



Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 144

Licenciatura en Intervención Educativa

# **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO CON NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS**

Zulema Guadalupe Sánchez García

Director del trabajo recepcional

Mtra. Mónica Natalia Medina Rodríguez

Ciudad Guzmán, Mpio. de Zapotlán el Grande, Jal, marzo 2019



Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 144

Licenciatura en Intervención Educativa

# **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO CON NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS**

Tesina modalidad ensayo

Que presenta

**Zulema Guadalupe Sánchez García**

Para obtener el grado de Licenciada en Intervención Educativa

Director del trabajo recepcional

Mtra. Mónica Natalia Medina Rodríguez

Ciudad Guzmán, Mpio. de Zapotlán el Grande, Jal, marzo 2019

## DEDICATORIA

Dedicado a mi familia Sánchez García que siempre estuvo conmigo a pesar de las situaciones que se presentaron, en todo momento me apoyaron para poder concluir hasta octavo semestre.

A la familia Morett Alcalá por brindarme apoyo incondicional durante estos cuatro años.

A los maestros que gracias a su amor por la docencia aprendí y crecí como persona y en especial a mi asesor de tesis.

## ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>2</b>
2.1. ¿Qué es el juego?.....	4
2.2. Factores que se toman en cuenta .....	5
2.3. ¿Para qué jugar? .....	8
<b>III. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA INFANCIA TEMPRANA</b>	<b>10</b>
3.1. ¿En qué momento es utilizado el juego?.....	11
3.2. ¿Qué aporta el juego? .....	13
<b>IV. TESIS SOBRE EL JUEGO .....</b>	<b>15</b>
4.1 La importancia del juego .....	19
<b>V. EL JUEGO EN LAS LUDOTECAS .....</b>	<b>23</b>
5.1 Importancia de las ludotecas.....	24
<b>VI. APARATOS ELECTRÓNICOS .....</b>	<b>28</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>34</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>37</b>

## I. INTRODUCCIÓN

Se hablará sobre el juego, y cómo se introduce como herramienta de trabajo con niños de 4-6 años, sobre su importancia en el desarrollo de los infantes. Tomando en cuenta que el juego puede ser utilizado como un recurso didáctico, se explica qué es un recurso didáctico y para qué sirve, así como en qué momento entra el juego en ello.

El juego puede tomar una importancia mayor cuando es utilizado con algún fin específico, el de aprender, ahora bien entenderemos que no se juega por jugar, el juego es sustancial y necesario para la comprensión de algún tema en el aula o en la vida social.

Siempre hemos jugado, desde que tenemos memoria el juego ha estado en nuestras vidas, pero no le encontrábamos la importancia que tiene para nuestro desarrollo como sujetos. Los infantes no saben que están jugando hasta que adquieren un nuevo conocimiento y se dan cuenta que han aprendido algo de manera divertida gracias al juego. Podremos entender que los niños no ven el juego como algo obligatorio si no como algo sano, creativo, entretenido para su persona.

Desde años atrás algunos teóricos ya habían notado que el juego tiene conexión con los infantes, incluso hay modelos e ideas de ellos enfocados al juego-niño, en los cuales dan a conocer cómo el juego es algo sustancial en los primeros años de vida, y qué tan importante es para ellos, el juego es algo que directamente o indirectamente los infantes necesitan, por ello se hace mención a algunas frases que ellos y otros teóricos más dicen sobre el juego.

Lamentablemente lo que dicen los teóricos como María Montessori y Decroly ha sido modificado por las situaciones sociales que se viven día con día, ahora se deben adaptar a las necesidades de los infantes, para cumplir con ellas, más ahora que la globalización ha traído consigo el avance tecnológico, elaborando aparatos electrónicos que entretienen a los niños, evitando que ellos se interesen en jugar para aprender.

Jean Piaget habla sobre tres tipos de juegos, el juego de ejercicio, el juego simbólico y por último el juego de reglas, cada uno de este tipo de juego consiste en diferentes características las cuales se irán adaptando a la edad del infante.

De la misma manera el juego tiene conexión con las ludotecas, las cuales son centros de juego para niños de cierta edad, en las cuales se imparten clases para el desarrollo de nuevos conocimientos, para que ellos aprendan al momento de estar jugando.

Las ludotecas son espacios en los cuales los niños pueden convivir con otros sujetos, los aprendizajes que adquieren ahí pueden ser reflejados en la escuela, en casa o en la sociedad.

Lamentablemente los padres no están informados sobre estos espacios y no le dedican tiempo de calidad a sus hijos, se hablará un poco de cómo es bueno que los niños acudan a alguna, y cómo es que el juego está involucrado en las ludotecas.

Por último se hablará sobre el impacto de los aparatos electrónicos, cómo es que desde que están en el vientre de la madre empezamos a utilizarlos para la estimulación prenatal, y desde ahí puede empezar un poco el descontrol. Pero qué le pasa a un niño de cuatro a seis años si lo dejamos en libertad con los aparatos electrónicos, en qué se convierten.

En la parte de las conclusiones, caemos en cuenta la importancia que tiene el juego, y cómo es que buscamos tener información de otras cosas que no son productivas y dejamos a un lado la verdadera importancia, que es la infancia de nuestros hijos o alumnos.

## **Tesis**

La importancia de implementar el juego en la edad temprana.

## II. DESARROLLO

### 2.1. ¿Qué es el juego?

El juego principalmente es una práctica que es utilizada en todo el mundo, por lo tanto todos hemos jugado alguna vez con algún propósito, ya sea educativo, social o personal.

El juego es una actividad recreativa que aplicamos con niños de todas las edades, pero en este caso se habla de un rango en específico 4 a 6 años, el cual tiene un fin, ya sea que los niños aprendan algún tema escolar, que se enseñen a relacionarse con sus demás compañeros, descubran nuevos contextos, exploren, comparen situaciones reales y fantasiosas, entre otras, el juego ayuda a que el niño logre los conocimientos esperados a su edad y saque conclusiones que lo ayuden a formar y crear respuestas a sus preguntas o dudas que surjan durante el juego.

Por lo tanto el juego es una herramienta utilizada directa o indirectamente por los niños, se dice herramienta porque es utilizada para lograr algo de manera divertida ejercitando las capacidades o destrezas de los mismos.

El juego es un estimulante para desarrollar las habilidades mentales, incluso las áreas básicas que son desarrolladas mediante el juego; son socioafectivas, del lenguaje, psicomotriz, procesos mentales, y actividades físicas.

El juego sustituye una actividad importante durante un periodo de vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar. (Deval, 2002). Y es cierto, si recordamos, o preguntamos cómo fueron nuestros años en el preescolar, las actividades eran sustituidas por juegos, para que nosotros no nos aburriéramos, y le encontráramos sentido agradable a la actividad. Una vez terminando el preescolar, en la etapa de la primaria, las actividades se vuelven más formales, las planeaciones van acompañadas de los libros, los cuales los niños ya saben manejar, es decir, la lectura, los números, algo de geografía e historia, el juego toma un papel importante durante los 4-6 años de vida, y eso se nota en los tres primeros años de la primaria.

Las actividades previas a realizar deben ser aptas para los niños, llamativas, creativas y que siempre se cumpla con el objetivo, y claro, que cubra con las necesidades que el salón presente. Lo que sí parece evidente en todas las actividades de juego es que los que las realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce (Deval, 2002). Para que los niños tengan un placer hacia algo, en este caso aprender, es necesario que quien imparta la información tenga la capacidad de enseñar, la pasión por su trabajo, y la fuerza para soportar los problemas que se encuentren y saber sobrellevarlos, es necesario hablar con los padres sobre los avances que tengan sus hijos, o sobre los retrasos, mantenerlos al tanto de las actividades que posteriormente se van a realizar. Que los padres de familia también practiquen y apoyen a sus hijos con las tareas, y que si se trata de un juego, sea dedicado como tal y se desarrolle.

## **2.2. Factores que se toman en cuenta**

La idea de la enseñanza se ha convertido en una competencia para quien está al frente del grupo. La enseñanza producida por el interés del alumno ha cambiado, conforme se ha integrado más el material pedagógico, puesto que ahora el maestro se adapta a las necesidades del alumno y no el alumno al maestro.

El juego se ha convertido en un instrumento ideal en el aprendizaje del alumno, porque mediante el juego se trasmite conocimientos y estímulos de interés.

El juego ayuda a construir los nuevos descubrimientos, donde también ayuda a descubrir y entender su personalidad. Al momento que son aplicados los distintos juegos, proporciona al maestro la condición de ser un estimulador y un evaluador del aprendizaje.

Existen algunos puntos que considero importantes, para que el alumno aplique en clases, el docente las deba adaptar en clases y posteriormente convertirla como propuesta para él mismo, a mi consideración son las siguientes:

La observación, que mediante ella nos podemos dar cuenta de las acciones que realizan los alumnos, y dar juicios de sus comportamientos, incluso podemos realizar estrategias que ayuden a mejorar las acciones que ejecutan.

Conocer; tanto maestros como alumnos deben conocerse a sí mismos. El maestro debe identificar a cada alumno, identificar quienes si llevan el seguimiento, quienes no lo llevan, y qué es lo que se necesita para que todos lleven el mismo ritmo. Los alumnos deben identificar a sus compañeros, para que sepan que en el salón de clases las actividades pueden ser en grupo o individual.

El tiempo; enseñarles a los niños el tiempo es sumamente importante, puesto que cuando el niño sabe que para realizar una actividad tiene cierto tiempo, por lo general se apura, o intenta terminar primero que todos. Los juegos deben ser bien planeados, las actividades en clases, tienen reglas, y una de ellas, es el tiempo.

Separar y reunir son aspectos que el niño debe comprender y entender, ya que en el salón siempre habrá objetos los cuales tendrá que separar, identificar, señalar, compartir con otros compañeros, realizar actividades, reunir y por último acomodar en sus respectivos lugares. Por ello enseñarles que cada objeto tiene un lugar es esencial para tener orden en el salón.

Los niños en la edad preescolar deben saber relatar acciones, contar acontecimientos; ya sean ficticios o reales, pero que sea por si solos, armar historias, donde incluyan acciones de los personajes y expliquen la acción que lleva en su relato.

Comprender el espacio en el cual siempre trabaja, assimilar su contexto influye en la identificación de diferentes espacios, comprendiendo que en preescolar es un área en la cual va a adquirir conocimientos que en casa o en algún otro sitio no será así.

Que el menor critique las actividades, los juegos, las acciones de sus compañeros y su relación con el maestro hace que como encargado del aula se den cuenta de si el alumno se siente cómodo o no en el área que esta, o si las actividades que se realizan en el salón son de su agrado y en realidad se están cumpliendo con el objetivo de la actividad.

Conocimiento de sí mismo, en cuanto el esquema corporal como emocionalmente, esto ayuda a que el alumno considere su cuerpo para la realización de actividades, y darse cuenta de sus aptitudes y qué función tiene cada parte de su cuerpo.

Considero que las acciones mencionadas son importantes, porque el maestro debe saber adaptarse con los infantes, y para ello adecuar las acciones provocara un avance con todos los integrantes y aumentará la participación de cada juego.

Los juegos se deben utilizar cuando concuerden con la programación, y ésta lo haga posible, es decir, cada salón tiene su propia programación y no siempre podemos estar jugando con los alumnos, por eso seguir la programación es importante, pero cuando el objetivo no se logre, podemos aplicar algún juego que ayude a la comprensión del tema. Así el juego es válido porque se utiliza en un momento oportuno. Antunes (2009) dice “El juego jamás se debe introducir antes de que el alumno muestre madurez para superarlo y nunca cuando el alumno muestre cansancio por la actividad o tedio por los resultados”.

El niño aprende más mediante el juego, porque crean factores de autoestima, los cuales influyen en la solución de problemas, y considero que cuando los juegos son demasiado fáciles el niño pierde interés en realizarlos, en cambio cuando los retos son intrigantes o estimulantes los alumnos se dan a la tarea de realizarlos aunque les cueste cierta dificultad, y mediante esos dos aspectos determinamos su autoestima.

Como interventora educativa, la competencia de crear ambientes de aprendizaje para incidir en el proceso de construcción de conocimiento de los sujetos, es guía fundamental para las condiciones ambientales, porque considero que un buen ambiente de trabajo es clave para el éxito de los juegos.

Cada juego debe ser programado, por un comienzo, intermedio y final. Puesto que los alumnos deben saber que tiempo tienen, para iniciar y finalizar y no creer que tengan más tiempo de lo programado, creo que cada actividad debe ser en tiempo y forma.

### **2.3. ¿Para qué jugar?**

Se juega por necesidad o por gusto, el juego es espontáneo, a veces el juego está prediseñado en clases, y tiene un tiempo y objetivos, a veces solo juegan por jugar, pero siempre el juego hace feliz a los pequeños y los entretiene.

En la edad del preescolar, jugar, ayuda a descubrir cosas que no sabíamos que existían, mediante el juego podemos encontrar todo tipo de experimentación en diversos temas, como español, matemáticas, ciencias naturales, física, etc. Y podemos adaptar juegos que logren el conocimiento esperado de una manera divertida y que les llame la atención para que su aprendizaje sea óptimo.

La creatividad es algo que tenemos ya en nuestro ser, pero es cuestión de desarrollarla con la práctica y del interés para ir descubriendo, es decir que la dejemos fluir y continuemos reforzándola día con día.

Mediante la creatividad podemos lograr actividades únicas y particulares, o sea que los resultados podrían ser diferentes a lo que esperábamos, es importante inculcar a los niños que si tiene una mente creativa el resultado será más favorable.

Si dejamos que el niño juegue con otros niños, o con sus padres tíos o primos estamos dejando que ellos creen conexiones y vínculos afectivos y más duraderos, de lo contrario el pequeño puede ser serio y cohibido, y en el futuro esto puede afectar para socializar en otros ámbitos, es por ello que el juego como herramienta nos puede ayudar a fortalecer la comunicación.

El juego provoca el conocimiento de sí mismo, descubrir quién es, qué tarea tiene que hacer, para qué es bueno, qué necesita mejorar, el juego es bueno para aprender más del mundo que lo rodea, y de las personas que se aparecen en su vida.

Se juega para que el niño de cuatro a seis años entienda que el juego también es educación, y que mientras reciba educación ésta podría ser impartida mediante juego y actividades lúdicas.

Con el juego se puede aprender los valores, como el respeto, la honestidad, la igualdad, la equidad, etc. porque en cada juego existen reglas que

cumplir, pasos a seguir y casi siempre los juegos son con dos o más personas lo que quiere decir que las actitudes que se presenten deben ser positivas y armónicas para tener un mejor desarrollo de estas. Las reglas en los juegos son una parte muy fundamental en el desarrollo del juego, incluso mediante las reglas podemos lograr algún aprendizaje que en el futuro los niños apliquen o les sirva para su supervivencia en la sociedad.

Cuando permitimos al niño dejar volar su imaginación, lo estamos dejando crear diferentes visualizaciones ya sean reales o de fantasía, pero gracias a esto el niño puede hacer de un espacio normal y sencillo convertirlo en un escenario llamativo, con objetos o juguetes que estén a la mano de los encargados educativos o de los padres.

El juego ayuda a construir los nuevos descubrimientos, donde también ayuda a descubrir y entender su personalidad. Al momento que son aplicados los distintos juegos, proporciona al maestro la condición de ser un estimulador y un evaluador del aprendizaje.

Se sugiere que los juegos estimulen todos los sentidos, o algunos de ellos, y que como encargada del aula, tengan la paciencia, comprensión, aceptación de cada uno de los alumnos. Ya que a esa edad son inmunes de todo, y con base a la experiencia ellos entenderán el porqué de la acción y su reacción.

Vamos utilizando el juego, en situaciones que realmente se necesite, cuando el maestro o padre de familia no tenga ninguna otra alternativa coherente o eficaz. No sabemos si el juego será utilizado con todo el alumnado, esto dependerá si la problemática es en general o particular, lo debemos utilizar para que nos den resultados favorables y los conocimientos sean realmente buenos.

### **III. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA INFANCIA TEMPRANA**

Bassedas, Huguet y Solé (2006) Los niños y las niñas aprenden comportamientos, destrezas, hábitos y conocimientos de formas muy variadas. A lo largo de la psicología y la pedagogía, se han explicado diferentes maneras de los aprendizajes que tienen lugar en ciertas edades.

En este caso se habla sobre la edad de los cuatro a los seis años, y la manera de aprender en preescolar es diferente a la de la guardería o la primaria, en esta edad es básico el juego para impartir conocimientos.

Los recursos didácticos pueden ser cualquier material que el pequeño de 4 a 6 años pueda manejar, comprendiendo su importancia del material y la función que tiene, utilizar el juego como recurso didáctico nos ayuda a que se logren los objetivos o metas esperadas en las planeaciones de los profesores.

El juego adecuado utilizado como recurso didáctico proporciona información al alumno al momento de estar jugando, adaptándolo como guía para los aprendizajes ya que podemos organizar la información que queremos transmitir antes, durante y después del trabajo. Nos ayudan a ejercitar las habilidades que los niños poseen o desean lograr y después a desarrollarlas, el juego en el aula es uno de los recursos más importantes e interesantes, porque despiertan la motivación, la impulsan y ayuda a que el niño cree su interés por aprender y entender el contenido de las actividades.

