” (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 34).

“La planeación de las experiencias y momentos para promover el juego debe ser flexible y acorde con las necesidades e intereses de los niños. En ocasiones, los juegos surgen de manera espontánea, sin planearlos, y esto apunta a que se prevén experiencias, pero cada uno las asume de acuerdo

con sus posibilidades, comprensiones e interpretaciones. Por ello las experiencias pueden tomar rumbos distintos a los que el maestro y el agente educativo esperaban”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 34)

“Las planeaciones de experiencias pedagógicas deben ofrecer diferentes opciones para que el niño pueda identificarse con un espacio, unos objetos y una propuesta y comenzar a desarrollar sus propias experiencias desde sus intereses. Es importante reconocer que todos juegan diferente, no porque tengan condiciones particulares, sino porque todos tienen historias diferentes y vienen de distintos contextos”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 34)

#### **2.5.5. El acompañamiento en la enseñanza de los juegos.-**

Sarlé Patricia (2010) como se citó en Ministerio de Educación Nacional (2014) propone que:

“Una de las labores del maestro o agente educativo es enseñar juegos. Se refiere al juego como contenido a enseñar y, específicamente, a los que no surgen espontáneamente, como los juegos tradicionales o determinados juegos de reglas que las niñas y los niños no conocen y los adultos poseen en su acervo cultural”. (p. 35)

“Un factor que se relaciona directamente con el rol del adulto es el tiempo y los momentos para jugar. A veces los adultos, al no estar realmente atentos al juego de los niños, lo interrumpen o no dejan que dure lo suficiente para que ellos lo practiquen hasta volverse expertos o encontrar variaciones. También se deben respetar las particularidades de cada niño, ya que todos tienen diferentes ritmos para entrar en el juego y para desarrollarlo. Para cerrar este apartado se verá un ejemplo que permita reconocer a puesta en escena del juego en la planeación pedagógica, tanto para los centros de desarrollo como para los encuentros educativos con las familias”. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 36)

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** El juego es una actividad natural del niño, que le permite ser libre y espontáneo, además de ser esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. El niño jugando también aprende y de una forma divertida desarrollando su creatividad comunicándose y estableciendo vínculos con los demás, es decir, aprende a convivir con su entorno.

**SEGUNDA:** El juego tiene un papel importante en la formación de los niños, ayuda en el proceso de aprendizaje y formación.

**TERCERA:** Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

**CUARTA:** Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño, es decir, conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados.

**QUINTA:** Los juegos están motivados por el psique del niño

**SEXTA:** El entorno estimula a los niños, llegando a tener un papel importante en la duración y cantidad del juego.

**SEPTIMA:** El acompañamiento del adulto es fundamental para potenciar y enriquecer los momentos de juego de los niños, ya que brindan la seguridad a los niños que necesitan para entrar en ese mundo imprevisto y lleno de desafíos que lo constituye. Por lo tanto, el juego puede ser potenciado por el adulto, ya sea por iniciativa propia, a través de experiencias especialmente diseñadas o porque retroalimenta el juego espontáneo de los niños.

## REFERENCIAS

- Bardallo, M. (2013). *El juego: conflictos más comunes y posibles soluciones*.  
Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd10578.pdf>
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Perú:  
[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4441/CAMACHO\\_MEDINA\\_LAURA\\_JUEGO\\_SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de  
<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Club Ensayos. (2015). *Teoría del exceso de energía Herbert Spencer*. Obtenido de  
<https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/TEOR%C3%8DA-DEL-EXCESO-DE-ENERG%C3%8DA-HERBERT-SPENCER/2357610.html>
- Innovación en Formación Profesional. (2019). *La importancia del juego en la educación infantil*. Obtenido de <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- Juguem. (2013). *Karl Gross*. Obtenido de <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/karl-gross-introduccion-las-primeras.html>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana:  
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*.  
Obtenido de [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Pedagogía Infantil. (2017). *El juego en educación inicial*. Obtenido de [http://pedagogiainfantil28041994.blogspot.com/2017/09/el-juego-en-educacion-inicial\\_23.html](http://pedagogiainfantil28041994.blogspot.com/2017/09/el-juego-en-educacion-inicial_23.html)
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Tripero, A. (s.f.). *Karl Groos y Stanley Hall: Las primeras interpretaciones evolucionistas del juego*. Obtenido de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/4/art357.php#.XnJNKupKjIU>
- UNOI. (2016). *Jugar para aprender*. Obtenido de <https://mx.unoi.com/2016/09/14/jugar-para-aprender/>
- Viguer, P., & Serra, E. (s.f.). *Nivel socioeconómico y calidad del entorno familiar en la infancia*. Obtenido de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cap/v7n12/v7n12a07.pdf>

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>21%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>21%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>0%</b> PUBLICACIONES	<b>14%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>pt.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>www.ifp.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>documentop.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>webs.ucm.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.grade.org.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
10	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	prezi.com Fuente de Internet	<1%
13	documents.mx Fuente de Internet	<1%
14	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
15	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
16	congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1%
17	jugandoyriendoaprendo.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
18	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
19	bibliotecadigital.usb.edu.co Fuente de Internet	<1%
20	Submitted to Universidad Militar Nueva Granada Trabajo del estudiante	<1%

21	<a href="http://www.noveduc.com.ar">www.noveduc.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repositorio.filo.uba.ar">repositorio.filo.uba.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
25	<a href="http://www.enfoqueseducativos.es">www.enfoqueseducativos.es</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://bibliotecadigital.uca.edu.ar">bibliotecadigital.uca.edu.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad de San Buenaventura Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo