



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO**

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN
PREESCOLAR.**

MONOGRAFÍA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

CARLA BERENICE ORTIZ DELGADO

ASESORA:

MTRA. DOLORES GUADALUPE MEJÍA RODRÍGUEZ

CIUDAD DE MÉXICO, MAYO 2016.

AGRADECIMIENTOS.

"Todos nuestros sueños se pueden hacer realidad si tenemos el coraje de perseguirlos..."

Gracias:

A Dios, por todas las bendiciones que me ha dado a lo largo de mi vida, por darme las fuerzas necesarias para salir adelante de cualquier adversidad y por permitirme cumplir un sueño más.

A mis padres, por ser el principal soporte en mi vida, todo lo que soy se los debo a ustedes, no tengo palabras para agradecerles el apoyo incondicional que me han brindado siempre, ustedes representan un gran ejemplo de vida a seguir, gracias por los esfuerzos y sacrificios que han hecho para darme la oportunidad de culminar mis estudios y de ser la persona que soy, por su amor, consejos, palabras de aliento, regaños, confianza y por estar conmigo en cada paso que doy. Quiero que sepan que son un gran orgullo para mí y que los amo.

A mis hijas, quienes son el motor que me mueve día a día y quienes representan el mayor motivo para ser mejor persona y para esforzarme en salir adelante.

A mi esposo, por creer en mí, por el apoyo brindado para poder lograr esta meta, por sus palabras de aliento y por hacerme ver que puedo lograr cualquier objetivo que me proponga.

A mis hermanos, por estar conmigo en cada momento y por su apoyo, particularmente en esta etapa de mi vida.

A la maestra Dolores Guadalupe Mejía Rodríguez por su tiempo, dedicación, apoyo, consejos y enseñanzas brindadas para lograr realizar este proyecto.

Este logro es gracias a ustedes.

ÍNDICE

	pág.
INTRODUCCIÓN.....	3

CAPÍTULO I

DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS PREESCOLARES.

1.1 Derechos de los niños.....	6
1.2 Características de los niños de preescolar.....	10
1.3 Construcción del simbolismo en los niños.....	15
1.4 Juego lúdico.....	18
1.5 Tipos de pensamiento.....	20

CAPÍTULO II

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.

2.1 ¿Qué es el juego?.....	26
2.2 Características del juego.....	30
2.3 ¿Por qué es importante el juego en la etapa preescolar?.....	32
2.4 Tipos de juego.....	35
2.5 Algunos teóricos que abordan el juego.....	39

CAPÍTULO III

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.

3.1 Cómo se construye el aprendizaje en los niños de preescolar.....	45
3.2 Conceptualización de estrategia en el ámbito educativo.....	51
3.3 El juego como estrategia de aprendizaje.....	56
CONCLUSIONES.....	60
REFERENCIAS.....	63

INTRODUCCIÓN.

La presente monografía tiene como tema el juego visto como estrategia que permite favorecer el aprendizaje en preescolar. Encuentro interés por este tema después de haber trabajado algún tiempo como educadora en preescolar, pues es ahí donde me di cuenta de la importancia que tiene el juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños dentro del ámbito educativo, ya que podemos utilizarlo como estrategia de enseñanza en nuestras prácticas como educadores para lograr que el aprendizaje sea más didáctico, agradable, menos aburrido y, sobre todo, más significativo.

Al respecto, una problemática es el valor que se le proporciona al juego dentro del campo educativo. Con el paso del tiempo se ha tratado de revalorizarlo porque actualmente se demanda a los educadores de nivel preescolar poner en práctica actividades innovadoras, interesantes y retadoras para los niños, en donde el juego puede ser un factor clave, así como una herramienta de gran importancia para el logro de los objetivos educativos.

Pero muchas veces los docentes no intentan cambiar sus estrategias y continúan apegados a métodos tradicionales, ya que no están preparados para cambiar, ni se les proporciona la capacitación ni los instrumentos necesarios para implementar nuevas formas de enseñanza dentro del aula.

Por ello, deberíamos de contar con elementos que nos permitan conocer, comprender y valorar la importancia del juego en el desarrollo y en el aprendizaje del niño. Así como realizar acciones innovadoras y motivantes, pero resulta difícil porque nos centramos en la comodidad de lo tradicional debido que nos cuesta trabajo implementar nuevas formas de enseñanza para que los alumnos logren aprendizajes más significativos.

Por tal motivo, el propósito de esta monografía es definir y analizar el juego como herramienta para favorecer el aprendizaje, así como reflexionar sobre su importancia en el nivel preescolar e identificar estrategias donde el juego sea el elemento principal en el proceso de aprendizaje.

Para lograr este propósito se plantearon algunas preguntas que guiaron el desarrollo del documento, algunas de ellas son: ¿qué implicaciones tiene el juego en el favorecimiento del aprendizaje en niños preescolares?, ¿en qué medida las estrategias que tienen como base el juego facilitan el aprendizaje?, ¿cómo se puede potenciar el desarrollo del niño a través del juego?.

Para obtener respuesta a estas preguntas se dividió el presente trabajo en tres capítulos, en el primero se describen las características de los niños de edad preescolar, así como las habilidades y capacidades tanto motrices como cognitivas que adquieren y desarrollan en este nivel, se contextualiza la educación en esta etapa y se hace notar la importancia que tiene la educación preescolar en el desarrollo de los niños. También se habla de los derechos de los niños tomando como principal referencia lo decretado en la Convención de los Derechos de los Niños y en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Otros puntos que se tratan dentro de este capítulo son: la conceptualización del juego lúdico, la construcción del simbolismo en el niño a través del juego, cómo se desarrolla el pensamiento en los niños de esta edad, y los diferentes tipos de pensamiento que adquieren.

En el segundo capítulo, se destaca la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños de preescolar se conceptualiza dicho término, asimismo se retoman algunos autores como Glanzer (2000), Díaz (1997), Sarlé (2006) y Piaget (1995) y se puntualizan las principales características del juego. También se abordan los tipos de juego, entre ellos, el juego de ejercicio, el juego simbólico (uno de los más significativos en esta etapa), el juego de reglas, el juego temático, el juego de roles, el juego compartido, el juego dramático y el juego objetal, entre otros. Se recuperan las aportaciones de teóricos como Federico Froebel (1782-1852), Maria Montessori (1870-1952) y Ovidio Decroly (1871-1932), quienes dieron grandes aportaciones al estudio del juego dentro de la educación.

Finalmente, en el tercer capítulo, se describe lo que es el aprendizaje, cómo se construye y los distintos tipos de aprendizaje que se desarrollan principalmente en los niños de preescolar. De la misma forma se conceptualiza lo que es una estrategia

y la importancia que tiene su empleo en la enseñanza para facilitar el proceso de aprendizaje. También se menciona la importancia que tiene el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar.

CAPITULO I

DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS PREESCOLARES.

En este capítulo se abordan las principales características de los niños de preescolar y la importancia que tiene este nivel educativo para el desarrollo de diversas habilidades físicas, mentales, sociales, emocionales y afectivas en el niño. Se hace referencia al valor que tienen los derechos de los niños en todo el mundo, dándoles mayor importancia al derecho a la educación y al sano esparcimiento, tomando como referentes los Artículos 3º y 4º Constitucional y los principios promulgados en la Declaración de los Derechos de los niños. Otro aspecto que se desarrolla dentro de este apartado es cómo es que el niño construye el símbolo y su pensamiento en esta etapa de su de su desarrollo.

1.1 Derechos de los niños.

El fin primordial de las leyes es proteger y regular la convivencia humana. En el caso de los niños tiene una importancia especial, debido a que ellos no sólo representan el futuro, sino el presente para todas las naciones. El progreso de un país, depende de una niñez sana, feliz y emprendedora, llena de metas y energía para cumplirlas (Constitución Política, 2015). Los niños representan una parte muy importante de la sociedad, por tal motivo su salud, educación e integridad física y moral deben ser protegidas y respetadas, para que sean personas sanas y de bien y así lograr mejorar la nación.

El niño por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidados especiales, así como protección legal antes y después de su nacimiento. Debido a esa necesidad de protección especial la Asamblea General proclama la Declaración de los Derechos del Niño el 20 de noviembre de 1959 con el fin de que los niños puedan tener una infancia feliz y gozar en su bien y en el de la sociedad (Tamés, 2005).

Desde 1959 la Organización de las Naciones Unidas (ONU) se dio a la tarea de crear una Declaración de los Derechos de los Niños. Después, en 1989 la Asamblea extraordinaria de la ONU promulgó la Convención sobre los Derechos del Niño.

En 1961 fue creado el Instituto Nacional de Protección a la Infancia, que posteriormente dio origen al Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF). Finalmente, desde 1990, el Artículo cuarto de la Constitución legisla los derechos básicos de la niñez (Constitución Política, 2015).

La protección a los niños ha llevado un largo proceso desde hace mucho tiempo. En los últimos años distintas instituciones se han dado a la tarea de preservar los derechos de los niños ya que se considera que necesitan protección y cuidados especiales debido a que aún no se encuentran en una etapa de madurez para poder protegerse por sí mismos.

En el artículo 4º Constitucional se menciona que el Estado debe velar y cumplir con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos. “Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral” (Constitución Política, 2015, p. 10).

Es una obligación del Estado cumplir con lo estipulado en los Artículos de la Constitución, sin embargo, esto ha sido incongruente con la realidad, ya que aún en la actualidad se puede ver a miles de niños que no tienen acceso a sus derechos, niños muriendo de hambre, que no van a la escuela, o que tienen que trabajar desde pequeños.

Un derecho de suma importancia para los niños es la educación, el Artículo 3º Constitucional hace referencia a este derecho, en el se dice que todo individuo tiene derecho a recibir educación básica (preescolar, primaria y secundaria) obligatoriamente. Esta educación debe ser democrática, nacional, debe contribuir a la mejor convivencia humana, evitando privilegios de raza, religión y sexo. También deberá ser de calidad y gratuita.

Respecto al sano esparcimiento para su desarrollo integral, los niños tienen derecho al descanso, al entretenimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en actividades culturales, deportivas y artísticas, como factores primordiales de su desarrollo y crecimiento.

Como se mencionó anteriormente, existen varios documentos que apoyan y protegen los derechos de los niños, entre ellos la Declaración de los Derechos de los Niños, la Convención de los Derechos de los Niños y la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Estos documentos coinciden en los siguientes diez principios básicos a favor de la niñez:

En el principio uno, se menciona que “el niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración”. En estos derechos se reconocen a todos los niños sin distinción de raza, color, sexo, idioma, religión, origen nacional o social, posición económica u otra condición (Tamés, 2005, p. 18).

El principio dos, hace referencia a que “el niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios” para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable, libre y dignamente (Constitución Política, 2015, p.148).

Principio tres, “el niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y a una nacionalidad” (Tamés, 2005, p. 18).

En el principio cuatro, se dice que “el niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social”. Tiene derecho a crecer y desarrollarse en buena salud, por lo tanto se le debe proporcionar a él y la madre cuidados prenatales y postnatales. Asimismo tiene derecho a alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos (Constitución Política, 2015, p. 149).

En el principio cinco, “el niño física o mentalmente impedido o que sufra algún impedimento social debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especiales que requiere su caso particular” (Tamés, 2005, p. 18).

En el principio seis, “el niño para pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, necesita amor y comprensión”. Siempre que sea posible deberá crecer bajo la responsabilidad de sus padres, en un ambiente de afecto y seguridad moral y material (Constitución Política, 2015, p. 149).

Principio siete, “el niño tiene derecho a recibir educación” de forma gratuita y obligatoria. “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación”, por lo que la sociedad, y las autoridades públicas se deben esforzar por promover este derecho (Tamés, 2005, p. 19).

En el principio ocho, se hace referencia a que el niño debe figurar entre los primeros que reciban protección y socorro.

En el principio nueve, se expresa que el niño no debe de trabajar antes de una edad adecuada y debe ser protegido contra abandono, crueldad y explotación.

Principio diez, el niño debe ser protegido contra la discriminación racial, religiosa o de cualquier índole, y debe ser educado con comprensión y tolerancia.

Los derechos de los niños son un conjunto de normas que protegen a los menores de edad. Todos y cada uno de estos derechos son necesarios y obligatorios, por lo que ninguna persona puede quebrantarlos bajo ninguna circunstancia. Dichos derechos están previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en los tratados internacionales y en las demás leyes aplicables, esencialmente en la Convención sobre los Derechos del Niño y en la Ley General de los Derechos.

Sin embargo, a pesar de que existen estas leyes no siempre se cumplen, como se mencionó anteriormente, existen muchos niños no sólo en nuestro país sino en todo el mundo que carecen del conocimiento de sus derechos o que no se les proporcionan como es debido, por ejemplo: niños en condiciones de pobreza que no van a la escuela o que son discriminados por su raza, sexo o religión; muchos que no

tienen que comer, ni dónde vivir; otros ni siquiera son registrados con un nombre propio y muchos más que son maltratados y explotados.

1.2 Características de los niños de preescolar.

El nivel preescolar es una etapa de suma importancia para las personas ya que es ahí donde comienzan su educación formal. Considero que en esta etapa el juego puede ser una herramienta favorecedora para lograr los aprendizajes en los niños. Para entender lo anterior, y antes de continuar, es preciso hacer una descripción del desarrollo del niño en esa etapa.

Los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños ya que en esta etapa desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social (PEP, 2004).

Esos primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica o genética, pero en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, es decir, la interacción con otras personas, ya sean adultos o niños (Programa de Estudio, 2011).

En preescolar se da la construcción social, cognitiva y emotiva de la primera infancia de aquí la importancia de la educación inicial y preescolar (Domínguez, 2014). Otro punto que considero substancial destacar es que la escuela a este nivel favorece los procesos de formación, satisface las necesidades de aprendizaje en los niños y su desarrollo, pone en equilibrio las capacidades personales, las relaciones con iguales y la integración social (García, 2014). Además, prepara a los niños para una trayectoria exitosa en la educación primaria, y ejerce una influencia duradera en su vida personal y social (PEP, 2004).

Los niños de edad preescolar se encuentran en el periodo preoperacional el cual abarca a niños de entre 2 y 7 años, esta etapa se caracteriza por la capacidad de representación o función simbólica e inteligencia verbal (González, 2000).

En la etapa preoperacional pueden distinguirse dos estadios: el primero de los 2 a los 4 años, en el cual se extiende el periodo del lenguaje egocéntrico, enriquece su vocabulario y habla mucho, el segundo estadio dentro de este periodo es el del pensamiento intuitivo que se extiende hasta los 6 años. De los dos a los siete años se desarrolla el lenguaje verbal y la capacidad de pensar con palabras y con imágenes. La función simbólica crea, recrea y construye la imagen mental, especialmente a través del juego (González, 2000).

Autores como Domínguez (2014), Piaget (1995) y Hughes (2006) señalan que en esta etapa el niño demuestra la capacidad para realizar tareas que implican seguir una cierta secuencia, empieza a realizar copia de letras, y hace uso de esquemas cognitivos, relatos de experiencias pasadas en forma secuencial y establece relaciones causa efecto. Es capaz, mediante el lenguaje, de reconstituir sus acciones pasadas en relato, así como de anticipar sus acciones mediante la representación verbal. También, muestra señales de pensamiento lógico a medida que comienzan la transición de operaciones concretas. Su pensamiento está más organizado y tienden a ver el mundo como un lugar más racional.

Dentro de esta etapa también se desarrolla la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto (Domínguez, 2014).

En el caso del Programa de Educación Preescolar (2004) se insiste en que en esta etapa los niños desarrollan seguridad y confianza en sí mismos, reconocen sus capacidades propias, sus capacidades para conocer el mundo, así como la curiosidad, la atención, la observación, la formulación de preguntas y explicaciones, la memoria, el procesamiento de información, la imaginación y la creatividad.

Otro punto que es importante rescatar es que el contacto con el mundo natural y las oportunidades para su exploración, así como la posibilidad de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano, les permite ampliar su conocimiento acerca del mundo que les rodea y simultáneamente, desarrollar sus capacidades cognitivas: las capacidades de observar, conservar información, formularse preguntas, poner a

prueba sus ideas previas, deducir o generalizar explicaciones o conclusiones a partir de una experiencia, reformular sus explicaciones o hipótesis previas, aprender y construir sus propios conocimientos (PEP, 2004).

En otro sentido, desde el punto de vista de Vigotsky (citado por González, 2000) las funciones psíquicas superiores desarrolladas en el niño, como la percepción, atención, memoria, pensamiento, lenguaje no son innatas esto quiere decir que no son transmitidas genéticamente, sino que son el resultado de la asimilación que cada individuo hace de las distintas producciones de la cultura.

Otro aspecto importante dentro del desarrollo del niño es la construcción de la imagen corporal, con ella se logra un proceso en el que van descubriendo las posibilidades que tienen para moverse, desplazarse y comunicarse a través del cuerpo, y para controlarlo (PEP, 2004).

En preescolar alcanzan en general altos niveles de logro en las capacidades motrices: coordinan los movimientos de su cuerpo y mantienen el equilibrio, caminan, corren, trepan; manejan con cierta destreza algunos objetos e instrumentos mediante los cuales construyen juguetes u otro tipo de cosas o representan y crean imágenes y símbolos (PEP, 2004).

El desarrollo motor del niño en esta etapa consiste en el perfeccionamiento de destrezas de movilidad y coordinación motora fina. A los dos años el niño puede realizar acciones como: caminar, correr, saltar de una cierta altura, batear una pelota, cambiar páginas de un libro una por una, identificar de tres a cinco dibujos, jugar a dar de comer a sus muñecos, sabe utilizar bien la cuchara, puede desplazarse con facilidad, subir escaleras, manipular plastilina, etcétera, pero se encuentra limitado en el desarrollo de funciones motoras finas, como recortar, pegar o usar con eficacia un lápiz o un pincel (González, 2000; Hughes, 2006).

A los tres años puede caminar en línea recta, correr acelerando o disminuyendo su velocidad, se puede parar en un pie momentáneamente, subir escaleras, saltar con los dos pies juntos. Su coordinación en ojos y manos mejora, puede lanzar cosas sin

perder el equilibrio, se viste sin ayuda, sabe desabrochar botones, sus trazos son más precisos, come solo aunque a veces se bata un poco, se sabe poner los zapatos, puede verter líquido de una jarra a un vaso, tiene mucha imaginación, se interesa cada vez más en lo que hacen los adultos, adquiere interés por el juego dramático, en donde representa papeles de adultos por sí solo, tiene mayor capacidad para compartir, esperar su turno y cooperar, y busca interacción social (González, 2000; Hughes, 2006).

A los cuatro años corre con más armonía, realiza saltos de longitud, domina más los músculos de sus piernas, tronco y brazos, puede cortar con tijeras a lo largo de una línea. Respecto al lenguaje, los niños a esta edad reconoce e interpreta todos los fonemas de la lengua de su entorno familiar, pero su articulación no es perfecta, tiene un aspecto más seguro y una mayor confianza en sí mismo. Se interesa más por las líneas, las formas y los colores que por las acciones motrices en las que se centraban antes; para ellos, el proceso de creación es más importante, que el producto concreto. A partir de los 4 años los niños ya razonan sobre sus representaciones y sobre las de los demás, encuentran funciones y consecuencias de la simbolización, como el ejercitar los esquemas simbólicos en una función de integración emocional, de familiarización con roles sociales, entonces, el juego no sólo muestra el desarrollo, sino que contribuye a él (González, 2000; Hughes, 2006; PEP, 2004; Domínguez, 2014).

A los cinco años trepa, salta, corre, empuja, ensarta cuentas en un hilo, controla el lápiz y copia un cuadrado y un triángulo, dibuja la figura humana de forma reconocible. Su lenguaje pierde el carácter infantil, su articulación es buena, intenta comprender el significado de las palabras, es capaz de crear e inventar palabras, sabe construir diversos tipos de oraciones y utiliza un vocabulario de cierta riqueza, muestran señales de pensamiento lógico, su pensamiento está más organizado que antes, es menos egocéntrico y considerablemente más realista (González, 2000; Hughes, 2006).

De seis a siete años se modifica mucho el rendimiento físico-motor, tiene un mayor control de sus esfínteres, su coordinación motora mejora y su escritura es más clara.

Puede comprender y producir aproximadamente todos los sonidos del lenguaje, su vocabulario crece enormemente (González, 2000).

En la edad preescolar los niños y las niñas logran un amplio repertorio emocional que les permite identificar en los demás y en ellos mismos diferentes estados emocionales como: ira, vergüenza, tristeza, felicidad, temor y desarrollan paulatinamente la capacidad emocional para funcionar de manera más independiente en su pensamiento, sus reacciones y sus sentimientos (PEP, 2004).

La comprensión y regulación de las emociones implica aprender a interpretarlas y expresarlas, a organizarlas y darles significado, a controlar impulsos y reacciones en el contexto de un ambiente social particular (PEP, 2004).

Le Boulch (1996) argumenta que en esta etapa hay un aumento de la capacidad representacional, que se desarrolla en tres ámbitos, el primero es el lenguaje y pensamiento, el segundo el dibujo y el tercero el juego simbólico (Domínguez, 2014).

El niño es capaz de formar conceptos y de poseer símbolos como el lenguaje para comunicarse, estos conceptos están limitados a su experiencia inmediata personal, o sea el egocentrismo (González, 2000).

Respecto al lenguaje, los niños de preescolar generalmente hablan con las características propias de su cultura, usan la estructura lingüística de su lengua materna, así como con las pautas o los patrones gramaticales que les permiten hacerse entender. Saben que pueden usar el lenguaje con distintos propósitos como manifestar sus deseos, conseguir algo, hablar de sí mismos, saber acerca de los demás, crear mundos imaginarios mediante fantasías y dramatizaciones, etcétera (PEP, 2004).

El juego propicia que las niñas y los niños exploren y ejerciten sus competencias físicas, e ideen y reconstruyan situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles. También, ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (Programa de Estudio, 2011).

Los niños de preescolar empiezan a identificar las actividades que hacen mejor, igual o peor que sus compañeros. Es así que, las buenas relaciones con sus compañeros son necesarias para un óptimo desarrollo social (Domínguez, 2014).

Como se puede observar, es en esta etapa en donde el niño logra grandes avances en su desarrollo físico, mental, social, emocional y afectivo, que permiten la construcción de su personalidad y conciencia a través de su propia experiencia.

1.3 Construcción del simbolismo en los niños.

El juego y el desarrollo se encuentran conectados en forma inseparable. Los juegos son imaginación en acción y siguen reglas de conducta conforme a un plan interno. El juego que abarca de los tres a los seis años de edad o que predomina durante los años preescolares es el juego simbólico, simulado o imaginario (Hughes, 2006). En los juegos imaginarios se manifiestan distintas formas de expresión, que dan lugar a los juegos simbólicos, a los de imitación, dramáticos y de roles (Glanzer, 2000). Todo juego simbólico se vuelve una representación que el niño da a un socio o amigo imaginario.

En el juego simbólico el niño le asigna a un objeto un determinado significado, por ejemplo: en el juego simbólico un palo puede convertirse en un caballo o un lápiz en un avión. Puede ocurrir en forma paralela, cuando dos o más niños juegan juntos, pero cada uno se encuentra bajo sus propias fantasías (Hughes, 2006).

Este tipo de juego es una respuesta del niño ante las necesidades que le impone hacer frente a los requerimientos del mundo de los adultos. La utilización de símbolos en el juego le permite al niño crear una situación imaginaria, en la cual se produce una tensión entre la búsqueda a una respuesta a sus deseos y las limitaciones de la realidad representada (Hughes, 2006).

Se puede decir que el juego simbólico se da particularmente en el nivel preescolar, en este tipo de juego la imaginación tiene un papel muy importante ya que un objeto toma un sinnúmero de significados, según el niño se los quiera dar, de acuerdo con la situación o contexto que él cree en su imaginación.

Cabrera (1995, p. 34) menciona que:

El verdadero juego simbólico inicia cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles; para la corriente psicogenética esto sucede a partir de la función simbólica, cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras y atribuirles una significación global.

Por ejemplo, una caja de cartón puede ser una casa, un carro o un avión, según el significado que el niño le quiera otorgar.

En el juego simbólico surgen y se desarrollan aspectos importantes de la actividad simbólica del niño. La importancia de la función simbólica en la vida del niño es fundamental, debido a que crea las condiciones necesarias para la adquisición de acciones externas e internas con los símbolos y los signos (Soloviera, 2012).

El juego simbólico es una condición fundamental para el desarrollo de la función simbólica, que incluye las acciones de representación, sustitución, imaginación y modelación. La acción de representación se refiere a la ejecución de una acción ante la ausencia del objeto o fenómeno de acuerdo con su imagen, por ejemplo, la acción de *apagar el fuego de un encendedor cuando éste está apagado*. La acción de sustitución se refiere a la posibilidad de utilizar un objeto en lugar de otro. La acción de imaginación consiste en la posibilidad de crear y representar diversas acciones, objetos y fenómenos ante su ausencia. La acción de modelación es la posibilidad de actuar de acuerdo con modelos y la creación de éstos y sus esquemas, se relaciona con el nivel más alto de la función simbólica (Soloviera, 2012).

“La función simbólica es la capacidad que el sujeto adquiere para representar un objeto o suceso no presentes por medio de objetos o gestos que son simbólicos en la medida en que sirven para evocarlos” (González, 2000, p. 202). Por ejemplo: la muñeca que representa al bebé en el juego. Esta función simbólica se manifiesta en la imitación, el juego simbólico, el dibujo, las imágenes mentales y el lenguaje.

La función simbólica crea, recrea y construye la imagen mental, a través del juego que adquiere, a partir de entonces, a través de la imitación. No sólo permite que el

niño sea capaz de representar las cosas mediante símbolos, sino también para adquirir conciencia e identidad personal (González, 2000).

Atendiendo a lo anterior, es importante mencionar que Piaget (1959) en “La formación del símbolo en el niño” menciona que a través del juego, el niño expresa sus fantasías, sus deseos y sus experiencias de un modo simbólico.

Con el simbolismo el niño les adjudica distintos valores o roles a las cosas. El valor dado a los objetos es atribuido y conocido sólo por el jugador que se lo confiere y por los participantes que aceptan la consigna. El mismo objeto que para un niño es considerado como un determinado elemento, para otro podrá significar otra cosa, y en un mismo juego un elemento puede transformarse en un objeto distinto. Por ejemplo: una caja puede ser un auto, una casa o una cuna, según lo requiera la situación, por lo que el valor real del elemento desaparece y es reemplazado por su *valor simbólico circunstancial* (Glanzer, 2000). El símbolo se basa en el parecido del objeto presente “significante” y el objeto ausente “significado”.

1.4 Juego lúdico.

La palabra juego viene del latín *jocus* que significa broma. Por lo que el juego se considera gozo, lleva en sí humor, diversión y risa. Jugar es dedicarse a una actividad para divertirse, para obtener placer. El juego sólo tiene fin en sí mismo, el niño juega por jugar, experimentando una sensación de control sobre lo que le rodea y sobre sus acciones (Ferland, 2005).

Sánchez (1983) menciona que:

El juego es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego. El juego a lo largo del desarrollo evolutivo, adopta diferentes modalidades, de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa.

Al niño le resulta difícil expresar verbal y ordenadamente los conflictos y sentimientos que le invaden. A través del juego expresa de un modo simbólico las tensiones y

deseos que no puede expresar libremente en realidad, y mediante la interpretación de su modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación.

En este sentido, el juego es una forma espontánea, placentera, fuente de desarrollo creativo, de autoaprendizaje, investigación y autodescubrimiento. Constituye un canal para la expresión de necesidades, facilitando el desarrollo integral del niño, ya que es la forma en cómo trabaja su realidad, la siente y la transforma. Además ayuda al progreso de la personalidad, así como al desarrollo de funciones fisiológicas, intelectuales y sociales. Por lo que debe entenderse como un estilo de vida que nos permite ser libres y desarrollarnos como personas. Es una actividad mediante la cual el niño construye la realidad (Mariotti, 2011).

Para Ferland (2005, p. 26) el juego es “una actitud subjetiva donde placer, curiosidad, sentido del humor y espontaneidad se dan la mano, lo que se traduce en una conducta escogida libremente y de la que no se espera ningún rendimiento específico”. El juego es el lugar de las fantasías, utilizando sus habilidades creativas, el pequeño decide lo que es la realidad, la transforma y la adapta a sus deseos. A través del juego el niño expresa sus sentimientos tanto positivos como negativos.

Es una actividad no obligada y sin control exterior, la cual se expresa libremente y es autocontrolada, y a través de la cual el niño obtiene placer. El juego es al mismo tiempo una actividad real y simulada, se justifica por sí mismo, no tiene un objetivo exterior a sí mismo (Baudier y Delay, 1986).

Se puede considerar al juego como la actividad propia del niño por excelencia. La actividad lúdica es su posibilidad de acción y, por lo tanto, su medio de expresión. Por esa razón el juego es una actividad necesaria y formativa durante la niñez, y más adelante como una actividad de placer y distracción (Glanzer, 2000).

La actividad lúdica es expresión de libertad, de vida, de sentimientos. No hay ninguna posibilidad de que una persona desarrolle su inteligencia si tiene inhibida su libertad y afectividad para expresar su mundo interno o simplemente para jugar. El juego responde a un estímulo interno, es una necesidad que se manifiesta de diferentes maneras, en el niño se ve de manera permanente, en el adulto por medio

de los hobbies. En las actividades lúdicas no deben existir procesos autoritarios de dirección, recompensas, intereses didácticos, ni finalidades e intenciones diferentes a la libertad y conciencia de sí mismo (Mariotti, 2011).

Para Díaz (2006, p. 21) las prácticas lúdicas son:

Representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del “Yo”.

Lo lúdico se manifiesta en múltiples formas, como las expresiones artísticas, folclóricas, el juego, los carnavales, etc., generalmente tiene que ver con toda acción que produce diversión, placer, gozo o alegría (Díaz, 2006).

1.5 Tipos de pensamiento.

La comprensión del pensamiento resulta fundamental para entender mejor la forma de razonar y pensar de los niños a lo largo de su desarrollo. Los niños tienen pensamientos y, por lo tanto, experiencias mentales como sueños, percepciones, creencias e intenciones (Wellman, 1995).

Un pensamiento es una corriente incontrolada de ideas que pasan por nuestra mente, las cuales son automáticas y no están reguladas, el pensamiento no se puede detener, es todo lo que transita por la mente (Dewey, 1989). Un pensamiento o idea es una imagen mental de algo que está presente en la realidad, y el hecho de pensar es la sucesión de esas imágenes. También puede ser considerado como sinónimo de creencia. Una creencia se refiere a algo que la trasciende y al mismo tiempo certifica su valor, realiza una afirmación acerca de una cuestión, hecho, principio o ley (Dewey, 1989). Se puede decir que un pensamiento es la capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones, es todo lo que pasa por nuestra mente, sea algo que creemos o algo real.

No obstante, el pensamiento no sólo es depositario de creencias, sino que construye e interpreta la información del mundo y formula hipótesis, conjeturas y razonamientos

sobre esa información. Las creencias son el producto de procesos formativos del pensamiento como el razonamiento, el aprendizaje y el recuerdo. Creer es un proceso que consiste en dar crédito a la realidad de algunos acontecimientos, está relacionado a procesos como conocer, fantasear, imaginar, soñar y, sobre todo, razonar (Wellman, 1995).

Desde el punto de vista de Piaget (en Woolfolk, 1999) el primer paso de la acción al pensamiento es la internalización de la acción, o sea, realizar una acción en forma mental más que física. El primer tipo de pensamiento que se separa de la acción incluye la construcción de esquemas simbólicos, la capacidad de formar y usar símbolos como palabras, gestos, signos, imágenes, etc.

En este sentido, el lenguaje juega un papel muy importante, ya que al permitir al sujeto explicar sus acciones, le facilita reconstruir el pasado y anticipar las acciones futuras, aún no ejecutadas, hasta sustituirlas por la palabra sin llevarlas a cabo. Éste es el punto de partida del pensamiento, el lenguaje es la fuente del pensamiento ya que vehicula conceptos y nociones que pertenecen a todos, y que refuerzan el pensamiento individual mediante un sistema de pensamiento colectivo amplio, en el pensamiento colectivo está sumergido el niño cuando domina la palabra (Piaget, 1995), que son esquemas representativos de cosas y, por lo tanto, en ellas confluyen conceptos (pensamiento) y símbolos (lenguaje) (González, 2000).

Autores como González (2000) y Labinowicz (1998) señalan que Piaget clasificó los niveles del pensamiento infantil en cuatro periodos principales:

- El pensamiento sensoriomotriz. Del nacimiento hasta los dos años de edad, el cual es practicado el resto de la vida. Sus características son la coordinación de movimientos físicos, prerrepresentacional y preverbal.
- Pensamiento preoperacional. Es peculiar desde los 2 a los 7 años. Muy abundante en años sucesivos. Habilidad para representar la acción mediante el pensamiento y el lenguaje prelógico.

- Pensamiento concreto. Peculiar de 7 a 11 años. Poco frecuente en el hombre de la calle. Es un pensamiento lógico, pero limitado a la realidad física.
- Pensamiento formal. De los 11 a los 15 años. Suele establecerse hacia los 15 años. En muchas personas, no llega a darse nunca. Es un pensamiento lógico, abstracto e ilimitado.

En la etapa de entre dos y siete años se desarrolla el pensamiento preoperacional, se caracteriza por la descomposición del pensamiento en función de imágenes, símbolos y conceptos (Labinowicz, 1998), así como por la capacidad de representación o función simbólica e inteligencia verbal. El niño a esta edad es capaz de formar conceptos poco a poco y de poseer símbolos como el lenguaje para comunicarse (González, 2000). En esta etapa se desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar de forma simbólica. Conforme el niño avanza, esta capacidad es algo limitada al pensamiento (Woolfolk, 1999).

Dentro del periodo preoperatorio se percibe el pensamiento simbólico y el intuitivo. El pensamiento simbólico se refiere al significado que el niño le da a un determinado objeto. El pensamiento intuitivo se da sin la necesidad de analizar o razonar. En dicho periodo se va desarrollando un pensamiento simbólico, que permitirá adquirir el lenguaje. Dentro de este pensamiento o estadio preconceptual Piaget (en González, 2000) sostiene que el niño adquiere la función simbólica a través de desarrollos especializados de la asimilación y, en especial, la acomodación.

El juego simbólico aparece casi al mismo tiempo que el lenguaje, pero de forma independiente a él, y representa un papel considerable en el pensamiento de los niños, como fuente de representaciones individuales y de esquematización representativa individual (Piaget, 1995).

Para Piaget (1995) la fuente del pensamiento debe buscarse en la función simbólica, pero también, la función simbólica se explica, por la formación de las representaciones.

Por otra parte, el pensamiento intuitivo es representativo; este pensamiento se da entre los 4 y 7 años y conduce a las operaciones lógico-concretas. Dentro de las características del pensamiento intuitivo es que va desapareciendo paulatinamente lo preconceptual, el niño va a dejar de relacionar hechos que no tienen ninguna relación entre sí, la intuición va a depender cada vez más de las relaciones intrínsecas de los objetos y de los conjuntos. Por ejemplo, cuando un niño valora la cantidad de determinados objetos sólo por el espacio ocupado, es decir, por lo que percibe sin buscar relaciones (González, 2000). La intuición es una interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales que prolongan los esquemas sensorio-motrices. Es la forma superior de equilibrio que alcanza el pensamiento (Piaget, 1995).

Durante esta etapa también se encuentran:

Todas las transiciones entre dos formas extremas de pensamiento, representadas en cada una de las etapas de este periodo y prevaleciendo la segunda de ellas paulatinamente sobre la primera. Esta primera forma es la del pensamiento por incorporación o asimilación puras, de las que el egocentrismo, por consiguiente, toda objetividad. La segunda de estas formas es la del pensamiento adaptado a los demás y a lo real, que preludia de esta forma el pensamiento lógico (Piaget, 1995, p. 35).

Otro tipo de pensamiento es el egocéntrico, que es un pensamiento que no tiene presente normas sociales (Moreno y Griffa, 2005). Se presenta en el juego simbólico que constituye una actividad real del pensamiento, esencialmente egocéntrica. Su función consiste, en satisfacer al yo mediante una transformación de lo real en función de los deseos (Piaget, 1995).

El lenguaje egocéntrico se manifiesta en la repetición, es decir, en reproducir frases sin proponerse transmitir información, hablar sin dirigirse a un personaje real y hablar con otros niños sin tomar en cuenta lo que dicen (Moreno y Griffa, 2005).

También existe una forma de pensamiento verbal, se trata del pensamiento del niño de dos a siete años, este pensamiento prolonga la asimilación y la construcción de lo real (Piaget, 1995).

Se puede decir que el pensamiento precede al lenguaje, y éste se limita a transformarlo ayudándole a alcanzar sus formas de equilibrio mediante una esquematización más avanzada y una abstracción más móvil (Piaget, 1995).

El pensamiento se asienta progresivamente en el lenguaje hablado de padres, maestros y de quienes rodean al niño, de este modo obtienen un cierto grado de coherencia, claridad y comunicabilidad, que lentamente lo desprende del egocentrismo (Moreno y Griffa, 2005).

Otro tipo de pensamiento que es importante mencionar es el animista, que se refiere a la tendencia de concebir las cosas como si estuvieran vivas y dotadas de intenciones. Busca el “por qué” y la razón de ser de las cosas. Proviene de una asimilación de las cosas a la actividad propia (Piaget, 1995). Puede tomar forma en los personajes y objetos creados por el niño, convirtiéndolos y manejándolos a su voluntad. Es una forma subjetiva de transformar y adaptar las cosas, lo cual le permite comunicarse con ellas y con sus juguetes. Es personal y circunstancial, es decir, el valor que se le da a los objetos sólo es conocido por el jugador que se lo confiere (Glanzer, 2000).

Por ejemplo:

Daniela, de tres años, tiene en sus brazos un muñeco bebé sin ropas.

Daniela: - Me voy a casa porque el nene tiene frío.

Seguidamente se mete a una caja de cartón invertida, dos de cuyas aletas hacen las veces de puertas. Se queda adentro un rato y luego sale acariciando al muñeco (Glanzer, 2000).

En este ejemplo, se puede observar que para Daniela esa caja de cartón es una casa, en la cual puede cuidar a un bebé desabrigado.

Por su parte, el pensamiento artificialista es una creencia de que las cosas han sido construidas por el hombre o por una actividad divina (Piaget, 1995).