Utilizando el juego como recurso didáctico nos proporciona un entorno para la expresión con el mismo, sus compañeros y el docente.

Podemos utilizar este recurso como evaluador, es decir dependiendo de los juegos que se apliquen podemos evaluar los conocimientos, las actitudes, los comportamientos y valorar si se ha cumplido con el objetivo del bloque, podemos evaluar semanalmente a cada uno de los infantes o solo por mes, eso dependerá de que tan seguido se apliquen los juegos.

Es bueno tener en cuenta qué es lo que se le quiere enseñar al alumno, con explicaciones claras y saber si el juego que aplicaremos cumple como recurso didáctico, siempre los recursos didácticos en este caso el juego debe ser apto para los alumnos de 4-6 años, para que no sea imposible la aplicación,

siempre el juego debe tener un aspecto u apariencia agradable que le llame la atención y entienda de qué trata el juego-actividad.

### **3.1. ¿En qué momento es utilizado el juego?**

El juego es utilizado en diferentes situaciones, con diferentes motivos y con diferentes interacciones, puede ser utilizados en fiestas para entretener a los infantes, para pasar el rato, el juego también es utilizado en la materia de educación física, en casa utilizan el juego los padres para entretener a los hijos, utilizando diferentes juguetes o materiales.

Cuando padres de familia o docentes tengan tiempo de calidad para los niños, deben dejarlo jugar, y si está haciendo algo mal es preferible guiarlo, más no regañarlo o decirle algo que provoque la pérdida de confianza de que el sienta que no puede hacer las cosas, se le puede apoyar al pequeño dándole alguna explicación diciéndoles por qué está mal, o qué es lo que hace que este mal, si ellos preguntan se les contesta de no ser así, podemos dar una breve explicación, y dándoles las instrucciones nuevamente. Consideremos que el área donde el pequeño este siempre debe ser segura, y que este bajo la supervisión de alguien, se supone que en este caso es cuando hay tiempo de calidad de los padres hacia los hijos, es cuando deben prestar la mayor atención, incluso jugar ellos directamente con los hijos.

El juego es sumamente rico al aportar conocimientos, si se utiliza de manera adecuada, en casa, calle o escuela. Los docentes tiene sus planeaciones, sus diferentes materiales o recursos que aplicaran a lo largo del ciclo escolar, pero en ocasiones los alumnos no se prestan para seguir al pie de la letra las ordenes de los docentes, y menos a esa edad, en la cual los infantes lo que quieren es tener activo su cuerpo, y que las actividades no sean tediosas o rutinarias, ellos pretenden explorar, conocer, experimentar etc., lo más importante, aprender. Cuando los educadores se dan cuenta que hay un bajo rendimiento o que no se cumplen con los objetivos esperados se pueden preguntar qué hacer, yo creo necesario la aplicación del juego.

Considero el juego como recurso didáctico o como herramienta de trabajo, porque cuando es aplicado llama la atención de los alumnos y los motiva a hacer

las actividades de manera divertida. Teniendo mejores resultados a la hora de evaluar. Podemos comparar la reacción que tienen los niños al decirles, que se hará una tarea o un trabajo en clase, a que si les decimos que vamos a jugar para aprender tal cosa. A los niños a esa edad les llama más la atención el jugar a que los tengan sentados quietos sin hacer algo divertido, y no es que siempre todo lo que hagan va a ser diversión, si no que cuando adaptamos el juego en alguna actividad complicada, o difícil de impartir tendríamos la suerte de que se interesen más los niños cuando se les da las indicaciones siguiéndolas al pie de la letra. Y qué pasa si esto no sucede, de ser así, se tomarán ajustes razonables, ya sea editando la planeación, de juego, la distribución del salón, pero algo razonable se debe adaptar para no perder la información que se pretende impartir.

Así que el juego es utilizado de manera positiva en el aula cuando los educadores no logran el objetivo de algunas de las actividades, y para reforzar el conocimiento esperado.

Los niños son felices jugando, y qué mejor aplicarles juegos con una finalidad descubriendo nuevos conocimientos y que mediante esos juegos ellos puedan convivir con sus compañeros y en casa tener una mejor comunicación con la familia.

Un error común de los maestros y padres de familia es que pueden llegar a saturar al pequeño con actividades y juegos logrando en el niño estrés y no interés por realizarlas. Un ejemplo común es cuando los niños acuden a clases por las mañanas al preescolar, salen de clases y los mandan a algún taller o curso para que el niño pase el rato, pero el niño puede llegar a enfadarse de tanta actividad que logrará no hacerla con gusto, en ocasiones los padres lo que quieren es que los niños pasen todo el tiempo ocupados, entretenidos todo porque los padres se la pasan en el trabajo y no le dedican tiempo. Después de llevarlos a algún taller o actividad, cuestionemos al pequeño, preguntando qué tal le parece eso que hace, si está feliz o no, igual y es tiempo y dinero que no tienen ningún fin.

Es recomendable que el juego no sea aplicado en exceso, es mejor darles una buena dosis de actividades en las cuales realmente adquieran algún

conocimiento, a esta edad se trata de aportar calidad no cantidad. Buenos juegos que en realidad les quede algo.

El niño que no inventa sus propios juegos, que no crea actividades recreativas de manera indirecta, que no se desenvuelve con él y ante la sociedad, puede ser en un futuro un niño propenso a aburrirse y a frustrarse solo, y eso provocara que se adapte solo con lo que los padres le proporcionan o lo que los maestros indiquen, bloqueándolo a explorar por sí solo. Dejemos libre al pequeño.

No es bueno tener la habitación llena de juegos y juguetes, porque estaremos acostumbrando al niño a que todo lo que necesita ahí lo tiene, es recomendable que ellos exploren su casa he inventen algún juego o juguete con lo que se encuentran, es importante que los padres en casa dejen que el niño explore y experimente por sí solo, y en la escuela igual, es necesario que los niños sigan reglas, pero está bien equivocarse, y que aprendan de sus errores y que se enseñen a perder y a ganar.

El juego siempre tiene que ser una fuente de placer para el niño.

### **3.2. ¿Qué aporta el juego?**

A parte de los conocimientos que podemos lograr cuando se emplea el juego, se desarrollan otras cuestiones, como la creatividad; para desarrollar la creatividad debemos tener el espacio necesario, los materiales, el tiempo y sobre todo el interés de aprender, cuando se desarrolla la creatividad le damos puerta a la imaginación con ella podemos darle el espacio al pequeño de que cree lo que se le venga a la mente, dando su punto de vista de las actividades aplicadas y aportando a sus conocimientos, es bueno que los infantes mediante la creatividad descubran pasión por lo que hacen y lo que van aprendiendo.

El juego aporta alegría y coraje, las dos caras de la moneda, porque cuando se juega a veces se gana, a veces se pierde, eso provoca interés en los niños de querer hacer las cosas bien, y lograr ganar evitando perder, se debe tener tacto con los que pierdan porque en ocasiones cuando pierden ya no quieren jugar más, por miedo a perder, perder les baja el autoestima por eso es importante saber manejar los juegos con una armonía adecuada.

El juego enseña a los participantes en este caso los niños de 4-6 años, que existen reglas las cuales se deben cumplir, como sabemos las reglas sumamente importantes, porque son el control del juego, siempre se dan las indicaciones de los juegos, y cuando no se cumplen con ellas, es bueno poner castigos, relacionados con las actividades, a esta edad los infantes son como esponjas los cuales todo ven, escuchan, absorben y quieren hacer, es bueno que desde ahora entiendan que en el juego tendrán reglas las cuales se cumplen, y en las reglas viene algo muy importante, el tiempo, las clases tienen un tiempo, y durante ese tiempo se dividen las clases, o sea las sesiones, no vamos a durar con un solo juego todas las clases, por ello es bueno que ellos vean que el tiempo en la vida es primordial, y es algo que siempre se toma en cuenta, incluso para jugar, siempre tendremos un inicio-desarrollo y final del juego.

Por otra parte el juego nos ofrece la oportunidad de escoger alternativas a la lucha, el conflicto, alternativas que son más sanas y positivas, procurando que el infante se enseñe a perdonar y a calmar sus actitudes negativas y a seguir jugando.

#### IV. TESIS SOBRE EL JUEGO

Los juegos se deben utilizar cuando concuerden con la programación, y ésta lo haga posible, es decir, cada salón tiene su propia programación y no siempre podemos estar jugando con los alumnos, por eso seguir la programación es importante, pero cuando el objetivo no se logre, podemos aplicar algún juego que ayude a la comprensión del tema. Así el juego es válido porque se utiliza en un momento oportuno.

Antunes (2009) dice “El juego jamás se debe introducir antes de que el alumno muestre madurez para superarlo y nunca cuando el alumno muestre cansancio por la actividad o tedio por los resultados”.

El niño aprende más mediante el juego, porque crean factores de autoestima, los cuales influyen en la solución de problemas, y considero que cuando los juegos son demasiado fáciles el infante pierde interés en realizarlos, en cambio cuando los retos son intrigantes o estimulantes los alumnos se ven a la tarea de realizarlos aunque les cueste cierta dificultad, y mediante esos dos aspectos determinamos su autoestima, porque pretenden lograr llegar a la meta.

Bassedas, et al. (2006) dicen que el juego es una actividad que proporciona placer y diversión, se juega por el placer del momento, por distraerse y no por obligación. También en su libro de *aprender y enseñar en la educación infantil* mencionan que el juego no responde a una finalidad externa; se juega por jugar y no está sometido a exigencias o intereses ajenos, es decir, que el niño estaría jugando sin ningún fin lúdico. También creen que los niños son los que en ocasiones marcan las propias reglas y se ponen límites. Mencionan que los niños utilizan la simulación como una condición para acercarse a la realidad de las cosas, o de situaciones que se imaginan.

Los niños siguen con bastante energía que es un error no dejarlos expresar sus emociones o su creatividad, es prudente darles espacio de jugar para que encajen y sobresalgan ante la sociedad.

María Montessori (1916) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños, considerando que el niño necesita mucho cariño pero que

está dotado en una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en una constante transformación corporal.

Montessori habla sobre una “auto-educación” donde cree que los niños pueden jugar por si solos, y hacer las actividades con tan solo darles las herramientas, realizando actividades de la vida diaria y el educador no tiene contacto directo con el infante solo lo deja ser y deja que manipule objetos y lleve a cabo actividades que podrían presentarse en un futuro.

Erickson y Piaget manifiestan que el juego es un agitado proceso de la vida del niño.

Utilizando la palabra agitado creemos que es algo difícil, pero no, en realidad conocemos la palabra juego, y sabemos a lo que se refiere, jugamos desde que podemos y jugar nos hace aprender, jugando nosotros activamos nuestras emociones y nuestro cuerpo se mantiene en movimiento.

Jugar es un proceso por el cual todos pasamos, y es esencial en la vida de los infantes en la edad preescolar.

Tomemos en cuenta que los tiempos han cambiado por lo cual la sociedad no es la misma, ahora hay libertad de expresión y los infantes tienen diferentes opciones para aprender, lo que ellos dicen son base para los métodos que actualmente se utilizan, cabe mencionar que la tecnología y la globalización han ido actualizando los métodos y las teorías, y que ahora el juego tiene otro papel en su desarrollo y ejecución.

Sus métodos son muy antiguos y probablemente y no les llamen la atención realizar ciertas actividades, por ello nos podemos basar en sus teorías pero con los respectivos ajustes razonables.

En el libro de Juan Deval *Desarrollo humano*, se habla de varios tipos de juegos que Piaget ha clasificado.

El primer tipo de juego es el juego de ejercicio, se trata de consolidar lo que se ha aprendido, es decir, tratar de que el pequeño entienda qué es lo que ha aprendido, y cuando se tiene una actividad, puede convertirse en juego, y a mi consideración es así, la mayoría de las actividades cuando son aplicadas a

menores de edad, se convierten en juego, pero es difícil de que las comprendan a una edad muy temprana, porque aún no desarrollan el lenguaje ni el control del cuerpo, aquí es el simplemente el periodo sensorio-motor.

El juego permite consolidar mediante el ejercicio conductas que se están adquiriendo ensayando distintos aspectos de esa conducta y combinándolos entre sí. Los niños no solo ven un objeto como tal, cuando los encargados de las áreas en las cuales se encuentren los pequeños se darán cuenta que los niños se concentran más en qué es lo que se hará con el objeto que se les otorga.

Piaget ha estudiado sobre todo los juegos que realiza los niños en solitario. Y los que realiza con los padres, y en la actualidad los padres tienen que trabajar ambos turnos, y hay veces que no tienen el tiempo suficiente mucho menos de calidad para compartir con ellos, los padres que si logran hacerlo se darán cuenta que los primeros juegos de sus hijos serán simplemente de movimiento del cuerpo, y tener contacto con los padres, como jugar a las cosquillas, a hacer caras, a medir su fuerza, entre otras, es decir que solo colabora el niño. Los juegos que aún no implican un procedimiento o reglas. Cabe mencionar que este tipo de juegos que los padres logran experimentar con los hijos hace que se desarrolle lazos de amor, y que los pequeños sientan lo que es un sentimiento, el apego por los padres o quien esté jugando con ellos.

En el juego del ejercicio se puede identificar qué juegos son para los niños y que juegos para las niñas, y no es que haya juegos los cuales las niñas no puedan hacer, pero es que nos han hecho creer que los hombres en ciertos juegos utilizan más fuerza, haciendo que la mujer no pueda hacerlo porque no tiene la misma fuerza, lo cual es una controversia que no solo es por el juego si no en otros aspectos sociales, a consideración de conocimiento empírico, los hombres suelen ser más toscos que las mujeres al momento de jugar, por ello en este tipo de juegos podemos identificar qué juegos los encargados de las salas o los padres les podrían aplicar a los niños y cuáles a las niñas.

En todo tipo de juego del ejercicio como en los demás se les presenta el bien el mal, a esta edad es muy difícil que comprendan qué está bien y que está mal, pero es satisfactorio para que en un futuro los niños ya identifiquen esos dos factores.

En el juego simbólico lo que el niño hará la mayor parte del tiempo es imitación, los símbolos adquieren un significado, desde una hoja blanca el niño la puede convertir en lo que se le venga a la mente, creando gracias a su imaginación cosas irreales que él cree que son reales esto comienza a los dos años. No solo con materiales se maneja lo simbólico, si no, que también se incluye la imitación, de maestros, médicos, constructores, bomberos, pilotos, deportistas, etc. Ejercitando los papeles sociales. La realidad está sometida en el juego, el niño se somete en deseos y necesidades para poderla lograr. Este tipo de juego será dominado desde los dos años hasta los siete, todo es un proceso y dependiendo de las necesidades que se le presenten y lo que vaya observando dentro y fuera de la escuela serán los símbolos que irá aplicando.

Son interesantes los juegos en el que el personaje, que puede ser un muñeco realiza actividades que el niño tiene miedo a hacer, o que no quiere hacer. Deval (2002).

Utilizando al muñeco como mecanismo de defensa para realizar esos movimientos, esas actividades, o decir eso que el sujeto no puede decir mediante el muñeco.

Garvey 1977, dice que existen dos tipos de personajes, uno son los estereotipados es decir, los que tomar el rol de algún personaje, ya sea de la madre, el padre, el tío por mencionar algunos, los cuales tratan de asemejarse a la realidad, y por otro lado están los de la ficción los que probablemente son los que observan en la televisión en alguna película o caricatura, o en algún cuento, en realidad sus conductas son más impredecibles, veamos a los niños jugar y pueden invitar a algún compañero imaginario que toma un papel en el juego, o simplemente lo nombran.

La mayor parte de los juegos en los cuales participa el hijo o el alumno en tiempo libres serán sobre la sociedad en la que viven, lo cual favorece mucho las interacciones que tenga con sus compañeros y no que este aislado o que no tenga comunicación con nadie, por ello es importante que cuando el pequeño este jugando en hora libre, se observe si esté lo hace solo, o en compañía de algún niño, aprende mediante los juegos que son relacionados con la sociedad a que resuelva conflictos, a expresar sentimientos y sus deseos por jugar y que el

juego parezca lo más que se pueda a la realidad, también empieza a controlar decisiones por el bien del juego.

Cuando el pequeño se da cuenta que gracias al lenguaje puede comunicarse mejor con sus compañeros y maestros, comienza un nuevo reto, y sus ideas de hacer cosas y descubrir el exterior aumentan, ahora puede saber el porqué del todo, están en edad de preguntar por qué utilizan ese símbolo para las actividades, porqué las cosas, son así, y ahora les toca a quien este frente a ellos resolver sus dudas, o dejarlos que exploren y por si solos que las respondan.

La relación del símbolo con la realidad, es muy extensa en esa edad, por ello la asociamos con el juego, porque es el camino más satisfactorio que el niño puede tener para aprender, y lo utiliza para resolver sus dudas y encontrar interés en diferentes aspectos.

Por último según Piaget el juego de reglas que es utilizado de los seis años a la adolescencia, tiene un carácter social, aquí lo que importa es que los niños aprendan a que en cada juego hay reglas, y las cuales se deberán cumplir y respetar, el trabajo en equipo, la cooperación, competencia, este tipo de aspectos obliga al jugador a situarse en el punto de vista del contrincante y lograr que no gane, o ser más hábil que el otro equipo o jugador. Aquí los niños y niñas lograrán manejar el egocentrismo.

