



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042**



**EL JUEGO EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS**

LUCILA DEL CARMEN NIETO CUJ

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. 2017



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042**



**EL JUEGO EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS**

TESINA

**Que para obtener el Título de
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PLAN 94**

Presenta

LUCILA DEL CARMEN NIETO CUJ

Directora de Tesina:

Mtra. Maria Esther Chable Valle

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. 2017

DEDICATORIAS

A Dios:

Por darme la vida y todos los recursos necesarios para lograr este propósito.

A mi familia:

Por las consideraciones y apoyo que tuvieron conmigo, dándome amor y confianza durante la realización de mis estudios.

A mis profesores:

Por motivarme y encauzar mi carrera, demostrando valores y profesionalismo

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	05
CAPÍTULO I. EL JUEGO COMO ELEMENTO DE APRENDIZAJE	
1.1 ¿Qué es el juego?.....	09
1.2 Jugando también se aprende.....	12
1.3 Los juegos didácticos en las instituciones educativas.....	14
1.4 Ventajas fundamentales de los juegos didácticos.....	17
CAPÍTULO II. EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE	
2.1 La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños.....	23
2.2 El juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	26
2.3 El juego y aprendizaje. Importancia del juego en el marco de la Educación Escolar.....	29
2.4. Clasificación del juego.....	34
CAPÍTULO III. CONSIDERACIONES SOBRE EL JUEGO	
3.1 El juego como principal actividad del niño	41
3.2 La importancia de la interacción del niño y el maestro.....	44
3.3 El ambiente alfabetizador	46
CONCLUSIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	51

INTRODUCCIÓN

En este milenio las competencias están en auge, se vive en un mundo globalizado, en donde la economía, la sociedad, la cultura y la tecnología están en creciente comunicación. Formando parte del avance actual; permitiendo llegar a los distintos países del mundo unificando sus mercados, sociedades y culturas a través de transformaciones sociales, económicas y políticas que le dan un carácter global.

Estos cambios influyen en la educación que tiene constantes avances en el cual la escuela debe ir según la necesidad y el cambio de la sociedad, donde se busca elevar la calidad para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, la principal estrategia es realizar una reforma integral, centrada en la adopción de un modelo educativo en competencias que responda a las necesidades del desarrollo de México en el presente siglo.

Por lo tanto, el proceso de enseñanza aprendizaje que se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje; lo que establece la necesidad de impulsar la reforma de los enfoques, asignaturas y contenidos de la educación básica, con el propósito de formar ciudadanos íntegros capaces de desarrollar todo su potencial y nuevas estrategias didácticas. Desde hace tres años han sido empleadas en preescolar, mas tarde en primaria y se incluyo en secundaria completándose en toda la educación básica. Es por ello que los retos de la educación se centra en elevar la calidad y en incorporar al currículo y a las actividades cotidianas: la renovación de nuevas estrategias didácticas.

Con ello el docente debe tener conocimiento que la puesta en práctica debe ser cuidadosamente planeada, es siempre una actividad creativa alejada de toda rutina. La tarea docente se debe desarrollar como un proceso flexible con gran capacidad y creatividad. Exige un trabajo más cercano que permita intercambiar las experiencias que viven día a día, en el contacto con los alumnos para comentar sus propuestas y

apoyarse mutuamente. Es necesario tener presente quienes son los alumnos y cuáles son sus formas de aprendizaje.

Sustentado en esta idea de implementar estrategias didácticas que contribuyan a facilitar y favorecer el proceso de enseñanza–aprendizaje de los alumnos se presenta esta tesina con el tema “El juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños” con el propósito de sustentar y recomendar el juego como un medio para favorecer el aprendizaje.

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra.

Los juegos didácticos o lúdico-educativos son aquellas actividades incluidas en el programa de cada asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

Para fundamentar y reflexionar la investigación se abordan tres capítulos. En el primer capítulo se encuentra: El juego como elemento de aprendizaje, donde se tocan temas como el juego, jugando también se aprende, los juegos didácticos en las instituciones educativas y las ventajas fundamentales de los juegos didácticos.

En el segundo capítulo se pretende recalcar, El juego en el aprendizaje con subtemas como la influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños, el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego y aprendizaje. Importancia del juego en el marco de la Educación Escolar y clasificación del juego.

En el tercer capítulo se expone las consideraciones sobre el juego con subtemas como, el juego como principal actividad del niño preescolar, la importancia de la interacción del niño y el maestro y el ambiente alfabetizador.

Para plantear una idea general de este trabajo, se expone la conclusión y algunas recomendaciones con la finalidad de ser útil en la consideración del docente sobre la importancia que el juego tiene en el proceso de aprendizaje de los niños.

CAPÍTULO I

EL JUEGO COMO ELEMENTO DE APRENDIZAJE

1.1 El juego

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Su universalidad es el mayor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Habitualmente se le considera como una actividad contraria al trabajo y relacionada con la diversión y el descanso, pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Según Vygotsky, dice que el juego es parte de la relación social del niño en la cual la cooperación con otros niños favorece la adquisición de papeles que son complementarios del propio.

Para Piaget (2001) el juego es la expresión y condición para la evolución mental del niño. Esto es que, el juego se considera como una actividad necesaria para el desarrollo de niños y niñas, en la forma en que adquieran conocimientos y habilidades relacionados con su capacidad física, intelectual y emocional. CONAFE, (2001:12).

Es una manera en la que niños y niñas aprenden a conocerse, a conocer lo que les rodea y a sentirse seguros en el mundo de los adultos. Es una forma de aprender, por eso, si se reprime por considerarlo como pérdida de tiempo, se están limitando las posibilidades de los niños para sentirse seguros, queridos y participantes en la actividad familiar.

Se considera una forma natural de expresar alegría, de aprender, de crear, de mostrar tristezas y ansiedades; estimula el crecimiento físico, canalizan los impulsos y deseos, y a la vez favorece la socialización

La personificación una experiencia que representa esfuerzos, dedicación, trabajo; es el resultado de una aventura en lo desconocido. Jugar genera la posibilidad de alcanzar lo que sueña, observar lo que brilla y tomar lo que tiene color.

La actividad lúdica (otra forma de decir juego) permite que se sientan seguros e independientes se considera el reflejo, que indica la buena salud que posee, su alegría de vivir, su estabilidad emocional, su capacidad para relacionarse con los demás y su nivel de responsabilidad para con su familia, la comunidad. Su capacidad para interactuar con su medio ambiente, su habilidad para reconocer, clasificar y ordenar objetos, su nivel de desarrollo del lenguaje, sus habilidades intelectuales.

A través del juego es que satisfacen su curiosidad; de acuerdo con su edad y en relación con la etapa del desarrollo en que se encuentran, el juego adquiere una tendencia muy marcada hacia la imitación, la expresión de ideas, la imaginación, la repetición.

Lo que a los adultos les parece absurdo, inútil, cansado, sin sentido; para el niño es una herramienta que usa para construir su inteligencia, aprender nuevas formas de convivencia y participar activamente en la convivencia familiar.

El juego se convierte en un proceso que posibilita la interacción con el adulto, es ahí donde el niño invierte roles, dice lo que hay que hacer, le dirige y le impone límites. Si los adultos ven esta situación como una oportunidad para iniciar o mejorar la comunicación, entonces el niño aprenderá en la misma situación a respetar las ideas de los demás.

Se considera una estrategia que propicia la pertenencia y el aprendizaje. A través de ello niñas y niños desarrollan y conocen su cuerpo, sus capacidades; prueban y ejercitan su fuerza, equilibrio, flexibilidad, resistencia y velocidad.

En los juegos y la convivencia con otras personas se reconocen como parte de un grupo social en el que están las personas que quieren y son queridos. Requiere de lo que está disponible; ocurre de repente, en cualquier sitio y en el momento menos esperado. No tienen reglas al principio, sucede de manera espontánea y responde a la imaginación de los que participan, es tan importante que va aceptando reglas que le permiten convivir con los demás. Estas reglas se convierten en valores que van conformando su conciencia moral.

Mientras juega, el niño recuerda acciones pasadas, recrea situaciones vistas y construye explicaciones de lo que las personas hacen en la vida cotidiana. Permite al niño revivir sus experiencias. Al desarrollar símbolos en la actividad de juego madura y se involucra en el aprendizaje vivencial con los otros. En ese convivir con sus iguales, va aprendiendo a escuchar a los demás, a dialogar y a proponer; sobre todo ira aceptando otros puntos de vista.

De esta manera se convierte en la forma en la que el niño se involucra en el mundo social de reglas y formas de comportamientos. Recrea situaciones cotidianas y aplica las normas de convivencia que ha aprendido en la observación y la convivencia con la familia.

En un principio es casi un ejercicio de reconocimiento del medio, pero conforme va madurando y sus aprendizajes se van consolidando, el juego comienza a demostrar un alto contenido afectivo y de interacción social.

Los procesos de exploración y familiarización, que han de preceder al juego con nuevos objetos, nuevos ambientes o personas desconocidas se relacionan con un aprendizaje, es decir, con el desarrollo de nuevos conceptos.

La ausencia de juego es siempre motivo de preocupación, cuando no muestra interés, por explorar su alrededor, se mantiene quieto y se muestra inseguro ante ambientes nuevos, los docentes deben ponerse alerta y preguntarse si esta falta de interés no es síntoma de una enfermedad.

1.2. Jugando también se aprende

“Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas”. Andreu Andrés y García Casas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Como se puede observar es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

El hecho de introducir el juego en el aula con los alumnos puede ser un instrumento didáctico bastante útil, pues a través de él se puede aprender y/o reforzar conocimientos tanto léxicos (vocabulario) como gramaticales y fonéticos que no solo contribuyen a la producción de mensajes orales y escritos más o menos según el nivel, sino también a la puesta en práctica de otras destrezas lingüísticas como la comprensión de forma oral y escrita.

Muchos son los beneficios que los alumnos pueden obtener mediante el juego en el aula, pues como se ha mencionado anteriormente, les sirve para reforzar sus conocimientos y comprobar lo que saben

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida.

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que dan diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

Como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso, teniendo presente tal afirmación es necesario, que en el proceso de construcción del juego didáctico, se deben diseñar y construir cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad.

La particularidad de los juegos didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

Favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Se hace necesario concebir estructuras participativas para aumentar cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

1.3. Los juegos didácticos en las instituciones educativas

“El juego es algo esencial en la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002:11).

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo.

Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuente en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Según Gallardo, Mc Neil y Ramírez, los juegos se dividen en tres: creativos, didácticos y profesionales. Es muy importante el uso de los tres en el proceso educativo ya que, son herramientas simples pero poderosas, que permiten “estirar” la mente, ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=1388&id_libro=10

- Creativos: desarrollan la creatividad del grupo que los practique. Este tipo de juego adiestra al estudiante en el arte de escuchar y evaluar el contenido y no la forma.
- Didácticos: puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica como lo son los encuentros de conocimientos, olimpiadas, etc. Estos juegos profundizan los hábitos de estudio ya que el alumno siente mayor interés por dar una solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Profesionales: Permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

Ahora bien, también se espera que considerando estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas

típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento.

Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros” (Sarlé, 2006:198).

Lo que deja entrever esto, es que los docentes deberán entonces comprender, que lo que los niños y las niñas tienen, pueden generar experiencias aun más significativas para construir aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos. “El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales” (Sarlé, 2006:188)

“El hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (Sarlé, 2006:197)

El juego y la enseñanza, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como se citó en Sarlé, (2006:173), “el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego”.