Hay que señalar que el pensamiento es una actividad o creación de la mente representada durante el día en forma de imágenes mentales y en la noche a través de los sueños, lo posee cada persona y lo desarrolla conforme aprende. Aunado a ello el lenguaje juega un papel muy importante, ya que a través de él se exterioriza el pensamiento.

El pensamiento de los niños de preescolar, como se mencionó anteriormente, se conoce como pensamiento preoperacional, el cual abarca de los 2 a los 7 años. En esta etapa éste se constituye principalmente de imágenes y símbolos.

CAPÍTULO II

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.

En este capítulo se pretende conceptualizar el término “juego” en el nivel preescolar, por lo que se señala brevemente su origen y conformación, asimismo se muestran sus principales características y la importancia que tiene en esta etapa. También se abordan algunos tipos de juego y teorías que hablan al respecto.

2.1 ¿Qué es el juego?.

El juego es considerado una actividad privilegiada de la infancia y su importancia en la educación ha sido tomada en cuenta desde tiempos muy remotos (Sarlé, 2006). Es reconocido como una actividad trascendente, principalmente en la niñez, ya que el niño se encuentra desarrollándose y, por lo tanto, aprende constantemente de tal forma que el juego desempeña una herramienta clave para favorecer dicho proceso.

Debido a que el juego ayuda al desenvolvimiento del niño, necesita ser fomentado, ya sea por los padres, por los docentes o por cualquier otra persona. Como se señaló anteriormente, es importante que el niño aprenda desde pequeño, porque “jugar es un modo de aprendizaje que lo prepara para su vida futura, es decir, para su participación con otros compañeros, además favorece el desarrollo de habilidades motoras, sociales y emocionales” (Domínguez, 2014, p. 22).

En el Programa de Educación Preescolar (2004) se señala que a través del juego los pequeños adquieren conocimientos fundamentales y desarrollan competencias que les permiten actuar cada vez con mayor autonomía y continuar su propio y acelerado aprendizaje acerca del mundo que les rodea. Por lo tanto, se puede decir que todo niño necesita jugar constantemente. A través del juego los niños se desarrollan, además se favorece su aprendizaje al igual que diversas habilidades que le servirán como herramienta para desenvolverse en su vida diaria.

Debido a que el juego forma parte del desarrollo del niño, porque está presente en todos los momentos de su crecimiento, se puede afirmar que todo niño crece a

través de él, consolidándose progresivamente, pudiendo seguir un ritmo individual que lo posibilita a lograr nuevas destrezas (Glanzer, 2000). Como se puede observar, el juego no es simple descarga motora, como muchos adultos pudieramos pensar.

Antes de continuar es necesario que señalemos qué se entiende por juego. Este término, etimológicamente procede de la voz latina "iocus", que significa acción y efecto de jugar, "siendo su derivación semántica la que corresponde a diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas" (Bravo, 1999, p. 21).

El juego es una actividad necesaria y formativa durante los primeros años de vida, aunque durante la niñez, y más adelante, se vuelve una actividad de placer y distracción (Glanzer, 2000).

También se puede decir que es el eje sobre el que giran todas las acciones y vivencias infantiles. A través de él, el niño disfruta, se entretiene, distrae, crea y recrea, trabaja y se relaciona con otros niños (Bravo, 1999). Observamos que en la primera infancia el juego involucra la mayor parte del tiempo en que el niño permanece en vigilia.

Esto no escapa de los Programas de Estudio, tal es el caso del PEP (2004, p. 35) donde se menciona que "el juego es un impulso natural de los niños y las niñas y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y propicia el desarrollo de competencias".

Se le puede entender como la actividad corporal natural más importante de la vida, pues a través de él se usa la intuición, la destreza y el equilibrio, entre otras cosas. Además el juego favorece la naturalidad y espontaneidad del niño (Bravo, 1999). Asimismo, propicia que los niños exploren y ejerciten sus competencias físicas, ideen y reconstruyan situaciones de la vida familiar y social, en las que actúan e intercambian papeles (PEP, 2004).

Otro punto que es importante resaltar es que a través del juego se educa en los niños la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo y el sentido de la

amistad. Cuando el niño comienza a jugar es porque trata de imitar, de realizar acciones independientes. El juego es social por su naturaleza, y lo suscita la aspiración de conocer cosas nuevas sobre el mundo, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos. También, es considerado como un “medio de desarrollo intelectual del niño, porque a través de él se desarrolla su lenguaje, su imaginación, comienzan a hacer juicios y a crear sus propias conclusiones” (Zhukovskaia, 1987, p. 13).

A su vez, es función, estímulo y formación del desarrollo infantil. Para el niño es un instrumento que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia (Zapata, 1995).

En este sentido, se puede decir que el juego es una actividad fundamental en la vida del niño, ya que favorece competencias tanto físicas como sociales y personales. Además promueve su independencia, imaginación, resolución de problemas y relación con otras personas.

Puede intervenir como “medio para facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables para procedimientos de autoeducación y de individualización” (Decroly y Monchamp, 1920, p. 27).

En otro sentido, el juego es un comportamiento que genera estimulación y se encuentra gobernado por las necesidades y deseos del niño (Cabrera, 1995). Para Hughes (2006) el juego proporciona una atmósfera cómoda y relajada en donde los niños pueden aprender a resolver una diversidad de problemas. Es una actividad guiada internamente a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo, porque requiere que los jugadores comprendan y que puedan construir realidades mentales que les permitan imaginar y entender ficciones y facilita la resolución de problemas (Sarlé, 2006).

Para Piaget (en Hughes, 2006) el juego involucra la consolidación de las actividades físicas y mentales que se han aprendido y facilita el aprendizaje, ya que expone al

niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar el mundo. Es una actividad que permite la construcción del conocimiento en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, aunque tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa (Zapata, 1995).

Mediante el juego se puede facilitar el aprendizaje, ya que a través de él el niño construye nuevos conocimientos que le permiten desenvolverse más hábilmente en su vida cotidiana de una forma entretenida y relajada, según sus deseos y necesidades.

Desde otro punto de vista, el niño no juega para aprender pero generalmente aprende algo cuando juega. El juego es positivamente didáctico en todas sus manifestaciones, dando oportunidad al aprendizaje con o sin juguetes. El aprendizaje se realiza en todos los juegos, porque interviene la fantasía y la realidad (Glanzer, 2000). Durante el juego, los niños trascienden mas allá de sus propios cuerpos y pasa del dominio de los objetos al dominio de las interacciones sociales (Hughes, 2006).

Como se aprecia, el juego es una actividad inherente del ser humano, creativa y espontánea a través de la cual podemos desarrollarnos y relacionarnos en el ámbito familiar, social y cultural. El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño ya que le permite explorar su mundo, interactuar con otras personas, ser más autónomo, resolver distintos problemas y crear nuevos aprendizajes, entre otras cosas.

2.2 Características del juego.

El juego es una verdadera actividad que permite al niño alzarse a un nivel superior, ya que se trata de una actividad profunda. Para algunos autores como Glanzer (2000), Díaz (1997), Sarlé (2006) y Piaget (en Delval, 1994) el juego presenta las siguientes características:

- Es voluntario, ya que es la voluntad la que determinará si se entra en el juego o no. El niño realiza la actividad por el placer que le produce llevarla a cabo.

- Es selectivo, el jugador apela a su capacidad de elección, el niño elige generalmente su juego y lo desarrolla a su voluntad.
- Es creativo, cuando el niño juega, actúa y le da un sentido propio a lo que hace, toma constantemente iniciativas, sus actitudes cambian, alejándose de la realidad de ese momento para crear un mundo propio que nace de su imaginación y de su voluntad; él lo decide y lo maneja, poniendo así en juego la creatividad. Dicha creatividad está presente en los juegos de roles, donde cada personaje es creado por el jugador.
- Es espontáneo, se habla de la espontaneidad del juego en oposición al trabajo. El juego se caracteriza por ser una actividad espontánea y libre porque son los niños quienes deciden cuándo y cómo comienza, continúa y termina su juego. Son ellos quienes deciden sus propias reglas e introducen variaciones según su voluntad.
- Es proyectivo, los niños al jugar actúan o representan los conocimientos adquiridos en su medio socio-cultural, proyectan su mundo particular, el cual muchas veces no pueden verbalizar explícitamente.
- Es activo, es actividad en toda su extensión, ya que pone en acción cuerpo y mente.
- Placentero, el juego es una actividad que proporciona placer ya que es una realización inmediata de los deseos o las necesidades.
- Liberador, ya que permite disminuir las tensiones, además de que el niño puede llegar a resolver conflictos inconscientemente. Facilita la resolución de problemas de una forma más creativa.
- Ordenado, aunque no pareciera ser así, ya en su desarrollo se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con un rumbo específico, por lo que el juego siempre tiene un objetivo y, por lo tanto, una orientación. Es una actividad

guiada internamente a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo.

- Ficticio, surge de la imaginación, no es una realidad y aunque muchas veces se desprende de acontecimientos cotidianos son una representación que oscila entre lo real y lo irreal.
- Forma de comunicación, en la infancia es la manera más natural que tiene el niño de comunicarse con objetos, con otros niños o con el mundo en general.

“Gracias al juego podemos saber cómo el niño ve y construye su mundo, lo que quiere ser, sus preocupaciones y sus problemas. El niño expresa mediante el juego todo lo que le resulta difícil traducir en palabras” (Glanzer, 2000, p. 107), el juego es su lenguaje secreto.

Desde este punto de vista el juego tiene diversas características importantes que lo definen, las cuales cambian gradualmente según la etapa en la que se encuentra el niño. En la etapa de preescolar, que es la que nos interesa, el niño es capaz de decidir si entra a un juego o no y lo que quiere jugar, cuando juega hecha a volar su imaginación y su creatividad espontáneamente, al mismo tiempo que pone en acción sus movimientos corporales y su mente. Además de que jugar le produce placer puede ayudarlo a resolver diversas problemáticas que se le presentan y es un medio de comunicación muy importante que lo ayuda a relacionarse con el mundo que lo rodea.

2.3 ¿Por qué es importante el juego en la etapa preescolar?.

El juego constituye una actividad importante a lo largo de la vida, principalmente en la niñez. Para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan. A lo largo del tiempo se ha señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera. Además de que el juego es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano (Delval, 1994).

En este sentido, el juego es de suma importancia para el desarrollo y crecimiento de los niños tanto fuera como dentro del ámbito educativo, ya que los ayuda a realizar actividades difíciles sin que ellos lo noten, de una forma más agradable y creativa, para que no se aburran, ni se les haga tedioso y, de esta manera, pongan más interés, dedicación y aprendan a través del juego.

El niño pasa la mayor parte de su tiempo jugando, para él, el juego es su mundo, es el modo de descubrirlo y de descubrirse. Por ello, el desarrollo intelectual, afectivo y de la personalidad en general, está íntimamente ligado con la actividad lúdica (Moreno y Griffa, 2005).

A través del juego el niño aprende una gran variedad de cosas ya sea en la escuela o fuera de ella. El juego desempeña un papel necesario en el desarrollo, por lo que la educación formal debería aprovecharlo al máximo. Delval (1983) señala que el niño debe sentir que en la escuela juega, y a través de ese juego podrá aprender infinidad de cosas.

El juego ayuda a que los niños aprendan además, como se señaló en el capítulo uno, les proporciona seguridad, confianza, exploran, ponen a volar su imaginación, se relacionan con otros niños, toman conciencia a partir de su propia experiencia, desarrollan su creatividad, curiosidad, atención y memoria, entre otras cosas. Por tal motivo es considerado indispensable para el desarrollo.

También permite liberar el exceso de energía y preparar al niño para la vida adulta, además de que es una respuesta a una necesidad de relajamiento o un medio para descargar tensiones afectivas. Es considerado como el lenguaje del niño. “El niño en el juego se identifica con los personajes, de modo que estos pasan a ser máscaras dentro de las cuales puede realizar activamente en la fantasía lo que vivió en la realidad” (Moreno y Griffa, 2005, p. 224). En el juego el niño proyecta sus conflictos a través de conductas creativas.

En relación con esto se puede decir que el juego tiene gran importancia en la vida y desarrollo del niño dentro del ámbito social y educativo, ya que lo ayuda a crecer

sanamente y a aprender cosas nuevas de una forma interesante, además de que es una forma de expresión y de recreación de vivencias reales. Se considera como el lenguaje del niño porque por medio del juego puede expresar abiertamente sus sentimientos, emociones, pensamientos, necesidades, etc.

Raquel Soifer (en Moreno y Griffa, 2005, p. 225) señala que el juego estimula la fantasía, la imaginación y permite conocer la realidad y adentrarse en el mundo de los adultos. El juego favorece en esta etapa el desprendimiento de la madre para orientarlo hacia el mundo exterior, la conexión con otras personas y objetos y el incremento de su confianza en sí mismo al permitirle evaluar sus destrezas. Por lo que jugar es un “modo de acercamiento a lo real que permanece a lo largo de la vida”.