A la edad de cuatro a seis años las reglas que aparezcan deben ser sutiles y poco difíciles, siempre y cuando no se pierda la esencia del juego, los niños no van a entender un juego complicado, o que tenga que ver con cosas que aún no ha vivido, por ello Piaget quiere decir que el juego de reglas aparece a los seis siete años, y en esa edad los niños ya están aptos para entender qué es lo que harán con el juego.

En el juego de reglas, simplemente se debe respetar las reglas, y hacer todo al pie de la letra para tener resultados satisfactorios y notorios.

#### **4.1 La importancia del juego**

Para empezar existe un proceso en el juego, el cual empieza desde los 0 meses a los dos o tres años, los padres de familia, o encargadas de algún centro

de estimulación temprana deben lograr que el niño se adapte al juego, lo que sería el juego en modo de práctica, en el cual el niño comienza a desarrollar habilidades motrices como son la fina y la gruesa.

Con juegos que estimulen la motricidad gruesa los primeros años de vida, como el movimiento de cabeza, piernas, manos es decir, todo el cuerpo, para irlos preparando a juegos más bruscos, más complicados, como son la marcha, el equilibrio, el reconocimiento de tamaños, dimensiones.

La motricidad fina, es más complicada, por ello mediante juegos del agrado de los niños podrán desempeñarla favorablemente, así es con el control de los 5 sentidos, empieza a experimentar texturas, olores, sabores, quien este a cargo del menor deberá adecuar actividades que incluyan sonidos, para que el pequeño vaya adaptándose y conociendo el medio exterior.

Es interesante observar los avances que vaya teniendo los primeros años de vida, la coordinación es un punto esencial, los primeros dos años de vida no se le puede exigir al pequeño una mayor resolución de problemas, porque es obvio que no tendrá las capacidades para hacerlo, por ello poco a poco con ayuda de los padres y mediante alguna institución especial que tenga el área de estimulación temprana y junto a juegos aptos para la edad del pequeño se logrará lo que se pretende, por ello es interesante que el niño descubra las capacidades que tiene su cuerpo.

Después de los tres primeros años de vida, el juego toma un papel importante en el desarrollo del niño, porque es cuando los niños quieren imitar todo, y jugar con todo y están sumamente inquietos por descubrir lo que hay fuera de casa, o fuera de la escuela. Aquí es donde entra el juego de la simulación, apoyar al pequeño con esos juegos de imitación al adulto, son dirigidos por quien cuida del pequeño en esa etapa, el cual se ve a la tarea de apoyarlo, y seguir el juego.

Román, Sánchez y Secadas (1999) mencionan que el juego se convierte en impulsor principal de la evolución, entendida como adquisición de nuevas habilidades.

Habilidades que no podrán ser adquiridas si formamos niños sobreprotegidos, niños que su vida de basa solo en ir a la escuela y no les dan la libertad de explorar, o que incluso estando en la escuela no quieren compartir momentos con sus compañeros, deberíamos dejar que los niños adquieran las nuevas habilidades con libertad, claro con un ciertos cuidados.

El juego es substancial aunque no se tenga planeado hacerlo, a esa edad lo que el niño está descubriendo es su propio yo, e identificando qué es lo que lo rodea y puede jugar para aprender eso.

Una vez que los niños entran a la etapa del preescolar, el juego que se indique ya sea en clases o en el recreo toma una valor menos dependiente de la figura de los educadores, o sí es en casa, los padres, dejan de estar al cien por ciento sobre los niños, y ahora el juego que se lleve a cabo es responsabilidad de los niños y amigos que lo estén rodeando.

Los niños si se dan cuenta cuando la figura encargada de ellos ya no está sobre ellos, por ende ellos toman consciencia que tienen más responsabilidad, y que los juegos que se lleven a cabo tendrán también reglas y límites, entonces estaremos creando niños autónomos, dependientes y responsables. Mediante el juego le permite resolver problemas sin la intervención del adulto.

Cabe mencionar que cuando se está dando clases y los niños adquieren nuevos conocimientos después de ello, los niños se ponen a reflexionar un poco de lo nuevo aprendido y quieren hacer sus propios juegos en los cuales los niños pongan sus propias reglas y sus propios límites, y eso es sumamente válido y sirve como evaluación para los encargados, ya sea de alguna ludoteca, preescolar, o alguna sala de estimulación.

El juego es un aportador de aprendizajes de manera significativa en el ámbito de la educación, podemos decir que en la edad de los 0 meses a los 6 años los niños juegan de manera directa o indirecta, en ocasiones no saben que están jugando porque sus acciones o impulsos los hacen hacer eso, de manera directa cuando ellos mismos quieren aprender algo y mediante el juego ellos alcanzan el objetivo esperado o los maestros estimulan eso para lograrlo.

En ocasiones los niños cuando están en casa, juegan para pasar el rato y no fastidiarse, puesto que los padres no saben qué actividades son buenas para su desarrollo, y creen que en el preescolar las maestras los ponen a jugar y ya aprendieron, pero no es así, también existen juegos para casa, incluso juguetes especialmente diseñados para aportar y estimular el aprendizaje al infante.

Claro que el juego es importante, cuando es bien orientado se puede utilizar como un arranque de grandes beneficios para fortalecer el conocimiento, el juego es aprendizaje, y los padres son los primeros maestros de los niños, los que aportan los conocimientos básicos de los niños, pero hay padres que no están preparados para enseñarles otro tipos de conocimientos, como escolares, por ello los educadores deben saber cómo.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender, por ello el juego es sumamente importante, utilizar juegos en las actividades de clases que en realidad les dejen un conocimiento significativo,

Es importante que en los juegos el infante este acompañado de otros sujetos, para que al momento de jugar a parte de ganar conocimientos, logre una convivencia y un espíritu de socialización. Porque suele pasar que a los niños no se les da la libertad de expresión ni se les deja tener contacto con el medio que les rodea, eso provoca que cuando pasen de nivel escolar, es decir la primaria el pequeño no tiene la experiencia de trabajar con demás compañeros, no sabrá convivir, y se le hará difícil integrarse al grupo. Por ello la importancia del juego, de sus aportaciones y las ventajas de jugar con ellos en la etapa del preescolar.

El juego siempre ayudará a lograr lo esperado, a tener una buena integración y convivencia, y lo más importante, lograr que aprendan, una frase que se escucha cuando se habla del juego *se aprende mejor jugando*. Y creo que es verdad, ellos aprenden siempre y cuando haya un buen espacio, materiales, tiempo e interés para lograr lo que se pretende, si se utiliza el juego lo que estimulará las ganas de aprender y desarrollar habilidades cognitivas y motoras.

## V. EL JUEGO EN LAS LUDOTECAS

Para empezar, una ludoteca es un espacio recreativo especial para que los niños de diferentes edades desarrollen una importante labor educativa, las ludotecas tienen un amplio programa de actividades y juegos.

Sánchez (2012) Ludoteca Intercultural ha tomado las siguientes vertientes teóricas sobre el aprendizaje para estructurar su trabajo pedagógico: Piaget sostenía que el aprendizaje implica, el descubrimiento, la manipulación de los objetos fomenta el aprendizaje, y las interacciones con personas y cosas llevan al desarrollo del intelecto y al conocimiento.

Los objetivos centrales de una ludoteca es que sea accesible a todo el público, claro que existen ludotecas privadas, pero por lo regular la ludotecas que conocemos o que tenemos a nuestro alcance son públicas, pero uno de los objetivos que se pretende con las ludotecas es que sea posible para todo el mundo, quien trabaja en las ludotecas pretende que en ella se conviva de una manera adecuada enseñando a quien la visita que se trabaja con los valores humanos básicos, como la libertad, pluralismo, respeto, honestidad, equidad entre otros. Las ludotecas tienen como objetivo el crear niños con una amplia creatividad en las cosas que desarrolle.

En las ludotecas tienen la tarea de enseñarle a quien acude a ellas, el socializar, valorar los juguetes con los cuales se trabaja, crea actividades lúdicas creativas, tiene un amplio acceso a juguetes y actividades.

Las ludotecas tiene dos funciones básicas, la función recreativa, y la función educativa, las cuales se desarrollan dependiendo el contexto en el cual este situada la ludoteca, y las necesidades de ese lugar.

En un centro como éste viene acompañado de beneficios en el proceso enseñanza-aprendizaje. Iniciando con el desarrollo de procesos cognitivos, comprender y aprender con un pensamiento fijo y concreto, es sumamente importante inculcar desde pequeños que antes de tomar una decisión es fundamental que piense y comprenda la situación y posteriormente que decida. Ayudar al pequeño a construir nuevas estrategias y capacidades que aún no logre

identificar, las cuales en un futuro podrá utilizar para la resolución de algún problema.