“El juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyle, 1990:31). atendiendo a los cuatro pilares de la educación de Delors (1996:96), “quién dice, la educación deberá estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir saber el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples punto de contacto, coincidencia e intercambio”.

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

1.4. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

Los juegos didácticos garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones; aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas; permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, para que éstos rectifiquen las acciones erróneas y señalan las correctas; permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes; desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico; permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica; mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de

convivencia y hacen más amenas la clases; aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Fomentar el desarrollo intelectual de los infantes es una tarea muy importante para los padres, y puede resultar un proceso muy divertido para los niños. En la actualidad existen muchos juegos y actividades didácticas que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en niños y niñas, los cuales brindan excelentes resultados para asimilar rápidamente nuevos conocimientos.

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

A continuación se muestran algunas de las ventajas de los juegos didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

El juego en el aprendizaje de conocimientos:

Según Janet M. Aguirre (1999:203) sobre el juego indica: “Actividad del niño, del joven, del adulto o del animal desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación y que proporciona placer y diversión”.

El juego como actividad de recreación tanto de niños, jóvenes y adultos debe ser indispensable en la vida de los estudiantes, ya que proporciona distracción y una mayor atención de los niños y jóvenes, de la misma manera se puede indicar que los estudiantes aprenden jugando.

De acuerdo a la teoría psicológica de juegos, Gutiérrez Fresneda (2001: 15) menciona lo siguiente: “El juego requiere una auto superación personal para desenvolverse en diferentes circunstancias y situaciones de forma satisfactoria y placentera”.

Gran parte de los juegos, logran un desarrollo del individuo puesto que a través de ellos el niño explora, experimenta y se relaciona con el medio que lo rodea, el juego a su vez logra en los estudiantes una satisfacción única donde se desenvuelve sin mayores conflictos. De acuerdo a Carlos Coello Vila, (2002: 12) acerca del juego en el aprendizaje menciona lo siguiente: “El juego es fuente permanente de aprendizaje”.

Diferentes juegos realizados por los niños por más simples que sean siempre trae consigo aprendizajes, tal es el caso del juego del papá y la mamá, donde los niños aprenden por ellos mismos los roles que cada uno cumple en la vida real y así se pueden mencionar una serie de juegos donde se encuentra siempre alguna actividad

de aprendizaje, por esta razón el juego no debe ser extraída del currículo del maestro.

La terapia de juego, utiliza el juego del niño como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación. Jugando, se aprende del mundo y sus relaciones, somete a prueba la realidad, explora emociones y roles, así como existe la posibilidad de manifestar su historia personal, liberar sentimientos y frustraciones, reduciendo las vivencias dolorosas y atemorizantes, aliviando la ansiedad y el estrés.

La terapia del juego, se emplea para el tratamiento de los trastornos psicológicos, como técnica para comprender los mecanismos del juego infantil, que es la manera natural de comunicación del niño. A través del juego, el chico expresa sus ansiedades y resuelve sus conflictos, sus funciones son:

Biológicas:

- Aprender habilidades básicas
- Relajarse, liberar energía excesiva
- Estimulación cinestésica, ejercicios

Intrapersonales:

- Deseo de funcionar
- Dominio de situaciones
- Exploración
- Iniciativa
- Comprensión de las funciones de la mente, cuerpo y mundo
- Desarrollo cognitivo
- Dominio de conflictos
- Satisfacción de simbolismos y deseos

Interpersonales:

- Desarrollo de habilidades sociales
- Separación – individuación

Socioculturales:

- Imitación de papeles deseados (en base a modelos que presentan los adultos que lo rodean)

El juego es la forma de comunicarse del niño y es por ello que para trabajar con niños hay que entender y aprender el significado del juego. Y en terapia es responsabilidad del terapeuta determinar la técnica más apropiada para el caso en lugar de forzar al niño a un molde terapéutico. Hay que individualizar y acomodar las técnicas al niño que cuenta con el apoyo intuitivo y de investigación.

CAPÍTULO II
EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

2.1. La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños

El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, es por ello, que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el "juego de roles" (Roleplay Game), este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o períodos históricos.

¿Es necesario crear una metodología que responda a la implementación de acciones concretas para potenciar actividades lúdicas que determinen el desarrollo de las relaciones interpersonales y de amistad en niños?

La actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación.

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y se acompleja y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aún cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar

profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que al sexo femenino otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parques y los escondidos

Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

Con este juego se fomenta el debate, y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales. Ahora bien un dilema moral, es un conflicto en el que están implícitos los valores.

Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en sociedad a través de premios y castigos (conductismo de Watson), otras teorías hablan más de las variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas cognoscentes, a este proceso de diferenciación entre lo aceptable e inaceptable, comprensión y aceptación de las normas se le llama Socialización.

Esta asimilación de las normas condiciona un respeto y adaptación a la sociedad y una preparación de los argumentos que se dispondrán en su futuro, porque las normas sociales señalizan los comportamientos esperados en una sociedad o grupo dado y representan la exigencia a seguir un determinado patrón comportamental

Éstas se transmiten de generación en generación a la par de las costumbres y las tradiciones, conjuntamente, con el objetivo de preservar el orden social se prescriben y transmiten también los modos de sanción a adoptar ante la violación de las mismas, los medios para sancionar la conducta desviada, que se detecta, entonces, a partir de la violación de estas normas, lo que permite que se estructuren relaciones de amistad basados en la solidaridad, comprensión, aceptación de los caracteres del otro y reacción de apoyo mutuo entre los miembros que desempeñan el juego.

Con relación a la práctica de la regla (forma en que los niños la aplican en el juego) surge la necesidad de la comprensión y el control mutuo, así como de ganar acatando reglas comunes. No obstante, aún las reglas no se dominan en detalle y por esto tiende a variar, tratando los niños de copiar en el juego al más informado.

Con la actividad lúdica en la adolescencia se pueden lograr las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas y prevenir las consecuencias que pudieran generar las diferencias entre las necesidades educativas de los educandos y las respuestas de los sistemas educativos; (adaptación inicial a la escuela, detección precoz de alumnos con necesidades educativas especiales, estimulación y procesos dirigidos a permitir a los alumnos afrontar con progresiva autonomía las exigencias de la actividad educativa).

Pues como dijese Vigostky la zona de desarrollo próximo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales. Por lo que el juego potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para

fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas.

Surge la necesidad lúdica (juego) que es de fácil comprensión y asimilación por parte de los educadores y educandos, la cual no necesita materiales inalcanzables o de gran magnitud económica para su implementación.

2.2. El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje; "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo" Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".

Los componentes del proceso de enseñanza a los objetivos, el contenido, los métodos, los medios y su organización son los que conforman una relación lógica interna.

Los medios de enseñanza son considerados el sostén material de los métodos y están determinados, en primer lugar, por el objetivo y el contenido de la educación, los que se convierten en criterios decisivos para su selección y empleo.

Es así como el juego como parte de los medios es tal y como lo ve Huizinga, que es una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y

de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual. Pero, ¿cómo debe ser ese juego para que sea realmente educativo?

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz donde deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la:

- Participación
- Variedad
- Progresión
- Indagación
- Significatividad
- Actividad
- Apertura

- Globalidad

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza; deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos; deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado; se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo y evitando situaciones de marginación.

Cognitivo:

- Conoce, domina y comprende el entorno
- Se descubre a sí mismo
- Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas

Motriz:

- Factor de estimulación
- Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo

Afectivo:

- Contribuye al equilibrio y dominio de sí mismo
- Refugio ante dificultades
- Entretenimiento, placer
- Le permite expresarse, liberar tensiones

Social

- Facilita el proceso de socialización
- Aprende normas de comportamiento
- Medio para explorar su rol en los grupos

2.3. El juego y aprendizaje. La importancia del juego en el marco de la educación escolar

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

En concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985:1987)

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego: El juego es la

actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular.

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina su desarrollo y le crea una zona de desarrollo próximo. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neuropéptidos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro (1975).

En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía y los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965).

Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Cordero, 1985-1986).

El estudio longitudinal de Osborn y Milbank (1987) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad de juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

Barbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

En resumen se concreta que la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello los impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

¿Qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela?. Tres parecen ser las condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad (Vaca, 1987). A ellas habría que añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1989) en “ingeniero de la conducta del niño”. Si además la Administración Educativa favorece esta línea de actuación tendrá los ingredientes idóneos para llevar el juego a las aulas.

En este sentido la propia L.O.G.S.E. (Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo) especifica cuando se refiere a la

etapa de educación infantil (MEC, 1992:56) que es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa.

En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar.

En las Orientaciones Didácticas Generales de esta etapa educativa se considera que el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos.

El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera (MEC, 1992:12).

En las orientaciones didácticas específicas de cada una de las tres áreas de Educación Infantil se hace también mención al juego. Por ejemplo, en el área de Identidad y Autonomía personal se habla de la planificación de espacios que inviten a los niños y niñas a realizar variadas actividades, que contribuyan al descubrimiento de su propio cuerpo y del de los demás, de sus posibilidades y limitaciones. En el área del Medio Físico y Social se dice que el educador ha de ofrecer al niño principalmente en los primeros tramos de la etapa, actividades que posibiliten el juego, la manipulación, la interacción y la exploración directa del mundo que le rodea.

A medida que los niños van creciendo, el educador debe ofrecerles actividades de una mayor complejidad, como por ejemplo la construcción de pequeños artefactos y aparatos sencillos que tengan sentido para ellos y les lleven a perfeccionar sus adquisiciones y a aplicarlas. En el área de Comunicación y Representación, por ejemplo, se señala que el juego es un elemento educativo de primer orden para trabajar los contenidos referentes a estos lenguajes, por su carácter motivador, por las posibilidades que ofrece al niño para que explore distintas formas de expresión y por permitir la interacción entre iguales y con el adulto.

En el anexo destinado a la secuencia de los objetivos y contenidos por ciclos, en concreto en los del ciclo primero (0-3 años), el juego se contempla en el segundo bloque de contenidos denominado “juego y movimiento”, o “juegos de ejercicio” según Piaget, que expresa perfectamente las características del niño o la niña en el período sensorio motor.

En este primer ciclo se hace también una referencia al juego simbólico en el bloque de contenido del área de Comunicación y Representación.

En el segundo ciclo de Educación Infantil (3-6 años), el juego sigue contemplándose en el bloque de contenidos “Juego y movimiento” de forma más evolucionado, en su aspecto de habilidad motriz, pero ya no se hace apenas referencia al juego simbólico, si acaso unas pinceladas en el área de Educación artística en el ámbito de la dramatización, lo que parece una laguna, precisamente en un momento en el que estos juegos ocupan un lugar privilegiado para que los niños/as puedan entender el mundo adulto, las relaciones que establecen los adultos entre ellos y las relaciones de aquellos con los niños/as y con el medio.

Por último, cabe señalar también que en el Proyecto Curricular se incluye entre los instrumentos de evaluación más útiles del proceso de aprendizaje de los alumnos las situaciones de juego.

Cuando se refiere a la Educación Primaria (Real Decreto 1344/1991) la L.O.G.S.E señala también que la actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en esta etapa, especialmente en algunas áreas. El juego está presente en los principios metodológicos, ¿cómo enseñar?, de la etapa. Se dice que es necesario romper la aparente oposición entre juego y trabajo, que considera éste último asociado al esfuerzo para aprender, y el juego como diversión ociosa.

En muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes. El juego está presente fundamentalmente en los Objetivos Generales de la Educación Física y de la Educación Artística, así como en la evaluación de conceptos, procedimientos y actitudes.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello es un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva.

2.4. Clasificación del juego

Normalmente los juegos en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian.

La clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la

vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (1970).

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

Juego de entrega. Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

El juego de representación de personajes. Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos : así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido

de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

El juego reglado. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos.

El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

Por otra parte Vazquez Neira cita a Piaget quien ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar

y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Los juegos simbólicos: Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan.

El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan.

La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica.

Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia en aulas infantiles situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada.

Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado" (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

CAPÍTULO III
CONSIDERACIONES SOBRE EL JUEGO

3.1 El juego principal actividad del niño preescolar

El juego es un fenómeno global, libre, vital, caracterizado por ser una actividad placentera, espontánea, voluntaria, que propicia que el niño explore el mundo y entable relaciones con su grupo social recibiendo mensajes de su cultura y con esos elementos exprese, comunique e invente sus propios mensajes, es un medio privilegiado para que el niño explore su ambiente, conquiste con esa acción libre el conocimiento del mundo, de la sociedad y de sí mismo, y también es un vínculo vital en el desarrollo de la efectividad. En el jardín de niños quizá más que en ningún otro nivel, al abordar la labor educativa como docente, se debe tomar en cuenta al niño, sus necesidades, características y posibilidades.

“No se debería decir de un niño solamente que crece -escribe Jean Chateau- habría que decir que se desarrolla por el juego, mediante el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrollan, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor” Zapata (1989; 16)

El niño aprende durante todo el día por medio del juego, de sus experiencias cotidianas, de su contacto con la naturaleza, en una palabra mediante todo aquello que experimenta a cada segundo, porque naturalmente está abierto a las experiencias que desde su nacimiento le permite adaptarse a un mundo nuevo para él.

El docente debe tener presente que el juego es la necesidad fundamental del preescolar, es el medio que tiene el niño de experimentar y elaborar sus experiencias, que a través de este, expresa sus emociones, supera sus temores, establece sus primeras relaciones sociales y aprende a ser miembro de un grupo.

El profesor tiene la oportunidad para aprovechar esa tendencia natural del niño a crecer, a aprender y a desarrollarse y crear un ambiente que permita encauzar y promover el desarrollo de todo potencial humano.

El juego influye en el desarrollo del lenguaje ya que exige cierta capacidad de comunicación verbal y no verbal, tanto para expresar sus deseos y sentimientos como comprender los de sus compañeros.

Observando el juego de un niño puede descubrirse que aspecto del mundo le interesan y que nivel de comprensión tiene. Es por eso que se considera el juego infantil como la más importante fuente de información para recoger aquellos datos que será el punto de partida en la selección y organización de las diversas actividades que favorecerán aquellos aspectos que necesitan ser atendidos en el educando y lograr un equilibrio en las dimensiones intelectuales, la afectiva, social y física.

Además de los propósitos particulares que se persiguen, debe permitirse al niño tomar experiencia con los objetos que lo rodean para alcanzar un conocimiento concreto con la utilización de los materiales, existe la intención de que el conjunto de las actividades y juegos estimule las capacidades de los niños para observar y establece diferencias y similitudes entre los objetos para formular preguntas adecuadas en torno a aquellos que despierten su curiosidad.

Los resultados de las actividades es propiciar un intercambio verbal espontáneo entre los niños y la educadora. Al concentrarse en un tema y de manera natural, los niños van ampliando sus capacidades para expresar lo que piensan y para entender lo que los otros quieren decir, incorporan nuevos términos y formas de construcción gramatical al lenguaje que usan.

A través del juego se apropian de los elementos nuevos espontáneamente, el desarrollo de la capacidad de la expresión oral es un recurso invaluable en todas las actividades humanas y no sólo en las escolares. Además se relaciona con el aprendizaje comprensivo de la lectura y la escritura, pues la capacidad de comunicación es integral.

El papel del juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos de desarrollo en el preescolar. En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales, por medio de él, reproduce las acciones que vive cotidianamente, a través de este, permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierte su interacción con el medio exterior.

El juego en la etapa preescolar, no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas en su entorno, espacio, tiempo y en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento. Por medio de este, comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie de derechos, mediante el juego aprende a tomar decisiones, a interrelacionarse, a formar un sentimiento colectivo, de compartir, etc.

En esta etapa el juego es esencialmente simbólico, es importante para su desarrollo psíquico, el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de lo significantes sociales, la posibilidad de establecer más ampliamente las relaciones afectivas, así como la estructuración de su pensamiento.

De la misma manera, mediante el juego el niño va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto, a través de las acciones reales con los objetos a los que da nuevas denominaciones, es decir, nuevas funciones. Las actividades que la educadora sugiere al niño, tiene una tendencia lúdica, la razón es que por este medio, el niño se interesa y se involucra tanto físicamente como emocionalmente en las diversas situaciones educativas, el niño participa de manera íntegra favoreciendo sus aspectos de desarrollo. El objetivo de

juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo.

3.2 La importancia de la interacción del niño y el maestro

En el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente juega un papel importante en el desempeño de la labor educativa, es importante que esté actualizado y vale la pena preguntar hasta qué punto la educadora reconoce el desarrollo de la competencia comunicativa, es decir de las habilidades para lograr una comunicación apropiada y efectiva en diversos eventos comunicativos.

Con frecuencia se escucha comentarios que revelan la creencia de que la competencia comunicativa se desarrolla de manera espontánea o informal, es decir, fuera de la escuela. Entre los educadores existe la tendencia a no permitir la conversación entre el aula por considerar que es una pérdida de tiempo. Al no respetar la expresión oral en el grupo por parte del docente, el decide enseñar y el niño acepta, no tomando en cuenta los intereses de los niños. Estas condiciones limitan la expresión en el niño, se fomenta en el alumno una actitud de escucha y pasividad creando el aburrimiento y el descontrol del grupo. Es importante que el docente cree un ambiente de competencia comunicativa, este debe ser un objetivo central del proceso educativo. El docente es el factor que favorece o dificulta el desarrollo de las habilidades comunicativas en el alumno.

El conjunto de características del discurso de los profesores que favorecen no sólo la comunicación en el aula sino también el progreso de las habilidades comunicativas de los niños, se podría resumir con la palabra escuchar. El docente que escucha es una persona que acomoda el nivel de su lenguaje al de los alumnos. El profesor que escucha recoge en sus intervenciones las aportaciones del alumno y comparte con ellos sus descubrimientos personales, cede la palabra con facilidad y da oportunidad para iniciar turnos de hacer preguntas o de cambiar de

tema, escuchar, tiene una idea de los niveles de sus niños y en consecuencia puede planificar conforme a las necesidades de ellos.

Este docente ideal se constituye en un interlocutor que con su manera de interactuar, da oportunidades a los alumnos de aprender a comunicarse mejor, se constituye en modelo y, en definitiva, actúa como agente educativo de forma óptima y natural en el ámbito de la comunicación oral.

La educadora debe motivar a sus alumnos para conocer sus necesidades, intereses, afanes y deseos, basándose en esto, se puede actuar para despertar su interés y desarrollar su expresión comunicativa haciendo que participen en pláticas y discusiones que se relacionen con su vida y su contexto, trabajando temas significativos y quitando el formalismo a la expresión oral.

Para poder hablar al niño, hay que hacerlo a través del juego, así, el niño expresa sus opiniones, puede descubrir un objeto, conocer su identidad, como se llama, el nombre de su colonia, puede participar y escuchar lo que sus compañeros pueden comunicar en el ambiente de la clase, que se debe prestar para hablar y escuchar.

La importancia que el niño aprenda a comunicarse formalmente es que de esta manera aprende a coordinar su pensamiento. A través del lenguaje construye el conocimiento, el niño expresa emociones y formas de ser de cada uno de ellos, él únicamente necesita que el maestro le proporcione las estrategias adecuadas para poder expresarse y el niño lo hace espontáneamente.

La palabra y el lenguaje no son las únicas formas de lenguaje, como educadores deben ser capaces de retomar, de descubrir todo lo demás que los niños no quieren decir cuando hablan, para favorecer esto, es importante observarlo en sus juegos, en sus expresiones, en su mirada; el acceder a las palabras es una de las tareas que el maestro tiene que favorecer en el preescolar.

El niño en preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociables propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social. Corresponde al docente organizar su interacción con los niños de manera que corresponda al proceso de los niños, a sus intereses y propuestas, avances y retrocesos, de manera que su intervención los lleve a la construcción de aprendizajes significativos.

El aprendizaje se produce cuando el niño explora su mundo y se le debe dar esa oportunidad, ellos aprenden de la curiosidad natural. De esto se deriva que si los niños viven situaciones los hagan reflexionar, descubrir y crear nuevas relaciones, podrán construir nociones que los lleven a la respuesta correcta.

Cuando los niños son confrontados con una idea diferente a la suya, son motivados, revisan sus ideas y pueden opinar, para ellos, es fundamental escucharlos verdaderamente.

3.3. El ambiente alfabetizador

El ambiente alfabetizador presenta una serie de condiciones explícitas que permiten y posibilitan que los niños, jóvenes y adultos realicen intercambios lingüísticos y aprenden la lengua, permiten que el niño como usuario de la lengua vaya adquiriendo elementos para construir poco a poco el proceso de adquisición de su lengua oral y posteriormente cuando llega a la escuela, pueda enriquecerla y convertirla no sólo en hablar, de usar la lengua sino plasmarla y procesarla.

Todo este ambiente que rodea al niño es lo que le posibilita aprender de sus compañeros y no solamente del aprendizaje que el maestro pueda transmitirle sino la vivencia cotidiana que determine este proceso.

El ambiente alfabetizador no es algo externo que se introduce en la escuela, ni un conjunto de materias específicos, más bien se concibe como una actitud diferente frente a las actividades que se realizan cotidianamente en el salón.

En los ambientes alfabetizadores, el lenguaje adquiere otro valor, cada ejercicio, juego o exposición puede ser aprovechado para provocar una serie de reflexiones que llevan a darle un lugar distinto al lenguaje., es el maestro el elemento fundamental en la creación del ambiente alfabetizador, es decir, es actualmente como un facilitador del aprendizaje, es alguien que facilita la construcción de un ambiente alfabetizador.

Si en una escuela hay un rincón de lectura, pero el libro no lo tocan, no hay ambiente alfabetizador. La clave de lograr este ambiente está precisamente en retomar del mundo todo aquello que sea realmente significativo para el niño, permitirle que él mismo, vaya entendiendo y construyendo el uso de su lengua.

Este ambiente no sólo se refiere al ámbito escolar, también tiene que ver que el extraescolar. Los niños antes de llegar a la escuela y antes de tener un maestro que les enseñe explícitamente a leer y escribir ya han empezado a preguntar qué significa eso, como funciona, para que sirve, etc., y poco a poco crean sus propias ideas. La heterogeneidad debe aprovecharse ya que permite que los niños interactúen y compartan distintos conocimientos al mismo tiempo que se enriquecen mutuamente.

La labor educativa no se podría realizar de manera integral si no se toma en cuenta la incorporación de los padres de familia, debe considerarse el hecho de que el niño pasa la mayor parte de su tiempo dentro de un contexto familiar. La influencia del ambiente familiar es un elemento muy importante en la formación de la personalidad del individuo y en el desarrollo integral del individuo y el desarrollo integral se promueve básicamente mediante tres vías: educación, experiencia personal y enseñanza”

La personalidad del pequeño se forma con el ambiente, la atmósfera emocional que se encuentra en el hogar. La actitud de los niños tiene estrecha relación con la actitud de los padres, estos ejercen una influencia positiva o negativa en el niño.

Las experiencias afectivas y sociales y la interacción general con los objetos de su hogar, determinan en gran medida el desarrollo de la expresión verbal del niño, es importante sensibilizar a los padres para que platiquen con sus hijos, ya que de esta manera aprenderán a comunicarse, a leer y escribir.

Invitar a los padres que realicen actividades con sus hijos que les agraden, cantar, decir rimas, adivinanzas, cuentos, fomentar a los padres para que pregunten a sus hijos a cerca de sus actividades cuando ellos no están presentes, invitando a los niños a describirlas minuciosamente.

Se debe mantener contacto con los padres para que conozcan la labor educativa que se realiza con los niños, el por qué de las actividades y la necesidad de respetar la forma en que los niños se comunican, en fin, buscar conjuntamente las formas de establecer una continuidad entre el hogar y el jardín.

¿Cómo logrará el docente una mejor participación de los padres dentro del ámbito educativo? Es conveniente realizar reuniones donde se les dé a conocer los objetivos y concientizarlos de que el programa irá desarrollándose de acuerdo con las características y el ritmo de aprendizaje que registre el grupo, y en particular, de cada uno de sus hijos, si los padres están enterados sobre el proceso de desarrollo de los hijos, podrán brindar una ayuda más eficiente y proporcionarán los apoyos y recursos necesarios.

La participación de los padres es importante en la educación, sin este elemento no sería posible la realización educativa, el docente debe tener una estrecha comunicación con los padres de familia. El docente debe estimular a los padres en primer lugar a través de conferencia con temas a tratar a los niños, la importancia del juego, etc., y en un segundo lugar involucrarlos en las actividades elaborando cuentos, guiñoles, materiales educativos, participando en rondas, en gimnasia, participando en el homenaje, en las fiestas culturales, etc., por medio de estos lazos de colaboración se logrará que los padres valoren la importancia que tiene el jardín de niños en la educación.

CONCLUSIONES

El docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica con estrategias innovadoras y creativas de ahí la importancia de propiciar la expresión de los alumnos a través de las actividades didácticas.

El juego facilita el proceso de aprendizaje para hacerlo significativo y duradero. Suaviza las asperezas, las dificultades de la vida, elimina el estrés, sirve para fortalecer los valores.

El maestro debería cambiar la rutina por otras actividades más interesantes, y estableciendo propósitos educativos acordes a las necesidades de aprendizaje de su grupo, por lo tanto, el juego es una propuesta importante para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo brinda oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, aparte de que permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de la vida, ayuda a la adquisición de conocimiento, que se define como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio. Es una experiencia educativa tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, la destreza y la recreación al estudiante.

El docente hábil y con iniciativa debe generar juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Es importante que en todas las actividades el docente muestre tener conocimientos de las concepciones teóricas, a través de este, tomará en cuenta las etapas del niño para planificar con objetividad. La implementación de actividades lúdicas requiere la creación de un ambiente en el que los niños tengan libertad para actuar. En un marco de respeto y cooperación mutua para exponer ante sus compañeros sus opiniones. A partir de este contexto pueden realizarse actividades a través del juego, ya que este es la actividad principal del niño preescolar.

El docente debe tomar su papel como la persona más importante para escuchar a sus niños, debe guiarlos, propiciar y apoyar el proceso enseñanza- aprendizaje. Este tiene que poner en juego toda la creatividad de que dispone para inventar y crear nuevas formas de trabajo, debe planificar conforme a las características del niño.

Como conclusión general y considerando la exigencia de la sociedad, se debe pensar que si se desea que la educación que se imparte en las escuelas tengan la calidad que requiere la vida moderna, los docentes deben actualizarse, desempeñar con responsabilidad lo adquirido y llevarlo a la práctica para que la intervención educativa sea mejor ya que el reto de todo maestro es elevar el nivel de calidad educativa de la nación con la finalidad de contribuir al desarrollo del país.

En este contexto también resultan importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos como también, canciones, cuentos, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos.

Las actividades lúdicas en educación preescolar, permiten que el niño; establezca relaciones sociales; aprenda mientras juega; adquiera experiencias que se reflejaran en su vida futura.

RECOMENDACIONES

Una idea anhelante, al trabajar con prescolares ha motivado llevar a cabo este trabajo de investigación para hacer más útil y feliz la estancia de los niños en el jardín. Es importante resignificar que la actividad lúdica dentro del trabajo cotidiano en el aula propicia el desarrollo de competencias en los alumnos, cuando se utiliza adecuadamente y con una finalidad específica.

De tal manera que los alumnos adquieren dichas competencias, en forma organizada, amena y segura con actividades donde ponen en práctica su ingenio creatividad, entusiasmo y es realizado por el gusto de hacerlo; lo que conlleva a un aprendizaje significativo y que el ser humano aprende lo que le gusta y disfruta.

No significa que sea fácil de realizar, ya que se tiene que programar con anticipación de acuerdo al contenido y a la competencia que se desee lograr. No se espera que los resultados se den de manera rápida ya que se necesita trabajar continuamente y darle seguimiento para lograr tal desarrollo hasta que el alumno alcance los aprendizajes esperados.

La preocupación central es el juego, con la pretensión de reflexionar exhaustivamente al respecto de esta actividad en el jardín de niños, desde tres vertientes: agente socializante, alternativa didáctica y adquisición de experiencias futuras.

El presente en su carácter de ensayo, se sustenta en fundamentos claros y precisos; con el propósito de concluir con una opinión seria y argumentada sobre la actividad lúdica en la educación preescolar, en donde se pone de manifiesto la teoría y la experiencia laboral.