Desde este punto de vista considero que el juego favorece la autonomía del niño al permitirle interactuar con otras personas u objetos ajenos a su círculo familiar. Cuando el niño juega recrea situaciones de su realidad y experiencias que le permiten fortalecer factores como su expresión, independencia, socialización, compañerismo y colaboración.

Otro punto relevante, es la influencia del juego dentro del desarrollo, y cómo se ha integrado y aplicado en la educación, principalmente en el nivel preescolar, porque aquí retoma mayor valor. Por ejemplo, Vigotsky (en García, 2006) no dejó de valorar y observar la importancia del juego infantil como motor de desarrollo mental.

Además, coincido con el Programa de Educación Preescolar (2014), cuando establece que el juego en el nivel preescolar es de suma importancia porque favorece el desarrollo de habilidades en los niños, ya que se encuentran en un proceso constante de aprendizaje. En esta etapa el juego ayuda al niño en su desenvolvimiento personal y social, además de adquirir diversas capacidades para integrarse a la vida cotidiana.

Se dice que la mejor forma de aprender es aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego

o la considera como actividad integrada juego-trabajo, además, el juego permite enriquecer y corregir las formas lingüísticas y aumentar el vocabulario, desarrollar la coordinación visomotora y afirmar y orientar la lateralidad, entre otras cosas (Zapata, 1995).

Por lo tanto, la importancia que el juego tiene para el niño radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo, porque le permite vivir experiencias importantes para su desarrollo (Reyes, 1996). Castillo (1998) argumenta que el juego es una necesidad vital, ya que contribuye al equilibrio humano, es un medio de comunicación y liberación, así como un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

El juego visto desde este panorama es una herramienta que complementa el proceso educativo ya que a través de él, el niño adquiere nuevos conocimientos de una forma tan agradable que no percibe la relación entre juego y trabajo, lo cual permite que realice sus actividades favorablemente. Desde mi propia experiencia como educadora puedo decir que esto es verdad, cuando a los niños se les enseña de forma mecánica se distraen con facilidad y pierden el interés por el tema, en cambio, si se usan estrategias a través del juego se entretienen, ponen más atención y aprenden con mayor facilidad.

Los juegos pueden y deben servir como medio para educar. El proceso de educación “es la formación de los sentimientos, de las nociones y las relaciones morales, este proceso comprende la educación del amor, la amistad entre los niños, la simpatía”, etc. (Zhukovskaia, 1987, p. 11). Mediante los juegos se logra que los niños construyan sentimientos y valores de paz, amor, amistad, cariño y confianza hacia sí mismos y hacia los demás.

El juego es una actividad de suma importancia para los seres humanos a lo largo de su vida, principalmente en la niñez, por tal motivo debería de dársele una mayor relevancia en el ámbito educativo, ya que sin duda es un medio favorable para que el niño aprenda diversidad de cosas con más entusiasmo y de una forma divertida para él. Además de que proporciona el contexto ideal para practicar sus habilidades, le

permite participar en roles sociales y tratar de crear y resolver problemas complicados, lo cual es muy importante para construir conocimiento, al mismo tiempo que hace que reconozca mejor sus emociones y autocontrol, entre otras cosas.

En el Programa de Educación Preescolar (2004) se dice que el juego es importante en esta etapa porque propicia el desarrollo de competencias sociales y físicas mediante la interacción con otros niños y adultos, además de que les permite idear y reconstruir situaciones de la vida social y familiar en las que intercambian papeles, al mismo tiempo que desarrollan su capacidad imaginativa y su expresión oral, gráfica y estética así como lenguaje, atención, concentración, curiosidad, control de impulsos, cooperación y participación grupal.

2.4 Tipos de juego.

Existen diferentes tipos de juego, que aunque comparten algunas características comunes, también presentan numerosas diferencias. “El ejercicio, el símbolo y la regla, constituyen para Piaget los tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles” (Reyes, 1996, p. 70).

Autores como Soloviera (2012), Glanzer (2000), Cabrera (1995), Zapata (1995), Reyes (1996), Delval (1983) y Díaz (1997) hacen referencia a esta clasificación, y coinciden en los siguientes tipos y características:

- **Juego de ejercicio.** Se da a partir de los cero a dos años. Lo que caracteriza a este tipo de juego es la acción por el ejercicio, y su única meta es el placer mismo de su funcionamiento. Durante los primeros 18 meses del desarrollo, casi todos los esquemas sensorio-motores incorporados se ejercitan por el placer lúdico que crean, a esto se le llama juego. Aunque en realidad no es un juego en sentido estricto, pero gracias al sentido didáctico se genera un ambiente de alegría y juego.

El juego de ejercicio constituye la forma inicial de lo lúdico en el niño, pero no es exclusivo de los dos primeros años, ya que se presenta durante toda la infancia.

Consiste en repetir actividades motoras que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse sólo por el placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido, así muchas actividades sensorio-motrices se convierten en juego. También consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines adaptativos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas por puro placer. Esas actividades son fundamentalmente movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene el niño a su alrededor, y lo único que busca es diversión.

El juego permite consolidar mediante el ejercicio conductas que se adquieren y también se ensayan distintos aspectos de esa conducta

- Juego simbólico. Se da a partir de los 2 a los 7 años (etapa preescolar). Se caracteriza por el empleo del símbolo, que implica la representación de un objeto ausente. Su ejecución ya no requiere constantemente de la presencia de un mismo objeto. Es una etapa fundamental para el desarrollo de la función simbólica que incluye la representación, sustitución, imaginación y modelación. La representación se refiere a la ejecución de una acción ante la ausencia de un objeto o fenómeno de acuerdo con su imagen. La sustitución se refiere a la posibilidad de usar un objeto en lugar de otro. La imaginación consiste en crear y representar diversas acciones, objetos y fenómenos ausentes. La modelación se relaciona con el desarrollo de la función simbólica, dicha función se da cuando el niño le da un determinado significado a un objeto o cosa. El niño adquiere la función simbólica, a través de la imitación que da el juego.

El juego simbólico se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la realidad, por ejemplo, trozos de papel pueden convertirse en billetes.

- Juego de reglas. De los 7 a los 11 años. Lo caracteriza la presencia de formas regularizadas de actividad. Durante la segunda mitad del periodo preoperacional los juegos comienzan a ser más ordenados y a tener reglas. El juego de reglas permite el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad.

El juego reglado incorpora en su estructura al juego de ejercicio y al juego simbólico. Es la culminación de los procesos lúdicos, y durante el periodo del pensamiento lógico concreto, este tipo de juego continúa toda la vida en forma de deportes.

Es de carácter social y se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación ya que sin la labor de todos no hay juego.

En él existen reglas que son las que lo definen. Aunque el juego pueda tener un significado, es la propia estructura de las reglas y su seguimiento lo que lo determina. Los jugadores deben respetar las reglas y éstas son las que definen quién es el que gana en el juego.

- Juego temático de roles. Implica el desarrollo de situaciones sociales concretas con diferentes participantes, los cuales cumplen un papel determinado en el juego. Este juego requiere de varios participantes, así como de un tema determinado, es iniciado y regulado por los niños de manera creativa. En este juego surge el sentimiento de amistad, compasión, ayuda y respeto mutuo. Este juego es la actividad de la segunda etapa del nivel preescolar, constituye una actividad compleja y desplegada en el tiempo.
- Juego compartido. Es apreciado por el intercambio de comunicación, complicidad, poner en práctica y demostrar habilidades, conocer curiosidades, descubrir soluciones y adquirir conocimientos.

- Juego dramático. En el juego dramático irá perdiendo consistencia lo imaginario para dar lugar a la imitación de situaciones reales o vistas en la TV o en películas.
- Juego activo. Implica la realización de acciones bajo reglas establecidas, las cuales permiten el desarrollo de habilidades motoras (juegos con pelotas, disparar flechas, nadar, etc.).
- Juego objetal. Constituye la actividad rectora del primer periodo de la infancia preescolar, es la actividad que garantiza el desarrollo psicológico en esta etapa.
- Juego de construcción. Es un juego de habilidad y de creación en el que se reconstruye el mundo con algunos elementos. Requiere el manejo de un modelo mental y una capacidad de representación, es decir, le proporciona a un determinado objeto un significado diferente al que representa.

Como se aprecia, existen diferentes tipos de juego los cuales, en la medida en que el niño crece, se relacionan entre sí, aunque se enfatiza más en unos o en otros en determinada etapa del desarrollo.

El tipo de juego que más destaca en el nivel preescolar es el juego simbólico, porque ahí el niño usa determinados objetos sustituyéndolos por otros a través de la imitación y al usar su imaginación, al mismo tiempo puede recrear situaciones de su vida diaria o imitar a sus semejantes.

2.5 Algunos teóricos que abordan el juego.

Las escuelas infantiles en todo el mundo asumen la importancia y el valor del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que es importante mencionar a algunos teóricos como: Federico Froebel (1782-1852), María Montessori (1870-1952) y Ovidio Decroly (1871-1932), entre otros, los cuales abordan este tema.

Para Froebel (en Sarlé, 2006) el juego es su método pedagógico. En su obra “La educación del hombre” sostiene que el niño tiende a exteriorizar su vida interior de sentimientos, de impulsos y de imágenes a través de la acción y la fantasía. Estas dos tendencias naturales son las que se expresan a través del juego. Además Froebel entendió el juego como un medio fundamental en la educación integral y utiliza la tendencia espontánea del niño a jugar al tomar en cuenta su libertad (Castillo, 1998). Froebel crea el kindergarten el cual se basa en el uso de juegos y juguetes que denomina “dones pedagógicos” (en Sarlé, 2006).

Froebel (en Castillo, 1998) creó juguetes que llamó “dones”, estos son concebidos sistemáticamente para la educación intelectual del niño. Se llaman dones porque se le dan al niño y porque constituyen un material valioso.

Para el diseño de estos juguetes educativos o “dones” Froebel (en Cuéllar, 1992) parte de la idea de combinar juego y trabajo. Los juegos educativos construidos por Froebel tienen vida, como auxiliares de la educación, llevan el sello de su espíritu. Escogió el nombre de “dones” porque amaba intensamente a los niños y anhelaba verlos felices, disfrutar con sus juegos y ocurrencias, pero ayudándolos en el cultivo de su propia persona a través de una educación integral.

Estos dones (en Cuellar, 1992) eran:

Cuerpos sólidos.

1. Pelota de tela de dimensiones que el niño pueda tomarla con facilidad.
2. Esfera (sinónimo de perfección, armonía y equilibrio), cubo (significa estabilidad, continuidad, tranquilidad), cilindro (fusión de la esfera y el cubo, muestra del reposo y permanencia).
3. Cubo de madera, el cual es descomponible a ocho cubos pequeños.
4. Cubo, similar al anterior con ocho ladrillitos de madera.
5. Cubo descomponible en veintisiete cubos pequeños.

6. Cubo descomponible en veintisiete ladrillitos para construcciones planas.

Superficies.

7. Diversas superficies circulares, triangulares y cuadrangulares.

Líneas.

8. Rectas (listoncillos de diferente longitud, círculos semicírculos y cuadrantes de diferentes tamaños).

Puntos.

9. Palitos y bastones pequeños, anillos y argollas de diferentes tamaños, tablas perforadoras.

Reconstrucción.

10. Semillas blandas pequeñas y grandes, bolitas de cera y palillos o trocitos de paja.

Con estos juegos se busca la apreciación del color, la forma, el número, la extensión, la simetría y la proporción.

Por ello, las escuelas deben tomar en cuenta la importancia del juego, principalmente en la educación inicial. El juego puede ser una estrategia con la que el niño pueda expresar impulsos y sentimientos de su realidad.

Froebel es el padre del jardín de niños, dicho autor creó el kindergarten el cual constituye un modelo de sociedad en que todos los individuos tienen derechos y deberes mutuos, y son conscientes de que todo derecho propio implica un deber en el prójimo. El método de Froebel (en Castillo, 1998) es natural y activo. La atención dedicada al niño tendrá siempre presente su naturaleza infantil y le lleva a considerar su espontaneidad; esta espontaneidad será esencial en el proceso educativo. Para Froebel el niño debe ser respetado y considerado como un ser en desarrollo, evitando toda disciplina que pueda interrumpir la plena libertad de la infancia.

Froebel comparaba al niño con una planta y a la maestra con un jardinero que deseaba el desarrollo natural de la planta- niño. Para él en la mujer, en la madre y en la educadora surge un modo natural y espontáneo de proteger, orientar y educar integralmente al niño, por lo que tenía el pensamiento de que la educadora podía cultivar las flores más hermosas del mundo: los niños (Cuéllar, 1992).

Otra aportación de suma relevancia a este respecto es la que realiza María Montessori, aunque ella no hablaba de juego sino de actividad. Para Montessori (en Sarlé, 2006) las escuelas debían garantizar la autonomía de los niños, para que pudieran sentirse como en su casa, moviéndose con libertad y responsablemente.