Los juegos que se implementan en las ludotecas les ayudan a tener nuevos conocimientos, desarrollar la creatividad, fomentamos los valores hacia cada uno de los niños y cómo aplicarlos con sus compañeros, y en la sociedad.

En la ludoteca el juego es primordial, ya que es un aportador importante en niños y niñas, induciéndolos a ser mejores personas conforme pasan los días, el juego también induce a que sean más autónomos e interioricen y comprendan el ¿Por qué? De las cosas, lo cual a su edad es muy común que pregunten todo lo que se les ocurra.

El juego en las ludotecas es espontáneo, es decir no hay ningún sacrificio de parte de los infantes en hacer las actividades, al llegar a la ludoteca les nace jugar y pasar un satisfactorio rato.

Ahora lo que pretenden las ludotecas es que las actividades que se realicen sean llamativas, y motiven al infante a estar por gusto, y no lo sientan como una obligación. Es bueno que no se pierda la costumbre por aprender mediante el juego, porque en la actualidad, los niños lo único que quieren hacer es utilizar sus aparatos electrónicos y no hacer actividades de provecho, o sea las que se hacen en una ludoteca, sería bueno que se les dé información a los padres de que existen ludotecas y para qué sirven.

### **5.1 Importancia de las ludotecas**

Principalmente una ludoteca debe responder a principios pedagógicos, en los cuales se encuentre la integridad, la socialización, la creatividad, buscando siempre los intereses de los niños así como las necesidades que tengan ya sean grupales o individuales.

Muchas de las cosas que nosotros los adultos necesitamos pueden esperar, los niños nos dice la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) y es así, por ello es favorable que se abran este tipo de espacios educativos para los niños.

La atención y educación de la primera infancia (AEPI) de calidad tiene la capacidad de transformar la vida de los niños. Esto puede contribuir a una mayor eficacia de los sistemas educativos y sanitarios, así como a proporcionar una mano de obra mejor formada y calificada. (UNESCO, 2018).

Por ello, ya sea privada o pública se han enfocado en crear espacios aptos para los menores, como son las ludotecas. Y si observamos no hay considerables en esta zona y las que hay, no cuentan con los servicios necesarios. Deberían invertir, y cubrir las necesidades de los pequeños. Pongamos más atención a los niños que hay detrás de nosotros.

Las ludotecas sirven como instrumento fundamental para aprovechar el impulso innato del niño hacia el juego orientándolo hacia un desarrollo integral y positivo.

Y si lo que queremos es que en un futuro tengamos adultos responsables, activos, motivados por sus tareas, equilibrados, deberíamos empezar desde hoy a fomentarles que siempre hay cosas interesantes que aprender, que hay culturas nuevas por descubrir, ideas nuevas que enfrentar, y todo comienza con una buena educación desde pequeños. Y las ludotecas nos ayudan a eso, a crear niños capaces, las ludotecas ayudan no del todo, pero aportan.

Actualmente se escucha la palabra ludoteca más que antes, y es bueno, eso quiere decir que están tomando en cuenta la importancia de una ludoteca en lugares rurales o urbanos. Ludoteca es un espacio especial para el juego, en el cual existen infinidad de juguetes que de alguna manera aportan conocimientos a los pequeños, normalmente las ludotecas están diseñadas para niños de 3 años a 11 años, que es la edad del preescolar a la primaria, ya que los juguetes que se manejan en las ludotecas van acorde esa edad.

Así como existen las bibliotecas donde hay libros que nos aportan información o nos entretienen así también están diseñadas las ludotecas, con fines de aportar un poco más a los conocimientos de los niños, juegan ya al jugar aprenden, a parte las ludotecas están tan bien diseñadas que les llama la atención a los niños acudir y pasar el rato jugando y aprendiendo.

En las ludotecas los pequeños pueden aprender a separar, ordenar, a mantener todo en sus respectivos lugares después de jugar, las ludotecas aportan a los niños más de lo que imaginamos, por ello actualmente en lugares donde hay más público hay ludotecas, como en los restaurantes podemos ver el área de ludoteca.

Las ludotecas pueden tener una extensa variedad de juegos; de mesa o juegos de inteligencia, juegos educativos sin que estén necesariamente en la escuela, lo bueno de las ludotecas es que es un poco más informal a comparación de una biblioteca que es ordenada y para los pequeños poco llamativa, a comparación de la ludoteca que es colorida y contiene recursos didácticas para fomentar los conocimientos.

Podemos adaptar una ludoteca en nuestra casa, con los elementos necesarios y el espacio adecuado para que el infante realice las actividades que se le indique.

Si bien una ludoteca es un espacio de juego, un espacio donde como en el salón de clases los infantes tienen reglas que cumplir, obligaciones por hacer y actividades-juegos que desempeñar.

Existen ludotecas grandes donde se dividen la actividades un ejemplo es una ludoteca grande con el objetivo general es que aprendan los infantes, está dividida por cuatro vagones, el primero se inclina hacia las actividades relacionadas con la lectura las actividades son solo para los niños de 11 años, las actividades son divertidas y tienen actividades que implican el juego para lograr la lectura. En el segundo vagón se trabaja la psicomotricidad gruesa y fina, implementando movimientos de todo el cuerpo, como baile, juegos con materiales grandes o pequeños dependiendo el objetivo son los materiales que se utilizan, y también en el segundo vagón trabajan la estimulación temprana. En el tercer vagón es de actividades artísticas en la cual se trabajan las manualidades, utilizando de una manera divertida los diferentes colores de las pinturas, experimentando las sensaciones que provoca pintar, descubriendo qué es lo que pasa cuando se combinan ciertos colores, dejando volar la imaginación. Por último se implementa la música en el cuarto vagón, dejando que el sentido del

odio deleite los diferentes sonidos dejándolos crear sus instrumentos para que después jueguen con ellos y hagan su propia música.

Así como esta ludoteca que está ubicada en el municipio Zapotlán el Grande, hay otras que tienen el mismo objetivo, apoyar al desarrollo del pequeño en los primeros años de vida.

Y esas son unas de las actividades que se presentan en la ludoteca específica, claro que dependiendo el contexto son las actividades que se integran como ya antes se había mencionado, como ventaja tenemos que a la mayoría de los niños les agrada ese tipo de actividades, pero no a todos, qué podríamos hacer para que todos los que acudan a una ludoteca tengan qué hacer.

Primero, acercarse al menor y preguntarle qué actividades creen que necesitan incluir, también dirigirse con quien está encargado del menor, preguntarle qué actividades, o qué juegos cree convenientes agregar, o qué le gustaría que en ese tiempo que tiene libre fuera aprovechado con utilidad.

Ayudemos a que el menor tenga una infancia favorable y no estancada, pongamos nuestro esfuerzo en hacer de las niñas y los niños, hombres de bien, que no se sientan estancados en la sociedad tan globalizada que ahora los acoge. Innovemos, más no hay que inculcarles cosas que sabemos que en un futuro puede perjudicarles. Las ludotecas aún tienen un espíritu agradable, gracias a las actividades y juegos que las acompañan, como interventor educativo fijemos nuestras visualizaciones en algo recreativo para el menor, fomentemos los valores principalmente, y demos un buen ejemplo para que ellos en el futuro puedan forjar un bien camino el cual los encamine al éxito, y que mejor que empezar desde niños, por ello es importante la educación en la edad temprana.

## **VI. APARATOS ELECTRÓNICOS**

Así como hay juegos que aportan conocimientos a los niños y niñas y ayudan a su desarrollo como persona y ante la sociedad, también hay juegos no tan buenos, uno de ellos son los videojuegos, que son un claro ejemplo de un juguete que afecta al pequeño, es cierto que los videojuegos entretienen al infante y lo hacen pasar el rato en momentos en los cuales no hay diversión pero en exceso son malos, dañan a la salud así como evitando hacer actividades recreativas.

A veces los niños utilizan el videojuego porque los padres les permiten hacerlo, también porque los padres quieren que se entretengan en algo y no piensan en otra cosa más que en eso, no ven el daño que les provoca estar frente al televisor bastante tiempo, ni que pueden estar jugando algo que sea violento y después expresarlo en los comportamientos, si prestamos más atención a las acciones que tienen los niños nos podremos dar cuenta que expresan comportamientos que ven ya sea de sus padres o de situaciones que viven en la escuela, una de las actividades negativas que ellos pueden presentar es la imitación de esas acciones que observaron durante su juego.

Hay casos que cuando existe exceso en los videojuegos puede expresar la falta de concentración porque los niños se obsesionan tanto en lo que pasa en el videojuego, que pueden llegar a pensar solo eso aunque estén lejos de casa, puede que imaginen que ellos son parte de juego y que en el mundo exterior también es un videojuego, y presenten ya sean actitudes favorables o no.