Tomando en cuenta que el juego es una herramienta importante en la educación, sin que se caiga en la trivialidad, es primordial recordar que es el eje didáctico primordial sobre el cual se articula el proceso enseñanza aprendizaje en preescolar. Piaget menciona que el juego es necesario para el desarrollo del niño, es ahí donde desarrollan conocimiento, habilidades, etc. donde organizan, coordinan, manipulan y actúan.

Que su desarrollo sea óptimo dentro y fuera del aula de manera que las actividades que se propicien generen los resultados esperados, actividades donde se relacionen, intercambien, y compartan experiencias agradables, que sean interesantes y atractivas para los alumnos, para promover en ellos el deseo de aprender.

Cuando la actividad lúdica es prescrita por el profesor, pierde su carácter de juego para convertirse en tarea escolar; y las tareas implican cargas de trabajo con objetivos específicos a lograr; el juego en tanto, tiene como propósito divertir, y sus logros no se dan en función de tareas, sino que se traducen en satisfacciones personales del infante, que pueden aterrizar en aprendizajes, un proceso de socialización y experiencias para la vida.

El juego en preescolar debe generar aprendizajes significativos encaminados a los intereses de los niños; y satisfacciones personales gratificantes en su desempeño; como un principio didáctico articulador de proyectos de enseñanza del docente en la escuela.

Con lo anterior se asegura que las actividades lúdicas en el jardín de niños proporcionarán elementos para hacer de ellas una alternativa pedagógica congruente con las necesidades contextuales que refuercen la naturaleza infantil del educando.

Realizar juegos de localizaciones. Es una manera en que el niño puede escribir verbalmente diferentes lugares a donde se dirige o se encuentra una persona o

cosa, esto puede ser dentro o fuera del plantel, cuando se planea la visita de algún niño, la educadora interroga a los niños acerca de la ubicación de la casa, es posible que los niños den respuestas como: la casa de Juan está cerca de la iglesia, o esta para abajo, o está lejos. La de aceptar todas las respuestas y discutir con ellos cuál de las respuestas describe mejor la ubicación.

Dar oportunidad a los niños de que expliquen cómo ir a casa desde la escuela. Un niño puede dar instrucciones a otro para que haga determinada cosa en el salón, ejemplo: ve al pizarrón y dibuja un cuadrado. Los niños pueden explicar a los demás como jugar un nuevo juego que han aprendido en cualquier otro sitio.

BIBLIOGRAFÍA

_____, Programas de estudio 2009 y Guías de actividades. Educación Básica

ANDREU ANDRÉS Y GARCÍA CASAS. Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia

BRUER JOHN. Escuelas para pensar, una ciencia del aprendizaje en el aula.1995.

CONAFE. Libro multigrado para el docente. Propuesta educativa. 2005.

Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE). Colección de Pedagogía. Teóricos: Vigotsky, Bruner y Piaget. Impreso en Mexico.2001

Curricular y didáctica.Colombia.2005

DICCIONARIO PORRÚA DE SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS POR REMO GUARDIA. México, 2012

Educación Inicial. Antología de apoyo. Impreso en los talleres de idea grafica.2005.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. Metodología de la investigación. México.1997.

HERNÁNDEZ ZÚÑIGA O. Psicología educativa. Educamex. México. 1996

LEYVA GARZÓN A.M. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá, 2011

PLAN DE ESTUDIOS. Educacion Básica Primaria, SEP, México,2009

PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO. EDUCACIÓN BÁSICA. Fernández Editores.
2010

Primaria Quinto Grado. Etapa de Prueba. 2008.

_____ Programa Sectorial de Educación. México. 2007.

RODRÍGUEZ GOMES G. Metodología de la investigación cualitativa.1999.

SALVADOR MORENO. La educacion centrada en la persona. Edición el manual
moderno, México.1979.

SEP. Avance Programático. SEP, México.1990

SEP. Plan formativo de los agentes educativos del programa de Educación Inicial no
Escolarizada. SEP. 2006.

SEP. Socialización. Juego y juguete.. SEP México. 2001.

TOBON SERGIO. Formación Basada en Competencias, Pensamiento complejo,
diseño

ZAPATA A. OSCAR. Juego y Aprendizaje Ascolar. Perspectiva Psicogenética.. Edit.
Pax México. 1989.

Referencias electrónicas

Educación/didáctica lúdica-monografía-com. Consultada el 20 de octubre del 2010

_____ /el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje. Consultada el 20 de octubre del 2010.

_____ /juegos y aprendizajes. Consultada el 20 de octubre del 2010.

_____ /la integración de los fundamentos filosóficos en el proceso de enseñanza- aprendizaje-monografía-com. Consultada el 20 de octubre del 2010.

_____ /los jugos métodos creativos de enseñanza-monografías-com. Consultada el 20 de octubre del 2010.

www.escuelasenred.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=150: la-estrategia-ludica-en la educación. Consultado el 21 de octubre de 2010

www.escuelasenred.com.mx/articulos/aprendizajesespecificos. Consultado el 3 de septiembre de 2010

www.monografía.com/trabajos.28/didáctica-lúdica/didacticalúdica. Consultada el 20 de octubre del 2010.

[www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion niño/actividad-ludica-desarrollo-socialización-niño.shtml#lxx2jzw4pPei](http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-niño/actividad-ludica-desarrollo-socialización-niño.shtml#lxx2jzw4pPei). Consultado el 25 de enero de 2011.

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=1388&id_libro=10. Consultado el 25 de enero de 2011.

www.soseducativa.org/estrategia/juego-estrategia. Consultado el 17 de febrero de 2011.

<http://juegosintegralesdepreescolar.blogspot.mx/2013/09/juegos-didacticos-estrategia-de.html>. Consultado el 20 de febrero de 2011.

VAZQUEZ NEIRA RODRIGO, EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR.
https://books.google.com.mx/books?id=5jl_AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+EN+LA+EDUCACION+ESCOLAR,+VAZQUEZ+NEIRA&hl=es&sa=X&ve.
Recuperado el 25 de marzo de 2012.