Para ella el niño es un ser particular, completamente diferente al adulto, dotado de una enorme potencialidad, por ello considera necesario el conocimiento del niño, para procurar liberarse de los prejuicios y errores (Castillo, 1998).

Montessori se interesaba primordialmente en la educación moral del niño, otorgó al niño una gran libertad en su educación física e intelectual. Deseaba que el niño viviera en un medio pacífico que respondiera a sus necesidades y rechazara toda represión por parte del adulto. Respecto al juego, Montessori decía que debía despertar la curiosidad, la imaginación, la capacidad gestual y, sobre todo, llevar al niño por el buen camino a la vida adulta (Yaglis, 1989).

Por otro lado, desde el punto de vista de Decroly (en Castillo, 1998), el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho. Para Decroly, los juegos varían por las: “funciones y los conocimientos con los que se relacionan, por la edad de los niños, por su destino a ocupaciones individuales de pequeños o de grandes grupos y por la técnica de ejecución y de corrección” (Decroly y Monchamp, 1920, p. 33).

Decroly aplicó la teoría Gestalt, que implica la actitud especial de la mente respecto al ambiente, actitud que hace que el niño se presente en su totalidad innata y

adquirida frente a los objetos y los sucesos, los perciba, los piense o reaccione a ellos con toda su persona (en Sarlé, 2006).

A Decroly se le debe la creación de los “juegos educativos”, consideraba que los juegos educativos no constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos. La finalidad principal de los juegos educativos es ofrecer al niño objetos apropiados para favorecer el desarrollo de sus funciones mentales, conocimientos y permitirles la capacidad de atención, retención y comprensión (Decroly y Monchamp, 1920).

Para Decroly, la primera forma de conocimiento y de actividad práctica del niño se fundamenta en una visión global. Su concepción educativa estuvo marcada en cuatro centros de interés: la cultura física, la salud, la fuerza y la belleza, expresados en su lema “La escuela por la vida y para la vida” (Yaglis, 1989).

Los autores anteriores coinciden en darle importancia al juego y a los niños en sus primeros años de educación. Hay que considerar al niño como un ser totalmente distinto al adulto, por lo que debe ser tratado de una forma diferente, proporcionándole respeto, plena libertad de actuar y de aprender a través del juego.

Los juegos educativos de los que habla Decroly son objetos que adoptan el sentido que el niño les dé, los cuales pretenden favorecer al niño en su desarrollo.

En esta misma línea Bruner (en Cabrera, 1995) enfatiza que el juego promueve la creatividad y la flexibilidad. Puntualiza que cuando el niño juega no se preocupa por conseguir sus metas y, por tanto, puede experimentar nuevas o inusuales combinaciones de comportamiento. Bruner junto con Smith, propugnaban que el juego proporciona una atmósfera cómoda y relajada en donde los niños aprenden a resolver una diversidad de problemas (en Hughes, 2006). Considero que el juego le permite al niño desarrollar su creatividad, comportamiento y conductas, sin límites ni preocupaciones, desenvolviéndose plenamente.

Por su parte, Dansky descubrió que el juego libre ayuda al pensamiento divergente, que se caracteriza por la posibilidad de generar varias opciones para la solución de un problema (en Cabrera, 1995).

Desde el punto de vista de Vigotsky (en García 2000), el juego no es la forma predominante de actividad de los niños, pero sí constituye, en cierto sentido, la fuente principal de desarrollo mental. Para este autor el juego infantil es la fuente del desarrollo que crea la zona de desarrollo proximal, ya que permite que la acción, trasladada a la esfera imaginativa, ensaye diferentes formas de realizar intenciones voluntarias, que pueden trasladarse en su momento a situaciones de la vida real.

El juego es una fuente importante para que el niño desarrolle su mente, porque le permite crear situaciones de su imaginación y llevarlas a la realidad, al mismo tiempo transformarlas según sea su voluntad.

Para Sigmund Freud (en Cabrera, 1995), el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo emocional del niño. Lo lúdico puede tener un efecto catártico, lo que permite que el niño exteriorice sentimientos negativos asociados a eventos traumáticos. El juego desde el punto de vista de Freud es un factor que tiene un significado trascendente en la vida y desarrollo del niño, principalmente en el área emocional, ya que a través de él el niño puede exteriorizar sentimientos o sucesos negativos que le hayan ocurrido y de esta forma superarlos.

Piaget considera que el juego en los niños “debería ser el primer contexto en el que los educadores incitasen el uso de la inteligencia y de la iniciativa. En el juego los niños sienten una razón intrínseca para ejercitar su inteligencia y su iniciativa” (en Kamii y Vries, 1982, p. 22).

Para Piaget “El juego procede del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia” (Piaget, 1959, p. 386). Este autor se refirió al juego como la consolidación de conductas recién aprendidas, es decir, el niño primero aprende algo

nuevo y luego repite lo que ha aprendido una y otra vez hasta que se convierte en una parte establecida de su repertorio (Hughes, 2006).

Piaget (en Cabrera, 1995) consideró al juego como un estado de desequilibrio en el que la asimilación domina sobre la acomodación, él decía que los niños no aprenden nuevas habilidades cuando juegan, sino que hacen prácticas y consolidan las habilidades recién adquiridas; es uno de los aspectos de una actividad, como la imaginación o el pensamiento. Encuentra su fin en sí mismo, mientras que el trabajo busca cumplir una meta, el juego es espontáneo, es una actividad de placer, no tiene una estructura organizada y logra liberar conflictos (Piaget, 1959).

Para Piaget (en Hughes, 2006, p. 30) “el juego involucra la consolidación de las actividades físicas y mentales que se han aprendido. No obstante, facilita el aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar el mundo”.

Muchos autores como los que se mencionaron anteriormente, han hecho grandes aportaciones respecto al juego y su importancia en el desarrollo del niño, así como en el ámbito educativo. El juego tiene gran relevancia en la vida de todas las personas, en particular del niño, por medio de él se puede desarrollar la creatividad, atención, comprensión, pensamiento, flexibilidad y resolución de problemas, además de proporcionar un ambiente agradable para crear nuevas formas de aprendizaje.

CAPÍTULO III

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.

En este capítulo se abordará principalmente lo que es el aprendizaje y los diferentes tipos de aprendizaje que hay, así como también cómo es que éste se construye en los niños de nivel preescolar en su proceso educativo a través de sus prácticas diarias, ya sean formales o no. Asimismo se conceptualizará lo que son las estrategias, su importancia en el aprendizaje del niño dentro del campo educativo y los beneficios que aportan para facilitar el procesamiento de información. También se abordará el juego en el nivel preescolar y la relevancia que éste tiene como componente importante usado como estrategia de aprendizaje, porque puede

proporcionar ayuda a los niños para obtener aprendizajes significativos de una manera agradable y menos tediosa.

3.1 Cómo se construye el aprendizaje en los niños de preescolar.

El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes de los seres humanos, es la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, se logra mediante el estudio, el ejercicio, la experiencia o la observación. “Es un proceso mediante el cual los seres humanos se apropian de la realidad, la integran al acervo personal y desarrollan la capacidad de elaborar una explicación del mundo en torno a ellos” (Negrete, 2006, p. 3). Es el resultado de intercambios específicos con el mundo exterior (Kamii y Vries, 1982).

Por lo tanto, el aprendizaje es un proceso que se da para que una persona logre obtener conocimientos o habilidades sobre un determinado tema. Ocurre cuando la experiencia produce un cambio relativamente permanente en el conocimiento o la conducta del individuo, esta modificación puede ser deliberada o no, para mejorar o empeorar (Woolfolk, 1999).

En la educación preescolar se dice que los niños realizan su aprendizaje al ir de lo concreto a lo abstracto, es decir, de algo definido o particular a algo más indefinido, se considera abstracto a la utilización de imágenes y palabras (Kamii y Vries, 1982).

En este sentido, el aprendizaje se da cuando una persona cambia o modifica sus conocimientos, relacionando lo que ya sabe con conceptos nuevos. De esta manera, la forma en que los niños construyen su aprendizaje puede ser más sencilla, ya que logran adquirir o relacionar determinada información por medio de imágenes, canciones, historias, palabras u otros recursos.

El aprendizaje no es inmediato sino que es regulado por una serie de instancias, procedimientos, medios, instrumentos, formas o modelos cuya estructura y proceso se realizan, evolucionan y perfeccionan gracias a las estrategias de aprendizaje que los mismos hombres han revolucionado a fin de atender las necesidades que su época les exige o demanda. El aprendizaje “es el resultado de una serie de procesos

de investigación y requiere de la instrumentación e implementación de estrategias” (Negrete, 2006, p. 6). Es un proceso que permite realizar la socialización e integración del sujeto con la realidad y con los demás sujetos.

En este sentido, el aprendizaje se produce a través de la experiencia, por lo tanto tiene que llevar un proceso de reflexión y evolución, no se puede dar inmediatamente.

Para Piaget (en Woolfolk, 1999) el aprendizaje es una construcción activa, una reconstrucción del conocimiento previo, el cual ocurre mediante oportunidades múltiples y diversos procesos para vincular el conocimiento nuevo con lo que ya se sabe. Para dicho autor el aprendizaje conlleva un cambio intrínseco y permanente. Este cambio es debido a la experiencia, la persona cambia en parte por su propia madurez, aunque son diversos los factores que intervienen en el aprendizaje (González, 2000). El aprendizaje se construye mediante la vinculación de conocimientos nuevos con conocimientos que ya se tienen, logrando cambios permanentes para la persona, ya sean buenos o malos.

Vygotsky (en Woolfolk, 1999) señala que el aprendizaje es una construcción colaborativa de conocimiento y valores socialmente definidos que ocurre mediante oportunidades establecidas socialmente. Vygotsky considera que todo tipo de aprendizaje que el niño encuentra en la escuela tiene una historia previa. Este aprendizaje se basa en la asimilación de los fundamentos del conocimiento científico, y está muy interrelacionado con el desarrollo (González, 2000). Para Vygotsky el aprendizaje “no es un objeto que se pasa de una persona (maestra) a otro (alumno), sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen por la interacción social y cultural” (en García, 2006, p. 70).

Desde este punto de vista se puede decir que Vygotsky considera que el aprendizaje no puede pasar de una persona a otra, sino que se tiene que construir poco a poco mediante la asimilación e interiorización de conceptos para lograr el desarrollo de diversas habilidades y actitudes.

Para Thorndike (en González, 2000) el aprendizaje es más que la capacidad de pensar, es la adquisición de diversas aptitudes específicas para pensar en una serie de cosas distintas. El aprendizaje no altera la capacidad de atención, sino que desarrolla numerosas aptitudes para centrarlas en una serie de cosas. Para dicho autor el aprendizaje y el desarrollo coinciden en todos los puntos.

De lo anterior se puede rescatar que el aprendizaje lo adquiere y construye cada persona a través de sus experiencias o conocimientos por medio de un proceso que permita desarrollar habilidades y aptitudes permanentes.

Por otro lado, es importante mencionar que existen diferentes tipos de aprendizaje entre ellos se encuentran el aprendizaje significativo, el memorístico, el receptivo, el aprendizaje por descubrimiento, el subordinado, el supraordinado, el combinatorio, el aprendizaje situado, el aprendizaje cooperativo, entre otros. Todos ellos describen diferentes formas de adquirir nuevos conocimientos. Algunos autores como Zapata (1995), Hernández (1998) y Woolfolk (1999) describen dichos aprendizajes:

- El aprendizaje significativo que tiene sus raíces en la actividad social, se preocupa más por el sentido de las palabras que por su significado. Para lograr aprendizajes significativos se debe almacenar la información, después se organiza, se hace su refinamiento y, por último, se usa significativamente para lograr hábitos mentales productivos; importan más el proceso de descubrimiento de conocimientos y habilidades y la adquisición de nuevas experiencias que el almacenamiento de grandes cantidades de información; el proceso de asimilación cognoscitiva es una de sus características principales. Dicho aprendizaje se favorece con los puentes cognitivos entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita conocer para asimilar significativamente los nuevos conocimientos.

Estos puentes constituyen los organizadores previos como conceptos, ideas iniciales, material introductorio, que se presentan como marco de referencia de los conceptos y las relaciones nuevas. Los conocimientos nuevos se unen

con los conocimientos ya existentes en el sujeto en un proceso activo y personal.

La clave del aprendizaje significativo es relacionar el nuevo material con las ideas ya existentes en la estructura cognitiva (Zapata, 1995); consiste en la adquisición de la información de forma más fundamental, su incorporación en la estructura cognitiva no es arbitrarias, sino que se tiene que relacionar la información nueva con el conocimiento previo (Hernández, 1998).

El aprendizaje significativo propuesto por Ausubel (en Hernández, 1998) es una de las teorías precursoras del aprendizaje desde el punto de vista cognitivo. Según este autor existen diferentes tipos de aprendizaje dentro del aula. Ausubel (en Zapata, 1995) critica la aplicación mecánica del aprendizaje en el salón y manifiesta la importancia que tienen el conocimiento y la integración de los nuevos contenidos en las estructuras cognoscitivas previas del estudiante, donde el lenguaje es el sistema básico de comunicación y construcción de conocimientos.