El abuso del videojuego puede tener complicaciones en la visión y las articulaciones en casos extremos en los cuales ni los padres ni los hijos tienen un control considerable de su uso, así como en las escuelas se desarrollaría el sedentarismo, lo cual es alarmante que le suceda a los niños más por la edad, porque en esos primeros años de vida ellos deben de andar activos en actividades que los mantengan entretenidos y que mejor que las actividades las hagan forma de juego, estaríamos haciendo dos cosas evitando el sedentarismo y haciéndolos que adquieran conocimientos. Se debería prestar más atención en el tiempo que pasan jugando videojuegos y siempre tener en cuenta las

consecuencias que se pueden presentar cuando no hay un control y un horario para ejecutar ese aparato.

Sánchez (2008) "La tecnología de la enseñanza. Se trata de identificar el proceso de enseñanza-aprendizaje buscando la objetivación, racionalización y optimización del mismo. (Técnica en la relación alumnos-profesor)."

La teoría de la tecnología de la enseñanza que nos menciona Sánchez en su libro de *Compendio de didáctica general* los aspectos fundamentales que se pueden tomar en cuenta para este ensayo es que se utiliza la tecnología de manera objetiva y delimitada, no se mezcla con ningún otro fin más que llegar a un conocimiento nuevo o renovarlo, ya sea un tema, una unidad, capítulo, en este caso relacionado con la etapa temprana basándonos solamente en lo que marque la planeación.

Para saber que la utilización de la tecnología en estas edades, nos puede llevar a lo siguiente, primero tenemos las actividades que son las que se realizan en el aula, posteriormente podríamos hacer una evaluación extra para verificar si nuestras herramientas han sido útiles ya que mediante la evaluación obtendremos resultados exactos, con la finalidad de obtener resultados objetivos. Como nos daremos cuenta, si son bien utilizados los aparatos que nos ofrece la tecnología hoy en día, no tendríamos problemas futuros. Es necesario por ello, desde un principio ser objetivos y constantes.

Como sabemos en la educación básica que se encuentran en los lugares rurales llamadas telesecundarias tienen clases mediante un televisor, el cual explica el proceso de las actividades día a día, eso está bien, porque los compromete a llevar un control y una responsabilidad de todas las actividades de las materias que se deben entregar. Esto es hablando de adolescentes de 12 a 15 años, usan la tecnología para algo útil, lo mismo podríamos aplicar en los niños de 4 a 6 años, cuando no logren comprender algún contenido previsto en las planeaciones.

Se pueden observar dos puntos, uno positivo y uno negativo, el positivo es que si les ponemos una explicación de algún tema en un video o diapositivas a los niños llamara la atención de que no solo será teórico y aburrido, y pondrán

atención, y lo negativo es que no está bien que se acostumbren a que las clases siempre van a tener que ver con la televisión o proyector.

En este caso estaríamos innovando pero de manera controlada, y siempre considerando los aparatos electrónicos como un ajuste razonable.

Volviendo a los videojuegos es cierto que hacen que el cerebro del niño este activo, pero es necesario que los padres controlen el tiempo que sus hijos pasan frente al televisor.

Así como ese juguete (videojuego) debe de tener reglas, esas deben ser establecidas por los padres, es decir, los padres deben poner el límite, que el niño pueda jugar cierto tiempo si hace la tarea de la escuela, o alguna tarea de la casa, los padres deberán tomar un control total ante el videojuego.

Los juegos que el niño debe desempeñar a su edad son aquellos que los mantengan activos, que los dejen ser, que les permitan desempeñarse y conocerse a ellos mismos y comiencen a socializar, lamentablemente hay muchos niños que pasan horas en el televisor, o en el teléfono, en todos los aparatos electrónicos que existen en vez de andar activos jugando, los padres en este caso deben hacer que el videojuego no sea su juguete favorito, que no quieran hacer eso cada que tengan tiempo libre, mucho menos dejar de hacer tareas por estar clavados en ello.

Cuando el niño está pegado al videojuego en algún juego que sea violento es muy probable que después de jugar tenga actitudes violentas, o negativas, que se reúse a hacer lo que se le pide. El sueño puede aumentar o disminuir, puesto que su mirada solo es hacia el televisor, y cuando deje de jugar lo que puede hacer inmediatamente es dormir o no hacerlo, por estar pensando que no pasó algún nivel o no rompió cierto record.

Es interesante saber qué es lo que pasa por la cabeza de los niños que juegan videojuegos, y qué por los que no juegan, es decir, hay niños que prefieren estar en algún parque jugando, o en la calle de su casa a estar sentados jugando algo irreal pero teniendo algún movimiento y no poniendo en riesgo su vida.

Así pues el videojuego es malo en exceso, los niños de preferencia deberían pasar más tiempo interactuando con la familia o amigos, lo único bueno que tendrían los niños sería que los enseñan a ser tenaces y que este tipo de entretenimiento mejora las habilidades de los niños con dislexia y, además, aumenta la capacidad de atención. No en exceso.

El televisor es una manera rápida de entretener al pequeño para evitar fatigarse o aburrirse en casa, es un ajuste no tan razonable que utilizan la mayoría de los padres para entretener, o que las cuidadoras/niñeras hacen con los niños para evitar estar al pendiente de ellos.

En ocasiones se les pregunta a los niños qué hacen por las tardes, o que actividades recreativas los ponen a hacer sus padres una vez que dejan el salón, y hay niños que acuden a talleres o cursos, y otros que solo ven la tele en sus tiempos libres, y es interesante pensar, si en realidad lo que ven es significativo para sus conocimientos, porque existen canales en los cuales hay programas aptos para los niños, que incluso desde el televisor los ponen a jugar y a trabajar con la mente, otros programas que no tienen nada que ver con su edad y su desarrollo educativo.

Es alarmante que a esa edad tengan un abuso ante la televisión, y que prefieran pasar el tiempo libre en ello, que jugar y aprender.

Actualmente los niños que van en preescolar no quieren juguetes como regalo, ahora quieren aparatos electrónicos, algo que puedan tener en la mano y puedan manipular, que no tenga nada que ver con algún movimiento ni desgaste físico. Y sí, así es, estamos tan acostumbrados a que los niños a esta edad nos manipulen con un llanto, un berrinche, una amenaza, que accedemos rápido a cumplir con lo que piden. Creamos monstruos ahora, y suena feo, pero cómo que un niño de 4-6 años nos puede manipular a nosotros los adultos, cómo es posible que sea más fácil entretenerlos con un aparato electrónico o con una red social a que con tiempo de calidad, y lo peor de esto es que a veces recalamos con las instituciones que no son aptas para educar a los niños, pero no es así, el ejemplo está en casa.

Empezamos a utilizar los aparatos electrónicos desde que el bebé se encuentra dentro del vientre de la madre, con las bocinas las cuales son utilizadas para estimular al feto, mediante música, y diferentes sonidos. Esto en la educación pre-natal. Es mínimo y restringido lo que es utilizado el juego y los aparatos electrónicos en la educación inicial, más cuando el bebé no nace.

Pero el problema comienza cuando se sale de control, cuando el pequeño empieza a hablar, cuando empieza a desplazarse en diferentes áreas de la casa, y ahora cuando acude a alguna institución. Cuando no le llama la atención algún juego con materiales didácticos, y lo único que quiere es, televisión, computadora, tablet, teléfono etc.

Es alarmante cómo es que prefiere navegar por internet y estar aislado de la sociedad, ser un niño que no quiere convivir, y sabemos que en la actualidad eso es muy habitual.

No es que este tipo de aparatos sea malo, pero en exceso claro que sí, sin un control también lo es. Ojo desde que el niño conoce la comodidad de un aparato de esos, y la inteligencia que esté posee, podemos hacer que el niño pierda la importancia por jugar, como antes se hacía, y no es tanto que nos vayamos a una estrategia antigua para enseñar, sí no, que el juego que se pretende inculcar no tiene casi nada que ver con los aparatos electrónicos.

No es malo que sean utilizados, pero con reglas y restricciones podremos hacer que los niños vean que hay límites. Siempre y cuando vea que tenemos orden en eso, nosotros como líder.

Inculquemos el juego como herramienta de trabajo, como un amigo para el menor, como un elemento en el cual se puede desenvolver con facilidad y adquirir cada día conocimientos infinitos.

Nos hemos encontrado con madres modernas, y padres ocupados en el trabajo, hablando de padres de familia que se enfocan en dos cosas, las madres en lucir bien y los padres en tener un mejor puesto de trabajo, entre esas dos personas se encuentran los hijos, qué hacer con ellos, si no hay tiempo disponible para ellos, entretenerlos, con los aparatos electrónicos ya mencionados. Es más fácil para los padres estar en las redes sociales, estar en la computadora que

ponerles atención a los hijos, para qué queremos hijos si no los vamos a atender, y la edad temprana es importante, es necesario tener la atención de los padres para los hijos.