- Otro tipo de aprendizaje es el memorístico, que consiste en aprender la información de forma literal, tal como se presenta en la enseñanza (Hernández, 1998). Este aprendizaje se da a través de la repetición tal cual de determinada información, por ejemplo, al repasar las tablas de multiplicar.
- El aprendizaje receptivo se refiere a la adquisición de productos acabados de información, en él la participación del alumno consiste en internalizar dicha información (Hernández, 1998). En el aprendizaje por recepción, el estudiante recibe los contenidos de las asignaturas escolares en forma acabada, los comprende y asimila de manera que es capaz de reproducirlos cuando es requerido (Zapata, 1995). Es decir, en este aprendizaje el alumno recibe la información sin tener que relacionarla con algo o ponerla en práctica, expresándola a su forma o como la haya entendido.

- El aprendizaje por descubrimiento es aquel en el que el contenido principal de la información que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierta previamente por el alumno para que luego la pueda aprender (Hernández, 1998); el contenido de las asignaturas escolares no se da en forma acabada, sino que el estudiante descubre o reorganiza el material antes de asimilarlo, adaptándolo a su estructura cognitiva.

Tiene una importancia real en la escuela en la etapa preescolar, para establecer los primeros conceptos de una disciplina y para evaluar la comprensión alcanzada mediante el aprendizaje significativo. El aprendizaje por descubrimiento, orienta al niño hacia la creatividad; a participar activamente, al buscar y elaborar lo incita de manera constante a poner en acción toda su creatividad (Zapata, 1995). Este tipo de aprendizaje se da principalmente a través de la experimentación.

- Otro tipo de aprendizaje es el subordinado, en el cual una idea o concepto nuevo se encuentra subordinado a otros ya existentes (Zapata, 1995). Por ejemplo: Las aves vuelan. El colibrí vuela, es ave. La gaviota vuela, es un ave.
- En el aprendizaje supraordinado el proceso es inverso, ya que los conceptos relevantes que se encuentran en la estructura cognitiva son de menor grado de abstracción, generalidad e inclusividad que los conceptos nuevos. Con la información adquirida, los conceptos ya existentes se reorganizan y adquieren nuevo significado (Zapata, 1995). Por ejemplo, un niño familiarizado con arañas, moscos, grillos, etc., pero que no sabía que esos son ejemplos de insectos.
- El aprendizaje combinatorio consiste en la relación, de una forma general, de nuevos conceptos con la estructura cognitiva existente. Se apoya en la búsqueda de elementos comunes entre las ideas sin establecer relación de supra o subordinación (Zapata, 1995). En este tipo de aprendizaje se relacionan los conceptos o la información que ya se sabe con conocimientos nuevos.

- El aprendizaje situado se describe como la adopción de normas, conductas, destrezas, creencias, lenguaje y actitudes de determinada comunidad (Woolfolk, 1999). Es decir, se da de acuerdo con cada cultura según las tradiciones y costumbres que ésta aporta a los individuos. Por ejemplo, el día de muertos en nuestro país, o hablar la lengua maya en el estado de Yucatán.
- El aprendizaje cooperativo, se basa en pasar del trabajo individual a la cooperación. Las teorías constructivistas favorecen este aprendizaje. Los constructivistas opinan que el trato social es importante para el aprendizaje porque las funciones mentales superiores como razonamiento, comprensión y pensamiento crítico se originan en las relaciones sociales y luego son internalizadas por los individuos. Los niños son capaces de realizar tareas mentales con apoyo social antes de que puedan hacerlas por sí solos; de esta forma, el aprendizaje cooperativo les brinda el apoyo social y la plataforma que necesitan para avanzar en su aprendizaje. Algunos de los elementos de los grupos de aprendizaje cooperativo son: trato cara a cara, interdependencia positiva, responsabilidad individual, destrezas colaborativas, procesamiento grupal (Zapata, 1995). En este aprendizaje se trabaja en equipo para entender mejor un tema.

Como se puede apreciar, el aprendizaje es el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes, a través de experiencias vividas que producen algún cambio en nuestro modo de ser o actuar. Las personas aprenden constantemente a lo largo de toda su vida ya sea intencionalmente o no, el aprendizaje no es inmediato, sino que necesita llevar un proceso. Es una construcción que se da relacionando conocimientos previos con nuevos (García, 2014).

En el caso de los niños de preescolar, el aprendizaje se da de acuerdo con las necesidades de cada uno ya que, al igual que en los adultos, no todos aprenden de la misma manera. Sin embargo, desde mi propia experiencia como educadora puedo decir que los tipos de aprendizaje que más destacan en esta etapa son:

- Aprendizaje a través de lo visual, en donde se utilizan imágenes, dibujos o carteles que representan ideas, a través de los cuales los niños pueden obtener una mayor cantidad de datos de manera más sencilla.
- Aprendizaje por medio de lo auditivo, este aprendizaje está relacionado con la música, historias, narraciones, etc.
- Aprendizaje a través del movimiento o kinestésico, el cual tiene que ver con las emociones y los sentidos (tacto) en este tipo de aprendizaje se procesa la información relacionándola a sensaciones, movimientos y la manipulación de objetos o texturas.

3.2 Conceptualización de estrategia en el ámbito educativo.

Ornelas (en García, 2014) menciona que el término estrategia tiene su origen en el medio militar donde se describe como el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares. Una acción estratégica implica proyectar, ordenar y dirigir para conseguir un objetivo.

Son un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de hacer posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje. No son únicas ni absolutas, ya que existe una gran variedad de estrategias que pueden ser aplicadas por los alumnos libremente y de diferentes maneras (López, 2012).

Desde este punto de vista, se puede decir que las estrategias funcionan para conseguir un determinado objetivo de una forma más sencilla y útil, llevando a cabo una serie de recursos o pasos, los cuales pueden cambiar de acuerdo con las necesidades de cada persona o cada situación.

Se describen también como los procesos que sirven de base para la realización de las tareas intelectuales. Son una serie de habilidades utilizadas con un determinado propósito y casi siempre apuntan a una finalidad (Nisbet, 1992).

Las estrategias se entienden como un conjunto de funciones y recursos, capaces de generar que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a su aprendizaje, así mismo le permiten incorporar y organizar la información nueva que se adquiere (González, 2001). Pueden usarse antes, durante o después de un contenido curricular, y siempre se utilizan de forma consciente (Monereo, 1994).

En nivel preescolar es importante que se empleen diversas estrategias para captar la atención de los niños y que aprendan de una manera más sencilla, divertida y significativa. Esto se puede lograr a través de juegos, imágenes, canciones, historias con títeres o verbales, juguetes, bloques, texturas, etc.

Las estrategias se pueden definir como conductas y pensamientos que una persona utiliza con la intención de influir en su proceso de aprendizaje. También permiten innovar y dinamizar los procesos educativos, favorecen aprendizajes significativos en los estudiantes (Parra, 2003).

Las estrategias permiten transformar la información en conocimiento a través de una serie de relaciones cognitivas, que el alumno interioriza para organizar la información y a partir de ella, poder establecer nuevas relaciones entre contenidos, facilitando el proceso de aprender (González, 2001).

Como se observa, las estrategias también nos permiten replantear los procesos educativos tradicionales, dándoles un giro y permitiendo que se lleven a cabo de una forma nueva, es decir, más dinámica, divertida y agradable para que el alumno logre procesar y adquirir la información recibida más fácilmente.

Dentro del campo educativo, las estrategias se conciben como los procedimientos utilizados por los docentes para promover aprendizajes significativos, las cuales implican actividades conscientes y orientadas a un determinado fin. Por lo mismo, deben ser funcionales y significativas, así como también se debe saber cómo, dónde y cuándo aplicarlas. Dichas estrategias deben ser elegidas con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de la información proporcionada a los alumnos (Parra, 2003).

Sin embargo, muchas veces no se lleva a cabo dentro de las prácticas educativas diarias, ya que algunos docentes no toman en cuenta este tipo de recursos, ya sea porque no saben de qué forma aplicarlo, porque están apegados a los métodos tradicionales y les cuesta trabajo innovar, o simplemente porque les da flojera o no quieren, e imparten su clase sin importarles si los alumnos realmente aprenden o no.

Por ello, considero que las estrategias son indispensables para los docentes ya que son un medio para ayudar a los niños a lograr aprendizajes significativos de una forma más sencilla, lo que favorece el cumplimiento de los objetivos planteados. Aunque en la realidad muchas veces esto no se lleva a cabo.

Las estrategias suponen la participación del conocimiento de los alumnos acerca de qué es lo que saben de sus propios procesos y productos cognitivos en función de cada persona, tarea y estrategia. En este sentido, con el uso de las estrategias de aprendizaje el alumno es el constructor activo de su conocimiento, es el centro de todo aprendizaje (García, 2014).

También se puede decir que las estrategias de aprendizaje son una opción para adquirir de mejor manera los conocimientos y que éstos sean relevantes en nuestra cotidianidad. Woolfolk (citado por García, 2014) las define como ideas para lograr los objetivos de aprendizaje, como las tácticas de aprendizaje, que son técnicas específicas.

En este mismo orden de ideas, para Díaz (citado por López, 2012) las estrategias de aprendizaje son procedimientos, o sea un conjunto de pasos, operaciones o habilidades que el alumno utiliza en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos para aprender significativamente.

Como se aprecia, las estrategias son las técnicas y procedimientos utilizados por cada persona de acuerdo con sus necesidades, es decir, son instrumentos para facilitar la construcción del aprendizaje.

Por su parte, Hernández (en García, 2014) menciona que las estrategias de aprendizaje son los planes, procedimientos o cursos de acción que el sujeto que está

aprendiendo realiza; ya que las utiliza como recurso o instrumento para optimizar el procesamiento de la información.

Como se mencionó, en preescolar se debe hacer mayor uso de las estrategias debido a que los niños a esa edad centran su atención por periodos cortos, por tal motivo los docentes deben buscar estrategias que les sirvan de recurso para lograr que los niños no se aburran, estén entretenidos, pongan atención y puedan construir aprendizajes significativos.

Las estrategias de aprendizaje permiten transformar la información en conocimiento a través de relaciones cognitivas, que al ser interiorizadas organizan la información para hacer inferencias y establecer nuevas relaciones entre diferentes contenidos. Las estrategias de aprendizaje incluyen funciones y recursos, que hacen posible enfrentar de manera eficaz situaciones generales y específicas del propio aprendizaje, lo cual permite incorporar y organizar la información nueva y solucionar distintos problemas (García, 2014).

Su empleo favorece la formación de alumnos autónomos capaces de pensar y planificar sus acciones para aprender de manera personal e independiente (López, 2012). Si esto en realidad se llevara a cabo en las aulas, y en este caso en el nivel preescolar, se formarían niños con múltiples habilidades, mas autónomos, independientes, con criterio propio, capaces de resolver diversos problemas personales, sociales y académicos no sólo en su niñez, sino a lo largo de toda su vida.

Desde el punto de vista de Vigotsky (en García, 2006), para determinar las estrategias educativas adecuadas para promover el desarrollo mental del niño, se debe tener claridad acerca de cuál es la etapa de desarrollo en la que se encuentra, debido a que en cada una de ellas existen cambios que varían tanto en ritmo como en características.

Las estrategias pueden variar según la etapa y la edad de los alumnos. Por ejemplo, en el nivel preescolar los docentes pueden emplear como estrategias el uso de

juegos, canciones, cuentos, títeres, dibujos, entre otras para lograr captar la atención de los niños y obtener aprendizajes significativos de una forma agradable y divertida. En un nivel educativo más alto se puede hacer uso de esquemas, mapas conceptuales, cuadros sinópticos, resúmenes, etc.

García (2006, p. 49), menciona que:

En el caso de los niños en edad preescolar es, más que dirigir este proceso de manera directa, estimularlo a través del recurso de crear un ambiente y una situación cultural que lo facilite. De este modo, lo que una educadora provee es crear un ambiente favorable para que el niño descubra por sí mismo las cosas, y dentro de este proceso, cosa muy importante, le aporte la ayuda, los consejos, las sugerencias y los apoyos emocionales para que lo haga cada vez mejor.

Un ejemplo de este tipo de estrategias que pueden utilizar las educadoras incluye: estimulación y aceptación de la autonomía de los niños; proveer un gran cúmulo de materiales y situaciones que representen aquello a lo que el niño va a enfrentarse en el futuro, y orientar al niño, ante la experiencia de algo nuevo (...).

Una buena estrategia educativa para que los niños recuerden aspectos de contenidos o actividades realizadas en el aula, en especial aquellas que consideren difíciles de entender o recordar, es que durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, combinen dos canales de registro de memoria, el canal placentero-sensorial, el cual consiste en oler, jugar, ver, y disfrutar, y el canal del pensamiento semántico-lógico, que consiste en identificar, relacionar, comparar, distinguir y utilizar (García, 2006). Por ejemplo, que los niños vean una película o cuento y después relacionen por medio de imágenes cual fue el principio, el desarrollo y el desenlace.