En este caso, los aparatos electrónicos afectan a ambos sujetos, hijos y padres, no hay tiempo, no hay calidad de infancia, no hay juegos didácticos, no hay conocimientos. Veamos en el mundo que estamos educando a los hijos, a los alumnos, y pensemos si es el que se quiere para los hombres y mujeres de mañana.

Estamos dañados, somos egoístas, pensamos solo en nosotros y no vemos que hay pequeños que están en una etapa donde sus conocimientos pueden ser desarrollados de la mejor manera, de una manera correcta, no hay que recurrir solo a los aparatos electrónicos, no a lo fácil, ayudemos a innovar a que sean activos, más a esta edad que es cuando más necesitan andar activos.

## CONCLUSIONES

El juego es una herramienta de trabajo sumamente importante, que considero que los educadores deberían implementar en el salón de clases. En realidad el juego es un tema sumamente extenso, y hablar de ello también. Pero en este caso hablar del juego como herramienta de trabajo da a entender que para la solución de algún problema o necesidad, aplicando el juego se puede dar solución, tomándolo como un ajuste razonable, como sabemos, los ajustes razonables son lo que coloquialmente le llamamos plan b, esa opción que tenemos bajo la manga para solucionar aquello que no se ha podido lograr como principalmente se tenía previsto. Y aquí tenemos, el juego esa actividad divertida que abre la curiosidad por descubrir y aprender cuando somos niños.

Jugar con los niños es divertido, verlos jugar es aún más, pero que mediante el juego puedan aprender es genial. Los niños observan todo y escuchan lo que los adultos dicen, y es fácil para ellos imitar y repetirlo. Recordemos, qué hacíamos cuando íbamos en kínder, siempre las maestras nos ponían a cantar y a hacer lo que ahora llaman activación física, y lo tomábamos como juego cuando en realidad era una canción que provocaba movimientos corporales, pero algo que nos dejaba esa actividad era que aprendíamos la canción y aprendíamos a hacer movimientos y controlar nuestro cuerpo. Ahora bien, comparemos aquella niñez donde nuestros padres y maestros tenían una importancia por saber qué es lo que hacíamos y qué habíamos aprendido, la atención que había hacia nosotros era máxima, a la de ahora. Ahora las madres y los padres se fijan en cosas no productivas para los hijos, dejando a un lado su integración personal.

Jugar es una necesidad, para los pequeños tocar, imaginar, experimentar, soñar etc. son impulsos que el juego provoca, también mediante el juego se desarrolla el sano crecimiento del cuerpo, se aumenta la inteligencia y la afectividad, es bueno que dejen que los niños exploren y aprendan.

Tomamos en cuenta los sentimientos de los niños, cuando juegan tienen la experiencia de ganar y perder, pero a mi consideración la experimentación del éxito es la base de la propia confianza, para ello es necesario que el niño se

sienta importante y que tiene un cariño fijo que está pendiente de sus actividades, ya sea positivas o negativas.

Hoy en día la sociedad está enfocada en otros aspectos, y no le dan importancia al desarrollo de los niños, por ello se complica que ellos jueguen en sus tiempos libres, ahora los padres consideran algo fácil darles algún aparato electrónico para que pasen el tiempo, en vez de ser los padres lo que le dediquen tiempo de calidad a sus hijos, están tan cerrados en ellos mismos, como cuidados personales, el trabajo, su vida social, y como pareja que a los hijos no les dan la debida atención, y como sabemos los primeros años de vida son indispensables para adquirir conocimientos y reforzarlos con el tiempo.

No es lo mismo que acudan a un colegio privado, donde creen que los alumnos solo por ser privado y pagar una colegiatura alta a comparación de las demás escuelas significa que van a aprender. Si en casa no tiene una atención apropiada, si creen que mediante aparatos electrónicos pueden aprender, o manteniéndolos alejados de los padres en los tiempos libres o ratos de calidad los niños desarrollan al máximo su potencial, la respuesta es no.

Es necesario identificar y tener comunicación con los hijos para saber si estos tienen necesidades que no han sido identificadas.

Hay infinidad de juguetes con los cuales los niños pueden pasar un buen rato, así como interactuar con otros niños y al mismo tiempo aprender, pero lamentablemente los padres no los conocen, considero que deberían informarse de cuales son y tenerlos en casa.

Pensar que las ludotecas en realidad son un apoyo enorme para las familias en el ámbito educativo, considero que debería haber más ludotecas en los lugares rurales ya que en esos lugares lo único que tienen para aprender son las horas de clases, y en casa no se sigue con ese proceso, los juegos que se podrían aplicar después de un día de clase no son con algún fin educativo, serian juegos por entretenerse, en cambio si existiera una ludoteca aprovecharían mejor los tiempos libres.

Todo en exceso es malo, por ello que los niños pasen un tiempo excesivo frente al televisor jugando videojuegos no es nada bueno, ni lúdico, porque el

realidad solo está pasando el tiempo, más no están adquiriendo algún nuevo conocimiento o enriqueciendo sus valores, actitudes, aptitudes, porque solo están en una postura por un tiempo incontable.

La primera atención viene desde casa, y puede sonar un poco fuerte pero en la sociedad en la que vivimos lamentablemente se necesita que ambos padres trabajen, lo que provoca que no presten la debida atención a los hijos, y si los padres no son los que educan bien a sus hijos, creerán que es responsabilidad de los maestros darles esa educación y atención que ellos no pueden proporcionar. No es momento de juzgar la vida de los miles de padres que existen en nuestro país, pero si es responsabilidad de ellos saber que necesidades tienen en la escuela y cómo es que los pueden ayudar, y sobre todo cuando tengan tiempo libre pasarlo con los hijos, y no abusar de los aparatos electrónicos.

Cuando tenemos la idea de tener hijos deberíamos considerar el tiempo, y principalmente la educación que vamos a brindar, hay que estar conscientes que estaríamos formando personitas inteligentes y con conocimientos los cuales los ayudaran a ser mejores personas para ellos y para la sociedad.

La importancia de incluir el juego en nuestra vida y en la vida de los niños es sustancial, nos ayudaría simplemente a lograr de una manera divertida la adquisición de conocimientos, haciendo una actividad tediosa en una actividad que quisieran repetir adhiriendo un poco más de dificultad para que el conocimiento se haga más y más grande.

Por último el ensayo te permite dar tus propios juicios personales sobre un tema, y quien lo lea entenderá tu punto, hablar sobre el juego tiene una infinidad de apartados, en este caso se elige una limitante que es en la edad e niños de 4 a 6 años.

## REFERENCIAS

- Antunes, C. (2009). Juegos y habilidades operatorias. En *juegos para estimular las inteligencias múltiples*. (pp. 31-37). España: Marcea.
- Bassedas, E, Huguet T, & Solé I. (2006). Etapa de la educación infantil. En *Aprender y enseñar en educación infantil*. (pp. 51-98). España: Graó.
- Boroja, M. & Martín M. (2012). Ludotecas: instituciones especializadas en el juego y la estimulación lúdica. En *El juego en las ludotecas y en los patios escolares*. (pp.59-75). España: Octaedro.
- Calderón V., Sánchez P., & Arias M. (2007). Las áreas del desarrollo y la estimulación temprana. En *Estimulación temprana. Guía para el desarrollo integral del niño*. (pp. 42-43). México: Ediciones Euromexico.
- Deval J. (2002). El Juego en *Desarrollo Humano*. (pp. 283-307). España: Siglo veintiuno editores.
- Frias C. (2011). Edad de 4 a 5 años. En *Guía para estimular el desarrollo infantil de los 3 años a los 6*. (pp. 59-93). España: trillas.
- Román, Sánchez & Secadas (1999). Teoría del desarrollo por acumulación de habilidades en *Desarrollo de habilidades en niños pequeños* (pp.24-41). España. Pirámide.
- Sánchez J. (2008). Conocimiento científico de la didáctica en *Compendio de la didáctica general*. (pp. 65-66). España: Editorial CCS.
- Sánchez, e. (2012). Estrategias didácticas sociales del proyecto de ludoteca en *Interculturalidad para la pedagogía urbana*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/440/44025210/>
- Silberg J. (2007). *Juegos para aprender y estimular los sentidos*. España. Oniro.
- UNESCO (2018) La atención y educación de la primera infancia, *La educación transforma vidas*.
- Sánchez Espinoza, J. (2012). Interculturalidad para una pedagogía urbana *Universitas, Revistas de Ciencias Sociales y Humanas*, (16). 173-203

Conde C. ( 2006). ¿Qué es un Recurso Didáctico? Pedagogía disponible en <https://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>

Pellegrini A. (2011). *Aprendiendo a Través del Juego* disponible en <http://www.encyclopedia-infantes.com/juego/segun-los-expertos/aprendiendo-traves-del-juego>