Se puede concluir que las estrategias son un conjunto de acciones y procedimientos usados conscientemente por cada persona, o por un docente para crear y facilitar aprendizajes significativos, así como lograr un determinado fin. Se puede decir que las estrategias son la forma en que los alumnos aprenden por ellos mismos, siguiendo su propia técnica para adquirir con mayor facilidad un conocimiento.

En este mismo sentido, las estrategias de aprendizaje son los procedimientos o actividades que un estudiante pone en marcha de manera flexible, consciente, controlada e intencional para procesar, organizar y retener la información que se quiere aprender (López, 2012).

3.3 El juego como estrategia de aprendizaje.

El juego en el enfoque cognitivo de desarrollo de Jean Piaget (1969) no es idéntico al aprendizaje, dado que no requiere la adaptación de nuestras estructuras mentales a la realidad. El juego involucra la consolidación de las actividades físicas y mentales que se han aprendido. Facilita el aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar el mundo. Por ejemplo, el juego de un bebé con una sonaja, esponja, pelota o cuchara puede mejorar la coordinación ojo-mano, el equilibrio y la fuerza física, y puede brindar enseñanzas acerca de las diferencias en tamaño, forma, textura y peso que caracterizan a los objetos (Hughes, 2006).

El juego es una actividad original del niño, así como un medio adecuado para su aprendizaje y desarrollo. “Dentro de la intervención educativa, debe ayudar a desarrollar y potenciar las distintas capacidades de los sujetos, desde lo psicomotriz, hasta lo cognoscitivo, al igual que la parte afectiva, social y moral” (Domínguez, 2014, p. 23). En este sentido, el juego puede ser un método para facilitar el aprendizaje y la vida del niño. Para Froebel y Decroly (en Sarlé, 2006), el juego era el modo de comprender el trabajo escolar y no simplemente una técnica de enseñanza. Era un principio general y no una forma de presentar o hacer entretenidas las actividades y estaba arraigado de tal forma que constituía un lema pedagógico.

Lo anterior permite insistir en que el juego es un factor que ayuda a los niños a facilitar su aprendizaje y desarrollo, además de que favorece consolidar habilidades físicas, mentales, sociales, emocionales y académicas en un ambiente agradable. Aunque aun hoy en día se tiene que trabajar para darle un nuevo valor al juego, ya que muchas personas lo siguen considerando como simple esparcimiento.

Grandes teóricos como, Rousseau y Comenio, mencionaron que el juego es el método más eficaz de aprendizaje y que no se puede hablar de juego sin hacer referente al aprendizaje (en Domínguez, 2014).

Desafortunadamente el juego visto desde la institución educativa, suele considerarse como algo extraescolar que se permite hacer a los niños durante el recreo para que descansen, se diviertan y regresen a clases con mejor disposición, sin tomar en cuenta que todo tipo de juego en el que los niños participen activa y placenteramente, ya sea de forma espontánea o sugerida por el maestro, puede tener un aprendizaje significativo (Jiménez, 2006).

Anteriormente no se le daba tanta importancia al juego dentro de las instituciones educativas porque era considerado como una pérdida de tiempo, pero en la actualidad esta idea está siendo superada, ya que se ha demostrado que el juego representa una herramienta pedagógica valiosa para lograr un sano desarrollo en la etapa infantil.

Torres (citado por Domínguez, 2014) señala que el juego como elemento en las estrategias de aprendizaje, son un conjunto de actividades agradables, cortas y divertidas que encausándolas permiten el fortalecimiento de los valores, la tolerancia en grupo, la solidaridad, confianza, el amor al prójimo, además, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes y facilita el esfuerzo para propiciar conocimientos de manera significativa.

En el nivel preescolar debe ser considerado como un componente importante, ya que debe estar presente durante el aprendizaje significativo en el aula. También es una forma natural y cómoda para los niños, para demostrar sus habilidades y adquirir nuevos conocimientos. Además, a través del juego, “los niños se sienten libres para explorar diferentes combinaciones de comportamiento, así como disfrutar de una mayor flexibilidad y creatividad” (Domínguez, 2014, p. 25).

En este sentido, a través del juego los niños pueden adquirir nuevos conocimientos y fortalecer valores, por lo cual se debe considerar como una estrategia importante dentro de la educación.

En el PEP (2004, p. 13) se menciona que “jugar con niños de la misma edad o un poco mayores, ejerce una gran influencia en el aprendizaje y desarrollo porque en esas relaciones entre pares se construye la identidad personal y se desarrollan competencias”.

En este Programa (2004, p. 36) también se menciona que:

Durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de las niñas y los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración control de impulsos, curiosidad, estrategias para la resolución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal.

El juego puede ser utilizado como herramienta para facilitar y dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que a través de él se combinan aspectos como la participación, dinamismo, colectividad, retroalimentación, iniciativa y competencia, entre muchos otros. Pero habría que preguntarse si las escuelas le dan este valor tan significativo al juego.

CONCLUSIONES.

La realización de esta monografía me permitió retomar elementos teóricos que señalan la importancia que tiene el nivel preescolar para favorecer el desarrollo de los niños, porque es ahí donde se desarrolla la identidad personal y se adquieren

habilidades personales, sociales, emocionales, cognitivas y motrices fundamentales para la integración de la vida futura.

Asimismo, pude entender la trascendencia que tiene el juego en la niñez, ya que a través de él los niños desarrollan diversas competencias sociales y personales, así como la imaginación, memoria, independencia, valores, comunicación, atención, resolución de problemas, autocontrol, entre otras cosas, las cuales le permiten desarrollar su aprendizaje constante.

El juego puede ser utilizado como estrategia pedagógica para facilitar y generar el aprendizaje de los niños, ya que favorece la consolidación de diversas habilidades, además de que permite fortalecer valores, fomenta el compañerismo, la confianza en sí mismo, la colaboración, la creatividad, la adquisición de conocimientos nuevos, etc.

Con la elaboración de este documento entiendo la importancia de concebir el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar, así como reflexionar sobre la necesidad de revalorizar su implementación en el campo educativo, e identificar actividades donde éste sea el elemento principal para el proceso de aprendizaje en los niños de preescolar.

Hoy en día nuestra sociedad demanda, dentro del ámbito educativo, que los educadores cambiemos nuestras rutinas tradicionales por actividades que resulten más interesantes e innovadoras para los alumnos, por tal motivo se sugiere integrar estrategias que nos permitan lograr un cambio educativo favorable tanto para los niños como para los educadores.

Por lo tanto, se deben considerar y poner en práctica nuevas estrategias que den paso a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como buscar alternativas que favorezcan las prácticas dentro del aula, una de esas estrategias y de gran relevancia es el juego.

A pesar de que aún es visto por muchas personas como un simple distractor o medio de relajamiento sin un objetivo en particular, se puede mostrar que esta idea es

errónea ya que el juego permite explorar el medio donde se relaciona el niño, observar, manipular objetos, ampliar y construir sus propios conocimientos, desarrollar capacidades cognitivas y motrices, entre otras cosas.

Desde el punto de vista pedagógico el juego es vital en el desarrollo de los niños. Algunos autores como Decroly y Froebel fundamentan la importancia que tiene dentro de la educación sobre todo en los primeros años, ya que a través de él los niños desarrollan su mentalidad, conocimientos, atención, retención, comprensión y espontaneidad.

Esto lo pude constatar con mi experiencia de dos ciclos escolares como docente de preescolar, pues fue ahí donde me di cuenta que el juego representa un papel muy importante en el aprendizaje, ya que los niños de esta edad se distraen con facilidad y para captar su atención es necesario recurrir a diversas estrategias, y el juego es una de ellas. Mediante el juego los niños se divierten al mismo tiempo que aprenden, ponen más interés en las actividades que tienen que realizar y desarrollan diversas habilidades que promueven su desarrollo físico, mental, social y emocional.

El juego es una actividad trascendental en la vida de todos los seres humanos y principalmente de los niños, a través de él podemos desarrollar habilidades y destrezas que nos ayudan a desenvolvemos eficazmente en el ámbito familiar, social y cultural, por tal motivo, debe ser fomentado desde los primeros años de vida, ya sea por los padres de familia, por los docentes y por la sociedad en general.

Como se mencionó anteriormente, el tema central de esta monografía es el juego visto como estrategia que permite favorecer el aprendizaje en preescolar, aunque algunos temas relacionados con el juego y que resultaría interesante investigar más adelante y con mayor profundidad son:

El cumplimiento de los derechos de los niños, principalmente el derecho a la educación, al juego y al sano desarrollo integral, ya que a pesar de que existen muchos documentos oficiales, programas y asociaciones vinculadas al bienestar de la niñez, en la realidad no se ven reflejados sus objetivos.

La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje dentro del aula principalmente en preescolar, porque a pesar de lo planteado en el Programa de Educación Preescolar (PEP, 2004), en muchas escuelas de este nivel llevan a la práctica métodos tradicionalistas, por lo que limitan el interés y, tal vez, el aprendizaje significativo del niño. Aunque también sería interesante aplicarlo en el nivel primaria, ya que a partir de este nivel y de los subsiguientes es donde más se pierde el juego.

REFERENCIAS.

Baudier, A. y Delay (1986). *Introducción a la psicología del niño*. Barcelona: Herder.

Bravo, R. (1999). *El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido*. Málaga: Aljibe.

Cabrera, A. (1995). Tesis: *El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del niño*. México: UPN.

Castillo, C. (1998). *Educación preescolar. Métodos, técnicas y organización*. España: Ceac.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2015). México: BOB.

Cuellar, P. (1992). *Froebel. La educación del hombre*. México: Trillas.

Decroly, O. y Monchamp, E. (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

Delval, J. (1983). *Crece y pensar. La construcción del conocimiento en la escuela*. Barcelona: Paidós.

Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. España: Siglo XXI.

Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*. Barcelona: Paidós.

Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete: en el desarrollo del niño*. México: Trillas.

Díaz, M. (2006). *La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. Bogotá: Magisterio.

Domínguez, D. (2014). *En el desarrollo socioemocional mediante el juego en niños de preescolar a través de la orientación educativa*. México: UPN Tesis de licenciatura.

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.

- García, C. (2014). *Las posibilidades de aprender a aprender: asignatura estatal impartida en el primer grado de secundaria*. México: UPN Tesis de licenciatura.
- García, E. (2006). *La psicología de Vygotski en la enseñanza preescolar*. México: Trillas.
- García, R. (2000). *El conocimiento en construcción. De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos*. Madrid: Gedisa.
- Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez*. Argentina: Aique.
- González, E. (2000). *Psicología del ciclo vital*. Madrid: CCS.
- González, V. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Pax.
- Hernández, G. (1998). *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Paidós.
- Hughes, F. (2006). *El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. México: Trillas.
- Jimenez, E. (2006). *La importancia del juego*. Sevilla: CSI y CSIF.
- Kamii, C. y Vries R. (1982). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Madrid: Visor.
- Labinowicz, E. (1998). *Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza*. México: Pearson Educación.
- Le Bouch, J. (1996). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años. Consecuencias educativas*. Barcelona: Paidós.
- López, J. (2012). *Las estrategias de aprendizaje y su contribución al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender*. México: UPN Tesis de licenciatura.
- Mariotti, F. (2011). *La recreación y los juegos. Las competencias a través del juego*. México: Trillas.

- Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó.
- Moreno, J. y Griffa, M. (2005). *Claves para una psicología del desarrollo*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Negrete, J. (2006). *Estrategias para el aprendizaje*. México: Limusa.
- Nisbet, J. (1992). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana.
- Parra, P. (2003). *Manual de estrategias de enseñanza aprendizaje*. Colombia: Antioquia.
- Piaget, J. (1995). *Seis estudios de psicología*. Colombia: Labor.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Delachaux.
- Programa de Educación Preescolar (2004). México: SEP.
- Programa de Estudio 2011. *Guía para la educadora. Educación básica preescolar*. (2011). México: SEP.
- Reyes, R. (1996). *El juego. Procesos de desarrollo y socialización. Contribución a la psicología*. Bogotá: Magisterio.
- Sánchez, S. (1983). *Diccionario de las ciencias de la educación*. Madrid: Santillana.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Argentina: Paidós.
- Soloviera, Y. (2012). *La actividad de juego en la edad preescolar*. México: Trillas.
- Tamés, P. (2005). *Los derechos del niño. Un compendio de instrumentos internacionales*. México: Comisión Nacional de los Derechos Humanos.
- Wellman, H. (1995). *Desarrollo de la teoría del pensamiento en los niños*. Massachusetts: Desclee de Brouwer.
- Woolfolk, A. (1999). *Psicología educativa*. México: Prentice Hall.

Yaglis, D. (1989). Montessori. *La educación natural y el medio*. México: Trillas.

Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria*. México: Pax.

Zhukovskaia, R. (1987). *El juego y su importancia pedagógica*. La Habana: Pueblo y educación.